

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (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 *Les Terres Dérobées* [*Stolen Lands*], le premier épisode de la campagne *La Naissance d'un Royaume* [*Kingmaker*].

compilé par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

Version 1.3
18/08/2010

TABLE DES MATIÈRES

CHARTRE D'EXPLORATION	3
CHARTRE DU SEIGNEUR-CERF	4
QUELQUES RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES	5
1. <i>Le Comptoir d'Oleg déménagement</i> – 5	
2. <i>Les courriers de Constance Devine</i> – 5	
3. <i>L'ancien champ de bataille</i> – 5	
4. <i>Le pêcheur de l'Épine</i> – 6	
5. <i>Le bandit piégé</i> – 7	
6. <i>Le filon alchimique</i> – 7	
7. <i>Le sanctuaire en ruines</i> – 7	
8. <i>La mine d'or</i> – 7	
LES FARCES DE PERLIVASH & TYG-TITTER-TUT	9
<i>Les farces de Perlivash</i> – 9	
<i>Les farces de Tyg-Titter-Tut</i> – 9	
<i>Les farces faisables par l'un ou par l'autre</i> – 9	
KESTEN GARESS ET COMPAGNIE	10
<i>Les libres mercenaires</i> – 10	
<i>Dhavik</i> – 10	
<i>Gaël</i> – 10	
<i>Harris</i> – 11	
<i>Marcus</i> – 11	
<i>Kesten Garess</i> – 11	
LA VIE AU FORT DU SEIGNEUR-CERF	13
MENU POUR 6 JOUEURS	16
<i>Recommandations générales</i> – 16	
<i>Les bandits du comptoir</i> – 16	
<i>L'exploration de la Ceinture Verte</i> – 16	
<i>Les bandits de la Ceinture Verte</i> – 17	
<i>Le vieux sycomore</i> – 17	
<i>Les kobolds</i> – 18	
<i>Contre le Seigneur-Cerf</i> – 19	

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. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

- - Charte - -

Qu'il soit proclamé que le porteur de cette charte a été commissionné par les Seigneurs-Épéistes de Restov, agissant pour le bien de tous et sous l'autorité qui leur a été accordée par le bureau du Régent du Trône d'Écailles Draconiques, et s'est vu honoré du droit d'explorer et de voyager dans la région sauvage connue sous le nom de Ceinture Verte. L'exploration sera limitée à une zone s'étendant sur une cinquantaine de kilomètres à l'est et à l'ouest et sur une centaine de kilomètres au sud du Comptoir Commercial d'Oleg.

Le porteur de cette charte devra également réprimer le banditisme et les autres comportements contraires à la loi qu'il rencontrera. La punition attribuée aux bandits qui ne se repentent pas reste, comme toujours, l'exécution par la lame ou la corde.

Rédigé en ce vingt-quatrième jour du mois de Talistril sous le regard vigilant du Seigneur de Restov et l'autorité accordée par le Seigneur Noleski Surtova, Régent actuel du Trône d'Écailles Draconiques.



Recherché mort ou vif

pour banditisme, vol et meurtre



Le Seigneur-Cerf

Les personnes en possession de cette charte recevront 5 000 pièces d'or en échange de la preuve de la capture ou de la mort du Seigneur-Cerf. La preuve sera envoyée aux Seigneurs-Épéistes de Restov pour qu'elle puisse être certifiée et pour que la récompense puisse être délivrée.



QUELQUES RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES

❖ UNE COMPILATION D'AIDES DE JEU PROPOSÉES PAR LIGHT DRAGON ET ALEXANDER KILCOYNE SUR LES FORUMS DE PAIZO, REVISITÉE PAR DALVYN

Les éléments suivants peuvent être ajoutés à la carte de la région de la Ceinture Verte [Greenbelt] pour agrémenter les hexes vides. Il s'agit non seulement de rencontres supplémentaires lors de l'exploration mais aussi de compléments venant étoffer l'histoire de la région et de ses habitants.

Notez que certains des récits qui suivent peuvent également servir d'amorces aux joueurs et leur donner une raison plus personnelle d'explorer les Terres Dérobées.

1. LE COMPTOIR D'OLEG DÉMÉNAGE

Rien de nouveau ici, si ce n'est le fait que, pour respecter le texte de la charte (et pour une raison de symétrie), il vaut peut-être mieux placer le comptoir d'Oleg dans l'hex immédiatement à gauche de sa position sur la carte. (Voir la carte sur la page suivante).

2. LES COURRIERS DE CONSTANCE DEVINE

Constance Devine est la patronne d'une petite entreprise de Restov qui fabrique des pièges et d'autres outils similaires employés par les nombreux chasseurs et trappeurs qui arpentent les plaines et les forêts proches de la frontière sud du Restov. Elle a récemment connu quelques problèmes et désire faire porter des courriers à deux habitants de la Ceinture Verte.

Un des joueurs habitant Restov pourrait connaître Constance Devine et celle-ci, apprenant qu'il va partir pour le comptoir d'Oleg, pourrait lui demander de porter les deux lettres en question. Sinon, un messenger pourrait amener les deux missives au comptoir d'Oleg et ce dernier proposerait ensuite aux explorateurs de les amener jusqu'à leurs destinataire vu qu'ils finiront bien par les croiser tôt ou tard au cours de leurs voyages.

Lettre à Breeg Orlivanch

Comme c'est auprès de Constance Devine que le rôdeur peu prudent se procure ses pièges à ours, certaines plaintes sont remontées jusqu'à elle.

Monsieur Breeg Orlivanch, plusieurs habitants du sud du Restov, chasseurs et trappeurs, se sont plaints des pièges que vous avez placés au nord des Narlmarches sans les signaler visiblement. Sachez que, comme ces pièges portent notre marque de fabrique, c'est notre réputation que vous mettez en péril chaque fois que vous ne faites pas preuve de plus de prudence.

Aussi me permets-je de vous demander de signaler de manière visible les emplacements que vous garnissez de pièges. De simples petits fanions colorés attachés aux branches permettraient d'éviter les accidents les plus graves.

Nous restons prêts à commercer avec vous si vous changez vos habitudes. Sans cela, nous ne pourrions malheureusement plus vous procurer de pièges à ours.

Signé — Constance Devine

Il est bien sûr trop tard pour changer Breeg Orlivanch, mais si les PJ décident de lire la missive avant de visiter l'hex C, le pourcentage de chances d'être blessé par un des pièges tombe de 20% jusqu'à 10%.

Lettre à Davik Nettles

Constance Devine aime voir grand et elle espère pouvoir agrandir sa clientèle. Elle possède déjà quelques clients qui vivent et chassent au-delà de la rivière de la Pie-grièche, mais elle compte bien agrandir ce nombre. Pour réduire les frais, elle aimerait réaliser un arrangement avec Davik Nettles afin de réduire le droit de passage demandé à ses livreurs.

Cher monsieur Nettles, j'aimerais négocier un meilleur droit de passage que celui que vous demandez actuellement pour emprunter votre pont. Je suis disposée à payer en une seule fois au début de chaque saison et ainsi régler les frais attendant aux passages de mes associés, de leur équipement et des biens transportés.

Je suis certaine qu'un arrangement est possible et que cette négociation se révélera positive tant pour vous que pour moi. En signe d'appréciation, pour bien commencer nos relations et vous remercier de l'attention prêtée à ce courrier, j'ai joint une pièce d'or à cette missive.

Signé — Constance Devine

L'enveloppe épaisse qui contient cette lettre est assez lourde. En l'examinant de près ou en la palpant, on peut s'apercevoir qu'il y a un objet de la forme d'une pièce de monnaie à l'intérieur ; c'est la pièce d'or que Constance Devine évoque dans la lettre.

Décidément, Constance Devine n'a pas beaucoup de chance avec son courrier, car ce destinataire aussi est mort. Malgré tout, c'est un bon moyen pour faire connaître l'histoire de l'endroit aux PJ et peut-être pour inciter Davik Nettles à leur en dire plus au sujet de ce qui lui est arrivé. Vu son état actuel, l'homme pourrait même en connaître un bout au sujet de l'histoire du Seigneur-Cerf (c'est une bonne méthode pour présenter aux PJ des éléments de background qui, sans ça, leur resteraient inaccessibles).

3. L'ANCIEN CHAMP DE BATAILLE

Quand Choral le Conquérant vint de l'Iobarie pour conquérir le futur territoire du Brévoy via le lac des Brumes et des Voiles, il entra d'abord en contact avec l'Issie. La famille Surtova de l'Issie choisit de se soumettre à l'envahisseur mais, plus loin au sud, les fiers seigneurs-épéistes du Rostland décidèrent eux de résister. Ce fut du moins le cas de la plupart d'entre eux. Certains autres décidèrent de fuir vers le sud, fondant ainsi le Royaume Fluvial de Mivon.



Les seigneurs-épistes qui choisirent de résister furent attirés dans un piège dans la vallée du Feu. Alors qu'ils pensaient pouvoir vaincre l'armée de Choral le Conquérant, des dragons rouges vinrent rejoindre les rangs ennemis et décimèrent les fiers défenseurs du Rostland.

Parmi ceux qui avaient fui, certains furent accablés de doute et décidèrent de remonter vers le Rostland afin de prêter main-forte à leurs pairs, sans savoir que c'était déjà trop tard. La petite armée des individus qui avaient changé d'avis rencontra les forces de Choral quelque part au nord de la Ceinture Verte, mais le lieu exact de cette dernière bataille a été oublié de l'histoire.

Un des explorateurs pourrait être contacté par un historien désireux d'en apprendre plus au sujet de cette bataille qui n'a jamais vraiment figuré dans les grands livres de l'histoire, peut-être pour redorer le blason de sa famille (en prouvant qu'ils ne s'étaient pas tous enfuis comme des lâches) ou simplement par amour de l'histoire. Sinon, les PJ pourraient tout simplement découvrir par hasard le lieu où cette bataille s'était déroulée et décider d'en informer les autorités de Restov.

En explorant l'hex noté « champ de bataille », les PJ peuvent tenter un test de Perception de DD 15 pour repérer une zone où de nombreux objets métalliques sont partiellement enfuis dans le sol. Une fouille de l'endroit (ce qui prend 1d4 heures) révèle qu'il s'agit avant tout de morceaux d'armes et d'armures portant des anciens symboles rostlandais, ainsi qu'un ancien médaillon d'argent gravé du symbole d'une famille noble (valant 75 po). Un test de Connaissances (folklore local) DD 20 ou de Connaissances (Histoire) DD 15 permet de deviner l'importance du lieu si les PJ n'ont pas déjà été contactés par l'historien.

Une fois l'historien (expert 1) mis au courant, il arrive le plus rapidement sur place avec trois ouvriers (hommes du peuple 1) et un garde (guerrier 1) et se met à fouiller le champ de bataille. Après plusieurs semaines de travail, ils mettent à jour d'anciens artefacts (non magiques) de grande importance historique. Pour remercier les PJ, ils pourraient offrir une part de l'argent récolté en revendant certains de ces artefacts (400 po).

4. LE PÊCHEUR DE L'ÉPINE

Miles Brandy est un jeune combattant avec de grands rêves. Après avoir étudié dans une des nombreuses écoles de combat restoviennes, il a décidé de suivre les traces de son oncle autrefois disparu dans les Narlmarques et de devenir, à son tour, aventurier. Un des PJ pourrait d'ailleurs l'avoir rencontré dans cette école de combat et avoir appris l'histoire du jeune homme.

