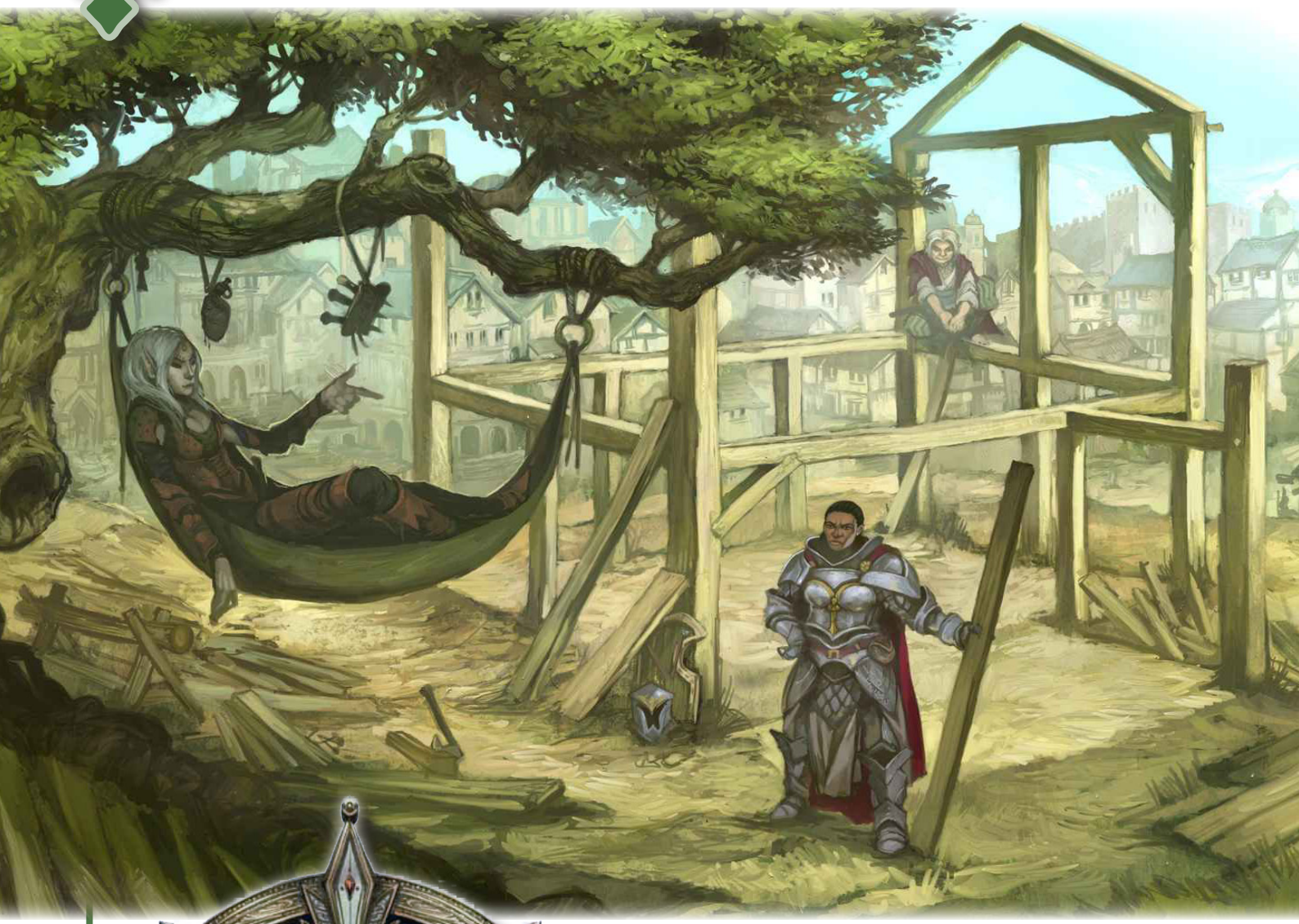
UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



COMPAGNON DE ROUTE POUR PF #32

Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autre 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 1.0
23/02/2011

Table des matières

Charte d'exploration 3

Aide-mémoire pour gérer un royaume 4

Principes et concepts fondamentaux 4
Un système abstrait – 4
Les points de construction – 4
Les caractéristiques principales d'un royaume – 4
Diriger un royaume 7
Les dirigeants du royaume – 7
Les édits du royaume – 8
La gestion du territoire – 8
Les villes – 11
Utiliser le système de gestion de royaumes 16

Résumé pour les joueurs 19

Vocabulaire et fondements 19
Qui dirige ici ? 19
Les dirigeants du royaume – 19
Choisir les dirigeants – 20
L'alignement du royaume 20
La naissance d'un royaume 21
Trois options sortant du lot – 21
Commencer – 21
Les phases des tours de jeu 21
#1 Entretien du royaume – 21
#2 Extension du royaume – 22
#3 Rentrées du royaume – 22
#4 Événements spéciaux – 22

Événements aléatoires dans le royaume 23

Objets magiques du royaume 27

Les sorts 27
Les objets magiques 27

Au service des dirigeants 28

Qui sont les employés ? 28
Le salaire des employés 28
Recruter un employé 28
Évolution des employés 29

À bas la reine ! 30

Menu pour six 31

Généralités 31
Partie 1 : Chez soi 31
Partie 2 : Les contrées sauvages 32
Partie 3 : le mausolée solitaire 37
Partie 4 : le fortin oublié 38
Partie 5 : L'île du roi lézard 40
Partie 6 : des problèmes de trolls 42
Partie 7 : Chasser la bête 43

La tour de la bougie 45

Tables saisonnières (partielles) 47

Rencontres au printemps 47
Rencontres en été 47
Rencontres en automne 48
Rencontres en hiver 49

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.

Errata

Kundal (page 10 VO). Son DMD devrait être 21 (–2 à cause de la rage)..

Grigori (page 11 VO). Il devrait avoir 18 rounds/jour de représentation bardique au lieu de 8.

Malgorzata Niska (page 13 VO). Le bonus d'attaque devrait être +7 ; le DMC devrait être 15 (BBA +3, For +1, Dex –1, parade +2).

Jubilost Narthropple (page 20 VO). Le bonus d'attaque avec l'arbalète devrait être +10 (BBA +5, Dex +3, magie +1, taille +1).

Scythe Tree (page 22 VO). Le BMC devrait être +14 et le DMC, 23.

Carte du Lonely Barrow (page 32 VO). La salle marquée F4 devrait être marquée F3. La salle marquée F5 devrait être marquée F4.

Lonely Warrior (page 33 VO). Son bonus d'attaque avec l'*épée bâtarde tueuse de fées +2* devrait être +11 (au lieu de +1). De plus, à cause de sa cotte de mailles, il ne peut pas bénéficier de la totalité de son bonus de Dex (+4) à la CA. Il devrait donc avoir une CA de 23, contact 12, pris au dépourvu 21. Une autre solution : son armure devient une chemise de maille brisée et il obtient une CA de 24, contact 14, pris au dépourvu 20.

Rigg Gargadilly (pages 34–35 VO). Son bonus d'attaque avec l'*épée courte +1* devrait être de +16 (au lieu de +6).

Grimstalker (page 36 VO). Le DD du poison est trop bas selon les règles normales d'empoisonnement. Il devrait être de 17.

Dancing Lady (page 38 VO). Le pouvoir de Danse captivante (Sur) devrait avoir un DD de 18 ; Paroles mortelles (Mag), de 17.

Ours-hibou enragé (page 50 VO). Son DMC devrait être 33 (–2 à cause de la rage).

-- Charte --

Qu'il soit proclamé que les porteurs de cette charte, après avoir délivré le nord de la Ceinture Verte du péril des bandits, après avoir fourni des cartes détaillées de la région et après avoir effectué d'amples efforts dans l'exploration de cette terre et dans la réduction du nombre de monstres hostiles et de dangers indigènes, ont reçu le droit de gouverner. La nature et les lois du gouvernement qu'ils exerceront sont laissés à leur appréciation et le bien-être de cette nouvelle nation sera leur charge.

En conséquence, pour la création d'une nation stable au sud du Rostland, qu'ils reçoivent une généreuse dote consistant en des fonds, de l'aide et des conseils destinés à cette nouvelle nation et symbolisant la bienveillance de Restov et du Brévoy, de sorte que les relations futures entre ces royaumes soient mutuellement bénéfiques.

Rédigé sous le regard vigilant du Seigneur de Restov et l'autorité accordée par le Seigneur Noleski Surtova, Régent actuel du Trône d'Écailles Draconiques.

Aide-mémoire pour gérer un royaume

❖ *Une aide de jeu créée par Dalvyn à partir des articles de Pathfinder #32 et de nombreux commentaires de fans et de membres de Paizo sur les forums de Paizo (principalement Jason Nelson, Kaarui Kage et James Jacobs).*

L'aide de jeu qui suit vise deux buts. Tout d'abord, résumer les principes fondamentaux des règles de gestion de royaume présentées dans Pathfinder #32 sous une forme et une organisation différente de celle de l'article pour en facilier la compréhension. Ensuite, intégrer les nombreux conseils d'utilisation et les règles optionnelles présentés sur les forums de Paizo tant par les fans que par les membres de l'équipe rédactionnelle.

Principes et concepts fondamentaux

Les règles de gestion de royaumes introduites dans Pathfinder #32 se veulent abstraites. Cela signifie que certains éléments doivent être interprétés plus ou moins librement et que, dans certains cas, on a fait le choix de sacrifier la précision ou le réalisme sur l'autel de la jouabilité. C'est préférable d'en être conscient dès le départ pour ne pas être déçu ou surpris par la suite. Dans ce document, quand ce sera possible, on notera des suggestions et des conseils d'interprétation pour les règles les plus abstraites.

Un système abstrait

Il existe principalement deux raisons qui expliquent cet aspect abstrait : la simplification et l'économie.

Le système de gestion de royaumes ignore de très nombreux détails qui peuvent être ou ne pas être pertinents selon la campagne et les préférences des joueurs. Il existe toute une gamme de systèmes de gestion possibles entre l'extrême réalisme détaillant le salaire et les taxes de chaque citoyen et l'allocation précise de chaque centimètre carré de territoire et l'extrême simplification se résumant à l'évolution de quelques valeurs comme la population et le trésor du royaume. Je pense que le but des rédacteurs de Paizo était de trouver une sorte de juste milieu correspondant à un « mini-jeu » qui soit à la fois suffisamment simple à comprendre et suffisamment facile à faire correspondre avec une certaine réalité.

Note. *Même si, par certains côtés, le système de gestion de royaumes est assez abstrait, c'est souvent judicieux de faire quelques « zooms » sur des scènes plus terre à terre. Par exemple, le système de gestion de royaumes reste assez vague quant à l'évolution de la population des villes (même s'il présente certaines valeurs moyennes). Rien ne vous empêche, en tant que MJ, de rendre cela plus concret en faisant jouer une petite scène où un convoi de colons venant d'une région dévastée par la guerre arrive dans le royaume des PJ, ou encore une scène où les habitants d'une ville en plein expansion invitent leurs bons gouvernants à venir inaugurer un nouveau quartier d'habitations. Ces « zooms » sur des moments-clefs plus terre à terre permettent aux joueurs de mieux faire le lien entre des règles abstraites et ce qu'elles représentent.*

La seconde raison évoquée est l'économie. C'est notoirement difficile (voire impossible ?) de créer un système économique parfait où cohabitent à la fois une population qui travaille dans les champs et troque des produits de la ferme et des animaux et une population d'aventuriers achetant, vendant ou même créant des objets magiques. Plutôt que de s'appuyer sur une équivalence boiteuse qui ramène tout en pièces d'or, le système de gestion des royaumes utilise une nouvelle unité abstraite : le **point de construction**.

Les points de construction

Un **point de construction** (ou **PC**) peut représenter beaucoup de choses. Il peut s'agir d'or permettant d'acheter de la nourriture ou des matières premières et d'embaucher des ouvriers et des soldats, mais cela pourrait tout aussi bien être des marchandises extraites d'une ressource (comme une mine ou une forêt) ou des ressources vivantes (des colons ou des créatures pacifiques habitant déjà la région), voire même des quantités beaucoup moins concrètes (la bonne volonté du peuple ou des voisins).

Les **points de construction** constituent l'unité sur laquelle tout le système de gestion de royaumes s'appuie : c'est en points de construction qu'on présente les dépenses nécessaires à l'ajout d'infrastructures ou de bâtiments ou encore les investissements permettant de pacifier et de sécuriser une région ; et c'est également en points de construction qu'on exprime le produit des terres, des fermes, des villes et des taxes du royaume.

De nombreuses valeurs liées au royaume sont exprimées en points de construction :

- le trésor du royaume, qui représente la richesse actuelle (réserves en or, en ressources matérielles ou vivantes et en bonne volonté) dont le royaume dispose à un instant ;
- la **consommation** (**CON**) du royaume, qui indique la quantité de points de construction nécessaires pour entretenir le royaume et le garder en bon état (payer les fonctionnaires, entretenir les infrastructures du royaume, entraîner et équiper les gardes…) — cette valeur doit être prélevée du trésor du royaume tous les mois (si cela n'est pas possible, cela peut mettre le royaume en danger, voire le conduire jusqu'à l'anarchie) ;
- le coût des infrastructures, des améliorations territoriales et des bâtiments, qui doivent être déduits du trésor lorsque ces investissements sont effectués ;
- les gains mensuels provenant du royaume, qui doivent être ajoutés au trésor ; ainsi que
- les ressources matérielles que les PJ découvrent ou que le royaume reçoit (cadeau d'une nation voisine bienveillante, découverte de matériaux de construction…).

Note. *L'introduction de points de construction dans le système de gestion des royaumes permet de varier les récompenses que les PJ reçoivent. En plus des points d'expérience, de l'or et des objets magiques, les PJ pourraient découvrir, obtenir ou recevoir de l'aide qui se traduit sous la forme d'un certain nombre de PC.*

Les caractéristiques principales d'un royaume

Si les points de construction permettent de dépeindre l'évolution de la richesse et des ressources d'un royaume, ses caractéristiques,

elles, révèlent sa nature et son état. Elles sont au nombre de cinq : l'économie, la loyauté, la stabilité, les troubles et le DD de contrôle (ou de commandement).

L'économie

L'**économie** (**ÉCO**) du royaume représente sa santé économique. Il s'agit d'une valeur qui fonctionne comme un modificateur, un peu à la manière d'une compétence ou d'un jet de sauvegarde. Comme ces autres éléments, la valeur **ÉCO** sera utilisée comme modificateur à appliquer au résultat d'un d20 avant de comparer celui-ci avec un DD minimal.

- Une valeur d'**ÉCO** élevée signifie : un royaume prospère doté de nombreuses ressources, un royaume où le commerce fleurit et où les biens voyagent facilement.

- Une valeur d'**ÉCO** faible signifie : un royaume sans ressources ou mal géré, un royaume où les communautés restent isolées par manque de voies commerciales.

- Ce qui accroît **ÉCO** : un bon trésorier, un bon réseau routier dans le royaume, la présence de ressources spéciales dans le royaume (des mines par exemple), un royaume où l'ordre règne et la loi est appliquée à la lettre, des taxes importantes, la construction de commerces…

- Raisons pour faire un test d'**ÉCO** : vérifier si le royaume rapporte quelque chose ce mois-ci, tenter de vendre un objet magique…

La loyauté

La **loyauté** (**LOY**) du royaume représente l'intensité du sentiment de loyauté de la population envers ses gouvernants ou encore la puissance du sentiment nationaliste ou le respect des lois et des décisions des gouvernants. Il s'agit également d'une valeur qui fonctionne comme un modificateur.

- Une valeur de **LOY** élevée signifie : un royaume où les citoyens suivent les lois, où les habitants sont fiers de leur nation et en respectent les règles.

- Une valeur de **LOY** faible signifie : un royaume miné par le crime, les vols et la pègre, où les émeutes et les révoltes sont monnaie courante et l'émigration est importante.

- Ce qui accroît **LOY** : un roi efficace, un bon conseiller royal, un royaume où les habitants sont bien traités, la présence de points de repère ou de « fiertés nationales » dans le royaume (un arbre gigantesque, un site historique), des taxes faibles, des fêtes régulières, la construction de greniers pour stocker la nourriture ou d'auberges…

- Raisons pour faire un test de **LOY** : éviter/calmer des émeutes, combattre des rumeurs négatives, pouvoir ponctionner le trésor du royaume sans créer de mécontentement…

La stabilité

La **stabilité** (**STA**) du royaume représente l'ordre (et la puissance des forces de l'ordre) sur le territoire, ainsi que la cohésion de la nation. Il s'agit également d'une valeur qui fonctionne comme un modificateur.

- Une valeur de **STA** élevée signifie : un royaume où les patrouilles de surveillance sont nombreuses et bien équipées, où on peut voyager en toute sécurité, que les ennemis (et les monstres) n'osent pas ou n'ont pas envie d'attaquer et que les voisins ont envie de rejoindre.

- Une valeur de **STA** peu élevée signifie : un royaume avec une mauvaise réputation, que les voisins rechignent à rejoindre, où les attaques de monstres sont monnaie courante.

- Ce qui accroît **STA** : un général efficace, un bon haut prêtre, un royaume où la loi est ni trop stricte ni inexistante, une propagande efficace, la construction de châteaux ou de garnisons pour les gardes…

- Raisons pour faire un test de **STA** : réduire les troubles, combattre les menaces extérieures et intérieures, éviter les rébellions lors qu'une ville est annexée…

Note. *Les notions de **LOY** et de **STA** peuvent être difficiles à différencier parce qu'elles recouvrent des concepts similaires, comme par exemple l'ordre qui règne dans le royaume. Pour les distinguer, on peut voir la **LOY** comme une mesure de la manière dont les habitants du royaume se comporte (lutte contre les problèmes internes au royaume par exemple) et la **STA** comme une mesure des menaces externes au royaume (qu'il s'agisse de monstres ou de contrées voisines) et de la capacité du royaume à y répondre.*

Les troubles

Les **troubles** (**TRO**) représentent le mécontentement et le sentiment de rébellion au sein du royaume. Contrairement aux trois quantités précédentes, il ne s'agit plus d'un modificateur pouvant être positif ou négatif mais d'une valeur qui ne peut être que positive (en d'autres mots, on ne peut pas réduire les troubles en-dessous de 0, qui représente l'absence de troubles).

Plus cette valeur est élevée et plus les émeutes et les actes anti-gouvernement sont fréquents et importants. Plus cette valeur est élevée et plus il est donc difficile d'assurer la prospérité économique du royaume, sa stabilité et la loyauté de son peuple ; c'est pour cela que la valeur **TRO** est utilisée comme pénalité sur tous les tests de **LOY**, **STA** et **ÉCO**.

Cette valeur a également d'autres conséquences : si elle dépasse un certain seuil, le royaume commence à se morceler et certains territoires s'en séparent. Si elle dépasse un second seuil, le royaume tombe dans l'anarchie complète, ce qui peut avoir de très graves conséquences.

- Ce qui accroît **TRO** : des rébellions dans une ville nouvellement annexée, quand le trésor du royaume est insuffisant pour payer sa consommation, un roi (ou un autre dirigeant) qui ne consacre pas suffisamment de temps au royaume, des quartiers détruits dans une ville (lors d'un combat par exemple), l'installation de certains établissements (marché noir, lupanar, immeubles d'habitation), l'abandon d'un territoire, la ponction de fonds dans le trésor du royaume…

- Ce qui décroît **TRO** : la construction de maisons pour loger le peuple, d'une cathédrale ou encore de garnisons pour les gardes ou de châteaux…

Note. *Le système de gestion des royaumes prévoit diverses manières pour modifier les valeurs présentées ci-dessus. En plus des exemples cités plus haut, certains événements aléatoires peuvent aussi altérer les valeurs de loyauté, stabilité, économie et troubles du royaume. Rien n'empêche les MJ d'en ajouter d'autres situations qui pourront*

engendrer des modifications permanentes ou temporaires. Par exemple, la découverte et l'arrestation d'un tueur en série pourrait accroître LOY et STA et décroître TRO ; la négociation d'un traité commercial avec une nation voisine pourrait augmenter ÉCO ; le développement de rumeurs négatives ou d'un courant de pensées opposé au gouvernement pourrait menacer de réduire LOY et d'accroître TRO.

Le DD de contrôle/de commandement

Plus un royaume est grand et plus il est difficile de le contrôler efficacement. Le **DD de contrôle** (ou **de commandement**) d'un royaume est le DD à battre pour les tests d'**ÉCO**, de **LOY** et de **STA**.

Ces tests suivent la règle normale mais **TRO** vient s'appliquer en pénalité :

Test d'économie
d20 + **ÉCO** – **TRO** ≥ **DD de contrôle**

Test de loyauté
d20 + **LOY** – **TRO** ≥ **DD de contrôle**

Test de stabilité
d20 + **STA** – **TRO** ≥ **DD de contrôle**

La règle générale dit que le **DD de contrôle** d'un royaume vaut simplement 20 + sa taille (c'est-à-dire le nombre de cases hexagonales qu'il recouvre).

Note. *Le système de gestion des royaumes utilise ces tests pour diverses raisons. Certaines de ces raisons sont citées en exemples plus haut ; d'autres correspondent à des événements aléatoires qui peuvent frapper le royaume à un moment ou à un autre. Ici non plus, rien n'empêche le MJ d'utiliser ces tests et ainsi de profiter d'un mécanisme*

RÈGLES OPTIONNELLES : JETS DE CONTRÔLE/DE COMMANDEMENT

Pour éviter l'explosion des nombres, vous pouvez fixer la limite suivante : les valeurs de **STA**, d'**ÉCO** et de **LOY** ne peuvent dépasser la valeur DD de contrôlé – 5.

Une autre solution pour limiter l'explosion des valeurs consiste à dire que la différence entre la plus grande de ces trois caractéristiques et la plus petite ne peut dépasser 10. Cela veut dire que

- lorsqu'une de ces valeurs croît, elle ne peut jamais le faire au-delà d'une limite égale à la valeur de la plus petite caractéristique + 10 et que
- lorsqu'une de ces valeurs décroît, il se peut que d'autres caractéristiques décroissent également.

Par exemple, si **STA** = +15, **ÉCO** = +20 et **LOY** = +24, la loyauté ne peut augmenter de plus de +1 à moins que la stabilité elle aussi ne s'accroisse. De plus, si la stabilité décroît de 2 points ou plus, il en ira de même pour la loyauté, pour conserver une différence maximale de 10 points entre la valeur la plus faible et la valeur la plus forte.

Finalement, vous pouvez aussi choisir de considérer tout 1 naturel sur les jets de commandement/contrôle comme un échec, quel qu'en soit le DD et tout 20 naturel comme une réussite automatique, à la manière des jets d'attaque.

RÈGLES OPTIONNELLES : ALIGNEMENT DU ROYAUME

L'alignement choisi pour un royaume a un impact relativement mineur si on se cantonne aux règles officielles : il détermine simplement des bonus appliqués aux caractéristiques de base, à savoir : une composante Loyal ou Mauvais apporte un bonus de +2 en LOY, une composante Chaotique ou Bon apporte un bonus de +2 en ÉCO et une composante Neutre apporte un bonus de +2 en STA.

Restriction d'alignement sur les édifices religieux. On peut aussi décider que l'alignement du royaume a un impact sur les types d'édifices religieux qu'il est possible d'y construire, à savoir : les autels, les temples et les cathédrales.

Les autels étant des constructions mineures sans clergé fixe, on peut autoriser la construction d'autels pour tous les dieux.

Pour les temples munis d'un clergé fixe (certes plus restreints que ceux des cathédrales), on peut imposer que le dieu associé ait au plus un cran de différence avec l'alignement du royaume (ainsi, un royaume d'alignement CN ne pourra dédier ses temples qu'aux dieux d'alignements CB, CN, CM ou N). Une autre condition possible, plus souple celle-ci, consiste à imposer que l'alignement du dieu n'ait aucune composante opposée à celle du royaume (ainsi, un royaume d'alignement CN pourra dédier ses temples à n'importe quel dieu sauf aux dieux d'alignement Loyal).

Les cathédrales nécessitent non seulement un clergé plus fourni mais aussi un nombre suffisamment grand d'ouailles, ce qui n'est possible que pour les dieux dont l'alignement s'inscrit dans l'esprit du royaume. Une condition stricte imposerait que le dieu en question possède un alignement identique au royaume. Une condition plus relâchée autoriserait un cran d'écart entre l'alignement du dieu et celui du royaume.

Alignement des villes. Pour relâcher les conditions indiquées précédemment, on peut associer un alignement non seulement au royaume mais aussi à chacune de ses villes. L'alignement d'une ville doit se trouver à au plus un cran de distance de l'alignement du royaume. De plus, au moins 50% des villes d'un royaume doivent avoir un alignement égal à celui du royaume.

Changement d'alignement. Un royaume peut évoluer et se diriger vers un nouvel alignement. Un changement d'alignement entraîne un certain chaos dans le royaume : pendant un mois, il est impossible de gagner le moindre PC (aucune vente d'objet, aucune rentrée).

De plus, si le changement se limite à un cran d'alignement, les TRO du royaume augmentent de 2d4. Si la modification est plus importante, les TRO augmentent de 3d4. Dans les deux cas, l'augmentation de TRO peut être réduite de 1d4 (pour une augmentation finale de 1d4 dans le premier cas, 2d4 dans le second cas) en réussissant un test de LOY.

On ne peut pas changer l'alignement d'un royaume plus d'une fois pas an. LesLes temples et les cathédrales qui ne sont plus autorisées sous le nouvel alignement sont considérés abandonnés et détruits ; il reste possible de reconstruire un nouveau temple ou une nouvelle cathédrale à partir de ces ruines en ne payant que la moitié du coût normal.