L'oncle en question, Timitius Bandy, est celui dont on trouve encore les restes au gué des tatzlwyrms (hex U). Miles Bandy sait que son oncle était parti avec un groupe pour percer les secrets des Narlmarques et que, le jour où il avait disparu, son groupe était parti affronter un groupe de tatzlwyrms.



L'histoire de Miles Bandy

Malheureusement pour lui, Miles n'a ni l'expérience ni la chance nécessaires à une vie d'aventuriers. Peu de temps après son arrivée dans la Ceinture Verte et son départ du comptoir d'Oleg, il a été assailli par un petit groupe de bandits à la solde du Seigneur-Cerf. Ces derniers l'ont dépouillé avant de le laisser repartir, seul, dans la forêt. Quasiment par miracle, le jeune homme est parvenu à regagner la sécurité du comptoir d'Oleg, où le couple Léveton l'a abrité et soigné pendant quelques jours.

Malgré l'échec de sa mission, Miles est trop fier pour repartir vers la civilisation et s'avouer vaincu (peut-être ne désire-t-il pas subir les moqueries de ses compagnons). Aussi, pour se refaire une vie et dans l'espoir de pouvoir un jour s'offrir un nouvel équipement pour partir à l'aventure, il a décidé de rester dans la région. Oleg s'est montré généreux et lui a cédé du vieux matériel de pêche qu'il conservait dans son comptoir, et Miles est parti vers l'ouest pour pêcher dans l'Épine.

Il s'est construit un petit abri dans la forêt, près de la rivière et, de temps en temps (à peu près une fois par semaine), il passe au comptoir vendre quelques poissons. Mais cette existence ne lui apporte pas vraiment la richesse espérée, et il est très loin de pouvoir s'offrir un nouvel équipement pour pouvoir repartir à l'aventure comme il le désire tant.

Miles Bandy et les explorateurs

Miles n'a qu'une envie : récupérer son matériel et pouvoir retrouver la dépouille de son oncle (voire le venger). Si les PJ ont besoin d'un peu d'aide ou s'il faut introduire un nouveau joueur, il peut se joindre à eux (de manière temporaire ou permanente). Il ne possède aucun équipement mais pourrait se servir de celui des bandits qui ont tenté de piller le comptoir.

Il ne possède rien et ne peut donc rien promettre aux PJ, même s'ils lui ramènent son équipement et ce qui reste de son oncle, il ne pourra rien leur offrir, mais il leur sera très reconnaissant. Par la suite, il peut jouer n'importe quel rôle, voire même aider les PJ en tant que dirigeant.

Les bandits du camp de l'hex K possèdent l'équipement de Miles Bandy, à savoir : une épée longue, une dague de maître et une armure de cuir.

Miles Bandy ne sait pas exactement où son oncle a péri. Les seules informations qu'il a pu rassembler (d'après les lettres qu'il lui faisait parvenir plus ou moins régulièrement) indiquent qu'il s'agissait d'un groupe de tatzlwyrms et que ces terribles monstres s'étaient établis près d'un gué sur une rivière dans la forêt.

Dans l'hex U, on peut trouver, en plus des objets indiqués dans l'aventure, le squelette de Timitius Bandy ainsi que ses possessions : une épée longue de maître gravée des initiales TB, une dague, une armure de cuir tellement déchiquetée qu'elle est inutilisable et une pochette de cuir dans laquelle se trouve une lettre. Même si le temps et l'eau ont commencé à attaquer la missive, on peut encore en lire quelques mots, suffisamment pour voir qu'il s'agit d'une lettre où un enfant souhaite bonne chance à son « oncle favori ». Ramener la lettre à Miles (ainsi que, dans une moindre mesure, l'épée) est un moyen sûr de gagner sa loyauté indéfectible.

5. LE BANDIT PIÉGÉ

Rime Marner (roublard 1) a décidé de quitter le groupe du Seigneur-Cerf il y a quelques jours de cela : le confort de la ville lui manquait de trop. Mais il ne voulait pas repartir les mains vides et devoir reprendre tout à zéro. Aussi s'est-il enfui du camp de l'Épine en emportant une caisse de bouteilles de vin qui étaient normalement destinées au Seigneur-Cerf.

Cependant, en chemin, il est tombé dans un piège à fosse sans doute creusé par un trappeur. Au cours de sa chute, une bonne partie des bouteilles se sont cassées, ainsi qu'une de ses jambes. Il n'est pas en état de combattre, ne peut pas sortir, et peut encore moins retourner vers les bandits (il sait que le Seigneur-Cerf tient à ses boissons).

Le vin est assez bon (65 po la bouteille) et, sur les 12 bouteilles qu'il a emportées, 8 ont été brisées et il a bu la moitié d'une autre. Il reste donc 3 bouteilles qui peuvent être revendues par les explorateurs.

Lorsque les explorateurs le découvrent, le bandit tente de se faire passer pour un simple voyageur qui est tombé dans le piège. Il promet les trois bouteilles de vin encore en bon état comme récompense à toute personne prête à le sortir de ce mauvais pas. Son histoire ne tient évidemment pas la route et devrait être rapidement percée.

Si les PJ le persuadent qu'ils sont son seul espoir, il peut leur donner des informations sur l'emplacement, la structure et la protection du camp de l'Épine au sud. Il sait que le Seigneur-Cerf se trouve dans un fortin plus au sud et qu'il se fait régulièrement livrer de l'alcool, mais il n'en connaît pas l'emplacement exact.

6. LE FILON ALCHIMIQUE

Les explorateurs peuvent découvrir cet endroit de la même manière que la mine d'or en L.

Une fissure de 1,50 mètre de large s'ouvre dans le flanc d'une colline et mène vers un réseau de tunnels de taille réduite. Celui-ci conduit à une salle dont les murs sont recouverts d'un étrange substance métallique noire. Un test d'Artisanat (alchimie), d'Estimation ou de Connaissances (donjons) de DD 20 permet d'identifier la substance comme un composant alchimique permettant la construction de la poudre à canon (spécialité de l'Alkenastre).

La « mine à poudre à canon » est également occupée par deux thawns (voir le bestiaire de Pathfinder #31) qui ont piégé l'endroit.

7. LE SANCTUAIRE EN RUINES

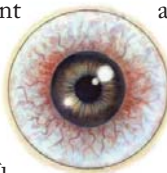
Il ne reste que quelques murs en ruines et une partie d'un toit de paille de cet ancien sanctuaire dédié à Gyronna. Les animaux semblent éviter le lieu et la nature reprend peu à peu ses droits sur le vieux bâtiment.

À l'intérieur, on peut découvrir un squelette empalé sur un des murs, fixé par des clous de fer qui transpercent ses os. Un examen de la victime et un test réussi de Premiers secours contre un DD de 18 permet de constater que les os ont été fracturés et tordus alors que l'individu était encore en vie.

Un message à moitié effacé, peint en lettres de sang, surplombe les ossements. Il indique : *Elle n'a pas su remplir sa tâche ; elle appartient donc à Gyronna désormais. Je ne peux me permettre de traîner en chemin, mon amour. Je voyagerai vers le sud jusqu'au monastère sur la colline. Rejoins-y moi vite.*

8. LA MINE D'OR

Acquérir une mine d'or ne devrait pas être aussi simple



que de juste la découvrir ! En pénétrant dans la grotte, les PJ devraient se rendre compte que le sol est recouvert d'ossements de petits animaux. Une étude plus attentive permet de repérer le squelette d'un ours et un squelette humanoïde.

La grotte abrite un pêcheur des grottes caché sur une bordure en hauteur, près du plafond de la grotte. Celui-ci passe à l'attaque dès que des proies arrivent à sa portée.

PÊCHEUR DES GROTTES **FP 2**

XP 600

Vermine de taille M, N

Init +1 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)

pv 22 (3d8+9)

Réf +2, Vig +6, Vol +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, escalade 4 cases

Corps à corps 2 griffes +5 (1d4+3)

Distance filament +3 (attirer)

Attaque spéciale attirer (filament, 2 cases)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 12, Con 17, Int —, Sag 10, Cha 4

BBA +2 ; BMC +5 (+9 pour attirer) ; DMC 16 (28 contre le croc-en-jambe)

Compétences Escalade +11

PARTICULARITÉS

Filament (Ext) Les pêcheurs des grottes peuvent lancer de fins filaments de soie gluante en une action simple. Il s'agit d'une attaque de contact à distance avec une portée de 12 cases (sans facteur de portée). Si le filament touche la cible, il s'y attache. La créature peut utiliser une action libre pour tenter d'arracher le filament avec un test de Force de DD 20. Elle peut également tenter d'échapper au filament en réussissant un test d'Évasion de DD 25.

Le filament possède une CA de 14 (contact 12), possède 5 points de vie et bénéficie d'une RD 15/tranchant. On peut dissoudre la substance adhésive en appliquant un liquide à fort taux d'alcool ou une dose de *solvent universel*, ce qui libère la créature prise. Un pêcheur des grottes ne peut utiliser qu'un seul filament à la fois.

Attirer (Ext) Les pêcheurs des grottes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de BMC pour utiliser son attaque spéciale d'attraction. Après une attaque, il peut réaliser un test de manœuvre de combat (sans que cela ne prenne une action). En cas de réussite, il attire vers lui la créature attachée (de 2 cases). Cette capacité fonctionne uniquement sur les créatures de taille au plus Moyenne. Le mouvement des créatures attirées ne provoque pas d'attaque d'opportunité et cesse immédiatement si cela les amène en contact avec un obstacle solide.

Si les PJ sont plus puissants, on peut également considérer un pêcheur des grottes évolué ou encore un groupe mélangeant pêcheurs des grottes et pêcheurs des grottes évolués.

PÊCHEUR DES GROTTES ÉVOLUÉ **FP 3**

Vermine de taille M, N

Init +2 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +2

DÉFENSE

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

pv 25 (3d8+12)

Réf +3, Vig +7, Vol +2

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, escalade 4 cases

Corps à corps 2 griffes +6 (1d4+4)

Distance filament +4 (attirer)

Attaque spéciale attirer (filament, 2 cases)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 14, Con 19, Int —, Sag 12, Cha 6

BBA +2 ; BMC +6 (+10 pour attirer) ; DMC 18 (30 contre le croc-en-jambe)

Compétences Escalade +12

LES FARCES DE PERLIVASH & TYG-TITTER-TUT

❖ *UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE*
PAR VAGRANT-POET, RENRAKU,
CUCHULAINN ET MAGICAL_BEAST, ET
MISE EN FORME PAR DALVYN

Lorsque les explorateurs se promènent dans le nord de la forêt des Narlmarches, ils peuvent croiser la route de deux créatures féeriques capricieuses qui n'hésiteront pas à « tester leur caractère » en leur jouant quelques farces, et même à mettre en place une sorte de mini-concours entre elles pour déterminer qui des deux pourra jouer le tour le plus amusant.

Voici quelques idées de farces et de blagues que ces deux créatures féeriques pourraient mettre en oeuvre.