*existant pour voir comment évolue une situation. Par exemple, si les PJ laissent s'échapper un dangereux individu, vous pouvez demander un test de **STA** pour déterminer si la personne en question est appréhendée par les gardes (avec divers modificateurs si nécessaire).*

La taille du royaume

Pour conclure cette section introductive, il convient de fixer quelques termes au sujet de la taille des royaumes. En plus de son influence directe sur la **consommation** mensuelle d'un royaume, la taille de celui-ci détermine aussi ses possibilités d'évolution : un royaume plus vaste peut construire et s'élargir plus rapidement qu'un royaume naissant par exemple. Pour pouvoir exprimer plus clairement ces règles par la suite, on se propose d'utiliser les catégories de royaumes suivantes (qui sont légèrement différentes de celles utilisées dans *Pathfinder #32*).

Catégories de royaumes

Taille en hex	Taille en km²	Catégorie	Dirigeant(e)
1–10	260–2 600	baronnie	baron(ne)
11–25	2 860–6 500	comté	comte(sse)
26–50	6 760–13 000	marche/marquisat	marquis(e)
51–100	13 260–26 000	duché	duc(hesse)
101–200	26 260–52 000	principauté	prince(sse)
201+	52 260+	royaume	roi (reine)

Diriger un royaume

D'une certaine manière, le système de gestion des royaumes fonctionne comme le système des règles de *Pathfinder* :

- on représente l'évolution d'un personnage ou d'un royaume en modifiant un certain nombre de caractéristiques qui le décrit ;
- les décisions des PJ constituent le facteur principal qui détermine la manière dont ces caractéristiques évoluent ;
- et à cela s'ajoute une certaine dose de hasard pour « pimenter » les choses.

Cette section aborde le second point et donne un aperçu des différentes manières dont les décisions des PJ peuvent influencer l'avenir du royaume. Ces décisions se répartissent entre plusieurs niveaux, comme par exemple

- les dirigeants nommés aux postes-clefs du royaume,
- les édits du royaume,
- la gestion du territoire tout entier comme ensemble de cases hexagonales (ou simplement hex),
- la gestion des villes comme ensembles de bâtiments, ou encore
- les achats et ventes d'objets magiques sur les marchés des villes.

Les dirigeants du royaume

La prospérité d'un royaume dépend fortement de la qualité de ses dirigeants. Outre les chefs les plus célèbres (rois et reines ou autres selon la taille du territoire), il existe toute une série de postes-clefs importants pour la bonne marche du royaume.

Chacun de ces postes correspond à une fonction de gouvernance qui est décrite par les éléments suivants :

- **un titre de poste** : il s'agit du nom/titre de l'individu qui occupe ce poste ; c'est aussi une indication des diverses tâches que l'individu aura à accomplir pour servir le royaume ;

- **une ou plusieurs caractéristiques de P(N)J** : il s'agit de la ou des caractéristiques (comme Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse ou Charisme) que les personnes nommées à ce poste vont pouvoir utiliser pour contribuer au bon fonctionnement du royaume ; si plusieurs caractéristiques sont citées, il faut en choisir une (généralement celle qui est la plus élevée pour le personnage occupant ce poste, du moins s'il désire sincèrement aider le royaume) ;

- **une ou plusieurs caractéristiques de royaumes** : il s'agit des caractéristiques du royaumes (comme **ÉCO**, **LOY**, **STA**) que l'individu occupant ce poste va influencer en y ajoutant le modificateur correspondant à sa caractéristique ; si plusieurs caractéristiques de royaumes sont indiquées, deux cas sont possibles : soit elles sont toutes affectées soit le personnage en poste doit choisir laquelle affecter (voir plus bas) ;

- **une pénalité d'absence** : il s'agit des conséquences à appliquer au royaume au cas où le poste resterait vacant ou si l'individu nommé ne consacre pas suffisamment de temps à cette tâche (on estime qu'il faut au moins 1 semaine de travail par mois) ; il peut s'agir de pénalités fixes à appliquer (un accroissement de la valeur de **TRO** du royaume ou des pénalités en **LOY**, **STA** ou **ÉCO**) ou de restrictions quant aux choix qui sont possibles.

Règle optionnelle : dirigeants à plein temps et prestige

Pour obtenir les bonus associés aux différents postes de dirigeants qu'ils occupent, il est nécessaire que les PJ y consacrent au moins 1 semaine par mois. Les MJ qui le désirent pourraient également leur accorder un bonus s'ils consacrent plus de temps au royaume (par exemple un bonus de +4 s'ils passent le mois entier à travailler pour le royaume). Cependant, il faut veiller à ne pas trop inciter les PJ à négliger les autres parties de l'aventure (exploration et quêtes) pour se consacrer uniquement à la gestion du royaume.

Les PJ qui possèdent le don Prestige peuvent se montrer plus efficaces dans leur rôle de dirigeants. Cela s'explique par le fait que leurs nombreux associés et compagnons peuvent oeuvrer en tant qu'agents loyaux à travers toute la structure du royaume, en lançant des rumeurs utiles, en faisant passer des nouvelles, en montrant l'exemple, en rapportant les faits troublants et les besoins du royaume, etc. Le bonus de dirigeant d'un tel PJ pourrait être augmenté d'un point par tranche de 10 points de prestige du PJ.

La vie des dirigeants

Les dirigeants devraient désigner une ville-capitale (unique dans le royaume). Il s'agit de la ville où ils doivent passer une semaine chaque mois pour pouvoir exercer leur rôle au sein du gouvernement.

Dans la ville-capitale, les dirigeants peuvent bénéficier gratuitement d'un style de vie dépendant de la taille du royaume. Dans une baronnie ou un comté, il s'agit d'un style de vie moyen (voir page 411 du *Manuel du Joueur*). Dans un marquisat ou un duché, il s'agit d'un style de vie riche. Enfin, dans une principauté ou un royaume, il s'agit d'un style de vie extravagant.

Dans les autres villes, les dirigeants peuvent également bénéficier gratuitement d'un certain style de vie ; celui-ci est inférieur d'une catégorie à celui dont ils bénéficient dans la ville-capitale (pauvre, moyen ou riche).

Les postes en question sont les suivants ; dans la suite de ce document, on les notera avec une majuscule pour les distinguer du texte. Les détails des postes, des caractéristiques associées et des pénalités d'absence se trouvent dans *Pathfinder #32*.

Dirigeants du royaume
Chef (+ éventuellement son épouse), voir le tableau « Catégories de royaumes » pour les titres
Conseiller (représentant du peuple)
Général (des armées)
Haut Diplomate (relations internationales)
Haut Prêtre
Grand Érudit (éducation et magie) [Magister]
Maréchal (ordre et justice dans les contrées rurales)
Assassin royal
Maître Espion (intelligence sur la pègre et/ou l'étranger)
Trésorier
Protecteur (défense et protection du territoire)

Note. *Un même personnage ne peut occuper plus d'un poste de dirigeant à la fois. Il faudra donc sans doute faire appel à des PNJ pour occuper les autres postes (à l'exception peut-être de l'Assassin royal, dont l'absence n'implique aucune pénalité).*

LES ÉDITS DU ROYAUME

On rassemble sous le nom « d'édits » diverses décisions relatives à la politique de gestion du royaume. Ici aussi, il s'agit de notions abstraites qui recouvrent plusieurs événements concrets.

Chacun des trois édits vise à améliorer une des caractéristiques du royaume (**LOY**, **STA** ou **ÉCO**), mais cette amélioration se paie par un coût en points de points de construction ou en malus divers.

La propagande. Cet édit recouvre tout ce qui vise à donner une bonne image du royaume. Il peut s'agir de crieurs embauchés pour proclamer la gloire et la grandeur du royaume, de statues érigées en l'honneur des hauts-faits des habitants ou des gouvernants du royaume, de cadeaux faits aux contrées voisines ou bien encore d'actions plus discrètes comme la propagation de rumeurs positives pour le royaume (ou négatives pour ses ennemis).

Les édits du gouvernement peuvent déterminer la politique de propagande du royaume, qui peut posséder une intensité allant d'inexistante à expansionniste. Plus un royaume met l'accent sur la propagande, plus cela accroît sa **STA** (en dissuadant les voisins de s'y attaquer, en convainquant les voisins de rejoindre le royaume et/ou en incitant les habitants du royaume à prendre les armes pour le défendre si besoin est) et plus cela lui coûte de ressources (**PC**). Un royaume doit posséder un Haut Diplomate pour pouvoir effectuer de la propagande.

Les festivités. Cet édit touche aux diverses réjouissances, festivals et événements qui sont organisés dans le royaume pour amuser le peuple. Il peut aussi s'agir d'autres investissements pour le bien-être du peuple : construction d'aqueducs, éducation publique, distribution de nourritures ou d'autres biens…

Les édits du gouvernement peuvent déterminer la budget qui est alloué aux festivités et autres activités qui réjouissent le peuple. Le tableau de *Pathfinder #32* présente différents niveaux de festivités selon le « nombre de festivals par année ». C'est là une mesure sans doute trompeuse, parce que cette notion peut recouvrir bien d'autres choses. Plus le budget des festivités (ce qui est représenté par un coût en **PC**) est élevée et plus la **LOY** du royaume s'accroît.

Les dirigeants : une tête, plusieurs casquettes ?

Le système est prévu pour qu'un dirigeant ne puisse occuper qu'un seule rôle. Un personnage qui occuperait plusieurs rôles détiendrait trop de pouvoir et, si le personnage venait à disparaître, son absence entraînerait une véritable calamité à cause de l'accumulation des pénalités : si un dirigeant démissionne ou meurt, cela ne crée qu'un seul espace vide mais, s'il occupe plusieurs rôles, cela fait de nombreux domaines qui ne sont plus gérés.

La principale raison pour ne pas autoriser un personnage à occuper plusieurs rôles est de contraindre les PJ à interagir avec les PNJ. Cela rend l'expérience plus intéressante à de nombreux niveaux. Comme certains rôles sont tenus par des PNJ, le MJ a son mot à dire dans l'organisation du royaume. De plus, comme certains événements concernent des dirigeants (un scandale par exemple), cela permet au MJ de centrer certaines choses désagréables sur les PNJ plutôt que de les imposer à un PJ.

Pour qu'un royaume puisse organiser des festivités avec un impact significatif, il doit posséder un Conseiller suffisamment présent (et suffisamment à l'écoute de la population).

Les taxes. Que serait un royaume sans les taxes ? Un royaume peut imposer des taxes fixes par habitants, par famille ou par maisonnée. Il peut taxer les terres, les possessions immobilières, les troupeaux, les guildes et le commerce. Il peut également appliquer des taxes sur certaines marchandises, à l'importation, à l'exportation ou sur les transports internes. Et, bien sûr, chacune de ces taxes peut être faible, moyenne ou élevée.

Tout cela se traduit par différents niveaux de taxation allant d'inexistant à écrasant. Plus le gouvernement promulgue des édits de taxation sévère et plus son **ÉCO** augmente, mais cela a également une influence négative sur sa valeur de **LOY** : les citoyens n'apprécient guère les taxes. Pour que le royaume puisse prélever des taxes, il est nécessaire qu'il possède un Trésorier en fonction.

Note. *Les effets des édits ne s'appliquent qu'au cours du mois suivant la prise de décision ; ils ne sont pas cumulatifs au fil des mois. Ainsi, si un édit augmente la **LOY** de +1, même en conservant le même niveau d'édit au fil des mois, ce bonus de +1 ne grandira jamais (en d'autres termes, la **LOY** n'augmente pas de +1 chaque mois).*

LA GESTION DU TERRITOIRE

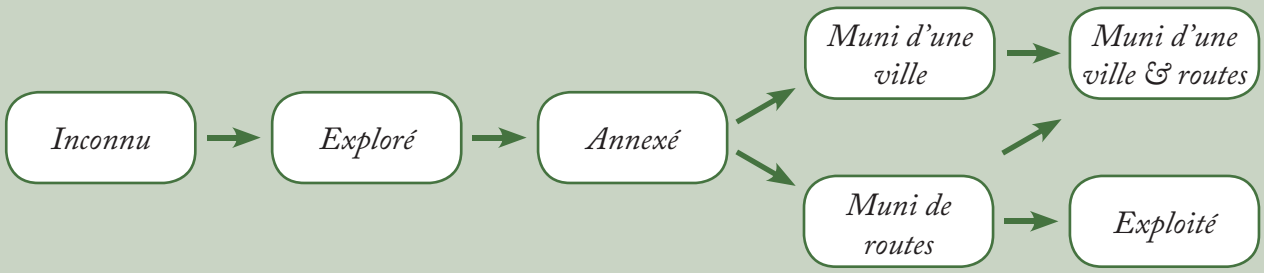
Le système de gestion de royaumes s'appuie sur une carte découpée en hex (ou cases hexagonales) d'approximativement 10 km de côté et 260 km² de superficie (comme les règles d'exploration).

L'état des hex

Pour simplifier, on suppose que chaque hex est constitué d'un seul type de terrain : collines, montagnes, marécages, eau/lac, forêt par exemple. Initialement, l'hex est supposé inconnu ou, tout du moins, inexploré. Selon les actions et les décisions des PJ, il peut passer par les différents stades suivants :

- Inconnu
- Exploré
- Annexé
- Muni de routes
- Exploité
- Muni d'une ville
- Muni d'une ville et de routes

États possibles d'un hex



Comme on peut le voir sur le diagramme, tout hex doit avant tout être exploré. Une fois que la frontière du royaume atteint un hex exploré, on peut l'annexer pour étendre le territoire. Un hex annexé peut être muni d'un réseau routier qui facilite les transports et encourage le commerce.

Toutes les décisions jusque ce stade-là ne posent généralement pas de problème car elles sont tout bénéfice pour le royaume (bien qu'un danger existe : un royaume peut s'étendre trop rapidement et faire faillite). Mais à ce stade-ci survient un choix : on peut *soit* établir une ville sur l'hex, *soit* l'exploiter en y installant des fermes. L'un de ces développements exclut l'autre (voir plus loin).

L'exploration des hex : Inconnu → Exploré

Avant toute chose, un hex doit être exploré. Les règles pour ce faire (temps requis, rencontres aléatoires, rencontres spécifiques) se trouvent dans *Pathfinder #31*. L'exploration d'un hex peut révéler certains éléments qui jouent un rôle important dans la suite.

Bâtiments. Si un hex contient déjà un ou plusieurs bâtiment(s), lorsqu'il est annexé et qu'une ville y est construite, il est possible de récupérer les édifices en question. La description des bâtiments indique à quel(s) type(s) d'édifice(s) ils peuvent correspondre. Si les bâtiments sont en ruines, ils peuvent être rénovés en payant la moitié du coût normal.

Villes existantes. Si un hex contient déjà une communauté, il est possible de l'annexer. L'annexation d'une ville existante suit des règles spéciales et présente, entre autres, un risque de rébellion (un test de **STA** permet de savoir si le sentiment de rébellion prend de l'importance ou pas).

Autres particularités. Les hex qui contiennent des ressources spécifiques (une mine par exemple), des repères ou des sites importants (ancien champ de bataille, montagne de forme spécifique) ou encore des abris sûrs (comme des grottes) peuvent influencer les caractéristiques du royaume (voir plus loin).

L'annexion d'un hex : Exploré → Annexé

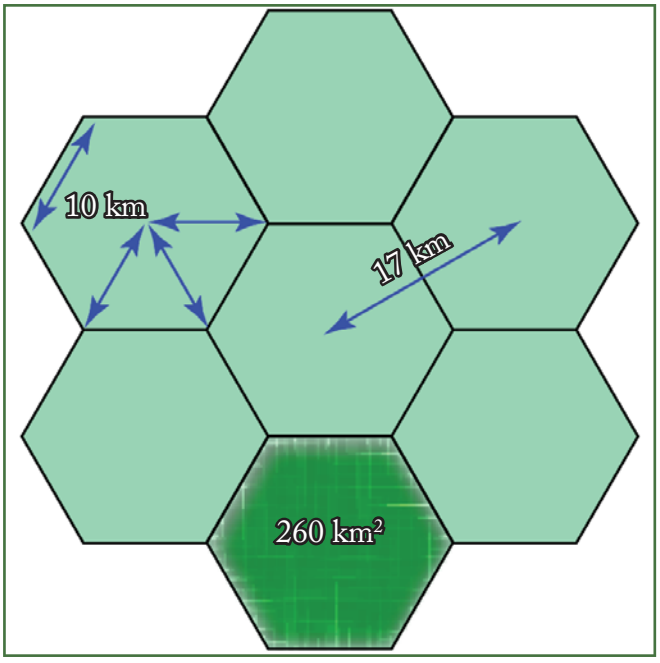
Un royaume étend son territoire en annexant de nouveaux hex. Pour qu'un hex puisse être annexé, il doit remplir deux conditions :

- il doit avoir été exploré, et
- il doit être adjacent à un hex appartenant déjà au royaume.

Bien entendu, la seconde condition n'est pas d'application pour le premier hex du royaume. Par contre, par la suite, le royaume ne peut s'étendre qu'en formant une masse contiguë. Les règles de gestion de royaumes ne prennent pas en compte la possibilité de colonies séparées géographiquement de la nation.

L'annexion d'un hex exploré coûte 1 point de construction et augmente la **consommation** du royaume de 1 point.

Note. *Que signifie « annexer » un hex concrètement ? Il y a d'abord une partie politique : cela signifie que le royaume déclare que les terres de cet hex lui appartiennent désormais. Si un autre royaume considère cet hex comme une partie de son territoire, cela peut mener à des conflits diplomatiques et/ou militaires. Ensuite, il s'agit également de coloniser l'endroit. Cette colonisation peut prendre diverses formes : établissement d'un petit comptoir commercial ou d'un poste de garde, construction de petites communautés à des endroits-clefs, recrutement*



Règle optionnelle : calcul de la population d'un royaume

Les règles de base indiquent que la population du royaume peut être calculée en multipliant sa **taille** par 250 puis en ajoutant les populations des villes (250 × nombre d'emplacements occupés).

Pour un calcul plus aléatoire mais aussi plus fastidieux, vous pouvez utiliser les valeurs suivantes pour les hex :

- hex sans amélioration : 75d4 habitants
- hex avec une autre amélioration que des fermes : 100d4 habitants
- hex avec fermes : 125d4 habitants

et celles-ci pour les villes :

- emplacement peu peuplé (parc, autel…) : 25d3 habitants
- emplacement moyennement peuplé : 50d3 habitants
- emplacement fort peuplé (maisons et immeubles seulement) : 75d3 habitants.

Règle optionnelle : exploitation des hex sans ville et sans fermes

Les système de gestion de royaumes, dans sa version de base présentée dans *Pathfinder #32*, ne permet d'exploiter que les hex de prairies et de collines, en y établissant des fermes. Cette règle optionnelle présente d'autres options pour exploiter les hex où aucune ville n'est construite.

Une première option consiste à étendre la notion de fermes à tous les types de hex, comme indiqué ci-dessous.

Coût de l'exploitation (fermes)

Situation	Coût	Ressources
Hex de prairies	2 PC	agriculture, apiculture
Hex de collines, au bord d'un lac ou hex côtier	4 PC	agriculture, apiculture, poissons, algues
Hex de marécages	6 PC	poissons, anguilles, rizières, herbes
Hex de forêt	8 PC	gibier, bois, peaux, vergers, champignons

On peut également envisager d'autres types d'exploitations pour certains hex. Les deux options suivantes sont des alternatives possibles aux fermes ; chaque hex ne peut contenir qu'un type d'exploitations parmi les trois proposées (ferme, camp, mine).

Camp de bûcherons (6 PC). On ne peut construire un camp de bûcherons que dans un hex occupé par la forêt et ne possédant aucune ville. L'hex en question doit être relié au reste du royaume par une route ou par un fleuve (pour le transport des arbres coupés). Le camp donne les bonus suivants : **ÉCO** +1, **STA** +1. *Si le MJ le décide, une forêt possédant des arbres exotiques ou rares pourrait offrir des bonus doublés (+2 au lieu de +1).*

Mine (6 PC). On ne peut construire une mine que sur un hex de collines ou de montagnes, afin d'en extraire des minerais ou des gemmes plus ou moins précieux. L'hex en question doit être relié au reste du royaume par une route ou un fleuve (pour le transport des ressources récoltées). Une mine donne les bonus suivants : **ÉCO** +1, **STA** +1. *Si le MJ le décide, un hex possédant des ressources exotiques ou rares (de l'or ou des gemmes précieuses) pourrait offrir des bonus doublés (+2 au lieu de +1).*

Indépendamment de la présence d'une ferme, d'un camp ou d'une mine dans un hex, on peut également y construire un fortin pour la protection.

Fortin (12 PC). Cette solide structure sert à la fois de poste de garde et de poste avancé pour la détection des dangers. On peut construire un fortin dans n'importe quel hex contenant une route ou une rivière, même si un camp, une ferme ou une mine y a déjà été construit. Si on établit une ville dans un hex où un fortin se trouve, celui-ci est automatiquement converti en tour de garde. Un fortin produit les effets suivants : **STA** +1, Défense +2, **TRO** –1.

Finalement, il est également possible de « terraformer » un hex en le transformant d'un type de terrain à un autre. Concrètement, il s'agira généralement de transformer un hex de forêts en un hex de collines ou encore un hex de marécages en un hex de prairies. Ce procédé nécessite 6 mois et coûte 24 PC. Pour le même coût, on pourrait également planter une forêt sur un hex de prairies ou de collines. Quand on déboise un hex de forêt, on gagne les avantages d'un camp de bûcherons pendant toute la durée des travaux, mais ces avantages s'estompent dès que la forêt à la fin de la période.

de gardes pour surveiller et patrouiller la région, élimination des dangers locaux (monstres, morts-vivants…). C'est surtout cette seconde partie qui explique pourquoi l'annexion d'un hex coûte un certain nombre de points de construction.

Annexion d'une ville. Si l'hex contient déjà une ville, son annexion est possible mais elle peut inciter une rébellion chez une partie des habitants. Le système de gestion de royaumes prévoit de gérer ce cas en réalisant un test de **STA** (contre le **DD de contrôle**). En cas de réussite, la ville est annexée pacifiquement ; en cas d'échec, des émeutes augmentent les **TRO** du royaume de 2d4 points.

Note. *La situation exacte doit prendre le pas sur les règles : lors de l'annexion d'une ville dont les habitants désirent tous rejoindre le royaume, il est inutile d'effectuer le test de **STA**. De plus, les PJ peuvent aussi effectuer quelques missions diplomatiques (eux-mêmes ou via des porte-paroles) pour obtenir un bonus à ce test.*

Particularités. Si l'hex annexé possède certaines particularités, les caractéristiques du royaume peuvent s'en retrouver modifiées. Voici quelques exemples.

Effets des hex spéciaux

Particularité	Effet
Ressources spéciales (bois, métal, pierres précieuses, nourriture ou autres)	**ÉCO** +1
Abris pouvant servir de postes de garde, de lieux de stockage, d'endroits sûrs ou de prisons	**STA** +1
Sites de grande valeur (naturelle, historique, magique)	**LOY** +1

Note. *Lors de la création du royaume, celui-ci ne comporte aucun hex. Il faut donc commencer par annexer un hex déjà exploré (et, bien sûr, en payer le coût).*

L'abandon d'un hex : Annexé → Exploré

Par choix (pour réduire la consommation du royaume) ou par obligation (parce que le royaume verse dans l'anarchie), un royaume peut renoncer à ses droits sur un hex. Dans les deux cas, l'hex redevient simplement Exploré et il perd toutes ses améliorations (routes et fermes par exemple). Comme le territoire du royaume se réduit, sa **consommation** diminue également de 1 point.

Si l'abandon de l'hex résulte d'un choix, cela augmente l'agitation

Règle optionnelle : embaucher des aventuriers

Au cours de la Phase #4 (événements spéciaux), les dirigeants peuvent choisir d'embaucher une équipe d'aventuriers pour s'occuper d'un problème local ou pour une autre mission spécifique. Cela leur permet de procurer au royaume un bonus unique dans une des trois caractéristiques principales (**LOY**, **STA** ou **ÉCO**) qui reste valable pendant un mois.

Le bonus en question, ainsi que le coût de cette opération, dépend du niveau des aventuriers (voir le tableau qui suit).

Niveau des aventuriers	Coût (PC)	Bonus
bas niveau (1–2)	4 PC	+2
niveau moyen (3–5)	8 PC	+5
haut niveau (6+)	16 PC	+10

Les PJ ne peuvent jamais embaucher des aventuriers dont le niveau est supérieur au leur.

dans le royaume. S'il s'agissait d'un simple hex ne comportant pas de ville, **TRO** augmente de +1 ; si l'hex en question abritait une ville, **TRO** augmente de +4.

Le développement d'un hex annexé

Une fois un hex « sous contrôle », il peut être développé de deux manières : soit sous la forme d'une ville, soit sous la forme d'une exploitation. En plus de cela, il est possible de le doter d'un réseau routier.

Réseau routier. Doter un hex de routes représente un certain investissement (en points de construction), mais c'est un bon moyen de faciliter les échanges commerciaux et les déplacements de gardes. Ainsi, chaque hex doté d'un réseau routier augmente **ÉCO** de 1/4 et **STA** de 1/8. De plus, il est nécessaire qu'un hex soit doté de routes avant de pouvoir l'exploiter.

Coût d'un réseau routier

Situation	Coût
Coût de base (plaines)	1 PC
Coût de base (forêts)	2 PC
Coût de base (montagnes/marécages)	4 PC
Doit construire des ponts pour traverser un fleuve	× 2

Installer une ville. L'installation d'une ville se fait en plusieurs étapes. Dans un second temps, les dirigeants peuvent influencer les types de bâtiments et de quartiers qui se développent dans la ville mais, avant cela, il faut préparer l'hex à accueillir les districts de la ville.

Le district est l'unité de mesure utilisée pour construire des villes. Une ville peut posséder un ou plusieurs districts et chacun de ces districts doit être préparé séparément. L'habillage des districts est évoqué plus loin, dans la section sur les villes.

Coût de préparation d'un district

Terrain de l'hex	Coût	Temps
Prairies	1 PC	0
Collines	2 PC	1 mois
Forêt	4 PC	2 mois
Marécages	8 PC	3 mois
Montagnes	16 PC	4 mois

En plus des coûts de construction, chaque district augmente la **consommation** du royaume de 1 point.

Note. *La préparation d'un district recouvre toute une série de tâches comme la colonisation du lieu, l'aplanissement d'une zone de construction, l'abattage des arbres, la consolidation du sol et des fondations (dans les régions marécageuses ou proches de lacs), la création de rues, la délimitation de parcelles constructibles et toute le travail administratif correspondant.*

Exploiter un hex. Le système de gestion de royaumes prévoit qu'il est possible de réduire la consommation d'un royaume en établissant des fermes dans les hex annexés couverts de forêts ou de collines. Avant de pouvoir exploiter un hex de la sorte, il faut le munir d'un réseau routier.

Coût de l'exploitation (fermes)

Situation	Coût
Hex de prairies	2 PC
Hex de collines	4 PC

Chaque hex comportant des fermes réduit la **consommation** du royaume de 2 points. Notez que, comme chaque hex annexé augmente la **consommation** du royaume de 1 point, l'effet réel qu'un hex doté de fermes a sur la **consommation** est de la réduire de 1 point. Concrètement, les fermes produisent suffisamment de nourritures et de richesses pour régler la note de leur propre hex plus un surplus permettant d'alléger la note des villes ou autres hex.

Note. *L'ajout de fermes ne peut jamais réduire la consommation au-dessous de zéro. Le MJ pourrait cependant autoriser le royaume à gagner un certain pourcentage de la production excédentaire des fermes en organisant des échanges ou des exportations, mais cela dépasse le cadre de ce système de gestion de royaume.*

LES VILLES

Une fois annexé, un hex peut être exploité en y installant des fermes (à condition que le sol s'y prête, bien sûr). Ce n'est cependant pas la seule option : plutôt que d'exploiter l'hex de la sorte, on peut y installer une ville.

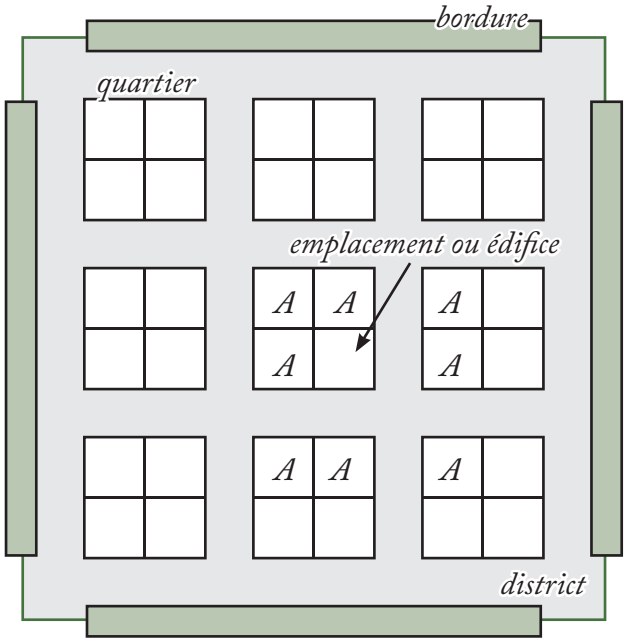
On ne peut cependant pas installer une ville dans un hex exploité par des fermes (ni exploiter un hex possédant une ville). Cela ne veut pas dire que les terres autour de la ville sont laissées à l'abandon : elles sont bel et bien exploitées si c'est possible, mais les ressources ainsi produites sont englouties par la ville (et nécessaires à la survie de celle-ci).

Districts, quartiers et bordures

La notion de district est fondamentale dans le système de gestion de royaumes. Un district est une surface carrée d'approximativement 1 500 m de côté qui sert d'unité de base pour la construction des villes : une ville contient au moins un district ; les villes les plus grandes, elles, peuvent recouvrir plus d'un district.

Schématiquement, un **district** se divise en neuf **quartiers**, chacun de ceux-ci étant eux-mêmes divisés en neuf **emplacements** pouvant accueillir des bâtiments. Ici encore, il faut relativiser les choses : on ne construit pas un seul bâtiment par emplacement.

Les quartiers sont séparés par des rues ou des voies importantes (là aussi, c'est schématique), alors que les emplacements d'un même quartier sont séparés par des allées ou des ruelles de moindre importance. Certaines définitions font appels à des emplacements



« adjacents » (par exemple, certains bâtiments ne peuvent être construits qu'à côté d'autres). Pour déterminer les emplacements adjacents, on ignore les rues et les allées (ainsi, sur le schéma, tous les emplacements marqués d'un A sont des emplacements adjacents à celui qui est désigné par la flèche).

Chaque district est également délimité par quatre bordures (un par point cardinal) qui ne correspondent pas forcément à des édifices physiques. Une bordure peut être de l'eau (une rivière, une mer ou un océan par exemple, ce qui va permettre l'établissement de bâtiments portuaires), de la terre (s'il s'agit de la frontière de la ville), d'un autre district (dans le cas de villes composées de plusieurs districts), ou encore d'un mur (s'il s'agit d'une frontière fortifiée, soit au bord de la ville soit en son intérieur).

La construction d'une ville

Avant de pouvoir établir une ville, il faut tout d'abord préparer ou installer un district. Il s'agit une fois encore d'une opération abstraite qui recouvre diverses tâches : aplanissement du terrain, délimitation du terrain, défrichage ou assèchement, préparation des rues, etc. Les coûts que ce travail entraîne, et le temps qu'il prend, dépend du type de terrain qui se trouve dans l'hex.

À tout moment, il est possible d'étendre la ville (par exemple lorsque tous les emplacements sont occupés) en préparant un nouveau district à côté du premier. Les deux districts partageront alors une bordure.

Une fois le district préparé, on peut le peupler en construisant des bâtiments dans ses divers emplacements. Il ne s'agit pas de choisir un type de bâtiments et d'en construire exactement un au milieu de l'emplacement (le système est abstrait), mais plutôt d'influencer le développement de la ville pour que les bâtiments qui occupent un certain emplacement s'orientent vers un type donné.

Ainsi, on pourra trouver dans un emplacement un groupe de maisons (un bloc résidentiel) ou plusieurs échoppes (un bloc commercial qui comprendra aussi les habitations des commerçants et des artisans). Certains bâtiments nécessitent plus de place (pas forcément en eux-mêmes, mais peut-être pour leur dépendances) et occupent plus d'un emplacement : il existe des bâtiments à 2 emplacements (qui doivent être contigus) ou des bâtiments à 4 emplacements (qui occupent tout un quartier).

RÈGLE OPTIONNELLE : NOMBRE DE VILLE ET NOMBRE DE DISTRICTS

Un royaume ne peut supporter qu'un certain nombre de villes dépendant de sa taille. Le nombre maximal est égal à une ville par tranche de 5 hex de territoire (mais avec un minimum de 1 ville). Ainsi, un royaume de 9 hex ou moins ne peut avoir qu'une seule ville ; un royaume ayant entre 10 hex et 14 hex peut posséder deux villes ; un royaume recouvrant entre 15 hex et 19 hex peut avoir trois villes ; et ainsi de suite.

Une ville ne peut se doter d'un nouveau district que si ses districts actuels n'ont plus assez de place pour accueillir de nouveaux bâtiments. Concrètement, cela signifie qu'il faut remplir le premier district avant de pouvoir en établir un second. Naturellement, si les dirigeants désirent construire un bâtiment occupant 4 emplacements et qu'il n'en reste que 3 de libres sur le district, ils peuvent établir un nouveau district. L'unique raison de cette règle est d'empêcher un abus du système qui consiste à construire plusieurs districts vides afin de pouvoir vendre plus d'objets magiques à chaque tour.

Chaque bâtiment (ou groupe de bâtiments) possède un coût en **PC**. Ce n'est pas forcément le royaume qui paie directement la construction ; il s'agit plutôt d'un mélange entre un paiement direct et un jeu d'influence pour guider la manière dont la ville évolue. Par exemple, le coût de la construction d'un bloc commercial (représenté par une échoppe) représentera plutôt des réductions de taxes, des avantages ou des cadeaux offerts par le royaume pour inciter des marchands à venir s'établir dans la ville. Par contre, le coût de la construction d'un château, lui, sera presque entièrement dévoué au paiement des marchandises, du transport et des ouvriers.

Chaque district d'une ville coûte une certaine somme qui doit être prélevée du trésor chaque mois. Cette dépense en **PC** recouvre divers coûts : entretien des routes et des parties publiques ; paiement, équipement et entraînement des gardes ; salaires des fonctionnaires et des divers agents officiels…

Les effets des bâtiments

Chaque « bâtiment » (encore une fois, même si on représente la composition de la ville avec un bâtiment-type par emplacement, ça ne correspond pas forcément à un seul édifice) possède un effet qui est comptabilisé au niveau du royaume.

Influence sur les caractéristiques du royaume. Le plus souvent, cet effet se traduit par une série de modificateurs aux caractéristiques d'**ÉCO**, de **LOY** et de **STA**. Ces bonus (ou malus) restent en fonction tant que le bâtiment existe.

Note. *Dans tout système abstrait, il y a un risque que les PJ ne s'intéressent qu'aux chiffres et plus à ce qu'ils représentent. Dans ce système de gestion de royaume, cela se traduit par des PJ qui construiraient par exemple 12 dépotoirs pour profiter des bonus aux caractéristiques. Dans ce cas-là, le MJ peut réagir de deux manières. Une première réponse consiste à résoudre le problème en ajoutant des règles, comme par exemple en fixant un nombre maximal de dépotoirs par district. Mais le MJ peut également répondre de manière plus concrète, sous la forme d'émeutes et de récriminations du peuple ou encore sous la forme d'une épidémie dont la propagation est favorisée par le grand nombre de dépotoirs présent dans une ville. Les règles ne sont forcément pas parfaites, au sens où elles ne recouvrent pas tous les cas de figure possibles ; c'est au MJ de s'assurer que le résultat est suffisamment réaliste.*

Bâtiments — Errata officiel

La liste des bâtiments donnée dans *Pathfinder #32* comporte quelques erreurs qui ont été rapportées sur les forums de Paizo. Voici celles qui ont été confirmées officiellement.

- Les **baraquements** [barracks] coûtent 6 **PC** au lieu de 12 **PC** ; ils donnent un bonus défensif de +2 et réduisent les troubles : –1 **TRO**.
- La **tour de garde** [watchtower] coûte 12 **PC** au lieu de 6 **PC** ; ses modificateurs restent +1 **STA**, +2 défense, –1 **TRO**.
- Le **cimetière** [graveyard] garde son coût de 4 **PC** mais son effet se réduit à +1 **LOY** ; il n'influence pas l'économie.
- Finalement, l'**artisan exotique** [exotic craftsman] conserve son prix de 10 **PC** et ouvre un emplacement d'objet magique mineur, mais ses effets deviennent +1 **ÉCO** (au lieu de **LOY**) et +1 **STA**.

Modifications aux bâtiments

Les observateurs attentifs auront peut-être repérés d'autres incohérences entre certains bâtiments. Voici quelques suggestions pour y remédier (suggestions non officielles).

- Les tavernes [tavern], étables [stable] et auberges [inn] fournissent des avantages équivalents mais les premières coûtent plus cher que les autres. Une solution consiste à ramener le coût des tavernes à 10 **PC**. Une autre solution consiste à considérer que la présence d'une taverne est nécessaire à la construction d'une étable ou d'une auberge.
- Le trio décharge [dump], grenier [granary] et cimetière [graveyard] a des effets similaires (surtout avant l'application de l'errata signalé ci-dessus). On peut choisir d'ignorer cet errata et les mettre tous à 6 **PC**. Alternativement, on peut les modifier comme suit. Le cimetière est modifié comme indiqué ci-dessus. La décharge monte à 6 **PC** ou augmente **TRO** de +1 (les voisins ne sont pas très contents). Finalement, le grenier descend à 6 **PC** ou il devient nécessaire (la population en réclame un) dès que deux quartiers sont remplis et il immunise le district contre les effets des famines (qui peuvent se produire comme événements aléatoires).

On peut également remplacer les bonus fixes donnés par les autels, les temples et les cathédrales par des bonus dépendant du dieu auquel ces bâtiments sont dédiés. Plus exactement, cette règle optionnelle consiste à supprimer tous les bonus de **STA**, de **LOY** et d'**ÉCO** indiqués pour ces trois types de bâtiments et à les remplacer par les bonus déterminés ci-dessous. Les autres bonus associés à ces trois bâtiments restent inchangés.

- Les temples et les cathédrales accordent des bonus de +2 aux deux caractéristiques déterminées par l'alignement de la divinité tutélaire. Les autels, par contre, accordent un bonus de +1 à une de ces deux caractéristiques.
- Les associations entre alignements et caractéristiques de royaume sont les suivantes : Loyal – **ÉCO**, Chaotique – **LOY**, Bon – **LOY**, Mauvais – **ÉCO**, Neutre – **STA**.

D'autres bâtiments

Voici quelques nouveaux types de bâtiments qui peuvent être ajoutés aux viles.

Ambassade (40 PC, doit être adjacent à une bordure, au plus une par ville). Il s'agit d'un centre d'accueil pour les dirigeants étrangers et les compatriotes locaux. Permet de diviser par deux le coût d'au plus deux bâtiments alliés bâtis dans la même ville. Donne un bonus de +2 au test de **STA** pour garder le calme après avoir annexé une ville. **ÉCO** +1, **STA** +2.

Chantiers navaux (30 PC, près d'une bordure d'eau, 2 emplacements). Il s'agit d'un vaste atelier permettant la construction ou la réfection de navires. Divise par deux le coût d'un phare dans la ville. + 1 000 po à la valeur de base de la ville, **ÉCO** +2, **STA** +1.

Fabrique de vin (10 PC). Le produit de vignobles situés près de la ville est traité et transformé ici. **ÉCO** +1, **LOY** +1, **STA** +1.

Guilde de voleurs (32 PC). Centre pour le crime organisé, sanctuaire et lieu d'entraînements pour certains éléments agissant en-dehors de la loi. Divise par deux le coût des potences et des maisons de jeu, + 1 000 po à la valeur de base de la ville, **ÉCO** +1, **STA** +1, Défense +1, **TRO** +1.

Maison de jeu (12 PC). Il peut s'agir d'un casino ou d'un tripot où divers jeux et paris ont organisés. + 500 po à la valeur de base de la ville, **ÉCO** +2, **LOY** –1, **TRO** –1.

Phare (22 PC, près d'une bordure d'eau). C'est un haut bâtiment comportant un point lumineux en son sommet (magique ou non) aidant les navires à se guider. + 500 po à la valeur de base de la ville, **ÉCO** +1, **LOY** +1, **STA** +2, **TRO** –1.

Potence (8 PC). Ce coin de la ville est réservé aux exécutions publiques par pendaison ou par décapitation. On y trouve également des piloris pour les humiliations publiques. **STA** +1, **TRO** –2.

Terrain de tournois (25 PC, 4 emplacements). C'est une longue piste pour les joutes entourées de gradins destinés aux spectateurs. **ÉCO** +3, **LOY** +1, peut être amélioré en arène pour 20 **PC**.

La présence d'une ambassade ouvre la voie à la construction de bâtiments alliés, c'est-à-dire de bâtiments construits au sein de la ville par et pour des alliés (suite aux alliances conclues par les PJ). Il pourrait s'agir par exemple d'un bosquet druidique installé au centre de la ville par des alliés druides, ou une fabrique de pièges construites par des alliés kobolds. On peut alors se baser sur les bâtiments existants pour estimer les avantages et les coûts de ces nouvelles constructions..

Influence sur les troubles du royaume. Certains bâtiments modifient la valeur de **TRO**, soit en l'augmentant (si la présence du bâtiment incite des comportements hors-la-loi), soit en la diminuant (si la présence du bâtiment rend plutôt la population docile). Ces modifications ne sont appliquées qu'une seule fois, lors de la construction du bâtiment en question.

Dans ces deux cas, les modifications s'appliquent pour chaque bâtiment construit. Ainsi, si une échoppe augmente la valeur

TEMPLES ET CATHÉDRALES SELON LES DIVINITÉS

Les règles officielles indiquent que la construction d'un temple dans une ville a les effets suivants : *divise par deux le coût des cimetières, des monuments et des autels dans la ville, 2 objets mineurs, LOY +2, STA +2, TRO –2.* On peut affiner ces effets pour distinguer les temples selon les divinités auxquelles ils sont dédiés. On n'a pas repris ici les dieux d'alignement NM ou CM.

Dieu	AL	Divise le coût des… (dans la ville)	Objets magiques	Modificateurs	Troubles
Érastil	LB	parcs, moulins et autels	2 mineurs	LOY +2, STA +2	–2
Iomédae	LB	cimetières, tours de garde et autels	2 mineurs	LOY +3, STA +1	–2
Torag	LB	cimetières, forges et murs de ville	2 mineurs	LOY +1, STA +3	–2
Sarenrae	NB	parcs, monuments et autels	2 mineurs	LOY +2, STA +2	–2
Shélyn	NB	parcs, monuments et autels	2 mineurs	ÉCO +1, STA +3	–2
Desna	CB	parcs, monuments et autels	2 mineurs	LOY +3, STA +1	–2
Cayden Cailéan	CB	cimetières, brasseries et autels	2 mineurs	ÉCO +2, LOY +3, STA –1	–2
Abadar	CB	cimetières, monuments et échoppes	3 mineurs	ÉCO +3	–2
Irori	LN	parcs, bibliothèques et autels	2 mineurs	LOY +1, STA +3	–2
Gozreh	N	parcs, monuments et autels	2 mineurs	LOY +2, STA +2	–2
Pharasma	N	cimetières, monuments et autels	2 mineurs	LOY +1, STA +3	–2
Néthys	N	cimetières, bibliothèques et autels	3 mineurs	ÉCO +1, LOY +1, STA +1	–2
Gorum	CN	cimetières, forges et autels	2 mineurs	LOY +3, STA +1	–2
Calistria	CN	lupanars, monuments et autels	2 mineurs	LOY +1, STA +3	–2
Asmodéus	LM	cimetières, monuments et autels	2 mineurs	LOY +2, STA +2	–2
Zon-Kuthon	LM	cimetières, monuments et autels	2 mineurs	LOY +3, STA +1	–2

Les règles officielles proposent les effets suivants pour les cathédrales : *divise par deux le coût des temples et des académies dans la même ville, divise par deux l'augmentation de la CON due aux édits de propagande, 3 objets mineurs, 2 objets intermédiaires, LOY +4, TRO –4 (au plus une par ville)*. Voici des effets variés pour les cathédrales dédiées aux divers dieux de Golarion. Toutes les cathédrales citées ci-dessous créent 3 objets mineurs et 2 objets intermédiaires et diminuent les TRO de –4.

Dieu	AL	Divise le coût des	Mod	Spécial
Érastil	LB	édits propagande	LOY +4	permet de construire une ferme par mois à moitié prix*
Iomédae	LB	édits propagande	LOY +4	permet de désigner une armée régulière créée dans la ville comme « armée de l'Héritière » ; l'armée gagne CON –1 et +1 attaque*
Torag	LB	temples, académies, édits propagande	LOY +2	modificateur de défense de la ville +4
Sarenrae	NB	édits propagande	LOY +4	bénédiction des champs et soins : CON –2*
Shélyn	NB	temples, académies, édits propagande	LOY +2	permet de transformer un théâtre de la ville en « Opéra de la Rose » avec ÉCO +1, STA +1
Desna	CB	édits propagande	LOY +4	permet de construire deux réseaux routiers pour un prix diminué de 1 PC chaque mois*
Cayden Cailéan	CB	temples, académies, édits propagande	LOY +2	permet de transformer une taverne de la ville en « Chope chanceuse » avec ÉCO +1, LOY +1
Abadar	CB	temples, académies, édits propagande	LOY +2	fonctionne aussi comme une banque avec ÉCO +1 et + 1 000 po de valeur de base
Irori	LN	temples, académies, édits propagande	LOY +2	permet de construire gratuitement (tout de suite ou plus tard) un monastère dans un hex montagneux pour STA +1 et LOY +1
Gozreh	N	édits propagande	LOY +4	permet de préparer un district forestier plus rapidement et à moindre coût (1 mois, 2 PC) et chaque ville établie en forêt réduit la CON de 1
Pharasma	N	temples, académies, édits propagande	LOY +2	permet de transformer un cimetière de la ville en « ossuaire » pour ÉCO +1 et LOY +1
Néthys	N	édits propagande	LOY +4	permet de transformer une tour de mage en « Œil qui voit tout » donnant 1 objet magique de plus de chaque catégorie*
Gorum	CN	édits propagande	LOY +4	permet de désigner une armée régulière créée dans la ville comme « guerriers de fer » ; l'armée reçoit gratuitement l'amélioration Armure améliorée et la tactique Mur défensif (qui n'entre pas en compte pas dans le nombre max de tactiques connues)*
Calistria	CN	temples, académies, édits propagande	LOY +2	permet de transformer un lupanar en « Flammes insatiables de la luxure » pour ÉCO +1 et LOY +1
Asmodéus	LM	temples, académies, édits propagande	LOY +2	réduit de –2 la pénalité de LOY des taxes (minimum 0)
Zon-Kuthon	LM	temples, académies, édits propagande	LOY +2	inspire la crainte : LOY +1, modificateur de défense +2

(*) Seule la première cathédrale construite dans le royaume offre l'avantage indiqué. Si une seconde cathédrale est construite, elle apporte les avantages ordinaires des cathédrales (les avantages des règles de base, cités plus haut). Si les armées spéciales nommées grâce à une cathédrale d'Iomédae ou de Gorum sont vaincues, la LOY, la STA et l'ÉCO du royaume diminuent de –1. Tant que la cathédrale reste entière, on peut recruter une nouvelle armée spéciale après un mois d'attente (l'armée ne peut donc pas être recrutée lors du tour qui suit la défaite mais seulement lors du tour d'après).

Règles optionnelles : bâtiments évolutifs

Certains bâtiments forment des « chaînes » de plus en plus évoluées. C'est par exemple le cas des autels (ou sanctuaires), des temples et des cathédrales. L'idée de base de cette règle optionnelle consiste à dire qu'on peut améliorer/agrandir/transformer un bâtiment d'un certain type en un bâtiment d'un type plus évolué en ne payant que la différence de coût entre les deux. Ainsi, on peut transformer un herboriste (10 PC) en un alchimiste (18 PC) en dépensant 8 PC.

Faire évoluer un bâtiment utilise une action de construction de bâtiment et compte dans la limite du nombre de bâtiments qu'il est possible d'ajouter au royaume chaque mois.

Si on voit les bâtiments comme des formes évoluées de certains autres bâtiments, on peut également considérer les formes moins évoluées comme des prérequis permettant la construction des édifices plus complexes. Ainsi, la construction d'un alchimiste dans une ville pourrait nécessiter qu'il existe tout d'abord un herboriste dans cette même ville. Si une ville comporte un herboriste, il est alors possible de faire construire un atelier d'alchimiste soit en transformant l'herboristerie existante soit en commençant une nouvelle construction (de manière à obtenir une ville avec un herboriste et un alchimiste).

Un bâtiment évolué compte comme chacune de ses versions moins évoluées lorsqu'il s'agit de vérifier les prérequis à la construction d'un nouvel édifice. Par exemple, une échoppe peut être améliorée soit en un marché soit en une échoppe de luxe et chacun de ces deux bâtiments évolués nécessite la présence d'une échoppe pour pouvoir être construit. Même si l'unique échoppe de la ville est transformée en marché, il reste possible d'entreprendre une nouvelle construction pour ajouter une échoppe de luxe à la ville : comme le marché compte comme une échoppe, la ville remplit bien la condition nécessaire pour recevoir une échoppe de luxe.

Bâtiments de base

Bâtiment	Peut évoluer en
Auberge (à côté d'une maison)	
Autel/Sanctuaire	Temple
Baraquements	Château, Garnison, Prison
Bibliothèque	Académie
Brasserie	
Cimetière (pas à côté d'une maison)	
Commerçant	Artisan exotique, Guilde
Dépotoir (pas à côté d'une maison)	
Échoppe	Échoppe de luxe, Marché
Étables (à côté d'une maison)	
Forge	
Grenier	
Herboriste	Alchimiste
Hôtel de ville	
Immeubles (fait office de maison)	Maison
Lupanar	
Maison	Manoir
Monument	
Moulin (près de l'eau)	
Mur de ville	
Parc	Théâtre
Quais (près de l'eau)	Quartier du port
Tannerie (pas à côté d'une maison)	
Taverne (à côté d'une maison)	
Tour de garde	Château

Bâtiments intermédiaires

Bâtiment	Peut évoluer en
Alchimiste (nécessite Herboriste, près d'une maison)	Tour de mage
Artisan exotique (nécessite Commerçant, près d'une maison)	
Échoppe de luxe (nécessite Échoppe)	Échoppe magique
Garnison (nécessite Baraquements)	Château
Guilde (nécessite Commerçant, près d'une maison)	
Manoir (nécessite Maison)	Villa de noble
Marché (nécessite Échoppe, près de 2 maisons)	Marché noir
Port (nécessite Quais, près de l'eau)	
Prison (nécessite Baraquements)	
Temple (nécessite Autel)	Cathédrale
Théâtre (nécessite Parc)	Arène

Bâtiments évolués

Bâtiment
Académie (nécessite Bibliothèque)
Arène (nécessite Théâtre)
Cathédrale (nécessite Temple)
Château (nécessite Temple)
Échoppe magique (nécessite Échoppe de luxe, près de 2 maisons)
Marché noir (nécessite Marché, près de 2 maisons)
Tour de mage (nécessite Alchimiste)
Villa de noble (nécessite Manoir)

d'ÉCO du royaume d'un certain nombre, en construisant deux échoppes (ou, plutôt, en dédiant deux emplacements à des blocs commerciaux), on peut bénéficier deux fois du bonus d'ÉCO.