LES FARCES DE PERLIVASH

Perlivash utilise *son imaginaire* (DD 13) et *lumières dansantes* pour tenir éveillé les PJ pendant toute la nuit, forçant ceux qui montent la garde à donner l'alerte toutes les demi-heures.

Perlivash lance *graisse* (DD 14) sur une pente ou encore sur la rive d'une rivière pour faire tomber les PJ vers un endroit particulièrement boueux, dans l'eau ou encore dans des buissons qui provoquent des démangeaisons.

Perlivash lance *son imaginaire* (DD 13) pour imiter le bruit d'une lourde créature qui s'avance vers les PJ, puis les cris d'un ours-hibou. Pour compléter la farce, il pourchasse un lièvre ou un autre petit animal sauvage dans la direction des PJ, qui verront les plantes bouger sur son passage.

Perlivash endort par magie une partie des PJ à l'aide d'un sort de *sommeil* (DD 14), peut-être ceux qui sont actuellement endormis (à l'écart de ceux qui montent la garde). Il profite de leur lourd sommeil pour intervertir leurs habits, leurs armes ou leurs possessions. Il peut saisir l'occasion pour mettre certains PJ dans des positions ridicules ou inconfortables (deux PJ qui ne s'apprécient pas se réveillent main dans la main, le fier guerrier se réveille avec le pouce en bouche, ...).

Alors que le magicien du groupe prépare ses sorts à l'aide de son grimoire, Perlivash lance *ouverture/fermeture* pour le



faire se refermer (coincant peut-être son nez au passage).

Pendant le repas, Perlivash utilise *manipulation à distance* pour faire tomber de la nourriture hors de la gamelle d'un des PJ, ou encore pour la projeter vers un autre PJ.

LES FARCES DE TYG-TITTER-TUT

Tyg-Titter-Tut suit un PJ qui se rend à l'écart du groupe pour une raison naturelle puis, une fois le PJ en position, la fée lance *enchevêtrement* et attire divers animaux vers lui (ou fait des bruits inquiétants) pour inciter le PJ à appeler à l'aide malgré sa situation embarrassante.

LES FARCES FAISABLES PAR L'UN OU PAR L'AUTRE

Pendant la nuit, la créature se rend invisible et s'empare d'une ou plusieurs armes des PJ (Discrétion +37 pour Perlivash, +36 pour Tyg-Titter-Tut), puis s'envole et va les pendre aux plus hautes branches d'un arbre.

Pendant la nuit, la créature se rend invisible et se rapproche d'un PJ endormi, un morceau de suie à la main. Il dessine ensuite des moustaches et une barbe sur le visage des PJ. Elle peut également lui couper les cheveux, ou déposer des animaux dans leur couche (des putois par exemple), ou pour leur faire boire un extrait de plantes aux propriétés diurétiques, ou encore pour tartiner leur visage/leurs cheveux de pâte colorante.

Pendant la nuit, la créature s'approche discrètement d'un des PJ en armure et va graver ou dessiner au charbon un message ridicule (comme « Frappez ci-dessous » sur le dos de l'armure).

La créature éloigne les PJ de leur campement (en utilisant *lumières dansantes*, *son imaginaire* ou *pyrotechnie* par exemple, ou encore en excitant un animal en *l'enchevêtrant*), puis elle en profite pour glisser des crapauds, des pierres vaseuses ou des serpents (inoffensifs) dans leurs couches.

Profitant de son invisibilité, la créature s'approche du feu sur lequel les PJ préparent leur repas et y verse des substances naturelles qui causent de légères hallucinations, ou font dormir, ou accélèrent le transit intestinal.

KESTEN GARESS ET COMPAGNIE

❖ UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR MAXASTRO ET REVISITÉE PAR DALVYN

Cette aide de jeu développe le personnage de Kesten Garess et les quatre mercenaires qui l'accompagnent pour protéger le comptoir d'Oleg.

LES LIBRES MERCENAIRES

Les quatre soldats commandés par Kesten sont Dhavik, Gaël, Harris et Marcus. Ils se sont eux-mêmes baptisés les « libres mercenaires » en référence à la fois à la discipline relâchée de Kesten et au fait qu'ils ne rendent de compte à aucun supérieur.

Ils utilisent un équipement assez standard lorsqu'ils sont en mission (avec quelques particularités pour certains) : une armure d'écailles, une épée longue et une targe (n'oubliez pas que le port d'une targe inflige un malus de -1 aux jets d'attaque avec les armes à deux mains), une pique, une matraque au cas où ils devraient immobiliser un ennemi et une arbalète légère pour les combats à distance (à l'exception de Marcus, ils ne sont cependant pas très doués avec les armes à projectiles). Chacun d'eux possède également une *potion de soins légers* pour les urgences et une pierre à tonnerre pour sonner l'alarme.

Tactiques. L'entraînement des libres mercenaires ressort lorsqu'ils combattent : ils prennent les ennemis en tenaille chaque fois que c'est possible et tirent profit de tout avantage à leur disposition. À l'exception de Marcus, ils préfèrent combattre au corps à corps et n'utilisent leur arbalète qu'en dernier recours.

Moral. Tant que Kesten garde le moral, ses hommes pourraient le suivre jusqu'à la mort. Si Kesten tombe, ils feront tout ce qui leur est possible pour venger sa mort. Ils ne battront en retraite que si Kesten leur en donne l'ordre.

DHAVIK

Dhavik sort du lot car il est le seul non-humain du groupe : c'est un demi-orque. Au lieu de l'épée longue et de la pique, il préfère utiliser un grand cimenterre à deux mains, une arme orque plus traditionnelle. Il possède une arbalète légère parce que Kesten l'impose mais il déteste l'utiliser et préfère l'excitation du combat au corps à corps. C'est le dernier membre à avoir rejoint les libres mercenaires, mais il a été rapidement accepté par le reste de l'équipe grâce à sa bonne humeur et son attitude sociale. Il a toujours une histoire amusante, bien qu'improbable, à raconter au sujet des barbares orques qui, selon ses dires, l'ont élevé. Gaël précise souvent que l'histoire de Dhavik semble être différente chaque fois qu'il la raconte cependant.

DHAVIK

FP 1/3

XP 135

Demi-orque mâle combattant 1

Humanoïde (demi-orque) de taille M, CN

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +0

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16 (armure +5, bouclier +1)



pv 6 (1d10+1)

Ref +0, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

Vitesse 4 cases

Corps à corps cimenterre à deux mains (2d4+3/18-20)

ou matraque +3 (1d6+2/x2 non légal)

Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +1 ; **BMC** +3 ; **DMC** 13

Dons Fourberie

Compétences Bluff +2, Déguisement +1, Intimidation +5,

Perception +0

Langues commun, orque

Particularités vision dans le noir 12 cases, férocité orque

Équipement de combat *potion de soins légers*, pierre à tonnerre ;

Autre équipement armure d'écailles, targe, cimenterre à deux mains, matraque, arbalète légère avec 10 carreaux.

NOTES

La principale raison pour laquelle Dhavik possède le don Fourberie est parce qu'il s'agit d'un espion chargé de rapport à des loyalistes issiens (qui se trouvent à Brévoy) tout ce qui se passe au comptoir d'Oleg. Malgré cette mission, il reste dévoué à Kesten et ne le trahirait jamais. Si vous n'aimez pas cet aspect de sa personnalité, remplacez ce don par Robustesse ou Talent (Bluff) si vous désirez garder la partie de sa personnalité qui indique qu'il aime raconter des histoires.

GAËL

Gaël est le plus vieux des libres mercenaires (il est même plus âgé que Kesten) : il approche de la quarantaine. Malgré cela, il reste aussi vif qu'un aigle ; c'est lui le plus observateur de toute l'équipe. Il est souvent le premier à remarquer que quelque chose cloche ou à percevoir un mensonge. Il tance souvent Dhavik au sujet des histoires très imagées qu'il raconte... mais jamais avant que ce dernier n'ait terminé son récit. Les autres lui obéissent, sans doute par respect pour son âge, et Marcus voit en lui un mentor. Malgré ceci, Gaël sait qu'il va devoir se ranger rapidement : encore quelques années et il n'aura plus la condition physique nécessaire à la

vie d'un soldat. C'est un ami proche de Kesten et, selon les allusions qu'il fait parfois, il connaîtrait un secret lié à son passé, quelque chose qui rongé encore Kesten à ce jour, mais dont il préfère ne pas parler.

GAËL

FP 1/3

XP 135

Humain mâle combattant 1
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +1 ; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16 (armure +5, bouclier +1)
pv 9 (1d10+4)
Ref +0, Vig +3, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 4 cases
Corps à corps épée longue +3 (1d8+2/19-20)
ou pique +2 (1d8+3/x3)
ou matraque +3 (1d6+2/x2 non légal)
Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8
BBA +1 ; BMC +3 ; DMC 13
Dons Robustesse, Vigilance
Compétences Bluff +0, Intimidation +3, Perception +3, Psychologie +2
Langues commun
Équipement de combat *potion de soins légers*, pierre à tonnerre ;
Autre équipement armure d'écailles, targe, épée longue, pique, matraque, arbalète légère avec 10 carreaux.

HARRIS

Harris est l'éclaireur du groupe ; il aime se surnommer « le plus libre des libres mercenaires » et il passe beaucoup de temps à explorer les alentours du fort. Rapide à la course, il peut battre tous ceux qui le mettent au défi. Il porte une chemise de mailles légère au lieu d'une armure d'écailles afin de pouvoir mieux profiter de sa vitesse. Souvent rêver, il peut passer des heures entières à se promener dans un endroit naturel particulièrement beau, ou à observer une chose qui aurait attiré son attention. Il a également un faible pour les paris et la prise de risques : il relance souvent les autres pour jouer aux dés, parier sur des choses sans importance ou encore se mettre au défi de faire des acrobaties dangereuses. Cela causerait des problèmes chez la plupart des gens mais Harris semble avoir la chance de son côté et, jusqu'ici, il en est sorti indemne.

HARRIS

FP 1/3

XP 135

Humain mâle combattant 1
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +2 ; Sens Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure +4, bouclier +1, Dex +1)
pv 8 (1d10+3)
Ref +1, Vig +2, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 7 cases
Corps à corps épée longue +3 (1d8+2/19-20)
ou pique +2 (1d8+3/x3)
ou matraque +3 (1d6+2/x2 non légal)
Distance arbalète légère +1 (1d8/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 12, Con 11, Int 9, Sag 10, Cha 8
BBA +1 ; BMC +3 ; DMC 14
Dons Rapide, Robustesse
Compétences Bluff +0, Intimidation +3, Perception +1
Langues commun
Équipement de combat *potion de soins légers*, pierre à tonnerre ;
Autre équipement chemise de mailles, targe, épée longue, pique, matraque, arbalète légère avec 10 carreaux.

MARCUS

Marcus est le plus jeune membre de l'équipe de Kesten, même s'il en fait partie depuis plus longtemps que tous les autres à l'exception de Gaël. Il n'est pas aussi fort que les autres physiquement mais ça ne l'empêche pas de jouer son rôle car c'est un as de l'arbalète. Il passe la plupart de son temps à patrouiller au-dessus des murs du comptoir, tirant parfois sur les animaux qui s'approchent trop près et ne les ratant que rarement. Marcus est un individu en prise à un conflit intérieur entre l'optimisme de sa jeunesse et le point de vue plus réaliste que son expérience en tant que soldat lui a donné. Il admire Gaël et va souvent le voir pour des conseils ou encore pour se confier.