Conditions à la construction. Ce n'est pas tout… certains bâtiments sont associés à des conditions de construction. Typiquement, ces conditions demandent qu'un autre type de bâtiment soit présent dans la ville (n'importe où ou dans un emplacement adjacent) ou encore que le bâtiment soit établi près d'une bordure d'un certain type. Par exemple, des quais ne peuvent être construits que près d'une bordure d'eau bien naturellement.

Note. *Lorsqu'un bâtiment nécessite une « maison adjacente », cette condition peut être remplie soit par une maison soit par un immeuble d'habitation. Une maison (ou un immeuble d'habitation) ne peut servir à remplir la condition que d'un autre bâtiment : une maison donnée ne peut donc pas compter pour deux bâtiments possédant cette condition. Intuitivement, l'idée est que la maison, l'immeuble ou le quartier résidentiel sert d'habitation pour les propriétaires et les employés du bâtiment en question. Ces conditions permettent d'obtenir des villes assez variées et contenant suffisamment de quartiers d'habitation.*

Influence sur le coût d'autres bâtiments. Les avantages des bâtiments ne se réduisent pas non plus à des modificateurs aux caractéristiques du royaume : certains bâtiments permettent de réduire le coût d'autres bâtiments dans la même ville ou dans le royaume. Dans ces cas-là, construire deux bâtiments avec le même

effet ne sert à rien : la réduction de prix ne s'applique qu'une seule fois.

Influence sur la défense de la ville. Certains bâtiments procurent un bonus défensif (c'est le cas de murs d'enceinte par exemple, qui ne sont pas placés dans des emplacements mais plutôt sur une bordure). Ces bonus défensifs sont utilisés dans le cadre des combats entre armées se déroulant dans la ville.

Influence sur la valeur de base de la ville. Certains bâtiments modifient la valeur de base de la ville. La valeur de base de la ville détermine deux choses : sa catégorie (voir le tableau ci-dessous) et les objets qu'on peut y acheter. Une ville nouvellement construite a une valeur de base de 200 po, ce qui signifie qu'il s'agit d'un hameau et qu'on peut y trouver n'importe quel objet non magique coûtant 200 po ou moins. De plus, chaque individu cherchant à se procurer un objet magique coûtant 200 po ou moins a 75% de chances de l'y trouver (en cas d'échec du test, on peut refaire un nouveau test après un mois). Pour augmenter la valeur de base d'une ville, on peut y construire divers bâtiments commerciaux.

Valeurs de base des villes

Type de ville	Valeur de base
Hameau	200 po
Village	500 po
Petite ville	1 000 po
Grande ville	2 000 po
Petite cité	4 000 po
Grande cité	8 000 po
Métropole	16 000 po

Création d'objets magiques. Finalement, certains bâtiments donnent également accès à un choix plus vaste d'objets magiques. Typiquement, il s'agit des bâtiments où des objets magiques peuvent être construits (académie de magie, grands temples, et échoppes magiques par exemple). Ce point spécial est développé dans la section suivante.

Les différents types de bâtiments, leur coût et leurs avantages sont décrits dans *Pathfinder #32*.

Les objets magiques

En plus du commerce normal et des objets disponibles d'après la valeur de base de la ville, certains bâtiments produisent régulièrement des objets magiques qui sortent de l'ordinaire. La description de ces bâtiments indique la catégorie et le nombre de ces objets hors du commun.

Ceux-ci se divisent en trois catégories : objets mineurs, objets moyens et objets majeurs. Ces trois types d'objets hors du commun correspondent aux catégories d'objets magiques présentés dans les règles de *Pathfinder*. Lorsqu'un bâtiment pouvant produire un tel objet hors du commun est construit, on peut déterminer aléatoirement l'objet fabriqué en utilisant les diverses tables du manuel. Dans certains cas, la nature du bâtiment limitera les options possibles (ainsi, un alchimiste produira plutôt des potions et des huiles plutôt que des épées magiques).

Ce système fonctionne de manière assez similaire au quota de sorts par jour dont disposent les lanceurs de sorts : on peut parler « d'emplacements d'objets magiques » qui sont remplis lors de la création du bâtiment puis qui peuvent être « vidés » et remplis à nouveau par la suite.

Une fois en emplacement d'objet hors du commun rempli, l'objet choisi reste en place jusqu'à ce qu'une des choses suivantes se produise :

- les PJ décident de l'acheter ;
- l'objet est vendu via les marchés du district ;
- ou l'objet disparaît pour une autre raison.

Les « autres raisons » valables recouvrent tous les événements scénaristiquement intéressants que le MJ pourrait concevoir (comme un vol par exemple). Les PJ pourraient également décider de s'approprier simplement l'objet, mais cela risque de mécontenter gravement la population.

Si les PJ achètent l'objet, la transaction se déroule comme s'il s'agissait d'un magasin normal : ils déboursent l'argent et celui-ci va aux responsables du bâtiment en question.

Alternativement, en tant que membres du gouvernements, les PJ peuvent décider de faciliter la vente d'un objet produit par un bâtiment en utilisant les divers marchés du district (voire de la ville ou du royaume). Le produit de la vente revient toujours aux responsables du bâtiment, mais la vente en elle-même booste le commerce, attire des curieux et renforce le prestige du royaume. Cela se traduit par un gain en **PC** qui rentre dans la trésorerie du royaume. Cependant, cela demande un certain temps et certaines ressources, de sorte qu'il n'est possible de vendre ainsi qu'un seul objet par district et par mois.

Note. *Les gains en PC provoqués par la vente d'un objet ne se résument pas à des gains financiers. Il y a bien sûr une rentrée financière directe sous la forme de taxes sur la vente et une rentrée indirecte provenant des riches curieux attirés par la vente. Mais la vente d'un objet merveilleux s'accompagne aussi d'une amélioration du prestige de la nation : les gens sont mieux disposés envers une nation où l'on trouve de tels objets, les colons sont attirés et les futures constructions s'en trouvent facilitées. C'est tout cela que le gain de* **PC** *représente.*

Utiliser le système de gestion de royaumes

Concrètement, pour utiliser le système de gestion des royaumes présenté dans *Pathfinder #32*, il faut appliquer dans l'ordre quatre phases de développement à la fin de chaque mois (le dernier jour de chaque mois par exemple). Ces quatre phases sont résumées dans le pense-bête qui suit, qui regroupe en un seul endroit les informations principales qui sont éparpillées dans l'article. Certains éléments importants n'y sont toutefois pas recopiés ; c'est le cas des effets des dirigeants et des coûts des bâtiments, qui sont tous détaillés clairement dans *Pathfinder #32*.

Il est sans doute plus facile de suivre les instructions en remplissant au fur et à mesure, chaque mois, la fiche de royaume (dont un exemple se trouve plus loin).

Phase #4 : Événements spéciaux

1. Déterminer si un événement spécial se produit
   - Chance : 25% (75% si pas d'événement le mois précédent)

Phase #1 : Entretien du royaume

1. Le royaume est-il stable ? (Test de **STA**)
   - Réussite : -1 TRO (ou +1 PC si TRO = 0)
   - Échec simple : —
   - Échec grave (de 5 points ou plus) : +2 **TRO**
2. Entretien du royaume
   - Se référer à la **CON** calculée pour le mois précédent et soustraire cette valeur de la trésorerie
   - Si cela résulte en une trésorerie négative, +2 **TRO**
3. Remplir les emplacements d'objets magiques pour les vides.
4. Gestion du **TRO**
   - **TRO** ≥ 20 : le royaume tombe dans l'anarchie
   - **TRO** ≥ 11 : un hex (au choix) est perdu et toutes ses améliorations sont détruites
5. S'il y a un assassin royal, –1 **TRO**

Phase #3 : Rentrées

1. Investir dans la trésorerie
   - +1 **PC** par tranche de 4 000 po donnée au royaume
2. Ponctionner la trésorerie
   - 2 000 po par **PC** retiré
   - Nécessite un test de **LOY** (en cas d'échec, +1 **TRO**)
3. Vente d'objets de valeur (≥ 4 000 po) sur les machés
   - Une vente par district au plus
   - Soit un objet des PJ soit un objet fabriqué par un bâtiment
   - Test d'**ÉCO** contre un DD de 20 (objet mineur), 35 (objet moyen) ou 50 (objet majeur)
   - Échec : l'objet ne se vend pas
   - Réussite : l'objet est vendu et le royaume gagne + 2 **PC** (objet mineur), +8 **PC** (moyen) ou +15 **PC** (majeur)
4. Calculer les rentrées (test d'**ÉCO**)
   - Réussite : + (résultat du test/5, arrondi inférieur) **PC**
   - Échec : aucune rentrée

Phase #2 : Extension du royaume

1. Gouvernement du royaume
   - Choisir les (nouveaux) dirigeants
   - Calculer les modificateurs *(barons et comtes influencent une caractéristique ; marquis et duc deux ; princes et rois, trois)*
   - Calculer les éventuelles pénalités d'absence
2. Annexer un ou plusieurs hex
   - Coût de 1 **PC**/hex (uniquement hex contigus au royaume).
   - Max : voir tableau
3. Abandonner un hex
   - +1 **TRO** (+4 s'il contient une ville).
4. Calculer la nouvelle taille du royaume (en hex)
5. Préparer un ou plusieurs nouveau(x) district(s)
   - Max et coût : voir tableau (sur plaines, on peut construire des bâtiments immédiatement).
6. Organiser la construction d'un ou plusieurs bâtiment(s)
   - Éventuellement détruire des bâtiments pour faire de la place
   - Max : voir tableau
   - *En plus de la limite indiquée ci-dessus, on peut construire une maison ou un immeuble d'habitations.*
   - Ajuster les modificateurs aux caractéristiques du royaume selon les bâtiments construits/démolis.
7. Établir un ou plusieurs réseau(x) routier(s)
   - Max : voir tableau
   - Coût : voir le tableau, ×2 s'il faut un pont
8. Exploiter un hex doté de routes (fermes)
   - Max : voir tableau
   - Coût : voir le tableau
9. Déterminer les édits et leurs effets

Effets des édits

Édit	Effet	du moins puissant au plus puissant				
Propagande	**STA**	–1	+1	+2	+3	+4
	CON	—	+1	+2	+4	+8
Taxes	**ÉCO**	+0	+1	+2	+3	+4
	LOY	+1	–1	–2	–4	–8
Festivités	**LOY**	–1	+1	+2	+3	+4
	CON	—	+1	+2	+4	+8

10. Calculer la nouvelle **CON** du royaume (= taille + nombre de districts + coût des édits – 2 × nombre de fermes + modificateurs divers)

Coûts divers

	Plaines	Collines	Forêt	Marécages	Montagnes
Nouveau district	1 **PC** (0 mois)	2 **PC** (1 mois)	4 **PC** (2 mois)	8 **PC** (3 mois)	12 **PC** (4 mois)
Routes	1 **PC**	1 **PC**	2 **PC**	4 **PC**	4 **PC**
Fermes	2 **PC**	4 **PC**	—	—	—

Limites selon la taille du royaume

	Type de royaume et taille en hex					
Ajout	Baronnie 1-10	Comté 11-25	Marquisat 26-50	Duché 51-100	Principauté 101-200	Royaume 201+
Hex	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Districts	+1	+1	+1	+2	+3	+4
Bâtiments	+1	+2	+5	+10	+20	∞
Routes	+1	+2	+3	+4	+6	+8
Fermes	+1	+1	+2	+2	+3	+4

Nom du royaume

Mois et année

Fiche de royaume

Alignement

Taille

DD de contrôle

Population

Bonus / Pénalités

	Total	Bâtiments	Édits	Événements	Dirigeants	Ressources	Alignement	Édits	Troubles	Postes vacants	Autres
Économie		=	+	+	+	+	+	+	–	–	–	–
Loyauté		=	+	+	+	+	+	+	–	–	–	–
Stabilité		=	+	+	+	+	+	+	–	–	–	–

Édits

Niveau de propagande

Stabilité +

Consommation +

Niveau de taxation

Économie +

Loyauté –

Niveau de festivité

Loyauté +

Consommation +

Troubles (pénalité sur tous les tests)

Consommation

Taille + Districts + Édits

– Fermes + Autres

Trésor du royaume

Événements

Dirigeants

Dirigeant (Cha)	Bonus	Économie, Loyauté, et/ou Stabilité
Dirigeant (Cha)	Bonus	Économie, Loyauté, et/ou Stabilité
Conseiller (Sag ou Cha)	Bonus	Loyauté
Général (For ou Cha)	Bonus	Stabilité
Haut diplomate (Int ou Cha)	Bonus	Stabilité
Haut prêtre (Sag ou Cha)	Bonus	Stabilité
Grand Érudit (Int ou Cha)	Bonus	Économie
Maréchal (Dex ou Sag)	Bonus	Économie
Assassin royal (For ou Dex)	Bonus	Loyauté, –1 troubles par entretien
Maître espion (Dex ou Int)	Bonus	
Trésorier (Int ou Sag)	Bonus	Économie
Protecteur (For ou Con)	Bonus	Loyauté

Notes

Résumé pour les joueurs

❖ *Sur une idée de Karui Kage*

Vocabulaire et fondements

Il est important de bien comprendre certains termes-clefs pour pouvoir construire un royaume. Ce résumé ne présentant que les informations absolument nécessaire, voici les plus importants de ces termes (qu'on symbolise par des signes généralement composés de trois lettres majuscules).

Taille. La taille (TAI) d'un royaume est le nombre d'hex dont il est composé. La TAI d'un royaume modifie sa consommation et son DD de contrôle.

DD de contrôle. Le DD de contrôle d'un royaume vaut 20 + TAI. Cette valeur est le DD des tests de Stabilité, d'Économie et de Loyauté.

Population. La population exacte du royaume varie sans cesse mais on estime que le royaume contient 250 × TAI habitants en plus de la population de chacune des villes.

Stabilité, Économie et Loyauté. Ces trois valeurs sont des modificateurs (bonus ou malus) fonctionnant comme des tests de compétence et utilisés à chaque tour de jeu pour déterminer le succès de certaines actions. On effectue un test de Stabilité (STA) lors de la phase d'Entretien du royaume pour vérifier si certains dangers viennent menacer et troubler les habitants. On effectue un test d'Économie (ÉCO) lors de la phase de Rentrées pour déterminer les bénéfices qui viennent s'ajouter au trésor. Finalement, les tests de Loyauté (LOY) servent à garder l'ordre public ou à contrôler des armées. Un 1 naturel est toujours un échec sur ces tests, alors qu'un 20 naturel est toujours une réussite.

Troubles. La valeur de trouble (TRO) d'un royaume mesure l'état de rébellion de sa population. Cette valeur fonctionne comme un malus à appliquer sur chacun des tests d'ÉCO, de STA et de LOY. Si les TRO d'un royaume atteignent 20, celui-ci tombe dans l'anarchie. Un royaume tombé dans l'anarchie ne peut plus entreprendre d'action et possède une STA, une LOY et une ÉCO effectives de 0. Un tel royaume peut être considéré comme perdu. La valeur de TRO ne peut jamais passer en-dessous de 0.

Consommation. On mesure la prospérité et le trésor d'un royaume en points de construction (PC). La consommation d'un royaume (CON) indique le nombre de PC que son entretien nécessite chaque tour de jeu (c'est-à-dire chaque mois). Si le royaume ne possède pas un trésor suffisant pour payer sa CON, sa valeur de TRO augmente de +2. La CON d'un royaume vaut sa TAI plus le nombre de districts de ville qu'il comporte plus les ajustements d'édits moins 2 × le nombre de fermes qu'il comporte.

Modificateur défensif. Le modificateur défensif d'une ville représente en quelque sorte sa « classe d'armure » contre les attaques. Il peut être modifié en construisant des murs protecteurs par exemple.

Valeur de base. La valeur de base d'une ville ne dépend pas de sa taille mais plutôt de la panoplie de bâtiments économiques qu'elle contient. Ces bâtiments (échoppes, tavernes, lupanars…) augmentent la valeur de base de la ville. Chaque objet non magique de valeur inférieure ou égale à la valeur de base est disponible à l'achat. Une nouvelle communauté a une valeur de base de 200 po. La valeur de base maximale d'une communauté est de 16 000 po.

Disponibilité des objets magiques. Chaque objet magique de valeur inférieure ou égale à la valeur de base a 75% de chance d'être disponible à l'achat (un test par mois pour représenter les modifications de stocks). En plus de cela, un certain nombre d'objets magiques sont également disponibles dans les villes, en fonction des bâtiments producteurs d'objets magiques qui y ont été bâtis. Quand certains édifices (comme une académie ou une échoppe magique) sont ajoutés à une ville, ils ajoutent des « emplacements d'objets magiques » (similaires aux emplacements de sorts) qui sont remplis lors de chaque tour de jeu. Les objets précis sont choisis au hasard, en fonction de la catégorie de chacun des emplacements (emplacements/objets mineurs, intermédiaires et majeurs). Une fois qu'un objet magique est disponible, il peut être acheté par les PJ, mais le royaume peut également organiser une vente publique qui va non seulement vider l'emplacement correspondant mais aussi générer des rentrées économiques en cas de test d'ÉCO réussi. Un emplacement vidé (pour une raison ou une autre) reste vide jusqu'au début du tour suivant.

Qui dirige ici ?

Les PJ devront prendre collectivement un certain nombre de décisions avant de créer le royaume. L'une de ces décisions consiste à choisir les dirigeants du royaume. Voici la liste complète des rôles disponibles.

Chaque dirigeant va influencer une ou plusieurs caractéristiques du royaume (parmi ÉCO, LOY et STA) en lui appliquant un modificateur correspondant au modificateur de l'une de ses propres caractéristiques. La caractéristique en question est indiquée entre parenthèses après le titre du dirigeant. Chacun des rôles nécessite une présence minimale de 10 jours par mois. Faute de cela (ou si un rôle n'est tout simplement pas occupé), certaines pénalités peuvent s'appliquer.

Les dirigeants du royaume

Le chef (Cha)

Le chef est le principal dirigeant du royaume. Contrairement aux autres rôles, le titre qu'il porte dépend de la taille du royaume.

Catégories de royaumes

Taille en hex	Taille en km²	Catégorie	Dirigeant(e)
1–10	260–2 600	baronnie	baron(ne)
11–25	2 860–6 500	comté	comte(sse)
26–50	6 760–13 000	marche/marquisat	marquis(e)
51–100	13 260–26 000	duché	duc(hesse)
101–200	26 260–52 000	principauté	prince(sse)
201+	52 260+	royaume	roi (reine)

Le chef choisit l'une des trois caractéristiques de la nation (ÉCO, LOY ou STA) à influencer. Si la royaume a une TAI supérieure

ou égale à 20, il peut influencer deux des caractéristiques du royaume. Si le royaume a une TAI supérieure ou égale à 80, il peut en influencer trois. Si un royaume n'a pas de chef, il ne peut pas annexer de nouveaux hex, ni créer des fermes, ni établir des réseaux routiers ni construire les fondations de nouveaux districts de ville. Les TRO du royaume augmentent fortement lors de chaque tour où le royaume n'a pas de chef.

Spécial. Deux personnages peuvent occuper ce rôle s'ils sont mariés. Dans ce cas, le couple dirige le royaume ensemble et chacun d'eux peut appliquer son modificateur de Charisme à une caractéristique du royaume (ou à plusieurs si la TAI est suffisante).

Le conseiller (Sag ou Cha)

Le conseiller s'assure que la volonté du peuple est entendue à la cour. Il influence la LOY. Un royaume sans conseiller ne reçoit aucun avantage des festivals qu'il organise et sa valeur de TRO augmente.

Le général (For ou Cha)

Le général commande les armées du royaume et fait figure de héros publique. Il influence la STA. Un royaume sans général voit sa STA fortement réduite.

Le haut diplomate (Int ou Cha)

Le haut diplomate s'occupe des relations internationales. Il influence la STA. Un royaume sans haut diplomate voit sa STA réduite et il ne peut plus promulguer d'édits de propagande.

Le haut prêtre (Sag ou Cha)

Le haut prêtre s'occupe des besoins religieux du royaume. Il influence la STA. Un royaume sans haut prêtre voit sa STA et sa LOY réduites et sa valeur de TRO accrue.

Le grand érudit/magistère (Int ou Cha)

Le magistère prend les décisions qui concernent l'éducation et la magie au sein du royaume. Il influence l'ÉCO. Sans magistère, l'ÉCO du royaume est fortement réduite.

Le maréchal (Dex ou Sag)

Le maréchal organise les patrouilles et gère la justice en-dehors des villes. Il influence l'ÉCO. Un royaume sans maréchal voit son ÉCO grandement réduite.

L'assassin royal (For ou Dex)

Un assassin royal sert de bourreau et d'homme de main public ou encore accomplit les basses besognes dans le secret. Il influence la LOY et réduit les TRO du royaume. Un royaume sans assassin royal ne subit pas de pénalité particulière.

Le maître espion (Dex ou Int)

Le maître espion se tient au courant des événements qui concernent la pègre au sein du royaume et des secrets liés aux royaumes étrangers. Il choisit la caractéristique (ÉCO, LOY ou STA) qu'il influence et peut en changer chaque mois. Sans maître espion, un royaume voit son ÉCO fortement réduite et ses TRO augmenter.

Le trésorier (Int ou Sag)

Le trésorier gère la récolte des taxes et s'occupe de la trésorerie du royaume. Il influence l'ÉCO. Un royaume sans trésorier voit son ÉCO fortement réduite et toute récolte de taxes est impossible.

Le protecteur

Le protecteur s'occupe des défenses du royaume et contrôle les milices urbaines. Il influence la LOY. Dans un royaume sans protecteur, la LOY et la STA sont réduites.

CHOISIR LES DIRIGEANTS

Il y a de fortes chances pour qu'il n'y ait pas suffisant de PJ pour remplir tous les rôles de dirigeants. Il faudra donc faire appel à certaines des personnes rencontrées (PNJ). Certaines d'entre elles se proposeront peut-être d'elles-mêmes, pour certains rôles, mais il peut parfois être plus judicieux de les diriger vers d'autres rôles. D'autres personnes, elles, seront peut-être plus hésitantes et devront être convaincues. Bien sûr, on ne peut jamais être certain de pouvoir faire totalement confiance à quelqu'un. Et, dans le grand jeu de la politique, les traîtres sont nombreux.

Selon les campagnes, les individus suivants seront plus ou moins disposés à venir en aide aux PJ et prêts à assumer un rôle de dirigeant. En fonction de ce que les PJ auront accompli au moment de la création du royaume, les MJ devra ajouter ou retirer des PNJ à la liste suivante.

Oleg Léveton. Oleg est là depuis le début et, malgré son tempérament et ses manières rustres, il a développé un petit faible pour les explorateurs au fil du temps. Surtout depuis qu'ils ont réussi à changer la région et à lui ramener des objets à vendre (et des clients prêts à acheter). Il aimerait peut-être bien travailler comme trésorier, vu qu'il a acquis une certaine expérience en travaillant au Comptoir et en gérant les recettes de l'endroit.

Svetlana Léveton. Svetlana est la partie « amicale » de la famille Léveton, toujours prête à offrir un lit et un repas bien chauds aux voyageurs fatigués. Si les PJ lui ont ramené sa bague, elle est au anges. Elle n'est pas vraiment intéressée par un poste de dirigeant mais qui sait… avec un peu de persuasion ?

Jhod Kavken. Le prêtre d'Érastil a un problème de confiance en soi. Hésitant et plutôt tourné vers l'introspection, il n'est pas vraiment certain de ses capacités et doute parfois d'avoir la faveur d'Érastil. Si les PJ lui ont déjà prouvé que ses visions au sujet du temple perdu dans la forêt étaient vraies, sa foi en est renforcée. Il ne semble pas intéressé par un poste de dirigeant a priori mais peut-être qu'avec un peu de persuasion, il se laisserait tenter.

Kesten Garess. Le chef des mercenaires est un individu morose et sérieux qui a toujours parfaitement rempli son devoir au Comptoir. Il semble avoir le respect de ses hommes.

L'ALIGNEMENT DU ROYAUME

Avant de créer un royaume, il faut décider de son alignement. C'est un choix relativement simple mais qui peut avoir de nombreuses implications dont certaines sont immédiatement visibles.

Le premier effet est de modifier deux des caractéristiques du royaume, comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Chacune des deux composantes de l'alignement entraîne une modification. Ainsi, un royaume LN modifiera à la fois l'ÉCO et la STA alors qu'un royaume N modifiera (doublement) la STA.

Alignement	Caractéristique augmentée
Loyal, Mauvais	ÉCO
Neutre	STA
Chaotique, Bon	LOY

(Règle optionnelle) L'alignement choisi pour un royaume détermine

également les religions qui pourront être représentées dans les temples. Il existe trois types d'édifices religieux : les autels, les temples et les cathédrales.

Les autels ne sont que de simples lieux de prière ou de recueillement et peuvent être dédiés à n'importe quel dieu. Les temples sont plus développés et abritent quelques membres du clergé ; ils ne peuvent être dédiés qu'à des dieux dont aucune composante d'alignement n'est opposée à l'alignement du royaume (pas de temple chaotique dans un royaume d'alignement Loyal par exemple). Finalement, les cathédrales, les plus grands lieux saints, ne peuvent être construites que si le royaume dispose d'une nombre suffisant de fidèles, ce qui nécessite qu'il n'y ait pas plus d'un cran de différence entre l'alignement du dieu concerné et celui du royaume.