MARCUS

FP 1/3

XP 135

Humain mâle combattant 1
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +2 ; Sens Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure +5, Dex +1)
pv 9 (1d10+4)
Ref +1, Vig +3, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 4 cases
Corps à corps épée longue +2 (1d8+1/19-20)
ou pique +2 (1d8+1/x3)
ou matraque +2 (1d6+1/x2 non légal)
Distance arbalète légère +3 (1d8/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8
BBA +1 ; BMC +2 ; DMC 13
Dons Arme de prédilection (arbalète légère), Robustesse
Compétences Bluff +0, Intimidation +3, Perception +1
Langues commun
Équipement de combat *potion de soins légers*, pierre à tonnerre ;
Autre équipement armure d'écailles, targe, épée longue, pique, matraque, arbalète légère avec 40 carreaux.

KESTEN GARESS

Quant à Kesten, c'est un soldat renfrogné et réservé mais indubitablement expérimenté. Son nom fait de lui un noble de naissance mais cela ne transparait pas du tout dans son comportement.

Il possède un équipement considérablement plus lourd que ses hommes : il porte une armure à plaques de très belle facture et préfère se battre avec un cimenterre et un grand bouclier d'acier (une combinaison qui a des effets dévastateurs entre ses mains). Aucun des hommes sous son commandement ne lui arrive à la cheville et tous parlent avec émerveillement de l'impressionnant spectacle qu'il donne sur le champ de bataille lorsqu'il tranche ennemi après ennemi tout en évitant

les coups adverses avec une agilité qui semble impossible avec une armure aussi lourde. Il possède également un puissant arc long composite avec lequel il se débrouille plutôt bien et cela pour la même raison qui le pousse à insister que ses hommes se munissent d'une arbalète : pour avoir une arme adéquate dans n'importe quelle situation.

Il fait confiance à ses hommes pour accomplir leur devoir, ce qui peut lui donner l'apparence d'un chef avec peu de discipline. Peu lui échaud la manière dont ses hommes remplissent leur tâche ou comment ils passent leurs loisirs tant que ce qui doit être fait est fait. Tous les libres mercenaires lui font entièrement confiance et éprouvent du respect pour lui et ils remettraient leur vie entre ses mains sans hésitation.

KESTEN GARESS

FP 2

XP 600

Humain mâle guerrier 3

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +2 ; Sens Perception +2

DÉFENSE

CA 23, contact 12, pris au dépourvu 21 (armure +8, bouclier +3, Dex +1, esquive +1)

pv 30 (3d10+9)

Ref +2, Vig +5, Vol +0

ATTAQUE

Corps à corps cimeterre de maître avec Attaque en puissance +7 (1d6+5/18-20)

ou matraque avec Attaque en puissance +5 (1d6+4/x2 non létal)

Distance arc long composite +4 (1d8+2/x3)

TACTIQUES

Pendant le combat Kesten préfère charger en direction du plus grand groupe d'ennemis et attirer l'attention de ceux-ci sur lui-même

plutôt que sur ses hommes. Il utilise Attaque en puissance pour se débarrasser aussi rapidement que possible des combattants au corps à corps, qu'il cible en premier lieu : il préfère que le combat se termine le plus vite possible. Il veille à la sécurité de ses hommes (plus qu'à la sienne) et se mettra volontiers en danger si cela peut leur sauver la vie.

Moral Kesten ne craint pas la mort et une certaine partie de lui l'attend même avec impatience, mais il ne se sacrifie pas en vain. Si la situation tourne mal et que sacrifier sa vie n'apporterait rien, il ordonne une retraite dès qu'il est clair que ses hommes ne font pas le poids. Il s'assure que tous ceux dont il a la charge se sont enfuis avant de partir à son tour.

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12

BBA +3 ; BMC +7 ; DMC 17

Dons Arme de prédilection (cimeterre), Art du bouclier, Attaque en puissance, Esquive

Compétences Connaissances (noblesse) +6, Diplomatie +7, Intimidation +7, Perception +2, Psychologie +5

Langues commun

Particularités courage +1, entraînement aux armures +1

Équipement de combat *potion de soins légers* (3), pierre à tonnerre ;

Autre équipement armure à plaques de maître, grand bouclier d'acier, cimeterre de maître, arc long composite (bonus maximal de Force +2) avec 40 flèches, habits de noble

NOTES

Kesten Garess utilise l'option présentée dans le *Livre de Campagne* et, en tant que guerrier entraîné dans une école de combat, il ne gagne pas de don de combat en bonus au niveau 1 mais obtient 2 points de compétence de plus à chaque niveau et traite les compétences suivantes comme des compétences de classe : Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (ingénierie) (Int), Connaissances (noblesse) (Int), Diplomatie (Cha), Psychologie (Cha).

LA VIE AU FORT DU SEIGNEUR-CERF

❖ UN MINI-RÉCIT PAR VOLTANG ([HTTP://WWW.EPICWORDS.COM/ENTRIES/2622](http://www.epicwords.com/entries/2622)), TRADUIT PAR DALVYN

Il y a six mois de cela...

Akiros Ismort regardait la femme qui se tenait au portail depuis les hauteurs du poste de garde du nord. « *Ouvrez la porte !* » Il se détourna pour ne plus voir le sourire de la femme alors que celle-ci chevauchait vers l'intérieur avec le butin ramené depuis le camp de l'Épine. Akiros ne rendait jamais les sourires, et il était fatigué de faire comme s'ils avaient été amis.

C'était Jex le Snitch qui était de garde et lui n'éprouvait aucune difficulté pour sourire bêtement à Kressle. « *Oh ce que j'aimerais chevaucher cette jeune jument, hein Akiros ? J'parie qu'elle galoperait, ah ça oui, qu'elle galoperait comme une bête de compétition !* »

Un regard d'acier gris coupa la parole à Jex et le bandit ferma sa bouche. Le second du Seigneur-Cerf n'avait aucun humour, c'était bien connu, tout spécialement lorsqu'il s'agissait de femmes. Lorsque Akiros fut convaincu que Jex ne remuerait plus les lèvres tant qu'il serait à portée de voix de ses radotages de dégénéré, Akiros se retourna et descendit les escaliers vers l'armurerie.

Une voix profonde mais enfantine l'appela depuis la plateforme fissurée de la tour centrale. « *Hey, Kyrie ! Regarde ce que j'ai !* »

Akiros s'arrêta et fit de son mieux pour cacher son agacement et forcer un sourire sur son visage. « *Qu'est-ce que tu as trouvé, Auchs ?* »

La brute colossale tenait un petit rongeur par la queue, ses pattes s'agitant dans l'air inutilement. « *Je m'suis trouvé une p'tite souris !* » cria Auchs, bien incapable de cacher la fierté qu'il ressentait suite à sa prise.

« *C'est un rat,* » dit Akiros.

Auchs balança l'animal d'avant en arrière. « *Je vais l'appeler Monsieur Souris. Et il sera mon animal.* »

« *Bien. Sois sage.* » Akiros continua son chemin vers le sol en secouant la tête. D'ici une heure ou deux, Auchs serrerait ou écraserait l'animal jusqu'à ce qu'il couine pour la dernière fois et, avec un peu de chance, il ne profiterait pas de son dernier souffle pour le mordre et lui transmettre une maladie. Il aurait dû se trouver dans un asile de fous, sous la surveillance de prêtres, et pas tout seul et sans supervision dans un fort humide, exploité pour sa musculature et encouragé à des actes de plus en plus cruels.

La source de cet encouragement était appuyé contre la porte de l'armurerie et regardait Akiros avec la grâce d'un prédateur félin et un sourire tellement suave au point d'être écœurant. Dovan de Nisroch. Akiros faisait de son mieux pour éviter l'homme en passant devant lui mais Dovan prit un malin

plaisir à étendre ses jambes juste au moment où il passa, de sorte qu'ils se frôlent. Un prédateur qui marque son territoire.

« *Garde tes jambes près de toi si tu ne veux pas les perdre,* » grogna Akiros.

Dovan répondit de sa voix de soie. « *Eh bien, eh bien, je n'avais pas l'intention de te faire perdre ton calme, paladin. Érastil seul sait ce qui pourrait arriver alors...* »

En un clin d'œil, Akiros avait son bras contre la gorge de Dovan. La vitesse avec laquelle il s'était déplacé avait surpris même Dovan. « *Tu n'as droit qu'à une seule mise en garde,* » murmura Akiros. « *Parle à nouveau de mon dieu et pas même Érastil lui-même ne pourrait m'empêcher de passer par ta gorge et de t'arracher cet organe putride qui te sert de cœur.* »

« *Ca serait une chose à voir, pour sûr !* » répondit Dovan joyeusement. La pointe de sa rapière se trouvait sur la carotide d'Akiros. « *Un de ces jours, ton mauvais caractère te jouera un mauvais tour...* »

« *Et je ferai en sorte que tu sois aux premières loges quand ça arrivera.* » Il libéra la gorge de Dovan et la rapière se retira elle aussi. Ils s'écartèrent l'un de l'autre juste à temps pour accueillir Kressle.

Dans la cour, un jeune garçon emmena Kressle à l'écart, tout en décochant un regard haineux dans la direction de l'homme svelte en habits de cuir noir. Dovan remarqua le regard et sembla se nourrir de la haine qu'il véhiculait.

« *Qu'est-ce qui se passe avec Valkéri ?* » demanda Kressle en désignant le garçon du menton. « *Il ne parle pas aujourd'hui ?* »

Dovan afficha un sourire. « *Le chat a pris sa langue.* »

Kressle haussa les épaules. « *Y'a quelque chose à manger ?* »

Akiros hocha la tête. « *De la dinde rôtie.* » Elle passa devant eux et entra dans l'armurerie vu que la seule porte menant à la salle de la rôtissoire s'y trouvait. Une fois qu'elle fut partie, il dit calmement « *Je n'ai jamais su pourquoi Valkéri était revenu de cette attaque sans sa langue.* »

« *Juste une correction mineure. Ca lui va bien, non ? Ca laisse plus de place dans sa bouche maintenant.* »

Akiros cracha par terre après avoir détourné la tête. « *Saloperie de pédéraste.* »

« *Ô grand et puissant paladin, nous ne pouvons pas tous être des eunuques comme toi. Quoi qu'il en soit, le gosse avait une grande gueule. Il ne respectait pas la chaîne de commandement.* »

« *Parce qu'il ne se soumettait pas à tes désirs sexuels ?* » demanda Akiros alors que son sang se mettait à bouillir dans ses veines.

Dovan sourit « *Oh, bonté divine, non. Je suis un amant très persuasif. Mais il y a eu un petit désaccord mineur au sujet des*

prisonniers. J'étais d'avis que prendre des captifs nous ralentirait ; il a pensé qu'il avait le droit de donner une opinion contraire. »

« *Nous ne faisons pas de prisonniers,* » dit Akiros. « *C'est un ordre toujours en vigueur.* »

« *Naturellement. C'est pour cela que je n'ai pas compris tout le foin qu'ils ont fait quand j'ai commencé à les égorger... mais le sale gosse ne voulait pas se taire. Là, il a appris sa leçon.* »

La rage qui bouillonnait dans les veines de l'ancien paladin cessa immédiatement, comme si son sang était devenu glacial. Il s'était habitué à voir les autres souffrir, ceux qu'il avait autrefois jugé innocents, avant que ce monde ne se révèle être une coquille vide, et il avait même appris à respecter la pouvoir de sa rage et la simplicité de cette existence brutale. Des gens mourraient, parfois ses propres hommes, parfois ceux à qui ils s'en prenaient, mais il n'avait jamais autorisé ni pratiqué le genre massacre volontaire dont Dovan parlait à cet instant, le regard brillant de sadisme.