La naissance d'un royaume

Pour établir un royaume, il faut choisir un hex de départ, le premier hex du territoire et y fonder une ville-capitale. Pour que ce soit possible, il faut tout d'abord que l'hex en question soit complètement exploré et débarrassé de toute menace imminente.

Si cet hex comporte déjà un bâtiment spécifique, il peut être inclus dans la ville (comme s'il avait été construit et ajouté au royaume gratuitement). Le type de bâtiment détermine les avantages (et inconvénients) qu'il procure. Notez que cela est également valable pour les autres hex : quand un hex comportant un bâtiment (ou plusieurs bâtiments) est ajouté au royaume, ces bâtiments sont automatiquement intégrés dans le royaume et « convertis » dans le système de gestion.

Trois options sortant du lot

Il y a trois choix qui semblent plus évidents que les autres (mais les PJ ne sont pas limités à ces options) : le Comptoir d'Oleg, le temple d'Érastil et le fortin de Seigneur-Cerf. Chacun de ces emplacements offre des avantages spécifiques décrits ci-dessous.

Le Comptoir d'Oleg. L'endroit étant facilement accessible et quasiment prêt à la construction (plaines), il sera rapide et facile d'y établir un district (l'unité de base pour la construction de villes). Le coût se réduira à 1 PC et le Comptoir d'Oleg peut être inclus automatiquement sous la forme d'une échoppe, d'étables ou d'une tour de garde. Comme l'endroit est tout proche du Brévoy, les communications avec la nation voisine seront rapides et les commandes spéciales arriveront sans grands délais. Par contre, cela placera la capitale à une grande distance des terres à explorer loin au sud, ce qui imposera de longs allers et retours.

Le temple d'Érastil. C'est sans doute l'emplacement qui exigera l'investissement le plus grand des trois étant donné qu'il s'agit d'un terrain occupé par la forêt, qu'il faudra tout d'abord déboiser. Cela prendra 2 mois et coûtera 4 PC mais le temple pourra être intégré dans la nouvelle ville. S'il a été réparé, il deviendra un temple à proprement parler ; si ce n'est pas le cas, il permettra d'établir un temple pour la moitié du prix normal (16 PC au lieu de 32 PC). Une ville située à cet endroit sera à mi-chemin entre le Comptoir d'Oleg (pour les ordres et les commandes spéciales provenant du Brévoy) et les terres du sud (pour les explorations futures). Cependant, tout voyage nécessitera de traverser la forêt, ce qui peut être long.

Le fortin du Seigneur-Cerf. Il faut tout d'abord pacifier la région avant de pouvoir construire une ville ici (et, entre autres, se débarrasser de tous les morts-vivants qui pourraient traîner dans le coin). L'établissement d'une cité à cet endroit prendra 1 mois et 2 PC pour établir les fondements. Le fortin est facile à défendre et il se trouve près d'une source d'eau et de poissons. L'édifice peut être intégré dans la ville comme base d'un château, ce qui permettra d'acquérir un véritable château pour la moitié du prix normal (27 PC au lieu de 52 PC). L'endroit est proche des terres du sud, ce qui facilitera l'exploration, mais est assez éloigné du Comptoir d'Oleg et du Brévoy, ce qui signifie que les commandes spéciales prendront sans doute plus de temps pour arriver. C'est sans doute l'endroit le mieux situé pour une capitale, vu son emplacement central et sa structure défensive. Cependant… c'est aussi l'emplacement le plus proche de l'inconnu et du danger.

Il est bien sûr possible de commencer le royaume et d'établir sa capitale ailleurs. Les trois emplacements cités plus haut ne disparaîtront pas et pourront être inclus dans le royaume tôt ou tard. Le royaume ne peut s'agrandir que de manière contiguë cependant, donc il faudra lui ajouter des hex de proche en proche pour atteindre ces emplacements avant de pouvoir les annexer. Lorsque ce sera possible, les édifices déjà présents pourront être incorporés dans le royaume avec les mêmes bénéfices que ceux cités plus haut.

Commencer

Une fois l'emplacement choisi, il faudra dépenser 1 PC pour annexer cet hex (cela représente l'investissement de départ pour pacifier la région, organiser des patrouilles et amener des ressources et des colons sur place). Cela fera passer la TAI du royaume (et sa CON) à 1.

Avant d'établir une ville, il faut préparer un district, c'est-à-dire un emplacement où des bâtiments pourront être construits. En fonction du terrain (plat ou pas, boisé ou non), cela prend un certain temps et nécessite un certain nombre de PC.

Coût de préparation d'un district

Terrain de l'hex	Coût	Temps
Prairies	1 PC	0
Collines	2 PC	1 mois
Forêt	4 PC	2 mois
Marécages	8 PC	3 mois
Montagnes	16 PC	4 mois

Une fois le district prêt, les colons peuvent se mettre à construire des bâtiments au rythme de 1 par mois (plus d'information à ce sujet plus tard).

Et, bien sûr, il faut aussi choisir le nom de la capitale !

Les phases des tours de jeu

La gestion du royaume s'effectue en un certain nombre de phases qui se déroulent tout au long du mois. Pour plus de facilité, on pourra effectuer toutes les tâches en fin de mois et supposer que les modifications nécessaires se sont en fait produites peu à peu au cours du mois écoulé.

#1 Entretien du royaume

Il s'agit de la première phase qui se produit chaque mois, sauf à la création du royaume, quand sa TAI est 0.

(1) Stabilité du royaume. On commence par déterminer si le royaume est stable et si rien ne le menace. Cela s'effectue par un test de STA contre le DD de contrôle du royaume. En cas de réussite,

les TRO sont réduits légèrement (si la valeur de TRO était déjà à 0, le bon état du royaume se traduit par un gain économique : l'obtention de 1 PC supplémentaire). En cas d'échec de moins de 5 points, rien ne se passe. Mais, en cas d'échec grave (de 5 points ou plus), la valeur de TRO du royaume augmente.

(2) Dépenses. La consommation (CON) du royaume indique ce qu'il faut dépenser pour son entretien et pour les édits (voir plus loin). Il faut prélever cette valeur dans le trésor du royaume. Si cela résulte en une trésorerie négative, la valeur de TRO augmente.

(3) Remplir les emplacements d'objets magiques. Si certaines échoppes ou d'autres édifices ont des emplacements d'objets magiques vides, on les remplit.

(4) Troubles. Si la valeur de TRO a atteint ou dépassé 11, le royaume perd un hex (au choix des dirigeants). Les constructions et les villes de cet hex sont également perdus. Si la valeur a atteint ou dépassé 20, le royaume sombre dans l'anarchie.

(5) Assassin royal. Si le royaume a un assassin royal, la valeur de TRO est réduite.

#2 EXTENSION DU ROYAUME

Au cours de cette phase, le royaume choisit ses dirigeants et ses édits et détermine les bâtiments à construire et les autres investissements pour le mois. Dans un royaume jeune, la plupart de ces actions sont limitées (ajouter au plus un hex par mois, construire au plus un bâtiment, etc.) mais ces limites croissent lorsque le royaume grandit.

(1) Choix des dirigeants. Chaque mois, il est possible de redistribuer les rôles pour le mois qui suit. Les dirigeants choisis devront dévouer au moins 1 semaine à leurs charges au cours du mois à venir pour pouvoir influencer le royaume et échapper aux pénalités résultant d'un poste vide.

(2) Annexion de nouveaux hex. Le royaume peut s'étendre en annexant un hex exploré et débarrassé de toute menace pour autant que celui-ci soit adjacent au territoire actuel (cette condition est ignorée dans le cas du premier hex). L'annexion d'un hex coûte 1 PC et fait augmenter la TAI et la CON du royaume de 1. Si l'hex en question contient déjà une ville, un test de STA permet de déterminer si elle peut être annexée sans problème.

(3) Abandon d'hex. Si le royaume est trop grand et impossible à gérer, il est également possible d'abandonner un hex. Cela peut toutefois accroître les TRO du royaume, surtout si l'hex en question comporte une ville.

(4) Taille. Les opérations précédentes peuvent avoir modifié la TAI du royaume, qu'il faut recalculer.

(5) Préparer un district. Avant de pouvoir construire une ville sur un hex, il faut préparer le terrain. Cela se fait en utilisant le « district » comme unité. Un district comporte 36 emplacements (9 carrés de 4 emplacements) prêts à accueillir des bâtiments. Si un district est rempli, il est toujours possible de préparer un second district dans le même hex pour continuer à agrandir la ville.

(6) Construire des bâtiments. C'est à ce moment que les dirigeants peuvent influencer le type des bâtiments qui vont venir s'ajouter aux villes du royaume.

(7) Établir un réseau routier. Doter un hex de routes a un coût immédiat (qui dépend du terrain) mais cela rapport dans le long terme : chaque route augmente l'ÉCO et, dans une moindre mesure, la STA du royaume.

(8) Améliorer un hex. On peut exploiter un hex doté de routes en y construisant certaines améliorations comme par exemple des fermes (sur des hex de prairies ou de collines). Chaque hex de fermes réduit la consommation du royaume de 2.

(Règle optionnelle) D'autres options peuvent également être accessibles, comme des fortins, des mines ou des camps de bûcherons. Les fortins peuvent être bâtis n'importe où et voient leur coût réduit s'ils sont bâtis sur un hex comportant des grottes ou un repaire. Ils réduisent les TRO et donnent un léger bonus de STA ainsi qu'un bonus défensif pour les troupes qui combattent à cet endroit. Les mines ne peuvent être construites que sur des collines ou des montagnes et les camps de bûcherons, que sur les hex de forêts. Les mines et les camps de bûcherons augmentent l'ÉCO et la STA du royaume (mais produisent des ressources différentes).

Chaque hex ne peut recevoir qu'un seul type d'amélioration et ne peut à la fois contenir une amélioration et une ville.

(9) Édits. Les édits indiquent les investissements du royaume en matière de propagande, de taxes et de festivités.

(10) Consommation. Une fois que toutes les décisions ont été prises, on peut calculer la nouvelle consommation du royaume, qu'il faudra payer lors du tour suivant.

#3 RENTRÉES DU ROYAUME

Il est enfin temps de profiter du travail accompli et d'agrandir le trésor !

(1) Dépôts. Les points de construction (PC) ne sont pas juste une nouvelle unité monétaire mais quelque chose de plus compliqué que cela (mêlant or, faveurs, colons, ressources etc.). Cependant, il est possible d'acheter des PC au rythme de 1 PC par 4 000 po données.

(2) Retraits. Les dirigeants peuvent choisir de ponctionner le trésor du royaume en obtenant 2 000 po par PC retiré. Cela ne plaît pas aux citoyens cependant, ce qui se traduit par une augmentation de la valeur de TRO (augmentation qui peut être réduite par un test de LOY réussi).

(3) Vente d'objets de valeur. Les dirigeants peuvent tenter de vendre les objets valant 4 000 po ou plus via les marchés du royaume afin d'améliorer l'économie. Il peut s'agir d'objets qui appartiennent aux PJ ou encore d'objets magiques disponibles dans une des villes. Un test d'ÉCO (contre un DD dépendant du type d'objet) permet de déterminer si l'objet s'est vendu. On peut faire un test d'Économie par district existant dans le royaume.

(4) Calculer les rentrées. Un test d'ÉCO contre le DD de contrôle permet de savoir si le mois écoulé a permis d'accroître la trésorerie. En cas de réussite, le trésor augmente d'un nombre de PC égal au cinquième du résultat du test.

#4 ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Il n'y a pas grand chose à dire au sujet de cette phase. En gros, chaque mois, il y a un certain pourcentage de chances pour que quelque chose de spécial se produise. Il peut s'agir d'un événement positif pour le royaume ou d'une catastrophe. Si rien ne s'est produit le mois passé, la chance d'un événement spécial augmente.

Événements aléatoires dans le royaume

❖ *Une compilation des œuvres de divers fans sur les forums de Paizo, dont Caneach, Daviot, Eminence grise, Lycanthropos, Robert Brambley, Terok*

Ci-dessous sont décrit une petite quarantaine de nouveaux événements aléatoires pouvant venir agrémenter la vie d'un royaume et compatibles avec les règles présentées dans Pathfinder #32.

1 Accident industriel. Choisissez un hex occupé par une mine (ou un camp ou une pêcherie). Un horrible accident s'est produit, résultant en la mort d'un ou de plusieurs employés. L'hex n'offre aucun avantage au royaume jusqu'à la prochaine phase d'événements. Effectuez un test de STAbilité. En cas de succès, le royaume est parvenu à minimiser les conséquences négatives et il ne faut que la moitié du coût de PC pour que la mine fonctionne à nouveau de manière optimale. En cas d'échec, il faut payer à nouveau l'intégralité du coût de la mine. Jusqu'à ce que la mine soit reconstruite, le royaume subit +1 TROubles.

2 Boom de population. La gloire d'une votre cité a attiré une nouvelle vague d'immigrants qui viennent s'y installer. Ils n'apportent pas beaucoup de richesses mais ils contribuent aux marchés locaux et procurent de la main d'œuvre. Choisissez un bloc vide dans un des districts de votre ville ; ce bloc devient automatiquement une maison lors de la prochaine phase d'extension du royaume (la maison doit être comptabilisée par rapport au nombre maximal de maisons que vous pouvez construire en un tour). S'il n'y a pas d'emplacement libre, aucun événement ne se produit.

3 Ça arrive plus souvent que l'on croit. On découvre qu'un PNJ important dans l'une des villes du royaume est au service d'une nation étrangère (il peut être payé ou charmé ou quelque chose de plus sinistre : possédé ou remplacé par un doppelganger). Effectuez un test de STAbilité. En cas de réussite de 5 points ou plus, le problème est éliminé. En cas de réussite de moins de 5 points, la situation est résolue mais vous perdez les services du PNJ (il fuit, démissionne ou s'enfuit). En cas d'échec, le royaume gagne +1d4 TROubles et perd les services du PNJ. Si le royaume possède un maître espion, le test de Stabilité s'effectue avec un bonus égal au modificateur de caractéristique du maître espion (le bonus est doublé si le maître espion contribuait déjà à la STAbilité).

4 Ça se passe toujours dans une taverne. Quelqu'un d'autre dans votre royaume décide qu'il a besoin de l'aide d'aventuriers et engage un groupe pour s'occuper d'un problème mineur. Leur échec ou leur réussite peut avoir un impact sur le royaume : effectuez un test d'ÉCOnomie, de STAbilité ou de LOYauté (au choix du MJ). En cas de réussite, les tests du même genre reçoivent un bonus de +2 jusqu'au début de la prochaine phase d'événements. En cas d'échec, il s'agit plutôt d'un malus de –2.

5 Cartographe. Un cartographe itinérant propose d'améliorer les cartes du royaume. Réalisez un test de STAbilité. En cas de réussite, le cartographe révèle un site caché sur une hex annexé ou exploré (si les PJ ont découvert tous les sites, le cartographe explore un nouvel hex adjacent à la frontière du royaume et les PJ reçoivent la récompense en XP correspondante). En cas d'échec, le cartographe est empêché de faire son travail à cause du mauvais temps ou à cause de monstres et sa mésaventure augmente les TROubles de +2.

6 C'est la fête. Le peuple décide de sa propre initiative de mettre sur pied une grande célébration. Jusqu'à la prochaine phase d'événements, le royaume fonctionne comme si l'édit de Festival était plus festif d'une catégorie (sans augmentation de coût).

7 C'est peut-être tombé d'un wagon. Une grosse cache de matériel rare (au choix du MJ) est découverte et utilisée par les artisans et les forgerons locaux. Le trésor du royaume augmente de +1d4 PC (chaque fois que vous obtenez un 4, relancez le dé et ajoutez le résultat au total) et, jusqu'à la prochaine phase d'événements, les PJ peuvent commander n'importe quel objet constitué de ce matériau en en ignorant le coût (avec une limite de 2 000 po × le nombre de PC gagnés).

8 C'était déjà là hier. Choisissez un hex annexé qui ne comporte ni ferme ni district de ville (ni mine, camp, fortin, …). Des immigrants établissent un village à cet endroit. La population initiale est de 1d4 × 20. Ajoutez 1d4 PC au trésor du royaume. Si un district est développé à cet endroit, il entre en jeu avec une maison gratuite. Lancez 1d6.

- **1 : repaire de voleurs.** Le « village » est en fait un abri pour bandits, voleurs ou contrebandiers. Ajoutez +2 TROubles.
- **2–5 : hameau ordinaire.** Il n'y a rien de spécial.
- **6 : artisan.** Un artisan exotique, une échoppe, une forge ou un commerçant s'établit dans le village à l'écart des villes agitées (selon le choix du MJ). Si un district est développé à cet endroit, le bâtiment en question est ajouté gratuitement juste à côté de la maison (voir plus haut).

9 Contrebande. Les activités de contrebande (qu'il s'agisse de l'importation de biens interdits comme du pesh et des poisons ou de biens autorisés passant les frontières sans payer de taxe) ont récemment connu un bref pic avec de se résorber naturellement. Augmenter le trésor de 2d6 PC (chaque fois que vous obtenez un 6, relancez ce dé et ajoutez la valeur au total) mais les TROubles du royaume augmente de 1 pour chaque tranche de 2 PC gagnés, jusqu'à un maximum de 6. Un test de LOYauté réussi ramène le progression des TROubles à +1 mais divise également la quantité de PC gagnés par deux (les dirigeants peuvent choisir de rater ce test de LOYauté s'ils le désirent).

10 Convois varisien. Un convois de Varisiens itinérants s'installe dans une de vos cités, ainsi que quelques individus qui pourraient appartenir au Sczarni. Vous gagnez un bonus de +2 aux tests d'ÉCOnomie et de LOYauté et un malus de –4 aux tests de STAbilité jusqu'à la prochaine phase d'événements. De plus, pendant ce temps, un district choisi aléatoirement possède 1 emplacement d'objet mineur et 1 emplacement d'objet intermédiaire de plus, qui génèrent des objets magiques lors de la prochaine phase d'état du royaume (des objets que les PJ peuvent acheter normalement lors de la prochaine phrase de rentrées). Les emplacements et les objets en question disparaissent cependant dès la prochaine phrase d'événements.

11 Détour (continu). Choisissez aléatoirement un hex comportant une route reliée à l'une des villes (directement ou indirectement). Une catastrophe rend la route inutilisable jusqu'à ce que la voie soit dégagé et/ou reconstruite. Jusqu'à ce que cela se produise, considérez que l'hex ne possède pas de réseau routier pendant 1d4 tours : le nombre d'hex comportant des routes est réduit de 1 et le royaume

subit un malus de –1 en LOYauté et en ÉCOnomie pendant cette période. La période de malus peut être réduire si les PJ prennent les choses en main personnellement (en utilisant de la magie ou en dirigeant des troupes vers l'endroit en question) ou en payant à nouveau le coût de construction du réseau routier.

12 Disparu sans laisser de trace. Un navire ou un wagon est retrouvé endommagé et sans aucun équipage près d'une route principale. Aucun corps et aucun survivant, et aucun indice évident quant à ce qui s'est produit. Cela rend la population nerveuse à cause des hypothèses et des rumeurs qui apparaissent. Effectuez un test de STAbilité. En cas de réussite, vous mettez fin aux rumeurs et gagnez simplement +1 TROubles. En cas d'échec, le royaume gagne +1d4 TROubles.

13 Duel de diplomates (relations extérieures). Des diplomates provenant de deux nations en conflit décident d'utiliser le royaume comme terrain neutre pour une rencontre. Leurs disputes sont frustrantes et mettent les relations entre le royaume et ces deux autres nations en danger. Les PJ peuvent choisir d'intervenir directement (roleplay ou tests de Diplomatie) ou faire un simple test de STAbilité. En cas de réussite, l'attitude des deux nations envers le royaume augmente d'une catégorie ou, si les PJ choisissent de prendre parti pour l'un des camps, l'attitude de cette nation augmente de deux catégories. En cas d'échec, l'attitude des deux nations se réduit d'une catégorie, le royaume gagne +2 TROubles et subit un malus de –2 aux tests de STAbilité jusqu'à la prochaine phase d'événements.

14 Entrepreneur. Un commerçant itinérant et maître artisan est venu dans le royaume avec une idée prometteuse d'entreprise commerciale qui est certaine de connaître un certain succès. Il en est tellement convaincu qu'il est prêt à miser gros. Le royaume peut construire une échoppe de luxe, une échoppe, une forge ou un commerçant pour la moitié du coût normal en PC.

15 Études pratiques. Un érudit, un magicien théoriste ou un sage célèbre pour ses expériences pratiques mais plutôt imprudents est venu dans le royaume pour étudier un élément d'intérêt relatif à une discipline plutôt obscure. Effectuez un test de STAbilité avec un malus de –5. En cas de réussite, l'étude de l'érudit met à jour de nouvelles découvertes. Le trésor du royaume augmente de 1d4 PC. Lancez 1d10 pour déterminer un domaine de la compétence Connaissances : 1–mystères, 2–donjons, 3–ingénierie, 4–géographie, 5–histoire, 6–folklore local, 7–nature, 8–noblesse, 9–plans, 10–religion. À cause de l'intérêt accru engendré par les recherches de l'érudit, tous les tests de Connaissances liés au domaine déterminé et effectués au sein du territoire du royaume avant la prochaine phase d'événements reçoivent un bonus de circonstances de +2. De plus, l'érudit offre une copie de ses notes. Il s'agit d'un objet physique qui peut être consulté en passant 10 minutes pour permettre d'effectuer un test de Connaissances lié au domaine indiqué en lançant 1d10+5 au lieu de 1d20. En cas d'échec du test de STAbilité, l'érudit est incapable de terminer ses recherches et les retombées politiques infligent au royaume +2 TROubles et un malus de –2 aux tests de LOYauté jusqu'à la prochaine phase d'événements.

16 Euréka. Un hex minier (ou un camp) tombe sur une veine de minerais exceptionnelle (ou du bois de qualité particulière). Cela offre un bonus de 1d4 PC.

17 Fantômes des royaumes passés (continu). Le fantôme d'un individu célèbre dans l'histoire de la région apparaît et harcèle les voyageurs. Choisissez un hex avec une route ou un district urbain au hasard ; c'est là que le fantôme apparaît. Le royaume subit un malus de –4 sur les tests de STAbilité jusqu'à ce que le problème soit résolu. Une fois que ce sera fait, le PJ ou leurs agents pourront tenter de contacter l'esprit ou de l'exorciser. Lancez 1d4.

- 1. L'esprit est hostile, torturé ou impossible à raisonner. Si on ne règle pas le problème, la situation s'aggrave et devient plus violente. Le royaume gagne +2 TROubles. La situation ne peut être résolue que par un test de STAbilité réussi ou un combat.
- 2–3. L'esprit est neutre, confus ou simplement incapable d'avancer vers l'après-vie. Il a peut-être une tâche inachevée ou ne sait tout simplement pas comment continuer son chemin. Si on aide l'esprit (avec un test de STAbilité ou une rencontre jouée), ils bénit le royaume et poursuit son chemin. La pénalité de STAbilité disparaît et le royaume gagne un bonus de +2 sur tous les tests jusqu'à la prochaine phase d'événements.
- 4. L'esprit est amical, talentueux et il ne désire pas poursuivre vers l'après-vie avant d'avoir enseigné ses secrets aux vivants. Cela pourrait être un grand avantage mais sa nature fantomatique et ses manières antiques ne facilitent pas le travail. L'aide de l'esprit réduit les TROubles du royaume de 2 points et produit 1 PC de plus chaque tour pendant la phase des rentrées pendant 1 an. Après cette période, le fantôme part. Effectuer un test de LOYauté. En cas de réussite, la pénalité de STAbilité est supprimée immédiatement. En cas d'échec, elle persiste jusqu'à la disparition du fantôme.

18 Fées malicieuses. Quelques-unes des fées locales en on marre de voir des humains traverser constamment leurs forêts. Elles décident de prendre les choses en main en harcelant les voyageurs et les caravanes. Les tests d'ÉCOnomie subissent une pénalité de –2 et le royaume gagne +2 TROubles jusqu'à ce qu'un test de STAbilité soit réussi.

19 Grève (continu). Les ouvriers d'un bâtiment ont décidé qu'ils en avaient assez de leurs conditions de travail. Pour résoudre le problème, le royaume peut soit payer 1d6 PC pour améliorer leurs conditions de travail ou tenter un test de LOYauté pour les convaincre de retourner au travail. En cas de réussite du test, c'est ce qu'ils font. En cas d'échec, le bâtiment ne produit aucun bénéfice et le royaume gagne +2 TROubles. Cela peut concerner les bâtiments suivants : académie, arène, lupanar, maison de guide, prison, marché, villa de noble, quais, étable, théâtre, hôtel de ville, quartier du port.

20 Héros local. Un habitant du royaume est devenu un aventurier assez célèbre (il a peut-être rejoint les Éclaireurs ou une autre cause bienveillante ou est devenu un aventurier puissant). Les récits de ses exploits et la fierté et la joie qu'ils inspirent bénéficient au royaume. Il va revenir au pays pour un moment. Comme il ramène de l'or et des objets et les introduit dans l'économie, augmentez le trésor du royaume de 1d4 PC. Les tests de LOYauté et de STAbilité reçoivent un bonus de +2 jusqu'à la prochaine phase d'événements.

21 Ils sont trop vieux pour ça. Un héros de guerre originaire d'une nation voisine cherche un endroit calme où passer ses vieux jours et jette son dévolu sur l'une des villes du royaume. Choisissez un district au hasard. L'expérience et les conseils du vétéran augmentent la valeur de défense de ce district de +1.