Akiros posa la main sur la garde de son épée. Il était si concentré sur Dovan qu'il pouvait sentir le goût l'outrage qu'il ressentait et l'étrange émotion sans nom qui surgissait chez son ennemi. Si concentré qu'il n'entendait pas le bruit des bottes derrière lui. Tellement de morts sans raison. Tellement de vies tranchées par la lame d'un monstre. Tellement de jours ici, sans ce endroit, dévoué corps et âme à un objectif proche du nihilisme. Une communauté, oui, et un comportement aussi horrible que la pourriture du sous-sol, une communauté dirigée par la terreur, une communauté qui accueillait et pardonnait l'impardonnable.

Un coup. Juset un coup de son épée pourrait changer le cours de sa vie aussi soudainement que l'éclat de colère qui l'avait déjà modifié plusieurs années plus tôt.

Une épaisse main gantée agrippa l'épaule d'Akiros. « *Tu sais ce que je pense que la dissension dans les troupes.* »

Sans une autre pensée, sa main s'écarta de la garde de son épée et il se retourna pour faire face à son employé. « *Mes excuses, seigneur. J'émettais seulement des réserves sur la manière dont Dovan rend la discipline au sein des troupes.* »

Le Seigneur-Cerf était un personnage imposant. Seuls sa bouche et ses yeux sombres étaient visible sous un masque d'os et de cornes. Son torse nu laissait apparaître des muscles sculpturaux assombris par le soleil et des poils courbés. Si quelqu'un avait dit à Akiros qu'il ne s'agissait pas d'un homme mais d'une créature mi-ours et mi-cerf, il l'aurait cru. « *Le garçon...* »

« *Oui, seigneur. Vos hommes sont fort différents et c'est par loyauté qu'ils vous suivent. La loyauté ne peut être achetée en coupant des langues.* »

Le Seigneur-Cerf hocha la tête pensivement. « *Et qu'as-tu à ajouter à cela, mon vieil ami de Nisroch ?* »

Dovan sourit. « *Le gosse est faible. Il n'y a pas de place pour les faibles. Ce que je lui ai fait, ce que je continue à lui faire, ça va lui apprendre à haïr. C'est dans la douleur et dans la haine qu'on trouve la force.* »

« *C'est très vrai,* » dit le Seigneur-Cerf. Son bras était déjà en mouvement avant même que le sourire de Dovan ne disparaisse de son visage. Le coup fut rapide et brutal ; la bouche du bandit lieutenant se mit à saigner et l'individu tomba au sol. « *Peut-être devrais-tu suivre toi-même tes leçons. Akiros, frappe-moi.* »

« *Seigneur ?* »

Depuis l'intérieur de son casque, la voix graveleuse du Seigneur-Cerf entonna les paroles suivantes suffisamment fort pour que les autres puissent entendre. « *Le seigneur qui frappe son serviteur est un couard ! Le seigneur qui partage la punition de son serviteur commence à comprendre. Dégaine ton épée, Akiros, maintenant !* »

Kressle se tenait dans la porte menant à l'armurerie. Elle regardait calmement.

Akiros tira son épée de manière hésitante. Le Seigneur-Cerf étendit les bras, exposant son torse nu. Avec une prière silencieuse à Érastil, Akiros mut sa lame et dessina une coupure nette dans la chair du Seigneur-Cerf. L'homme ne grimaça pas. Il ne montra aucun signe extérieur de douleur ou de blessure à l'exception de la profonde entaille rouge.

Dovan était encore au sol, les yeux grand ouverts. Il touchait sa lèvre ensanglantée. Le Seigneur-Cerf le désigna d'un doigt menaçant. « *Ne prends pas à une autre homme dans mon royaume, à moins que tu ne sois préparé de saigner tout comme il saigne. Oublie cela encore une fois et tu perdras ta langue.* » Il s'éloigna en marchant, abandonnant Dovan sur le sol.

En observant le mince homme aux cheveux noirs se relever, Akiros se souvint alors d'une chose que son père lui avait appris. Ne laisse jamais un animal blessé.

« *Vous avez bien sûr raison,* » dit Dovan sur un ton mielleux tout en suivant chacun des pas du Seigneur-Cerf. Il retira une flasque de cuir de sa ceinture et l'offrit avec un sourire. « *J'ai dépassé mon autorité, j'ai appris ma leçon. Maintenant, si nous nous occupons de votre blessure.* » Il secoua la flasque. « *Il n'y a rien de plus efficace que ceci pour les coupures. Croyez moi, je m'y connais en liqueur presque aussi bien qu'en blessures.* »

Akiros regarda avec dégoût le Seigneur-Cerf tendre la main vers la flasque, sa main tremblant d'anticipation. Il se retourna avant que la boisson ne passe entre ses lèvres blessées. Kressle croisa le regard d'Akiros. Il savait ce qu'elle voulait, et il se sentait juste assez répugnant pour lui permettre de l'obtenir.

Tout en l'embrassant, il referma la porte de l'armurerie. Ses mains à elle étaient déjà occupées à enlever son armure. Kressle était affamée et elle désirait être dévorée. Ce n'était l'amour qu'ils firent en se roulant dans la poussière. Il savait bien que ce n'était pas cela, tout comme elle. Kressle le serra fortement et elle lui mordit l'oreille jusqu'au sang. La douleur lui permet de se concentrer. Il n'y avait aucun plaisir, pas pour lui. Il pouvait l'entendre se rapprocher de l'extase et il ne lui fallut pas longtemps pour adopter son rythme. Lorsque ce fut terminé, elle tenta de l'embrasser à nouveau mais il la repoussa.

Elle n'était pas blessée, bien au contraire. Elle souriait. « *Je ne*

faisais que te tester. Merci pour la ballade ! »

Ils restèrent couchés et nus, profitant de la chaleur de l'autre. Il se tourna vers elle. « *Si tu pouvais tout recommencer, tu le ferais ? »*

« *Je ne pensais pas que tu avais autant d'endurance,* » dit-elle en ricanant.

« *Je parle de ta vie. Est-ce que tu abandonnerais tout ça pour tenter ta chance ailleurs... si tu le pouvais ? »*

Kressle se releva sur ses coudes. « *Pour faire quoi ? Fuir avec toi ? T'as le cerveau en compote ? »*

« *Il n'est pas question de moi,* » dit Akiros.

Elle leva les yeux aux cieux et commença à se rhabiller. « *Il faut toujours que tu gâches les bonnes choses. Ce n'est jamais juste du sexe avec toi. Il faut toujours que tu philosophes. Écoute, c'est juste ça, rien de plus. Soit tu es une de ces personnes qui passent leur vie à aller d'un endroit à un autre dans un wagon, soit tu es un de nous.* »

« *Nous, les gens qui dévalisons ce wagon,* » murmura-t-il.

Kressle se retourna vers lui, furieuse. « *Il nous a rendu forts. Nous sommes meilleurs grâce à lui. Soit tu es fort, soit on te marche dessus.* »

Il pensa à Dovan. « *Certains d'entre nous sont pires.* »

« *Ne me la joue pas petite nature,* » dit-elle tout en ajustant sa chemise. « *J'étais ici avant toi. C'était ici que je vivais, tu te souviens ? Les longues nuits sur les rives de la Tuskwater avant de s'enfermer dans des caravanes. Tu étais une force de la nature en colère, tout comme lui.* » Kressle sourit et toucha le torse nu d'Akiros avec ses doigts de pied. « *Tout comme lui, mais en mieux : je pouvais t'avoir.* »

« *Il n'est plus ce qu'il était.* »

Kressle haussa les épaules. « *Je pense qu'il est mieux maintenant. Je pense que c'est toi qui le rend meilleur, tout comme lui vient puiser en nous et nous rend meilleurs.* »

« *Même si tu as raison, ça sert à quoi tout ça ?* » demanda Akiros.

« *Tu plaisantes ? Nous allons diriger la Ceinture Verte. Les Narlmarches nous appartiennent déjà. Je vais continuer vers le Nord jusqu'à ce que le Rostland puisse sentir notre morsure dans ses fesses. Nous serons comme le Pitax, mais en mieux.* »

« *Un royaume de bandits,* » dit-il à voix basse.

« *Un vrai royaume, sans toute cette noblesse et ces beaux habits inutiles, et sans ces gens qui crèvent de faim dans les rues. Ici, soit tu te lèves et tu prends ce qui te revient ou tu ne mérites pas d'être ici.* »

Il voulut dire que c'était là des rêves de jeunesse, qu'il avait déjà entendu tout ça avant dans la bouche d'hommes qui prêchaient la force mais qui se complaisaient dans la faiblesse. Il voulut dire qu'un royaume valable n'était pas un royaume

où les rues ne contiennent aucun pauvres parce que les plus forts les avaient tous écrasés. Il voulut le dire, mais il ne le fit pas. Kressle était jeune. Parfois, il avait l'impression qu'elle était incroyablement jeune.

Akiros était trop vieux pour ces contes.

« *Vas-y,* » lui dit-il. « *Auch voudra te voir avant que tu ne repartes.* »

Elle hocha la tête. « *Il a un pois chiche dans la tête mais, bon dieu, qu'est-ce qu'il me fait rire ! Tu viens ? »*

Il noua ses pantalons et commença à rassembler son armure. « *Dans un instant.* »

Kressle ouvrit la porte de l'armurerie mais elle la referma à nouveau. Elle le regarda un long moment.

« *Je veux que tu me promettes quelque chose.* » dit-il.

Elle rit. « *Allez, tu ne penses quand même pas qu'une petite galipette de temps en temps et un été agréable suffisent pour que tu puisses me donner des ordres hein ? Tu n'as pas su me garder quand tu m'avais.* »

« *Pas un ordre,* » dit Akiros. « *Une promesse.* »

« *Oui, allez. Je t'écoute.* »

« *Promets-moi que, si quelque chose de mieux se présente, quelque chose de réel... je veux que tu me promettes que, si ça arrive, je ne te reverrai plus jamais ici dans cet endroit. Tu saisis ta chance où qu'elle te mène et tu ne regarderas jamais en arrière.* »

Kressle le regarda comme s'il venait de perdre la tête. « *De quoi parles-tu donc ? Quelque chose ? Une chance ? »*

« *Tu le sauras quand tu le verras.* »

Elle haussa les épaules. « *D'accord, si ce truc magique mieux que tout le reste croise mon chemin, je regarderai où ça me mène. Je le promets... mais toi aussi, tu dois faire la même promesse stupide.* »

Akiros toucha la hampe de son épée et pensa à Dovan. « *Je l'ai déjà faite, cette promesse.* »

MENU POUR 6 JOUEURS

❖ *UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR ALEXANDER KILCOYNE*

Voici quelques conseils pour ajuster le premier volume de la campagne Kingmaker à une équipe de 6 personnages.

La construction de rencontres équilibrées n'est pas une science exacte, mais j'ai tenté de faire en sorte que chacune des rencontres génère à peu près 50% d'XP de plus que celles présentées dans le livret Pathfinder.

La plupart du temps, cela revient à ajouter l'archétype « évolué » à un ennemi unique, à compléter la rencontre en ajoutant des ennemis mineurs du genre « sbire » (comme des bandits, des kobolds ou des mites) ou à augmenter le niveau des PNJ plutôt que de remplacer complètement la rencontre par une autre. Cependant, ce n'est pas toujours la meilleure manière car un groupe de 6 personnes peut accomplir un plus grand nombre d'actions par round alors que les ennemis ne sont pas plus difficiles à toucher ni plus susceptibles de résister aux sorts et, dans de nombreuses occasions, ils se retrouvent en infériorité numérique.

Note. Dans la plupart des cas, les parties « tactiques » des blocs descriptifs restent inchangés ; elles n'ont donc pas été reprises ici et il convient d'utiliser celles disponibles dans le livret Pathfinder.

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

- Donner au groupe 150 XP par hex exploré (pour conserver une récompense de 25 XP par PJ et par hex).
- Pour chaque quête terminée, donnez aux PJ 600 XP au lieu de 400 XP (pour la même raison).
- Les fonds initiaux du comptoir d'Oleg restent les mêmes mais la première fois que les PJ y retournent, il peut posséder jusqu'à 750 po de biens (au lieu de 500 po). Cette valeur augmente de 150 po chaque semaine, jusqu'à un maximum de 1 500 po après 6 semaines.

LES BANDITS DU COMPTOIR

- Ajouter un bandit de plus (+ 135 XP).
- Ajouter un niveau de rôdeur à Happs (+ 200 XP).

HAPPS BYDON

FP 1

XP 400

Humain (m), rôdeur 2

Humanoïde (humain) de taille M, LM

Init +2, Sens Perception +6

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure +3, Dex +2)

pv 20 (2d10+9)

Ref +5, Vig +5, Vol +1

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps épée longue +4 (1d8+2/19–20)

Distance arc long composite de maître +5 (1d8+2/x3)

Attaque spéciale ennemi juré (elfes +2)

CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +2, BMC +2, DMD 16

Dons Robustesse, Tir à bout portant, Tir précis

Compétences Connaissances (nature) +4, Discrétion +7, Équitation +7, Intimidation +5, Perception +6, Survie +6

Langues commun

Particularités Pistage +1, empathie sauvage +1

Équipement feu grégeois (2), armure de cuir cloutée, dague, épée longue, arc long composite de maître (bonus maximal de Force +2) avec 20 flèches, rations de voyage pour 2 jours, amulette du Seigneur-Cerf en argent valant 20 po, 50 po

L'EXPLORATION DE LA CEINTURE VERTE

Les emplacements qui ne nécessitent aucun changement ne sont pas repris ici.

C. La chance de tomber sur un piège augmente à 25% et les jets d'attaque des pièges à ours passe à +12. Le DD du test de Perception pour repérer les pièges grimpe à 17 ; un échec de 5 points ou plus indique que le PJ marche sur un des pièges. Cela devrait suffire à augmenter la difficulté de la rencontre à un FP 2, valant 600 XP.

F. Si les PJ parviennent à communiquer pacifiquement avec les fées, donnez-leur 1 500 XP au lieu des 1 000 XP suggéré (de sorte qu'ils reçoivent chacun 250 XP). S'ils combattent les fées, vous pouvez leur appliquer l'archétype simple « évolué » pour corser le combat.

G. Le champ de radis contient 6 kobolds au lieu de 4, pour un total de 600 XP.

H. Appliquez l'archétype simple « évolué » aux araignées, pour un total de 600 XP.

I. Il y a 3 grenouilles géantes au lieu de 2, pour un total de 1 200 XP et un FP de 4.

J. Appliquez l'archétype simple « évolué » à l'ours, ce qui revient grosso modo à supprimer l'effet négatif de la malédiction tout en donnant plus de points de vie et une longévité accrue à l'ours. Lorsque l'ours attaque un suivant d'Érastil, réduisez les jets d'attaque et de dégâts de 2 points, ainsi que ses jets de sauvegarde.

OURS MAUDIT ÉVOLUÉ

FP 4

XP 1 200

Animal évolué de taille G, N

Init +3 ; Sens odorat, vision nocturne, Perception +6

DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 17 (Dex +8, naturelle +8, taille -1)

pv 40 (30 + 2 pv/DV de l'archétype)

Réf +5, Vig +8, Vol +2

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps 2 griffes +7 (1d6+5 plus étreinte), morsure +7 (1d6+5)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

CARACTÉRISTIQUES

For 25, Dex 17, Con 23, Int 6, Sag 16, Cha 10

BBA +3, BMC +9 (+13 pour la lutte), DMD 24 (28 contre le croc-en-jambe)

Dons Course, Endurance, Talent (Survie)

Compétences Natation +14, Perception +6, Survie +5 ; **Modificateurs raciaux** Natation +4

K. Voir plus bas.

M. Aucun changement nécessaire mais vous pourriez vouloir ajouter quelques trésors supplémentaires à partager entre tous les PJ.

O. Après avoir exilé Garrum, le roi-prêtre a envoyé un pisteur pour le retrouver et le tuer. Garrum est parvenu à lui tendre une embuscade et à le vaincre avant de prendre son slurk, qu'il a dompté au fil des semaines qui ont suivies. Garrum se retrouve donc avec deux slurks, ce qui fait grimper les XP associés à cette rencontre jusqu'à 1 800.

P. En remplaçant Tuskgutter le sanglier par Tuskgutter le sanglier sanguinaire, le FP de la rencontre grimpe à 4 et les XP gagnés, à 1 200. Cela en fait cependant une créature très dangereuse capable de tuer un personnage de niveau 1 en un coup (avec des dégâts moyens de 16), mais il ne dispose que d'une action par round (contre six pour les PJ), et les PJ pourraient bien ne plus être niveau 1 lorsqu'ils le rencontreront.

R. Voir plus bas.

S. Si nécessaire, on peut donner à Nettles l'archétype simple « évolué ». Cependant, ce n'est peut-être pas une bonne idée de récompenser les PJ pour avoir vaincu un adversaire pour qui d'autres sortes d'interaction sont possibles. Il vaut peut-être mieux simplement augmenter la récompense pour avoir accompli le dernier souhait de Nettles et la faire passer de 800 XP à 1 200 XP.

U. Ajoutez un troisième tatzlwyrms. Comme il s'agit déjà d'adversaires difficiles, il vaut mieux en ajouter un que d'appliquer un archétype pour en faire évoluer un. Il peut s'agir au total d'un mâle et de deux femelles ou bien encore de deux mâles en compétition pour l'affection de la femelle. L'ajout d'une troisième créature fait monter les XP à 1 800.

V. On peut appliquer l'archétype simple « évolué » pour transformer le thylacine en cougar sanguinaire. Cela augmente les XP gagnés seulement jusqu'à 800 (au lieu de 900) mais les PJ dotés des capacités adéquates pourraient s'en faire un allié.

COUGAR SANGUINAIRE (THYLACINE ÉVOLUÉ) FP 3

XP 800

Animal évolué de taille M, N

Init +4 ; **Sens** vision nocturne, Perception +10

DÉFENSE

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +4, naturelle +4)

pv 31 (3d8+18)

Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps morsure +7 (1d6+7/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 18, **con** 23, **Int** 6, **Sag** 17, **Cha** 11

BBA +2, **BMC** +7, **DMO** 21 (25 contre les crocs-en-jambe)

Dons S'avancer, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +8 (+12 pour sauter), Discrétion +8,

Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour sauter
Particularités mâchoires puissantes

W. Deux nuées d'araignées attaquent les PJ lorsqu'ils explorent la région (au lieu d'une seule). Cela fait passer les XP gagnés à 800 au lieu de 600 (et permet de contrebalancer le manque à gagner de l'emplacement V).

Y. Voir plus bas.

Z. Voir plus bas.

LES BANDITS DE LA CEINTURE VERTE

- Donner un niveau de plus à Kressle, ce qui en fait un PNJ de niveau 3 et de FP 2 valant 600 XP.
- Le camp des bandits abrite 6 bandits (les 6 autres sont partis chasser) ; les 12 bandits sont là si le camp est en alerte.

KRESSLE

FP 2

XP 600

Humaine (f) rôdeur 3

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Init +3 ; **Sens** Perception +9

Défense

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +1, esquive +1)

pv 29 (3d10+12)

Réf +4, **Vig** +5, **Vol** +2

Attaque

VD 6 cases

Corps à corps hachette de maître +8 (1d6+3/×3)

ou hachette de maître +6 (1d6+3/×3) et hachette de maître +6 (1d6+3/×3)

Distance dague +4 (1d4+3/19-20)

Attaques spéciales ennemi juré (humains +2)

Caractéristiques

For 16, **Dex** 13, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8

BBA +3, **BMC** +6, **DMD** 18

Dons Arme de prédilection (hachette), Combat à deux armes, Endurance, Esquive, Robustesse

Compétences Connaissances (géographie) +8, Connaissances (nature) +6, Discrétion +8, Escalade +8, Intimidation +5, Perception +9, Survie +9

Langues commun

Particularités pistage +1, empathie sauvage +2, terrain de prédiction (forêts +2 ; ce bonus est déjà compté ci-dessus — si Kressle n'est pas en forêts, son initiative et ses tests de Connaissances [Géographie], Discrétion, Perception et Survie doivent être réduits de 2)

Équipement *potion de soins importants*, chemise de mailles de maître, 2 hachettes de maître, 4 dagues, 115 po

LE VIEUX SYCOMORE

R1. En plus de Dingetooth et d'Uurch, un troisième mite est présent dans cette pièce. Il possède un second lanceur de chausse-trappes mais il fonce au corps à corps après avoir tiré une seule fois, alors qu'Uurch fuit vers R3. Grâce à ce mite supplémentaire, la rencontre rapporte 300 XP.

R2. On y trouve deux mille-pattes géants de plus pour un total de 1 100 XP.

R3. Il y a un total de 9 mites dans cette salle, certains occupés



à torturer le kobold et d'autres encourageant les premiers. Ils perdent tout courage dès que 5 d'entre eux ont été tués ou incapacités. Grâce aux 3 mites supplémentaires, on atteint un total de 900 XP.