22 Ils voulaient bien faire (continu). Un groupe d'aventuriers d'alignement Loyal désireux de bien faire, un paladin célèbre ou un chevalier Infernal, s'installe dans le royaume. Ils contribuent à la stabilité du royaume mais leurs méthodes ne correspond pas toujours aux Libertés fluviales et ils posent fréquemment des problèmes pour le commerce. Le royaume gagne un bonus de STAbilité de +4 mais

des malus de –2 en ÉCOnomie et en LOYauté. Il est possible de les convaincre de partir mais il faut effectuer un test de LOYauté pour éviter de gagner 2 points de TROubles s'ils partent mécontents.

23 Larmes de Curchanus. Une pluie de météorites peu fréquence (et repérée pour la première fois par les astrologues de Vigile) connue sous le nom de larmes de Curchanus est visible pendant la majeure partie du mois. Certains sages disent que cette pluie d'étoiles représente la terrible bataille qui a opposé la divinité défunte et la Mère des Bêtes et que cet événement a une influence positive ou négative sur les animaux. Lancez un d100 pour déterminer l'effet.

- **1–19 : larmes du Mal.** Jusqu'à la prochaine phase d'événements, les animaux, les créatures magiques et les humanoïdes monstrueux gagnent un bonus maudit de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les humanoïdes non Maléfiques.
- **20–80 : larmes de rage.** Jusqu'à la prochaine phase d'événements, les chances de rencontres aléatoires dans les contrées sauvages augmentent de 10%.
- **81–99 : larmes bénites.** Jusqu'à la prochaine phase d'événements, tous les humanoïdes non Maléfiques gagnent un bonus sacré de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les animaux, les créatures magiques et les humanoïdes monstrueux.
- **100 : pluie d'étoiles.** Un petit météorite tombe dans un hex annexé ou exploré déterminé au hasard, amenant avec lui un large fragment de métal céleste. Augmentez le trésor du royaume de 2d6 PC (chaque fois que vous obtenez un 6, relancez le dé et ajoutez le résultat au total). Le MJ peut déterminer le type et la valeur du métal céleste si les PJ veulent s'en emparer pour leur usage personnel.

24 Manifestations (continu). Des manifestants fanatiques sortent dans le rues. Ils refusent de manger, de s'habiller ou se recouvrent d'huile et menacent de s'immoler. Selon leurs croyances ou leurs désirs, l'une des décisions prises par le gouvernement est insultante. Ils exigent un changement de politique. Effectuez un test de LOYauté. Une réussite signifie que la population trouve que ces manifestants n'ont pas les pieds sur terre et ignore leurs revendications. Effectuez alors un test de STAbilité. En cas de réussite, le royaume s'est montré capable de dissuader les manifestants qui cessent les protestations. En cas d'échec du test de LOYauté, une grande partie de la population est d'accord ou, tout au moins, comprend les demandes des manifestants. Le royaume gagne +2 TROubles mais un test de STAbilité réussi réduit cela à +1 TROuble. Si le test de LOYauté échoue, continuez à effectuer des tests e LOYauté chaque tour jusqu'à obtenir une réussite, à moins que les PJ ne s'occupent des manifestants en cédant à leurs demandes ou en usant de diplomatie. Si les manifestants sont expulsés par la force, le royaume gagne +2d4 TROubles.

25 Migrations inhabituelles. Des animaux qui ne sont normalement pas natifs des Terres dérobées arrivent soudainement en grands nombres. Effectuez un test de STAbilité. En cas de réussite, le royaume gagne 1d4 PC à cause de l'apport en viande, en fourrures et en cuir. En cas d'échec, le trésor du royaume perd 1d4 PC car les animaux effraient le gibier et saccagent les champs cultivés.

26 Morts-vivants. Un nécromancien venu d'un autre royaume s'est établi dans une des villes du royaume. Si cette ville possède un cimetière, il n'accorde plus aucun bonus et le royaume subit +2 TROubles à chaque tour jusqu'à ce qu'un test de STAbilité soit réussi permette d'éliminer l'homme en question (à moins que les PJ ne s'en occupent eux-mêmes).

27 On ne fait que de traverser (relations étrangères). Une nation voisine a besoin de déplacer ses troupes, d'importer du personnel ou du matériel de guerre ou des gens importants à travers le territoire du royaume. Si le royaume l'autorise, l'attitude du voisin s'améliore d'une catégorie mais si celle-ci n'était pas déjà Indifférente (ou meilleure encore), +1 TROubles et malus de –2 en STAbilité et en LOYauté jusqu'à la prochaine phase d'événements. Si le royaume refuse, l'attitude de la nation voisine décroît d'une catégorie.

28 Regardez ce que j'ai trouvé. Un citoyen découvre un trésor caché (peut-être y a-t-il un lien avec l'Iobarie, la Numérie ou les précédentes tentatives de colonisation des Terres dérobées) comportant un objet magique. Lancez 1d10 pour déterminer l'effet de cette découverte sur le royaume.

- **1.** L'objet est maudit. La MJ choisit un objet maudit approprié pour le découvreur (affectant peut-être la population locale). Effectuez un test de STAbilité. En cas de réussite, le royaume ou les PJ s'occupent de l'objet. En cas d'échec, +2 TROubles.
- **2–6.** Ajoutez un emplacement temporaire d'objet magique mineur à l'un des district jusqu'à la prochaine phase d'événements et remplissez-le immédiatement. L'objet peut être acheté par les PJ ou vendu normalement. L'emplacement et l'objet disparaissent dès la prochaine phase d'événements.
- **7–9.** Comme 2–6 mais il s'agit d'un objet intermédiaire.
- **10.** Comme 2–6 mais il s'agit d'un objet majeur.

29 Route commerciale. Un envoyé politique d'une contrée voisine vous rend visite pour établir des relations commerciales. Les dirigeants peuvent choisir de dépenser 4 PC et d'effectuer un test de STAbilité. En cas de réussite, le royaume gagne un bonus permanent de +1 en ÉCOnomie. En cas d'échec, le royaume gagne 2 points de TROubles (des caravanes se font attaquer). Si les dirigeants choisissent de ne pas tenter le coup, le royaume doit effectuer un test de LOYauté pour éviter d'insulter l'envoyé et de mettre en colère les immigrants venant de ce royaume voisin, ce qui augmente les TROubles de 1 point.

30 Sale temps. Des chutes de neige, de la pluie, des tempêtes ou des vents très forts persistent pendant plusieurs jours, ce qui diminue la productivité de nombreuses entreprises et incitent les clients potentiels à rester chez eux. Cela se traduit par un malus de –4 au prochain test d'ÉCOnomie. Un test de STAbilité réussit permet de diviser ce malus par deux mais, en cas d'échec de plus de 5 points, il le double. Les gens se plaignent des problèmes commerciaux : +1 TROubles.

31 Signe religieux. Même s'il s'agit de l'âge des Présages perdus, un signe doté d'une signification particulière pour une foi donnée est apparu dans le royaume. Les fidèles et les prêtres de la divinité en question arrivent en masse vers la nation. Lancez 1d8 pour déterminer la divinité en question. Le royaume gagne 1 point de TROuble car le peuple devient nerveux et méfiant à cause du signe. Cet effet s'ajoute aux autres conséquences citées ci-dessous. Si le royaume possède un temple ou une cathédrale dédié à la divinité en question, ou au moins un autel et un nombre significatif d'adorateurs, cette augmentation des TROubles est annulée mais les autres effets s'appliquant quand même.

- **Calistria**. Bonus de +2 en ÉCOnomie et en LOYauté jusqu'à la prochaine phase d'événements. Si aucun district ne comporte de lupanar ou de commerce de luxe, +1 TROubles.
- **Cayden Cailéan**. Le royaume gagne un nombre de PC égal au nombre total de brasseries, d'auberges et de tavernes présentes dans le royaume (minimum 2 PC).
- **Desna**. Le royaume gagne un bonus en LOYauté égal au

nombre d'académies et de monuments présents dans le royaume (minimum +2) jusqu'à la prochaine phase d'événements.
- **Gorum**. Jusqu'à la prochaine phase d'événements, le coût de Consommation pour l'entretien des armées est divisé par deux et toutes les armées gagnent un bonus de +2 aux tests de morale.
- **Gyronna**. Perte de 2d6 PC et +2 TROubles.
- **Hanspur**. Gain de 2d6 PC et +2 TROubles.
- **Norgorber**. Chaque alchimiste et herboriste de la nation gagne un emplacement temporaire d'objet magique mineur jusqu'à la prochaine phase d'événements (voir Convois varisien). Le royaume subit un malus de –6 en STAbilité jusqu'à la prochaine phase d'événements. Si aucun district ne contient d'alchimiste ni d'herboriste, +1 TROubles.
- **Autre/choix du MJ**. Choisissez l'une des options citées ci-dessus ou une divinité fort présente dans le royaume.

32 Taudis (continu). Un bloc urbain sous-développé (une case libre) s'est transformé en refuge pour une horde de gamins des rues, de sans-le-sou, de handicapés et d'autres individus similaires. Non seulement cela gâche-t-il le paysage mais, en plus, leur présence préoccupe les commerçants et les habitants. Le royaume gagne +2 TROubles. Un test de LOYauté réussi réduit cela à +1 TROubles. Un test de STAbilité peut être effectué pour chasser ces gens ou il est possible de construire une maison pour les abriter ; dans les deux cas, cela met un terme au problème.

33 Tendance actuelle. Certains membres des classes supérieures ont lancé une mode propre au royaume et celle-ci s'est étendue vers les nations voisines via les visiteurs et les commerçants. Grâce à cela, l'économie du royaume a connu un boom lorsque tous les nantis des alentours ont voulu se rhabiller à la dernière mode (il peut s'agir d'un type de tissu, d'un style de bijoux, d'un style de coiffure ou d'une forme de robe). Le trésor augmente de 1d6 PC.

34 Un mariage en campagne (relation extérieures). Un noble originaire d'une autre nation désire venir se marier dans le royaume, peut-être à cause de problèmes religieux ou politiques chez lui. Si le royaume accepte, cela améliore l'attitude de la nation voisine d'une catégorie, le royaume gagne 2 PC (dédommagement de la part du noble et commerce accru) mais gagne 1 TROubles et un malus de –2 aux tests de LOYauté et de STAbilité jusqu'à la prochaine phase d'événements à cause des problèmes engendrés. Si le royaume refuse, le dirigeant ou le haut diplomate doit effectuer un test de Diplomatie pour éviter un incident diplomatique. En cas de réussite, le royaume perd 1 PC (cadeau de mariage) alors qu'en cas d'échec, l'attitude du royaume voisin empire d'une catégorie.

35 Urgence familiale. Une personne proche ou importante pour l'un des dirigeants PNJ est tombée très malade ou a subi un accident (quasi) fatal ou est morte (de mort naturelle ou pour une autre cause). Le dirigeant en question doit s'absenter et est incapable d'assurer son devoir jusqu'à la prochaine phase d'événements. Ils n'apportent aucun bonus au royaume avant la prochaine phase d'événements.

36 Vermine (continu). Des nuées de vermines (araignées, sauterelles, ...) deviennent un problème pour les fermes des alentours. Lancez 2d6 pour déterminer le nombre d'hex de fermes qui sont affectés. Effectuez un test de STAbilité pour chaque hex afin de déterminer si les fermes sont capables de protéger leurs champs et d'éloigner les vermines dans cette zone. En cas de réussite du test de STAbilité, les fermes ne produisent que la moitié du produit habituel (réduction de la consommation de 1 au lieu de 2). En cas d'échec, l'hex ne produit rien. Deux réussites consécutives du test de STAbilité permettent d'éliminer complètement le problème de l'hex. Les vermines continuent à agir jusqu'à ce que tous les hex soient purgés ou jusqu'à ce qu'un PJ n'intervienne (magie druidique par exemple). Jusqu'à ce que le problème des vermines soit complètement résolu, le royaume subit +1 TROubles à chaque tour.

37 Voulez-vous un défi. Choisissez un PJ au hasard et une de leurs compétences préférées ou les plus élevées. Un expert dans ce domaine rend visite au royaume pour lancer un défi public. Supposez que l'expert a un modificateur de +12 pour cette compétence. Si le PJ accepte le concours, il se déroule en trois tests opposés sans aide extérieur. En cas de réussite, la réputation du PJ est renforcée, ce qui donne plus de poids à ses discours et à ses actions : doublez les bonus octroyés par le PJ au royaume jusqu'à la prochaine phase d'événements. En cas d'échec, le peuple est déçu : divisez par deux les bonus octroyés par le PJ au royaume (arrondi inférieur) et effectuez un tests de STAbilité pour éviter de gagner 1 point de TROubles. Si le PJ refuse le défi, le royaume doit effectuer un test de STAbilité immédiatement pour éviter de gagner 2 points de TROubles car l'expert se moque du PJ lorsqu'il quitte la région.

Objets magiques du royaume

❖ *Une aide de jeu par Zen79*

Les règles de gestion de royaume présentées dans Pathfinder #32 ne tiennent pas compte des divers sorts et objets magiques dont celui-ci pourrait bénéficier. Cette aide de jeu présente une liste de sorts et d'objets merveilleux qui pourraient influencer les caractéristiques du royaume des PJ.

Les sorts

Cercle de téléportation et permanence. Si deux villes sont reliées par deux *cercles de téléportation* permanents, l'ÉCOnomie du royaume augmente de +8 et sa STAbilité, de +4 car les biens et les troupes s'échangent entre les deux cités sans perte de temps et sans danger. Les *cercles de téléportation* permettent également de transporter rapidement des troupes militaires d'un endroit à un autre. Chaque ville du royaume ne peut offrir ce bonus qu'une seule fois, même si elle est liée à plus d'une autre cité.

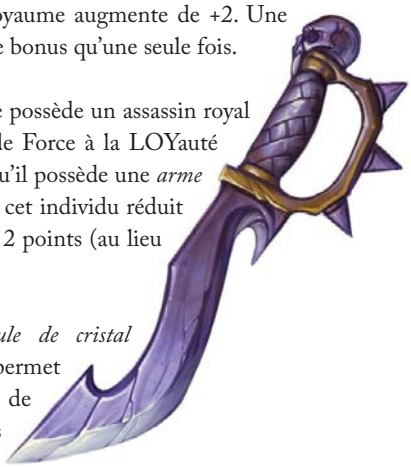
Flamme éternelle. La nuit, les criminels et les monstres utilisent les ténèbres pour accomplir leurs méfaits. Si tous les districts d'une ville sont illuminés à l'aide d'objets enchantés par un sort de *flamme éternelle*, la STAbilité et la LOYauté du royaume augmente de +1. Il faut lancer le sort 250 fois pour illuminer tout un district.

Mur de feu et permanence. Un mur de la ville peut être renforcé par des *murs de feu* permanents placés juste devant lui. Un mur de ville mesure 150 cases, c'est-à-dire 225 mètres. Le modificateur de défense de la ville augmente de +4.

Mur de force et permanence. Un mur de la ville peut être théoriquement renforcé par des *murs de force* permanents mais cela est incroyablement coûteux. Un mur de ville mesure 150 cases, c'est-à-dire 225 m. S'il a une hauteur de 4 cases (6 mètres), il y a donc 150 carrés de 2 cases de côté à recouvrir. Pour une hauteur de 6 cases (9 mètres), il y a 225 carrés de 2 cases de côté à recouvrir. Et, pour une hauteur de 8 cases (12 mètres), il y a 300 carrés de 2 cases de côté à recouvrir. Le modificateur de défense de la ville augmente de +8.

Les objets magiques

Anneaux de transport. Si on relie deux villes avec des *anneaux de transport*, elles peuvent échanger des informations et des biens de taille (et en quantité) réduite assez facilement (des potions par exemple). La STAbilité du royaume augmente de +2. Une ville donnée ne peut fournir ce bonus qu'une seule fois.



Arme vorpale. Si un royaume possède un assassin royal qui ajoute son modificateur de Force à la LOYauté de la contrée et dont on sait qu'il possède une *arme vorpale*, la terreur inspirée par cet individu réduit les TROubles du royaume de 2 points (au lieu d'1 point) lors de chaque tour.

Boule de cristal. Une *boule de cristal* placée dans une ville permet aux responsables locaux de rassembler facilement des informations au sujet des patrouilles ou même d'espionner des criminels. La STAbilité du royaume augmente de +2. Une ville ne peut profiter que d'une seule *boule de cristal*.

Boule de cristal et télépathie. Avec ce type de *boule de cristal*, les responsables peuvent également communiquer facilement avec les patrouilles ou avec les responsables des autres villes. La STAbilité du royaume augmente de +4. Une ville ne peut profiter que d'une seule *boule de cristal*.

Carafe intarissable. Cet objet procure de l'eau fraîche pour les jardins, les égouts et les fontaines quand elle est placée dans une ville. L'ÉCOnomie, la LOYauté et la STAbilité du royaume augmentent tous de +1. De plus, la ville gagne un bonus de +4 sur tous les tests de STAbilité pour éviter de perdre un bloc en cas d'incendie. Une ville ne peut profiter que d'une seule *carafe intarissable*.

Au service des dirigeants

❖ *Une aide de jeu basée sur le travail de Karui Kage sur les forums de Paizo*

Cette aide de jeu s'intéresse aux employés que les PJ pourraient tenter d'engager. Ces employés pourraient les aider à gérer leur royaume ou occuper des postes-clefs mais ils ne sont en rien limités aux PJ qui se tiennent à la tête d'un royaume. Cette aide de jeu peut être vue comme une généralisation de la notion d'employés abordée très brièvement dans le chapitre Équipement du *Manuel des Joueurs*.

Qui sont les employés ?

Les employés ne sont pas des suivants ni des compagnons d'armes semblables à ceux que les PJ peuvent acquérir grâce au don Prestige. Ils se cantonnent plutôt à des tâches plus usuelles. Les employés ne suivent pas les PJ dans les donjons par exemple et ils ne participent pas activement aux combats (à moins que leur vie ne soit directement en danger). Non, les employés s'occupent plutôt de transporter le butin, de monter la garde, de gérer les finances, de répondre aux besoins de base des PJ, de soigner les montures, etc.

Chaque employé est caractérisé par divers attributs qui déterminent son profil, sa mentalité, ses capacités… et la paie qu'il s'attend à recevoir. Voici quelques-uns de ces attributs.

L'alignement. L'axe Bon-Mauvais importe assez peu ici. Bien sûr, les réactions de l'employé et la manière dont il fera son travail ou acceptera les ordres variera en fonction de la composante Bon-Mauvais de son alignement, mais celle-ci n'aura pas d'influence technique. Par contre, la composante Loi-Chaos influencera le sérieux de l'employé. Grosso modo, un employé d'alignement Loyal sera plus consciencieux et plus attaché à servir son employeur qu'un individu d'alignement Chaotique. Notez qu'au fil du temps, un employé bien traité peut adopter peu à peu l'alignement de son employeur.

La classe. Quand un employeur recherche un employé, il ne décide généralement pas de sa classe ; cette tâche revient plutôt au MJ. Cependant, l'employeur peut concentrer ses recherches sur un profil spécifique. Par exemple, un employeur à la recherche d'un garde recevra plus facilement des candidatures provenant d'hommes d'armes ou de guerriers que d'adeptes. On distingue toutefois trois grandes catégories d'employés : les employés sans formation (typiquement, des hommes du peuple), les employés formés (des nobles, des adeptes, des experts ou des hommes d'arme) et les professionnels (des employés possédant une classe de PJ).

Les caractéristiques. L'employé de base utilise un jeu de valeurs correspondant à des caractéristiques achetées avec un budget de 3 points (généralement, des valeurs de 13, 12, 11, 10, 9 et 8). Il existe également des employés exceptionnels. Ceux-ci utilisent un budget de 15 points (jeu de valeur typique : 15, 14, 13, 12, 10 et 8).

Le salaire des employés

Le salaire quotidien d'un employé dépend de ses divers attributs. On calcule la base du salaire en considérant la catégorie du PNJ au niveau 1 (à savoir employé sans formation, employé formé ou professionnel selon le niveau qu'il possède). Cette valeur de base est ensuite modifiée en fonction de l'alignement de l'employé, de ses caractéristiques (employé moyen ou employé exceptionnel) et, bien sûr, de ses niveaux supplémentaires.

Salaire d'un employé

Attribut de l'employé	Salaire
Employé sans formation (homme du peuple 1)	1 pa/jour
Employé formé (1 niveau dans une classe de PNJ)	3 pa/jour
Professionnel (1 niveau dans une classe de PJ)	10 pa/jour
Niveaux supplémentaires	
par niveau d'homme du peuple en plus	+ 2 pa/jour
par niveau dans une classe de PNJ en plus	+ 5 pa/jour
par niveau dans une classe de PJ en plus	+ 15 pa/jour
Modificateurs à appliquer en dernier lieu	
employé exceptionnel (caractéristiques élevées)	+ 25%
employé d'alignement Chaotique	– 10%
employé d'alignement Loyal	+ 10%

Employé sans formation. Il pourra s'agir d'une servante, d'un ouvrier ou d'une personne engagée pour une tâche ne nécessitant pas de formation spécifique. Le PNJ sera normalement d'alignement Neutre (selon l'axe Loi-Chaos) et disposera d'un budget de 3 points pour déterminer les valeurs de ses caractéristiques.

Employé formé. Il pourra s'agir d'un mercenaire, d'un maçon, d'un artisan, d'un cuisinier, d'un scribe ou d'un transporteur par exemple. Le PNJ sera normalement d'alignement Neutre (selon l'axe Loi-Chaos) et disposera d'un budget de 3 points pour déterminer les valeurs de ses caractéristiques. Le PNJ aura un niveau dans une classe parmi adepte, expert, homme d'armes et noble.

Professionnel. Il s'agit d'un employé possédant un niveau dans une classe de PJ. Le PNJ sera normalement d'alignement Neutre (selon l'axe Loi-Chaos) et disposera d'un budget de 3 points pour déterminer les valeurs de ses caractéristiques.

Employé exceptionnel. Un employé exceptionnel dispose d'un budget de 15 points pour déterminer les valeurs de ses caractéristiques.

Loyal/Chaotique. Un employé d'alignement Loyal sera plus enclin à obéir aux ordres et moins enclin à abandonner son travail. Un employé d'alignement Chaotique aura moins de mal à désobéir ou à quitter son travail.

Recruter un employé

Avant toute chose, pour recruter un employé, il faut déterminer le profil recherché. Il faut ensuite attendre, car une telle recherche peut prendre un certain temps. On peut tenter de trouver un nouvel employé deux fois par mois.

Pour tenter de recruter un employé, un PJ doit effectuer un test de Diplomatie. Le DD de ce test dépend des attributs du PNJ recherché ainsi que de ce qui est arrivé aux employés précédents du PJ (et, plus particulièrement, le nombre d'employés qui sont morts). Le DD de base vaut 10, mais cette valeur est modifiée en fonction du profil conformément aux indications du tableau suivant.

DD du test de recrutement	
Attribut	**Modificateur**
Base	10
Type d'employé	
Employé sans formation	+0
Employé formé	+2
Professionnel	+4
Niveaux supplémentaires	
par niveau supplémentaire	+2
Autres modificateurs	
Employé d'alignement Chaotique	–1
Employé d'alignement Loyal	+1
par employé mort et ramené à la vie	+0
par employé mort depuis moins d'un mois	+4
par employé mort depuis plus d'un mois	+3

Évolution des employés

Les employés ne restent pas tout le temps au niveau 1. Même s'il ne font que surveiller le camp, monter la garde et s'occuper des chevaux, ils acquièrent de l'expérience au fil du temps et en observant les PJ. Les employés ne gagnent pas de points d'expérience à la manière des PJ mais ils peuvent tout de même progresser.

La progression des employés est limitée par deux choses : le salaire qui leur est versé et le niveau des PJ. Lorsque le niveau des PJ permet à un employé de « progresser », il suffit qu'ils décident d'augmenter son salaire pour que l'employé puisse évoluer. Cette progression se fait du jour au lendemain. Même si une progression est possible, rien n'oblige les PJ à tout mettre en œuvre pour qu'elle se produise.

La progression d'un employé peut prendre deux formes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous : + 1 niveau de PNJ ou + 1 niveau de PJ. La mention « + 1 niveau de PNJ » signifie simplement que l'employé peut gagner un niveau dans une classe de PNJ qui vient s'ajouter à ses niveaux existants (dans des classes de PJ ou de PNJ). La mention « + 1 niveau de PJ » a une signification un peu plus complexe cependant : si l'employé ne possèdent que des niveaux dans des classes de PJ, il peut alors ajouter un niveau dans une classe de PJ ; par contre, s'il possède au moins un niveau dans une classe de PNJ, alors, cette progression signifie qu'il *remplace* ce niveau par un niveau dans une classe de PJ.

Évolution des employés			
Niv. PJ	**Employé**	**Évolution**	
1	maximum 1 niveau de PNJ ou de PJ	PNJ 1	PJ 1
3	+ 1 niveau de PNJ	PNJ 2	PJ 1/PNJ 1
5	+ 1 niveau de PJ	PNJ 1/PJ 1	PJ 2
7	+ 1 niveau de PNJ	PNJ 2/PJ 1	PJ 2/PNJ 1
9	+ 1 niveau de PJ	PNJ 1/PJ 2	PJ 3
11	+ 1 niveau de PNJ	PNJ 2/PJ 2	PJ 3/PNJ 1
13	+ 1 niveau de PJ	PNJ 1/PJ 3	PJ 4
15	+ 1 niveau de PNJ	PNJ 2/PJ 3	PJ 4/PNJ 1
17	+ 1 niveau de PJ	PNJ 1/PJ 4	PJ 5
19	+ 1 niveau de PNJ	PNJ 2/PJ 4	PJ 5/PNJ 1

Les évolutions possibles sont détaillées dans les deux dernières colonnes, d'abord pour un employé non-professionnel (c'est-à-dire un employé qui commence avec un niveau dans une classe de PNJ) puis pour un employé professionnel (qui commence avec un niveau dans une classe de PJ). Le nouveau salaire de l'employé après son évolution est calculé comme indiqué dans le tableau des Salaires des employés plus haut.

À BAS LA REINE !

❖ *Une aide de jeu par Jason Nelson*

À bas la reine Irina ! Participez au rassemblement public ce soir au Marché d'Oleg pour dénoncer ces faux héros qui voudraient se faire passer pour nos dirigeants ! Où sont-ils maintenant ? Qu'ont-ils fait pour nous ?

Ils ont vaincu le Seigneur-Cerf ? J'en viendrais presque à me demander s'il a jamais existé. Oh, bien sûr, ils ont ramené une tête balafrée avec un masque de cerf mais qu'en est-il de ce soi-disant château abandonné où il se tenait avec ses hommes ? Où est-il ? Abandonné aux herbes sauvages ? Et même si le Seigneur-Cerf a été tué, qui occupe l'endroit ? Probablement un autre bandit encore pire que le premier… ou une bête sauvage qui n'est même pas humaine.

Et nous, nous tremblons ici… nous nous accrochons à l'esprit des nobles pionniers, comme le courageux Oleg qui a bravé les contrées sauvages et a bâti cet endroit. Oh, bien sûr, nos bons dirigeants ont construit un moulin, une forge et des routes… mais pour aller où ? Nulle part ! Ont-ils seulement un projet pour la région ou agissent-ils au hasard ? Ils n'ont rien fait par eux-mêmes, rien innové : ils se sont contentés de poursuivre la vision d'Oleg, un homme bien plus brave et plus sage qu'eux ! Il est le géant sur les épaules duquel ils se tiennent pour paraître plus grands.

Et même cette nouvelle ville dans les bois, Cœur-de-cerf, n'est pas leur œuvre. Oui, d'accord, ils ont payé sa construction, mais le projet, lui, est celui de Jhod Kavken, un prêtre désireux de rétablir le temple de son noble et divin patron, Érastil, le maître du foyer et de la chasse. Et Loy et Latricia Rezbin, qui ont créé la nouvelle ville de Tatzelford, ont transformé un simple coude dans la rivière en un lieu prospère… mais nos dirigeants ne leur ont fait que des promesses sans substance. Peut-on seulement les appeler dirigeants ? Les seuls qui dirigent, qui nous propulsent en avant, c'est vous, le petit peuple !

Où sont vos dirigeants ? Qu'ont-ils fait pour vous ? Un nouveau royaume ? Où dont est leur trône ? Où est leur palace ? Où est leur cour ? Où sont-ils, que nous puissions faire appel à eux si nous avons besoin d'eux ? Sommes-nous donc des sauvages pour que nous devions nous mettre à genoux dans la boue devant une reine minable dont le trône se réduit à un rocher près d'un feu de camp, ou à un banc de taverne ? Oh… bien sûr, j'oubliais… nous n'avons même pas de taverne digne de ce nom !

Et même si nous formons un royaume, à quoi cela nous sert-il lorsque n'importe quelle armée pourrait venir à n'importe quel moment et nous balayer de la carte ? Nous avons des maisons, un moulin, une forge et près de 2 000 ou 3 000 âmes rassemblées ici, mais où sont les murs pour nous défendre ? Y a-t-il seulement une tour de garde pour nous prévenir en cas d'attaque ? Peut-être n'en avons-nous pas besoin… après tout, nous avons un cimetière pour enterrer nos morts quand nous aurons été massacrés, et un splendide dépotoir pour jeter les restes fumants de nos maisons quand elles auront été incendiées. Mais non, nous n'avons rien pour nous protéger, rien pour faire en sorte que nous n'ayons pas besoin de ce cimetière et de ce dépotoir.

Je vous le demande à nouveau, qu'est-ce que nos dirigeants ont fait pour nous ? La seule chose qu'ils nous ont amenée, c'est une épidémie ! Je n'ai pas besoin de vous rappeler que dès qu'ils ont soi-disant fondé ce prétendu royaume, nous avons été frappé par une terrible maladie. Quelle corruption ces étrangers nous ont-ils donc amenée ? Quoi d'autres… ah, du travail. Pour sûr, nous avons du travail à en revendre… du travail *pour* eux. Des planches, des clous, des fers à cheval, des haches pour déboiser encore et encore, pour avoir plus de planches pour améliorer le moulin et la forge… tout ça pour quoi ? Pour faire plus de haches et de planches encore ?

Ah, et nous devons aussi récolter des racines et des herbes et des baies et les dieux seuls savent quoi encore pour cette maudite tour. Qu'y fait-on exactement ? De la magie ? L'un d'entre vous a-t-il déjà vu quelque chose de magique en sortir ? Oh, bien sûr que non… ils ne nous disent pas ce qu'ils font. Ces barres qui protègent les fenêtres, ces étranges fumées colorées qui en sortent… qui sait ce que cela signifie ? Et même si ce qu'ils disent est vrai, à quoi cela nous sert-il, quand la moindre chose qu'ils y vendent coûte le salaire de toute une année ? Oh… j'oubliais… c'est pour le *commerce*, c'est pour nous enrichir au final. Si nos seigneurs et dames s'enrichissent suffisamment, ils partageront leur or avec nous, c'est ça ?

Nous ensemençons les champs et nous récoltons, nous travaillons sans cesse dans nos fermes et eux, que nous apportent-ils ? Le scandale ! Un lupanar, mes frères et sœurs… un lapanar ! Nos dirigeants semblent bien plus intéressés par les services qu'ils peuvent rendre à ceux qui ont les moyens, comme si nous avions de nombreux riches parmi nous. Ils ne se préoccupent pas de ce dont nous avons réellement besoin. Espèrent -ils transformer cet endroit en un lieu de villégiature pour les nantis ? Mais regardez donc autour de vous ! Nous sommes en rase campagne, loin de toute civilisation. Qu'avons-nous besoin d'un lupanar ?

Bien loin de moi l'idée de juger ceux qui s'adonnent aux désirs charnels mais tout cela ne nous protégera pas quand les sauvages qui habitent au-delà des collines et des forêts se décideront à s'intéresser à notre petit royaume, quand ils viendront ici et nous trouverons sans défense ! Désorganisés ! Sans aucun hôtel de ville ! Avec des dirigeants partis s'amuser, partis à « l'aventure » ! Ils ne se préoccupent pas de nous… ni de vous ni de moi, d'aucun parmi nous.

Oh, je ne dis pas qu'ils sont mauvais. Ils savent comment manier une épée, c'est sûr. S'il faut tuer quelque chose, ils sont tout à fait capables de le faire. Mais c'est tout ce qu'ils savent faire… voulez-vous vraiment un groupe de vauriens, de mercenaires-tueurs, en tant que dirigeants ? Ne méritez-vous pas mieux ? Ne méritez-vous pas quelqu'un qui aura vraiment vos intérêts à cœur, quelqu'un qui ne passe pas son temps à mettre en colère toutes les dangereuses créatures tapies dans les ténèbres et qui ne passe pas sans cesse d'une quête idiote à une autre. Quelqu'un qui nous protégera contre les dangers qui se dressent contre nous… des bandits, des worgs, des loups-garous, et toutes les autres créatures que ces « aventuriers » auront contrarié.

Nous avons besoin de quelqu'un qui respectera la volonté et les désirs du peuples. Nous avons besoin d'une reine ou d'un roi qui pourra gouverner et nous traiter comme nous le méritons.

À bas la reine ! À bas la reine !

Menu pour six

❖ *Conversion pour six joueurs par Alexander Kilcoyne*

L'auteur a tenté d'ajouter aussi précisément que possible 50% d'expérience en plus à chacune des rencontres du second chapitre de Kingmaker pour pouvoir présenter un défi à un groupe de 6 aventuriers et leur permettre d'avancer au même rythme que les 4 personnages du groupe par défaut. La plupart du temps, il a accompli cette tâche en utilisant des archétypes (comme « créature évoluée »), en ajoutant des DV aux ennemis solitaires, en augmentant le niveau des PNJ et en ajoutant plus de sbires lorsque c'était possible.

Généralités

Donnez 150 XP aux PJ pour chaque hex exploré (c'est-à-dire 25 XP par personnage, comme dans le cas de 4 joueurs).

Chaque quête réussie apporte 2 400 XP aux PJ au lieu des 1 600 XP conseillés dans le livre (une fois de plus, 50% de points d'expérience en plus).

L'auteur recommande d'accorder aux personnages à peu près une année entière pour leur permettre de laisser naître leur royaume et de le développer dans la partie nord avant d'utiliser les événements prévus. Les récompenses relatives au royaume devraient également être ajustées pour 6 joueurs, conformément au tableau suivant.

Récompenses relatives au royaume

Tâche	Récompense
Fonder un royaume	3 600 XP
Établir une capitale	1 800 XP
Atteindre une taille de 5 hex	2 400 XP
Atteindre une taille de 10 hex	3 600 XP
Atteindre une taille de 25 hex	4 800 XP
Atteindre une taille de 50 hex	7 200 XP
Atteindre une taille de 75 hex	9 600 XP
Atteindre une taille de 100 hex	19 200 XP
Atteindre une taille de 150 hex	38 400 XP
Atteindre une taille de 200 hex	115 200 XP
Remplir un quartier complet	2 400 XP
Remplir trois quartiers complets	7 200 XP
Remplir un district entier	19 200 XP

Notez que ces récompenses ne tombent qu'une seule fois chacune et qu'elles sont partagées entre les 6 aventuriers.

Partie 1 : Chez soi

Événement 1 : les villageois assassinés

Kundal se transforme en un barbare de niveau 5 et son équipement est également adapté. De plus, la récompense en cas de guérison passe de 1 600 XP à 2 400 XP.

Kundal (forme hybride) FP 5

XP 1 600
Humain (m) loup-garou affecté, barbare 5
Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, CM
Init +7 ; **Sens** odorat, vision dans le noir ; Perception +10

DÉFENSE
CA 18, contact 11, dépourvu 15 (armure +5, Dex +3, naturelle +2, rage –2)
pv 77 (5d12+45)
Réf +4, **Vig** +11, **Vol** +5
Capacités défensives esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, perception des pièces +1 ; **RD** 5/argent

ATTAQUE
Vitesse 12 cases
Càc *grande hache +1,* +10 (1d12+13/3) et morsure, +4 (1d6+7 plus croc-en-jambe)
Dist javeline, +8 (1d6+6)
Attaque spéciale rage (19 rounds/jour), pouvoirs de rage (vigueur renouvelée [1d8+8 pv], superstition +3)

TACTIQUES
Pendant le combat Kundal entre en rage dès le premier round du combat puis il se concentre sur un ennemi à la fois et attaque cette personne jusqu'à ce qu'elle soit inconsciente ou morte avant de passer à l'ennemi suivant. Il utilise toujours Attaque en puissance ; sa frénésie est trop profonde pour qu'il puisse penser de manière tactique. Chaque fois qu'il est entouré par plusieurs ennemis, il utilise Enchaînement.
Moral S'il est réduit à moins de 10 pv, il tente de se transformer en loup pour fuir dans la campagne. S'il est pris au piège, il combat jusqu'à la mort.
Caractéristiques de base CA 20, contact 13, dépourvu 17 ; **pv** 67 ; **Vig** +9, **Vol** +3 ; **Càc** *grande hache +1*, +8 (1d12+11/×3) et morsure, +2 (1d6+5 et croc-en-jambe) ; **Dist** javeline, +8 (1d6+4) ; **For** 19, **Con** 20 ; **BMC** +9, **DMC** 22

CARACTÉRISTIQUES
For 23, **Dex** 16, **Con** 24, **Int** 8, **Sag** 14, **Cha** 8
BBA +5, **BMC** +11, **DMC** 24
Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties +8, Intimidation +7, Perception +10, Survie +10
Langues commun, hallit
Particularités changement de forme (humaine, hybride ou loup ; *métamorphose)*, déplacement accéléré, empathie lycanthropique (loups et loups sanguinaires)
Équipement *potion de regain d'assurance*, *armure de peau +1*, *grande hache +1*, javelines (4), 41 po, 151 pa, 490 pc

Événement 2 : le fauteur de trouble

Grigori gagne un niveau mais, même si cela le rend plus puissant au combat, l'accent a été mis sur les sorts et l'équipement qui peuvent lui permettre de mieux jouer son rôle principal, à savoir celui d'un agitateur et d'un porte-parole du peuple auto-proclamé.

Même si les PJ déclarent ses discours hors-la-loi, il peut se déguiser en une autre personne ou encore donner des spectacles qui tournent les PJ au ridicule et se moquent d'eux grâce à sa compétence de Représentation (comédie). Grigori devrait être un adversaire persistent, que les PJ aimeront détester.

Grigori FP 6

XP 2 400
Humain (m) barde 7
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +2 ; **Sens** Perception +9

DÉFENSE

CA 19, contact 13, dépourvu 16 (armure +5, bouclier +1, Dex +2, esquive +2) ; +4 contre les attaques d'opportunité provoquées par le déplacement
pv 52 (7d8+18)
Réf +7, **Vig** +3, **Vol** +4 ; +4 contre les représentations bardiques, les effets dépendant du langage et les effets de son

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc *rapière +1,* +8 (1d6+1/18–20)
Dist arc court, +7 (1d6/×3)
Attaques spéciales contrechant, distraction, fascination, inspiration talentueuse +3, inspiration vaillante +2, représentations bardiques (20 rounds/jour, action de mouvement), suggestion
Sorts connus de barde (NLS 7, concentration +11)
3 (2/jour)—*bagou*
2 (4/jour)—*apaisement des émotions* (DD 16), *détection de pensées* (DD 16), *discours captivant* (DD 16), *invisibilité*
1 (5/jour)—*charme-personne* (DD 15), *fou-rire* (DD 15), *graisse* (DD 15), *repli expéditif, ventriloquie* (DD 15)
0 (à volonté)—*berceuse* (DD 14), *détection de la magie, hébétement* (DD 14), *lecture de la magie*, *lumières dansantes, son imaginaire* (DD 14)

TACTIQUES

Avant le combat Grigori boit l'une de ses potions d'*alignement indétectable* avant toute confrontation avec les PJ. Il lance également *bagou* s'il en a le temps.
Pendant le combat Si les PJ l'attaque, Grigori lance *apaisement des émotions* sur eux tout en tentant de rallier la populace à sa cause. Au combat, il lance *graisse* sur les armes des PJ et *fou rire* sur ceux qui l'attaquent. Il pourrait aussi utiliser *charme-personnes* pour gagner des alliés et des gardes du corps parmi les villageois.
Moral S'il est réduit à moins de 20 pv, Grigori fuit la ville (en utilisant *invisibilité* ou *repli expéditif* si nécessaire) et réapparaît plus tard dans la campagne.

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 18
BBA +5, **BMC** +5, **DMC** 18
Dons Attaque en finesse, Esquive, Robustesse, Souplesse du serpent, Talent (Représentations : art oratoire)
Compétences Connaissances (folklore local) +14, Déguisement 14, Discrétion +10, Évasion +11, Perception +9, Psychologie +9, Représentation (art oratoire) +17, Représentation (comédie) +14
Langues commun, hallit
Particularités érudition, maître du savoir 1/jour, savoir bardique +3, versatilité (comédie, art oratoire)
Équipement de combat *parchemin de cacophonie, parchemin de détection faussée, parchemin de monture fantomatique, parchemin de sphère d'invisibilité, parchemin d'effroi, potion de soin léger, potion de soin modéré, potions d'alignement indétectable* (3), chausse-trappes ; **Autre équipement** *chemise de mailles +1*, targe de maître, *rapière +1*, arc court avec 20 flèches, 232 po

Événement 3 : le culte de Gyronna

Malgorzata gagne deux niveaux même si, vu sa faible CA, elle et ses sbires ne tiendront sans doute pas très longtemps face aux PJ. Sa tactique a également été modifiée : lancer *rage* sur ses sbires faiblards est un choix étranges.

MALGORZATA NISKA FP 6

XP 2400
Humaine (f) prêtresse de Gyronna 7
Humanoïde (humaine) de taille M, CM
Init +3 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 22, contact 12, dépourvu 22 (armure +7, bouclier +3, Dex –1, parade +3) ; 20% échec aux attaques à distance (*bouclier entropique*)
pv 52 (7d8+21)
Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +8

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc dague de maître, +10 (1d4+6/19–20)
Dist arme spirituelle (dague), +8 (1d8+2 de force/19–20)
Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (4d6, DD 15, 5/jour), châtiment destructeur (+3, 6/jour)
Pouvoirs de domaine (NLS 7, concentration +10)
6/jour—vision de folie (+/- 3)
Sorts de prêtre préparés (NLS 7, concentration +10)
4—*confusion*[D] (DD 17), *marteau du Chaos* (DD 17)
3—*cécité/surdité* (DD 16), *malédiction* (DD 16), *prière, rage*[D]
2—*arme spirituelle, cacophonie* (DD 15), *idiotie*[D], *mise à mort* (DD 15), *silence* (DD 15)
1—bouclier de la foi, *bouclier entropique, confusion mineure*[D] (DD 14), *faveur divine,* injonction (DD 14)*, soin léger*
0 (à volonté)—*assistance divine, résistance, saignement* (DD 13), *stimulant*

TACTIQUES

Avant le combat Si les PJ déclenche l'alarme placée sur les portes de la grange, Malgorzata lance *bouclier de la foi, bouclier entropique* et *faveur divine* sur elle-même (les effets de ces sorts sont déjà inclus dans ce bloc descriptif).
Pendant le combat Malgorzata lance *marteau du Chaos* lors du premier round de combat et *prière* au cours du second. Elle attaque ensuite avec une *arme spirituelle* et utilise *confusion* sur le combattant de corps à corps le plus puissant et *idiotie* sur les lanceurs de sorts ennemis. Si elle est contrainte à combattre au corps à corps, elle utilise son châtiment destructeur (déjà inclus dans ce bloc descriptif). Si elle est entourée par des ennemis, elle canalise de l'énergie négative et tire profit de son don de Canalisation sélective pour exclure autant de cultistes que possible de la zone d'effet.
Moral Malgorzata n'a pas envie de mourir ; elle fuit si elle est réduit à 15 pv ou moins et abandonne son culte.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 8, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 17, **Cha** 14
BBA +5, **BMC** +6, **DMC** 16
Dons Arme de prédilection (dague), Canalisation sélective, Magie de guerre, Robustesse, Science de l'initiative
Compétences Bluff +9, Connaissances (religion) +9, Diplomatie +13, Intimidation +0, Psychologie +1
Langues commun
Équipement *cuirasse +1,* écu en acier, dague de maître, *guenilles de la guenaude*, symbole de Gyronna, 76 po

PARTIE 2 : LES CONTRÉES SAUVAGES

A. La clairière de Tiressia

Tiressia a gagné deux niveaux de druidesse. Ses tactiques ont été mis à jour pour tirer parti de ses capacités et des sorts qu'elle a préparés. Son équipement aussi a été modifié, étant donné qu'il s'agit de la récompense que les PJ obtiendront.

Elle acquiert donc une *armure de feuilles +1* qui correspond bien avec son thème druidique (l'armure est décrite dans le *Campaign*

Setting) ; si vous préférez une armure plus classique, elle peut être remplacée par une *cuir cloutée +1* et 325 po (pour la différence de coût). Sa Dextérité n'est pas assez haute pour que cela change sa CA.

Tiressia FP 6

XP 2 400
Dryade (f) druide 4
Fée de taille M, CB
Init +5 ; **Sens** vision nocturne, Perception +16

DÉFENSE

CA 22, contact 15, dépourvu 17 (armure +4, Dex +3, naturelle +3)
pv 63 (6d6+4d8+24)
Réf +11, **Vig** +10, **Vol** +14
RD 5/fer froid
Faiblesses dépendance à un arbre

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc serpe de maître, +12/+7 (1d6–1)
Dist arc long de maître, +12/+7 (1d8–1/×3)
Pouvoirs magiques de domaine (NLS 4, concentration +9)
8/jour—explosion de tempête
Pouvoirs magiques (NLS 6, concentration +12)
Constant—*communication avec les plantes*
À volonté—*enchevêtrement* (DD 17), *façonnage du bois* (1/2 kg uniquement), *forme d'arbre*
3/jour—*charme-personne* (DD 17), *sommeil profond* (DD 19), *voyage par les arbres*
1/jour—*suggestion* (DD 19)
Sorts de druide préparés (NLS 4, concentration +9)
2—*distorsion du bois* (DD 17), *nappe de brouillard*[D], *nuée grouillante*, *sphère enflammée* (DD 17)
1—*baie nourricière, brume de dissimulation*[D], *lueur féerique, morsure magique, soin léger*
0 (à volonté)—*assistance divine, purification de la nourriture et de l'eau, stabilisation, stimulant*
Domaine Climat

TACTIQUES

Pendant le combat Tiressia tente d'éviter le combat au corps à corps et utilise *enchevêtrement* pour ralentir ses ennemis et *sommeil profond* contre les créatures qui attaquent son arbre. Elle aime utiliser *nuée grouillante* pour invoquer une nuée d'araignées empoisonnées qu'elle centre sur les ennemis qui sont enchevêtrés et ont du mal à se libérer. Elle utilise ses parchemins pour invoquer d'autres créatures afin d'aider Falchos au combat, tout en sautant d'arbre en arbre en utilisant *voyage par les arbres* et fusion dans les arbres pour attaquer les ennemis à distance avec son arc long. Si elle ou Falchos subissent d'importants dégâts à cause d'un utilisateur d'arc ou d'arbalète, elle utilise *distortion du bois* tout en prenant bien soin d'affecter également les autres armes visibles.
Moral Tiressia bat en retraite dans son chêne si elle est réduite à 20 pv ou moins tout en espérant que ses adversaires se lassent et partent.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 20, **Dex** 15, **Int** 14, **Sag** 20, Cha 22
BBA +6, **BMC** +11, **DMC** 24
Dons Attaque en finesse, Discret, Entraînement au combat défensif, Manœuvres agiles, Vigueur surhumaine
Compétences Artisanat (sculpture sur bois) +17, Connaissances (nature) +15, Diplomatie +15, Discrétion +18, Dressage +15, Escalade +8, Évasion +18, Perception +16, Premiers secours +16, Survie +18
Langues commun, elfe, sylvestre ; *communication avec les plantes*
Particularités absence de trace, déplacements facilités (forêts), empathie sauvage +10, forme sauvage 1/jour, fusion dans les arbres, instinct naturel, pacte avec la nature (domaine du Climat), résistance à l'appel de la nature
Équipement baies nourricières (5), *potion de soins modérés* (3), *parchemin de convocation d'alliés naturels III, baguette de soins légers* (34 charges), 6 *plumes magiques (arbre)* ; **Autre équipement** arc long de maître en ébénite avec 20 flèches, serpe de maître, *armure de feuilles +1*, 208 po

B. Une situation délicate

Corax est devenu un rôdeur de niveau 5 et il dispose de 3 bûcherons de plus (pour un total de 9 bûcherons).

Pour éviter de permettre à Mélianse d'accéder à des sorts de niveau 3, on a appliqué l'archétype simple « créature évoluée ». De plus, elle a charmé un bûcheron de plus (pour un total de 3 bûcherons charmés).

Corax FP 4

XP 1 200
Humain (m) rôdeur 5
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +5 ; **Sens** Perception +11

DÉFENSE

CA 19, contact 13, dépourvu 16 (armure +4, bouclier +2, Dex +3)
pv 37 (5d10+10)
Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc hachette de maître en fer froid, +8 (1d6+2/×3)
Dist arc long composite de maître +10 (1d8+2/×3) ou avec Tir rapide, +8/+8 (1d8+2/×3)
Attaques spéciales ennemi juré (fées +4, animaux +2), pacte du chasseur (compagnons)
Sorts de rôdeur préparés (NLS 2, concentration +3)
1—*grand pas, résistance aux énergies destructrices*

TACTIQUES

Pendant le combat Corax lance *résistance aux énergies destructrices* pour se protéger du froid contre Mélianse lors du premier round de combat. Il utilise ensuite son pacte du chasseur pour accorder la moitié de son bonus d'ennemi juré (+2) à ses hommes contre Mélianse tout en tirant sur elle avec son arc long ou en lançant son feu grégeois. Face aux PJ, il ordonne à ses hommes d'entourer leurs ennemis et boit sa potion de *force du taureau*. Il concentre ses attaques sur un PJ avec une armure légère dans l'espoir de gagner un otage pour de futures négociations.
Moral Corax est arrogant mais il n'a aucune envie de donner sa vie pour du bois alors qu'il y en a plein la forêt. S'il est réduit à 15 points de vie ou moins, il bat en retraite (ou se rend si nécessaire), jurant d'aller faire son boulot « dans un autre endroit, où les satanées fées ne sont pas au pouvoir ».

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 16, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +5, **BMC** +7, **DMC** 20
Dons Arme de prédilection (arc long composite), Attaque en puissance, Endurance, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide
Compétences Connaissances (géographie) +10, Connaissances (nature) +8, Discrétion +13, Dressage +7, Escalade +9, Intimidation +7, Perception +11, Survie +11
Langues commun
Particularités terrain de prédilection (forêt +2, déjà compté dans ce bloc descriptif), pistage +2, empathie sauvage +4
Équipement feu grégeois (2), *potion de force du taureau, potion de soin léger* ; **Autre équipement** *armure de cuir cloutée +1*, hachette de bûcheron de maître en fer froid, arc long composite de maître avec 20 flèches en fer froid, *targe +1*, 17 po.