R4. Le mille-pattes géant est un spécimen particulièrement robuste spécialement élevé par les mites et possédant l'archétype simple « évolué », ce qui accroît son FP à 4 et sa valeur en XP à 1 200. (*Note : le livre indique que le DD du poison du mille-pattes est de 14 mais c'est une erreur ; dans la version de base, le DD devrait être de 17.*)

MILLE-PATTES GÉANT ÉVOLUÉ **FP 4**

XP 1 200
 Vermine évoluée de taille TG, N
Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; **Perception** +2

DÉFENSE
CA 15, contact 6, pris au dépourvu 13 (Dex +2, espace réduit -4, naturelle +9, taille -2)
pv 46 (4d8+28)
Réf +3, **Vig** +11, **Vol** +3
Immunités effets mentaux

ATTAQUE
VD 8 cases, escalade 8 cases
Corps à corps morsure +6 (2d6+9 plus poison), coup de queue +1 (1d3 non létal plus croc en jambe)
Espace 3 cases ; **Allonge** 3 cases (4 pour le coup de queue)

CARACTÉRISTIQUES
For 29, **Dex** 15, **Con** 25, **Int** —, **Sag** 14, **Cha** 6
BBA +3, **BMC** +14, **DMD** 26 (croc-en-jambe impossible)
Compétences Escalade +17
Particularités Compact

CAPACITÉS SPÉCIALES
Compact (Ext) Même s'il s'agit d'une créature de taille TG, son corps compact et malléable lui permet de se faufiler dans les espaces confinés comme s'il s'agissait d'une créature de taille M.
Coup de queue (Ext) Un coup de queue inflige des dégâts non létaux sans bonus découlant de la Force ; l'allonge de cette attaque est de 4 cases.
Poison (Ext) Morsure — blessure ; *JdS* Vigueur DD 19 ; *fréquence* 1/

round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Dex ; *guérison* 1 réussite

R5. Il y a plusieurs manières de rendre cette rencontre plus difficile. En voici une :

- Chacun des quatre mites devient un garde d'honneur du chef et reçoit l'archétype simple « évolué ».
- Grabbles conserve l'archétype « évolué » mais gagne deux niveaux de guerrier au lieu de ses DV raciaux, ce qui fait de lui un danger de FP approximativement égal à 2.

GRABBLES **FP 2**

XP 600
 Mite (m) guerrier 2
 Fée évoluée de taille P, LM
Init +3 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 24 cases, vision nocturne ; **Perception** +3

DÉFENSE
CA 21, contact 14, pris au dépourvu 18 (armure +4, bouclier +1Dex +3, naturelle +2, taille +1)
pv 17 (2d10+6)
Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +3 (+4 contre la peur)
RD 2/fer froid
Immunités sensible à la lumière

ATTAQUE
VD 4, escalade 4
Corps à corps pique +6 (1d6+1/x3)
Distance —
Attaque spéciale haine
Pouvoirs magiques (NLS 1)
 À volonté — *prestidigitation*
 1/jour — *anathème*

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 15, **Int** 12, **Sag** 17, **Cha** 12
BBA +0, **BMC** +2, **DMD** 15
Dons Arme de prédilection (pique), Attaques réflexes, Combat monté
Compétences Discrétion +11, Dressage +6, Équitation +8, Escalade +6, **Perception** +3 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Escamotage +4
Langues commun des profondeurs
Particularités empathie avec les vermines +6
Équipement pique de maître, chemise de mailles de maître, targe de maître, *potion de soins légers*

R6. Neuf mites occupent cette salle, les trois créatures supplémentaires étant occupées à jouer une petite pile de pièces de cuivre aux dés (27 pièces de cuivre au total). Dès que deux mites ont été tués ou incapacités, les autres fuient vers R5 pour protéger Grabbles. Cela augmente le quota d'XP de la rencontre jusqu'à 900.

LES KOBOLDS

Y1. Les deux premiers pièges à fosse du corridor menant dans le repaire des kobolds ont été améliorés : au contraire des autres, ils font 6 mètres de profondeur et inflige donc 2d6 points de dégâts au lieu de 1d6 en cas de chute. Ces pièges plus profonds valent 400 XP au lieu de 200 XP.

Y2. Les alcôves abritent 3 kobolds au lieu de 2.

Y3. Aucun changement nécessaire.

Y4. Tartuk a exigé d'avoir deux « assistants » pour ses travaux en tant que chamane de la tribu. En fait, ils ne sont guère plus que de simples esclaves soumis à ses moindres caprices ;

ils ne nourrissent aucun sentiment de loyauté envers Tartuk et n'obéissent que parce qu'ils en ont peur. Si Tartuk est tué, ils se rendent immédiatement et pourraient même l'attaquer eux-mêmes si l'ensorceleur semble avoir des difficultés contre les PJ. Tartuk se rend invisible puis va dans un des coins de la salle et lance *sommeil profond* sur ses ennemis (sans se préoccuper d'affecter ses servants ou pas). Tartuk gagne également un niveau d'ensorceleur, pour un total de 6.

TARTUK FP 5

XP 1 600

Kobold (m) ensorceleur 6

Humanoïde (reptilien) de taille P, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +1

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 17 (armure +1, bouclier +4, Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 27 (6d6+6)

Réf +4, **Vig** +3, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps serpe de fer froid de maître +5 (1d4+1)

Sorts connus (NLS 6 ; concentration +10)

3 (4/jour) — *sommeil profond* (DD 17)

2 (6/jour) — *détection des pensées* (DD 16), *image imparfaite* (DD 16), *invisibilité*

1 (7/jour) — *bouclier*, *frayeur* (DD 15), *identification*, *image silencieuse* (DD 15), *serviteur invisible*

0 (à volonté) — *aspersion acide*, *détection de la magie*, *lumière*, *main du mage*, *message*, *prestidigitation*, *résistance*

Lignage profane

TACTIQUE

Avant le combat Tartuk lance *bouclier* dès qu'il sait qu'il va rencontrer les PJ ou qu'il entend des kobolds qui approchent rapidement. Il lance *serviteur invisible* chaque jour.

Pendant le combat Tartuk utilise sa baguette et *terreur* contre les ennemis, à moins qu'on ne le force au corps à corps, auquel cas il utilise *Frappe magique* pour augmenter les dégâts infligés par sa serpe (c'est déjà pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Moral. Tartuk combat à mort, comme si, d'une certaine manière, c'était ce qu'il recherchait.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 12, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 8, **Cha** 18

BBA +3, **BMC** +1, **DMD** 12

Dons Dispense de composantes, *Frappe magique*, *Incantation silencieuse*, *Science de l'initiative*, *Vigilance*

Compétences Art de la magie +11, *Bluff* +13, *Connaissances (géographie)* +3, *Connaissances (mystères)* +7, *Connaissances (religion)* +5, *Discrétion* +0, *Estimation* +5, *Perception* +1, *Psychologie* +2, *Survie* +4, *Vol* +0

Langues commun, draconique, gnome, commun des profondeurs

Particularités pacte profane (familier corbeau nommé Tickbiter), arcanes de lignages, surnois, adepte de la métamagie 1/jour

Équipement *baguette de projectiles magiques* (NLS 3, 28 charges), serpe de fer froid de maître, *bracelets d'armure* +1, *cape de résistance* +1, journal personnel.

TICKBITER

Familier corbeau (voir Pathfinder Bestiaire)

pv 13

Langues draconique

CONTRE LE SEIGNEUR-CERF

Le flanc de la colline. Il y a 18 zombies cachés dans le flanc de

VALKÉRI SOTHALE « LE SILENCIEUX »

Ce bandit, que les autres surnomment sur un ton moqueur « le Silencieux », passe la plupart de son temps dans la tour centrale. Il apprécie la compagnie d'Auchs car le géant parle peu et ne se moque pas de lui.

C'est le plus jeune des habitants du fort, du haut de ses 18 ans. Il vient de Restov, où il était un petit caïd dans les rues. Il a dû fuir la ville après une bagarre qui a mal tourné et qui a donné aux autorités une bonne raison de le traquer. Les autres bandits l'insultent et se moquent de lui fréquemment, riant de son incapacité à parler.

La langue de Valkéri a été coupée par Dovan après que le jeune homme ait discuté une fois de trop les ordres qu'il avait donnés au sujet des prisonniers. Désormais, le jeune homme simule la peur dès qu'il en présence de Dovan, ce qui fait croire au lieutenant qu'il est réellement parvenu à le dompter.

En fait, Valkéri guette la moindre opportunité pour enfoncer sa lame dans la gorge de Dovan et quitter les troupes du Seigneur-Cerf. Ce groupe de bandits est trop cruel pour lui. Dans le fond, il n'a jamais voulu faire de mal à qui que ce soit, si ce n'est à Dovan.

la colline, chacun valant 200 XP (pour un total de 3 600 XP). Ils émergent au rythme de 6 zombies tous les 4 rounds. Cela peut sembler être des XP facilement obtenus, mais le nombre élevé de points de vie des zombies et le fait que les bandits attaqueront probablement les PJ à distance peuvent rendre cette rencontre assez délicate.

Z1. Si un combat se déroule, il y a 3 chevaux au lieu de deux.

Z2. Aucune modification nécessaire.

Z3. Aucune modification nécessaire (on augmente le nombre de bandits à l'intérieur du fort).

Z4. Auchs reçoit un guerrier de guerrier en plus, ce qui lui fait valoir 800 XP et le transforme en rencontre de FP 3. Comme son équipement est légèrement inférieur à la moyenne, son gourdin devient magique et son armure s'améliore également. Cependant, pour atteindre les 900 XP requis, on ajoute un nouveau bandit, Valkéri Sothale (voir encart).

AUCHS

FP 3

XP 800

Humain (m) guerrier 4

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init +1 ; **Sens** Perception +8

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (armure +6, Dex +1)

pv 38 (4d10+16)

Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2 ; +1 contre la terreur

Capacités défensives courage +1

ATTAQUE

VD 7 cases

Corps à corps *gourdin* +1, +11 (1d6+10)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 3, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +4, **BMC** +9, **DMD** 20

CELTHRIC KILBURN « LE BEAU »

Celthric Kilburn est un jeune noble déchu du nord du Brévoy. Il était autrefois plutôt beau mais son nez a été cassé à de nombreuses reprises et son visage est couvert de cicatrices et de bleus. Il a perdu sa fortune à la suite d'une série d'investissements malheureux puis a dilapidé le reste en jouant, jusqu'à ce qu'il soit forcé de devenir un bandit pour survivre.

Quelques semaines plus tôt, Jex le Snitch a surpris Celthric alors qu'il prenait une poignée de pièces de cuivre dans le butin des bandits et il a rapporté la faute de Celthric au Seigneur-Cerf, qui a battu Celthric sans pitié jusqu'à l'inconscience, lui arrachant les dents et ruinant sa beauté. Depuis ce moment, Celthric ne cache pas son ressentiment à l'égard de Jex et il n'a qu'une seule envie : pousser Jex par-dessus le mur vers le flanc de colline hanté. Si on l'y encourage, il pourrait bien employer une méthode encore plus directe. C'est Topper Red qui lui a donné son cruel surnom ; lui aussi, il le déteste féroce.

Celthric participe aux paris dans la salle commune, même s'il est mauvais au jeu et que les autres bandits l'apprécient car il est facile à plumer. Il est convaincu qu'ils trichent mais, en fait, c'est tout simplement lui qui est mauvais.

Dons Arme de prédilection (gourdin), Rapide, Robustesse, Spécialisation martiale (gourdin), Talent (Perception), Vigueur surhumaine

Compétences Natation +8, Perception +8

Langues commun (illettré)

Particularités entraînement en armure 1

Équipement *potion de soins modérés* (2), *potion de restauration mineure*, cotte de mailles de maîtres, *gourdin +1*, jouets de chevalier et de dragon valant 45 po au total, amulette en argent du Seigneur-Cerf valant 20 po

Z5. Dovan reçoit un niveau de roubleard de plus et une chemise de mailles de maître au lieu de sa cuir cloutée. Trois bandits supplémentaires sont présents dans cette pièce, pour un total de 1 745 XP (voir encarts).

DOVAN DE NISROCH

FP 3

XP 800

Humain (m) roubleard 4

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 19, contact 15, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +4, esquive +1)

pv 27 (4d8+9)

Réf +8, **Vig** +2, **Vol** +0

Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *raprière +1*, +9 (1d6+3/18-20)

Distance dague +7 (1d4+2/19-20)

Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 13

BBA +3, **BMC** +5, **DMD** 20

« PÈRE » AVERY TESSINO

Avery Tessino est un bandit beaucoup plus âgé que les autres, dans la quarantaine. Il était autrefois prêtre d'Érastil dans une petite communauté à l'est des Royaumes Fluviaux, Mandaville, mais il s'est détourné de la foi et est devenu un bandit après que ses ouailles aient été massacrées devant ses yeux par des barbares, et qu'Érastil n'ait rien fait pour empêcher cette boucherie.

Cet événement transforme l'humble prêtre en une coquille vide et amère. Même si une petite partie de lui déteste le bandit qu'il est devenu, le reste apprécie la souffrance qu'il inflige aux autres : pourquoi ne devraient-ils pas souffrir tout comme ses ouailles ont souffert ?

« Père » Avery s'est endormi près du feu ouvert dans la salle commune, en face des restes (une bonne moitié) de son repas. Le gros Norry l'a remarqué et semble impatient d'aller terminer son assiette une fois qu'il aura fini sa propre ration.

Dons Attaque en finesse, Attaques réflexes, Esquive, Mobilité

Compétences Acrobaties +9, Bluff +8, Connaissances (folklore local) +7, Diplomatie +8, Discrétion +9, Escamotage +8, Évasion +9, Intimidation +8, Perception +6

Langues commun

Particularités talents de roubleard (roubleard en finesse, entraînement aux armes [raprière]), perception des pièges

Équipement chemise de mailles de maître, *raprière +1*, *potions de soins importants* (3), amulette en argent du Seigneur-Cerf valant 20 po, boucles d'oreilles en turquoise valant 130 po chacune, 28 po, 2 pp

Z6. Beaky l'ours-hibou reçoit l'archétype simple « évolué » mais attention, cela le rend très dangereux (grand potentiel de dégâts).

Z7. Akiros étant un allié potentiel, il vaut sans doute mieux ne pas le modifier. Si une opposition plus forte est nécessaire, on peut lui donner un niveau de barbare de plus (avec Art du bouclier comme nouveau don et Vigueur renouvelée comme pouvoir de rage).

AKIROS ISMORE

FP 4

XP 1 200

Humain (m) ex-paladin 1/barbare 4

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +1 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 18 (armure +7, bouclier +3, Dex +1, rage -2)

pv 60 (4d12+1d10+29)

Réf +2, **Vig** +11, **Vol** +6

Capacités défensives sens des pièges +1, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *épée longue +1*, +11 (1d8+5/18-20)

Distance arc long composite +6 (1d8+2/×3)

Attaques spéciales rage (15 rounds/jour), pouvoirs de rage (réflexes rapides, vigueur renouvelée 1d8+5)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 12, **Con** 20, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 15

BBA +5, **BMC** +9, **DMD** 20

Dons Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Art du

MARKARD IRONMARK « LE RÉPARATEUR »

Markard Ironmark est un guerrier élané et grand. Cet ancien soldat de Dernier-Rempart a profité d'une patrouille pour désertier, las des longs combats avec les hordes du Belkzen. Cela se déroulait il y a plusieurs années de cela ; aujourd'hui, il est dans la trentaine mais il a toujours mené une vie de soldat discipliné et continue encore à s'entraîner avec vigueur tous les matins avant même que les autres bandits ne soient levés. Le Seigneur-Cerf cantonne Markard au fortin, à cause de sa discipline et de ses nerfs d'acier, mais même sans cela, ses compétences pour recoudre les blessures font qu'il s'agit de la meilleure place pour lui (il possède un rang en Premiers secours au lieu d'Intimidation) ; c'est ce qui lui a valu le surnom de « réparateur ».

Pour Markard, la prospérité des bandits et du Seigneur-Cerf lui permettra de se retirer et vivre ses vieux jours dans une ville décadente à l'écart des combats. Sa seule motivation est l'avarice, rien de plus. Markard s'occupe des blessures des hommes lorsqu'ils ne veulent pas descendre voir le type étrange au sous-sol mais, malgré cela, il n'a établi aucun lien spécial avec les autres, si ce n'est une étroite amitié avec Falgrim Sneeg, due en grande partie aux histoires de guerre des deux vétérans et à leur discipline de vie.

Dovan de Nisroch s'inquiète et suspecte Markard de vouloir prendre sa place de chef ; il aimerait d'ailleurs bien l'éliminer. Cependant, il a peur que Falgrim Sneeg ne rentre dans le jeu et ne rallie les autres bandits s'il manipule Auch et l'incite à attaquer l'ancien guerrier (un plan difficile à mettre en place étant donné que Markard n'a que très peu de contact avec les autres). Dovan pourrait utiliser les PJ et leur demander de « prouver leur loyauté » en éloignant Markard et en l'assassinant (il prétextera qu'il s'agit d'un traître à éliminer).

Markard se trouve dans la salle commune avec les autres bandits, assis à l'écart du groupe, occupé à crayonner la silhouette de la future maison de ses rêves, un manoir magnifique avec des murs de marbre, des dizaines de serviteurs et un petit harem.

bouclier, Volonté de fer

Compétences Connaissances (religion) +6, Intimidation +10, Natation +6, Perception +7, Survie +7

Langues commun

Équipement *potion de soins modérés (2), cotte de mailles +1, écu d'acier de maître, épée longue +1, arc long composite (bonus de Force maximal +2) avec 20 flèches et 3 flèches +1 tueuses de créatures magiques, symbole sacré d'Érastil en argent, amulette en argent du Seigneur-Cerf valant 20 po, 80 po*

Z8. Le Seigneur-Cerf gagne un niveau de roublard, ce qui l'amène à un FP de 7 et à un total de 3 200 XP. De plus, ses pénalités (dues à l'alcoolisme) sont divisées par deux, ce qui l'amène quelque part entre FP 7 et FP 8.

LE SEIGNEUR-CERF**FP 7,5**

XP 3 600

Humain (m) rôleur 3/roublard 6

Humanoïde (humain) de taille M, CM

Init +4 ; **Sens** Perception +11

DÉFENSE

CA 20, contact 16, pris au dépourvu 15 (armure +3, Dex +4, esquive +1, naturelle +1, parade +1)

pv 76 (3d10+6d8+33)

Réf +11, **Vig** +8, **Vol** +3

Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +2, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *épée longue +1, +9/+4 (1d8+2/19-20)*

Distance *arc long composite +1, +10/+5 (1d8+6/×3)*

Attaques spéciales attaque sournoise +3d6, ennemi juré (humain +2)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 12

BBA +7, **BMC** +10, **DMD** 25

Dons Arme de prédilection (arc long composite), Arme en main, Dur à cuir, Endurance, Esquive, Robustesse, Tir à bout portant, Tir précis, Vigueur surhumaine, Viser, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +15, Connaissances (géographie) +5, Discrétion +17, Escalade +13, Estimation +11, Intimidation +12, Natation +13, Perception +12, Survie +10

Langues commun

Particularités terrain de prédilection (collines +2), talents de roublard (botte secrète ×2, formation aux armes), pistage +1, perception des pièges, empathie sauvage +4

Équipement *potion de soins importants (2), armure de cuir +1, épée longue +1, arc long composite +1 (bonus maximal de Force +2) avec 20 flèches, amulette d'armure naturelle +1, casque du cerf, anneau de protection +1, une unique flèche tueuse d'humain.*

Z9. Aucune modification nécessaire, mais on peut augmenter le nombre de flèches, d'armures et d'équipement pour refléter le nombre accru de bandits présents.

Z10. Aucune modification nécessaire.

Z11. Nugrah gagne un niveau ainsi que deux compagnons, qui se cachent dans les ténèbres et passent à l'attaque quand Nugrah lui-même confronte des adversaires.

RATS SANGUINAIRES (2)**FP 1/3**

XP 135

Animal de taille P, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne, Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 8 cases, escalade 4 cases, nage 4 cases

Corps à corps morsure +1 (1d4 plus maladie)

Attaques spéciales maladie

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +0, **BMC** -1, **DMD** 12 (16 contre les crocs-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11,
Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** Escalade et Natation basés
sur la Dex

NUGRAH**FP 5****XP** 1 600

Vieil humain (m) druide de Gozreh 7

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Init -1 ; **Sens** Perception +15**DÉFENSE****CA** 12, contact 9, pris au dépourvu 12 (Dex -1, naturelle +3)**pv** 45 (7d8+14)**Réf** +1, **Vig** +5, **Vol** +10**Capacités défensives** résistance à l'appel de la nature ;**Résistance** acide 10**ATTAQUE****VD** 8 cases**Corps à corps** gourdin +5 (1d6)**Attaques spéciales** forme sauvage 2/jour**Pouvoir magique de domaine** (NLS 7 ; concentration +7)8/jour — *flèche d'acide***Sorts préparés** (NLS 7 ; concentration +12)4 — *pierres acérées*⁰, *soins importants* (2)3 — *façonnage de la pierre*⁰, *fusion dans la pierre*, *soins modérés*2 — *nuée grouillante*, *pattes d'araignée*, *peau d'écorce*,
*ramollissement de la terre et de la pierre*⁰1 — *grand pas*, *Pierre magique*, *soins légers* (4)0 (à volonté) — *création d'eau*, *détection de la magie*, *lumière*,
*réparation***Domaine** Terre**TACTIQUES**

Avant le combat Dès que Nugrah repère des intrus qui pénètrent dans la cave, il lance *fusion dans la pierre* pour rentrer dans le mur sud de la zone Z11c, écouter et attendre. En restant dans la pierre, il lance *peau d'écorce*, *pattes d'araignée* et *grand pas* (déjà inclus dans ce bloc descriptif). Puis il sort du mur et avance dans le plafond pour voir qui a pénétré dans son antre.

Pendant le combat La première action de Nugrah consiste à utiliser sa compétence de forme sauvage pour prendre l'aspect d'un glouton tout en restant attaché au plafond à 4,50 mètres de hauteur. Il sacrifie un sort de *soins importants* pour lancer une *convocation d'alliés naturels IV* et invoquer 1d4+1 élémentaires de la Terre de taille P qui attaqueront les PJ avant d'enchaîner avec *nuée grouillante*. C'est seulement à ce moment-là qu'il descendra pour attaquer au corps à corps.

Moral Il ne poursuit pas les ennemis qui sortent de sa cellule, mais il combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES**For** 11, **Dex** 9, **Con** 10, **Int** 12, **Sag** 20, **Cha** 10**BBA** +5, **BMC** +5, **DMD** 14**Dons** Endurance, Incantation animale, Magie de guerre, Robustesse, Volonté de fer**Compétences** Bluff +7, Connaissances (nature) +13, Discrétion +6, Intimidation +7, Perception +15, Survie +17**Langues** commun, hallit**Particularités** pacte avec la nature (domaine de la Terre), instinct naturel, passage sans trace, empathie sauvage +6, déplacement facilité (forêts)**Équipement** gourdin