MÉLIANSE **FP 5**

XP 1 600
Nixie (f) évoluée ensorceleur 5
Fée (aquatique) de taille P, N
Init +7 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 22, contact 20, dépourvu 14 (Dex +7, esquive +1, naturelle +2, parade +1, taille +1)
pv 57 (7d6+33)
b +11, **Vig** +5, **Vol** +9
RD 5/fer froid ; **Résistances** froid 10 ; **RM** 12

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, nage 6 cases
Càc épée courte, +11 (1d4+0/19–20)
Dist arbalète légère, +11 (1d6/19–20)
Pouvoirs magiques raciaux (NLS 12, concentration +21)
3/jour—*charme-personne* (DD 20)
1/jour—*respiration aquatique*
Pouvoirs magiques d'ensorceleurs (NLS 5, concentration +14)
1/jour—*rayon élémentaire*
Sorts connus d'ensorceleur (NLS 5, concentration +14)
2 (6/jour)—*flou, hébétement de monstre* (DD 21), *rayon ardent* (dégâts de froid)
1 (8/jour)—*armure de mage, brume de dissimulation, hypnotisme* (DD 20), *mains brûlantes* (DD 20, dégâts de froid), *projectile magique*
0 (à volonté)—*détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, message, rayon de givre, son imaginaire* (DD 19)
Lignage élémentaire (eau)

TACTIQUES

Avant le combat Mélianse lance *armure de mage* chaque jour.
Pendant le combat Mélianse lance *flou* lors du premier round du combat puis *graisse* (en utilisant sa baguette) sur la rive si quelqu'un s'approche de son étang. Elle concentre la plupart de ses attaques sur Corax, espérant que, si elle élimine le chef des bûcherons, ceux-ci fuiront. Face aux PJ, elle attaque celui qui semble être leur chef ou le personnage qui semble le plus dangereux (pour les mêmes raison que ci-dessus). Elle lance des *projectiles magiques* sur les lanceurs de sorts pour tenter d'interrompre leurs propres sorts.
Moral Si elle est réduite à 20 points de vie ou moins, Mélianse utilise son dernier *charme-personne* pour charmer l'un de ses adversaires. Elle lance *respiration aquatique* sur cet individu puis bat en retraite sous la surface de l'étang en emmenant son nouvel « ami » en tant qu'otage pour de futures négociations

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 24, **Con** 19, b 18, **Sag** 14, **Cha** 28
BBA +3, **BMC** +2, **DMD** 21
Dons Arme de prédilection (rayon), Attaque en finesse, Dispense de composantes matérielles, Esquive, Vigilance
Compétences Art de la magie +11, Artisanat (tressage de paniers) +11, Bluff +16, Discrétion +18, Évasion +14, Natation +15, Perception +11, Psychologie +11, Représentation (chant) +16, Vol +2
Particularités amphibie, arcanes de lignage, empathie sauvage +17
Équipement *baguette de graisse* (29 charges) ; **Autre équipement** arbalète légère avec 10 carreaux, épée courte, *anneau de protection +1*

C. L'expédition Narthropple

La récompense pour cette rencontre devrait passer de 2 400 XP à 3 600 XP.

Cette rencontre ne devrait pas dégénérer en un combat mais, si les PJ insistent pour agir comme des bandits, ajoutez 9 explorateurs gnomes à l'expédition.

D. Le fortin du Seigneur-Cerf

Aucun changement.

E. La bête qui rôde

Hurlement-du-Vent-du-Nord semble être un nom idéal pour un loup arctique. Faites-en un loup arctique et ajoutez-lui une meute composées de deux worgs affamés.

F. Le cairn isolé

Voir la partie 3.

G. Le fort abandonné

Voir la partie 4.

H. La clairière corrompue

L'arbre faucheur acquiert l'archétype simple de « créature avancée », ce qui lui permet de conserver sa taille. Pour atteindre la valeur-cible d'XP, on lui a ajouté une poignée de points de vie en plus

ARBRE FAUCHEUR

XP 3 600
Plante évoluée de taille TG, CM
Init +1 ; **Sens** vision aveugle 6 cases, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 24, contact 9, dépourvu 23 (Dex +1, naturelle +15, taille –2)
pv 75 (6d8+48)
Réf +5, **Vig** +11, **Vol** +5
Capacités défensives traits des plantes ; **RD** 10/tranchant
Vulnérabilités vulnérable au feu

ATTAQUE

Vitesse 4 cases
Càc 4 branches faucheuses, +12 (2d4+10/19–20)
Espace 3 cases ; **Allonge** 3 cases

TACTIQUES

Pendant le combat L'arbre faucheur utilise Fente pour augmenter son allonge au cours des du premier round de combat. Il concentre ses attaques sur un ou deux adversaires et utilise Attaque en puissance.
Moral L'arbre n'est pas habitué à autant de résistance ; il combat jusqu'à ce qu'il soit réduit à 13 points de vie ou moins puis il tente de fuir dans la forêt.

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 12, **Con** 23, **Int** 16, **Sag** 16, **Cha** 16
BBA +4, **BMC** +16 , **DMD** 27
Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Fente, Réflexes surhumains, Science du critique (branches faucheuses), Talent (Perception)
Compétences Discrétion +3 (+15 en forêt), Perception +15 ; **Modicicateurs raciaux** +12 Perception en forêt
Langues sylvanien, arbre faucheur

I. L'ermite fou

Il suffit de remplacé le « chat » par un lion sanguinaire (voir *Bestiaire de Pathfinder*) au lieu d'un puma, ce qui colle au thème. Cela signifie aussi que l'ermite pourra prendre ses ennemis en tenaille plus longtemps (vu que son compagnon est plus résistant) et ainsi infliger des dégâts significatifs.

J. La sorcière des marais

On aurait pu transformer Beldame en sorcière, mais on s'est contenté de lui ajouter un niveau d'ensorceleur et de modifier en conséquence son équipement. L'épouvantail, quant à lui, gagne 3 dés de vie supplémentaires. Pour adapter les récompenses en XP à 6 joueurs, il faudrait également que Beldame offre 150 po au lieu de 100 po pour chaque chapeau-crécelle qu'ils lui apportent.

ÉPOUVANTAIL FP 6

XP 2 400
Créature artificielle de taille G, N
Init –1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 8, pris au dépourvu 16 (Dex –1, naturelle +8, taille –1)
pv 73 (8d10+30)
Réf +1, **Vig** +2, **Vol** +3
Immunités froid, traits des créatures artificielles
Faiblesses vulnérable au feu

ATTAQUE

Vitesse 4 cases
Càc 2 coups, +14 (1d8+7 plus terreur)
Attaques spéciales regard fascinant

TACTIQUES

Pendant le combat L'épouvantail attaque tous ceux qui s'approchent de la hutte et concentre ses attaques sur les victimes de son regard fascinant.
Moral L'épouvantail combat jusqu'à sa destruction.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 8, **Con** —, **Int** —, **Sag** 12, **Cha** 14
BBA +8, **CMB** +16, **DMC** 26

CAPACITÉS SPÉCIALES

Regard fascinant (Sur). Cible fascinée, 6 cases, Volonté DD 16 annule. La fascination persiste tant que l'épouvantail est « vivant » ou qu'il reste à 90 mètres ou moins de la créature fascinées. L'épouvantail peut s'animer et s'approcher de la créature fascinée sans que cela ne soit perçu comme une menace évidente pour celle-ci (par contre, s'il l'attaque, cela met un terme à la fascination). Il s'agit d'un effet mental. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.
Terreur (Sur). Le toucher d'un épouvantail emplit la cible de terreur. Si la victime rate un jet de Volonté contre un DD de 16, elle se recroqueville sur elle-même et ne peut effectuer aucune action à part tenter un nouveau jet de Volonté de DD 14 à la fin des rounds suivants pour combattre l'effet. En cas de réussite, la victime est secouée pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

BELDAME FP 7

XP 3 200
Humaine (f) âgée, ensorceleur 8
Humanoïde (humain) de taille M, N
Init +0 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 18, contact 10, dépourvu 18 (armure +4, bouclier +4, Dex +0)
pv 49 (8d6+20)
Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +9

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc *bâton +1 de stockage de sort,* +2 (1d6–2 plus *fou rire*)
Pouvoirs magiques de lignage (NLS 8, concentration +13)
8/jour—toucher rieur
Sorts connus d'ensorceleur (NLS 8, concentration +13)
4 (4/jour)—*tentacules noirs* (BMC +13, DMD 23 pour s'en libérer)
3 (6/jour)—*forme bestiale I, lenteur* (DD 18), *sommeil profond* (DD 18)
2 (7/jour)—*effroi* (DD 17), *fou rire* (DD 17), *idiotie, simulacre de vie*
1 (8/jour)—*armure de mage, bouclier*, *brume de dissimulation, charme-personne* (DD 16), *enchevêtrement* (DD 16), *rayon affaiblissant* (DD 16)
0 (à volonté)—*aspersion acide, détection de la magie, détection du poison, fatigue, hébétement, lecture de la magie, lumière, réparation*
Lignage féerique

TACTIQUE

Avant le combat. Beldame lance *simulacre de vie*, *armure de mage* et *bouclier* sur elle-même chaque jour.
Pendant le combat. Beldame lance d'abord *effroi* pour tenter d'effrayer et de faire fuir les intrus. S'ils restent sur place, elle continue avec *tentacules noirs, lenteur, sommeil profond* et *fou rire* pendant que son épouvantail passe à l'attaque. Elle cible les guerriers avec *effroi*, utilise *idiotie* contre les lanceurs de sorts et se sert de sa baguette contre les ennemis qui sont rassemblés. Elle frappe la première personne à venir l'affronter au corps à corps avec son bâton et libère le sort de *fou rire* sur elle.
Moral Si elle est réduite à 15 points de vie ou moins, Beldame lance *forme bestiale I* pour se transformer en corbeau et fuir en s'envolant par la porte en direction des marais, espérant revenir plus tard quand ses attaquants seront partis.

CARACTÉRISTIQUES

For 5, **Dex** 10, **Con** 11, **Int** 15, **Sag** 12, **Cha** 20
BBA +4, **BMC** +1, **DMC** 11
Dons Construction de créatures artificielles, Construction d'armes et d'armures magiques, Construction d'objets merveilleux, Dispense de composantes matérielles, Réflexes surhumains, Talent (Artisanat : alchimie), Volonté de fer
Compétences Art de la magie +14, Artisanat (alchimie) +16, Connaissances (mystères) +13, Connaissances (nature) +14, Estimation +13
Langues aklo, aquatique, bourbiérin, commun, draconique, sylvestre
Particularités arcanes de lignages, déplacement facilité (forêts)
Équipement *baguette de mains brûlantes* (NLS 5, 10 charges) ; **Autre équipement** *bâton +1 de stockage de sort* (avec *fou rire*), *main du mage, cape de résistance +1*, *broche de défense*, sacoche à composantes

K. La tanière de Craque-mâchoires

Craque-mâchoires reçoit un DV de plus et l'archétype « créature évoluée » pour l'amener à la valeur désirée d'XP.

CRAQUE-MÂCHOIRES

XP 1 800
Animal évolué de taille M, N
Init +3 ; **Sens** vision nocturne, Perception +9

DÉFENSE

CA 24, contact 13, dépourvu 21 (Dex +3, naturelle +11)
pv 63 (6d8+36)
Réf +8, **Vig** +13, **Vol** +6

ATTAQUE

Vitesse 2 cases, nage 4 cases
Càc morsure, +10 (1d8+18/×3)

TACTIQUE

Pendant le combat. Craque-mâchoires est colérique ; les tentatives d'empathie naturelle contre lui subissent un malus de –4. Il attaque généralement la cible la plus proche mais il apprécie la chair de gnome et choisira ses cibles en conséquence. Il utilise Attaque en puissance sur chacune de ces attaques (déjà inclus dans ce bloc descriptif).
Moral. Craque-mâchoires combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 16, **Con** 22, **Int** 1, **Sag** 19, **Cha** 8
BBA +4, **BMC** +12, **DMC** 25 (29 contre le croc-en-jambe)
Dons Attaque en puissance, Science de la destruction, Vigueur surhumaine
Compétences Discrétion +8, Natation +21, Perception +9

L. Gué de la rivière Gurdin

Aucun changement

M. Le repaire du Hodag

Le hodag a reçu l'archétype simple de « créature évoluée ». Quand il utilise son don d'Attaque en puissance, les modificateurs sont donc de –3/+6 vu que son BBA a augmenté.

HODAG FP 6

XP 2 400
Créature magique de taille G, N
Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 20, contact 11, dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +9, taille –1)
pv 67 (9d10+18)
Réf +8, **Vig** +8, **Vol** +6
Capacités défensives férocité

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, creusement 3 cases
Càc morsure, +12 (2d8+4/19–20) et 2 griffes, +12 (1d6+4) et corne, +12 (1d8+4 ; mâles seulement) et coup de queue, +10 (1d8+2)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales queue piquante, lancer

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 7, **Sag** 12, **Cha** 10
BBA +9, **BMC** +14, **DMC** 26
Dons Attaque en puissance, Attaque naturelle supérieure (morsure), Attaques multiples, Science du critique (morsure), Volonté de fer
Compétences Discrétion +2, Escalade +10, Natation +8, Perception +8
Langues comprend le commun
Particularités absence de traces

N. Le repaire du roi lézard

Voir partie 5.

O. La tour de la Chandelle

C'est une zone difficile à convertir de manière générale ; il vaut mieux laisser cette tâche aux MJ individuels. On peut toutefois conseiller de doubler le nombre total de feux-follets jusqu'à 36 et d'envisager de les faire attaquer deux par deux.

P. Le bol de boue

Le système de FP ne permet pas d'obtenir la valeur-cible de 3 600 XP, qui se situe entre un FP de 7 (3 200 XP) et un FP de 8 (4 800 XP). Dans ce cas-ci, le tendriculos reçoit donc l'archétype « créature évoluée » et une légère augmentation du DD de ses fumées toxiques pour arriver à un FP d'un peu plus de 7.

TENDRICULOS

XP 3 600
Plante évoluée de taille TG, N
Init +5 ; **Sens** vision nocturne, Perception +5

DÉFENSE

CA 22, contact 8, dépourvu 21 (Dex +1, naturelle +13, taille –2)
pv 94 (9d8+54) ; régénération 10 (contondant ou feu)
Réf +6, **Vig** +12, **Vol** +6
Immunités acide, traits des plantes

ATTAQUE

Vitesse 4 cases
Càc morsure, +13 (2d6+9 plus étreinte) et 2 tentacules, +8 (1d6+4 et étreinte)
Espace 3 cases ; **Allonge** 3 cases
Attaques spéciales engloutissement (2d6 dégâts d'acide plus paralysie, CA 19, 9 pv), paralysie (3d6 rounds, DD 20)

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 13, **Con** 22, **Int** 3, **Sag** 12, **Cha** 7
BBA +6, **BMC** +17, **DMC** 28
Dons Attaque en puissance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Volonté de fer
Compétences Discrétion +7, Perception +5, Vol +2
Langues sylvestre (ne peut pas parler)

Q. Un cri au secours

Le leucrotta reçoit lui aussi l'archétype de « créature évoluée ». Pour adapter le trésor à un groupe de 6 personnes, on peut ajouter une perle noire valant 400 pièces d'or.

LEUCROTTA FP 6

XP 2 400
Créature magique de taille G, CM
Init +7 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +16

DÉFENSE

CA 22, contact 12, dépourvu 19 (Dex +3, naturelle +10, taille –1)
pv 69 (6d10+36)
Réf +8, **Vig** +11, **Vol** +6
Immunités maladies, poison

ATTAQUE

Vitesse 16 cases, escalade 10 cases
Càc morsure, +13 (2d6+10/19–20) et 2 coups, +8 (1d6+3)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales leurre, morsure puissante, imitation de voix

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 16, **Con** 22, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 21
BBA +6, **BMC** +14, **DMC** 27 (31 contre le croc-en-jambe)
Dons Discret, Science de l'initiative, Talent (Bluff)
Compétences Bluff +14, Diplomatie +11, Discrétion +11, Perception +16, Psychologie +10 ; **Modificateurs raciaux** Perception +8
Langue Commun

R. La place-forte d'Hargulka

Voir partie 6.

S. Le roi de la forêt

Le drake des forêts gagne un DV et quelques ajustements pour atteindre un FP de 6. Ses dégâts ne sont pas très élevés, mais Attaque en puissance permet de remédier à ce problème. Son trésor devrait être complété, par exemple avec une épée longue de maître et 70 po.

DRAKE DES FORÊTS FP 6

XP 2 400
Dragon de taille G, LM
Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 11, dépourvu 18 (Dex +2, naturelles +9, taille –1)
pv 68 (8d12+6)
Réf +8, **Vig** +8, **Vol** +7
Immunités acide, sommeil, paralysie

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, vol 12 (moyenne), nage 6 cases
Càc morsure, +13 (1d8+6) et coup de queue, +10 (1d8+3)
Espace 2 cases ; Allonge 2 cases
Attaques spéciales nuage d'acide

TACTIQUES

Pendant le combat. Le drake des forêts commence le combat avec son souffle de nuage acide, tentant de prendre le plus d'adversaires possibles dans la zone d'effet. Il concentre ensuite ses attaques sur

les elfes ou les gnomes présents.

Moral. Le drake des forêts est un couard ; il fuit vers son repaire dès qu'il est réduit à 20 points de vie ou moins.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 12

BBA +8, **BMC** +15, **DMC** 27

Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Talent (Perception), Vol stationnaire

Compétences Discrétion +9 (+17 en forêts), Intimidation +12, Natation +23, Perception +15, Vol +11

Langues draconique

Particularités adaptation aquatique, accélération soudaine

CAPACITÉS SPÉCIALES

Accélération soudaine (Ext). En une action rapide utilisable trois fois par jour, un drake des forêts peut faire appel à son héritage draconique pour accroître sa force et sa vitesse, ce qui lui permet d'effectuer une action de mouvement de plus au cours de ce round.

Adaptation aquatique (Ext). Un drake des forêts peut respirer sous l'eau sans limite de temps et y utiliser son souffle et ses autres capacités. Le nuage d'acide se dissipe en un round s'il est utilisé sous l'eau.

Nuage acide (Sur). Un drake des forêts peut cracher une boule d'acide en une action simple. La boule d'acide forme un nuage à l'impact. Cette attaque a une portée de 12 cases et inflige 4d4 points de dégâts d'acide à toutes les créatures dans une étendue de 2 cases de rayon. Un jet de Réflexes de DD 16 divise les dégâts par deux. Le nuage persiste pendant 1d4 rounds mais des vents forts peuvent le disperser en un seul round. Une fois que le drake a utilisé son souffle, il ne peut plus y faire appel avant 1d6 rounds. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

T. Le géant errant

Munguk reçoit deux DV de plus pour atteindre la valeur-cible en XP. Le profil ci-dessous tient compte de l'utilisation d'Attaque en puissance qui, grâce au don Concentration malgré la fureur, permet d'effectuer une première attaque sans tenir compte de la pénalité. Son armure de peau est enchantée, pour ajuster ses possessions à son FP.

MUNGUK LE GÉANT DES COLLINES — FP 8

XP 4 800

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init –1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 22, contact 8, dépourvu 22 (armure +5, Dex –1, naturelle +9, taille –1)

pv 114 (12d8+60)

Réf +3, **Vig** +13, **Vol** +4

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

Vitesse 8 cases (6 cases en armure)

Càc massue +17/+9 (2d8+19) ou 2 coups, +13 (1d8+16)

Dist rocher, +8 (1d8+10)

Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Attaques spéciales lancement de rocher (24 cases)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 8, **Con** 20, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +9, **BMC** +17, **DMC** 26

Dons Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Concentration malgré la fureur, Enchaînement, Force intimidante, Maniement d'une arme de guerre (massue)

Compétences Escalade +10, Intimidation +12, Perception +8

Équipement *armure de peau +1*, massue (plus voir livre).

U. Station du bac abandonnée

Aucune modification.

V. Repère de l'ours-hibou

Voir partie 7.

Quêtes décrites dans les encarts et au dos des couvertures du livre

Ajuster les récompenses en XP et modifier les rencontres ne suffit pas. Avec une équipe de 6 joueurs, il faut également élargir les trésors. Les PNJ et les monstres rencontrés ont déjà été ajustés ; il reste donc à s'occuper des quêtes décrites au dos des couvertures et dans les encarts. Les modifications sont citées dans l'ordre dans lequel les quêtes apparaissent.

Deuxième de couverture

- **Chasse au drake des forêts.** Récompense de 1 800 po au lieu de 1 200 po.
- **Sang de troll.** Offrir 1 800 po en potions au lieu de 1 200 po.
- **Hurlements au nord.** Récompense de 1 800 po au lieu de 1 200 po.
- **Sèvetertre.** Récompense de 1 000 po plus quatre potions de *soin modéré*.

Encarts intérieurs

- **Colère de l'arbre faucheur.** Aucune modification requise.
- **Remplacer les arbres de Mélianse.** Aucune modification requise.
- **Le trésor de la sépulture.** Voir partie 3.
- **Chapeaux-crécelles noirs.** Beldame offre 150 po pour chaque chapeau-crécelle au lieu de 100 po.
- **Massacre de trolls.** Les Seigneurs-épéistes offrent 3 000 po au lieu de 2 000 po.
- **La chasse au monstre.** Aucun changement requis.

Troisième de couverture

- **Où est Tyg ?** Aucun changement requis.
- **Satanée tortue.** Arven donne plutôt aux PJ un *ceinturon de Constitution de l'ours*. C'est un peu mieux que 50% de plus que la valeur originale mais ça permet de compenser pour les manques ailleurs.
- **Je vous jure que je suis sobre.** Stas a oublié d'indiquer que son *épieu +1 acéré* était également fait d'adamantium.
- **Le souhait d'une dame.** Au lieu d'une *cape de protection +1*, Lily offre des *fers à cheval de rapidité* (cette campagne est bien adaptée aux cavaliers et aux combattants montés mais n'offre guère de récompense pour ce type de personnages).

PARTIE 3 : LE MAUSOLÉE SOLITAIRE

F1. Entrée

Ce sont 3 nuées de chauves-souris et non pas 2 qui attaquent les PJ, pour un total de 1 800 XP au lieu de 1 200 XP.

F2. Salle centrale

En plus des souffles de désespoir, la salle comporte également un piège de *mains brûlantes* de FP 2 qui émane d'une des bouches en direction du centre de la sale.

PIÈGE DE *MAINS BRÛLANTES* **FP 2**

Type magique ; **Perception** DD 26 ; **Sabotage** DD 26
Déclencheur proximité (alarme) ; **Réinitialisation** aucune
Effet effet de sort (*mains brûlantes*, 2d4 feu, Réf DD 11 pour moitié), cibles multiples (toutes les cibles dans un cône de 3 cases)

F3. Cryptes

Comme les salles sont plutôt petites, accroître le nombre de squelettes de 12 à 18 n'est sans doute pas la meilleure option. Il vaut sans doute mieux placer un champion squelette dans chacune des salles.

SQUELETTE CHAMPION **FP 2**

XP 600
Champion squelette humain homme d'armes 1
Mort-vivant de taille M, NM
Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +6

DÉFENSE

CA 21, contact 12, dépourvu 19 (armure +6, bouclier +2, Dex +1, naturelle +2)
pv 17 (2d8+1d10+3)
Réf +1, **Vig** +3, **Vol** +3 ; résistance à la canalisation +4
Immunités froid, traits des morts-vivants ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc épée longue de maître +7 (1d8+3/19–20)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** —, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 12
BBA +2, **BMC** +5, **DMC** 16
Dons Arme de prédilection (épée longue, Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative)
Compétences Discrétion –1, Intimidation +7, Perception +6

F4. La tombe du guerrier

En ajoutant un autre niveau de guerrier au Combattant solitaire, on accroît son FP à 7 et sa valeur en XP à 3 200 XP. Pour compléter la rencontre, on peut ajouter quatre guerriers squelettiques (135 XP chacun) qui l'assisteront en utilisant des actions « aider quelqu'un » pour améliorer sa défense et ses attaques. Les erreurs relatives au bonus d'attaque et à la CA ont été également corrigés dans le profil suivant.

LE COMBATTANT SOLITAIRE **FP 7**

XP 3 200
Nécrophage des cairns (m) guerrier 3
Mort-vivant de taille M, LM
Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +17

DÉFENSE

CA 29, contact 15, dépourvu 23 (armure +4, bouclier +4, Dex +4, esquive +1, naturelle +6)
pv 87 (4d8+3d10+52)
Réf +6, **Vig** +10, **Vol** +9
Immunité traits des morts-vivants
Faiblesses vulnérable à la résurrection

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc *épée longue +2 tueuse de fées* brisée, +14/+9 (1d8+5 plus absorption d'énergie)
Attaques spéciales rejetons, absorption d'énergie (1 niveau, DD 18)

TACTIQUE

Pendant le combat. Le combattant solitaire attaque toute créature vivante pénétrant dans son tombeau.
Moral. Il combat jusqu'à sa destruction.

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 19, **Con** —, **Int** 12, **Sag** 18, **Cha** 22
BBA +6, **BMC** +11, **DMC** 26
Dons Arme de prédilection (épée longue), Art du bouclier, Combat en aveugle, Esquive, Maniement d'une arme exotique (épée longue), Robustesse, Talent (Perception)
Compétences Connaissances (religion) +7, Discrétion +1, Escalade +2, Intimidation +16, Perception +17
Langues commun, hallit
Particularités courage +1, entraînement aux armures
Équipement chemise de mailles, *écu de bois +1, épée longue +2 tueuse de fées* brisée

Trésor. Le combattant solitaire est présenté avec une épée longue mais le MJ devrait modifier le type d'arme en fonction de celle qu'utilisent les PJ. Il vaut sans doute mieux ne pas utiliser une épée bâtarde étant donnée celle qui apparaît dans les derniers chapitres de Kingmaker. Pour modifier l'arme, il suffit de se rappeler que, comme elle est brisée, ses critiques sont limités à 20/×2.

SQUELETTE DE TAILLE M **FP 1/3**

XP 135
Mort-vivant de taille M, NM
Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

DÉFENSE

CA 16, contact 12, dépourvu 14 (armure +2, Dex +2, naturelle +2)
pv 4 (1d8)
Réf +2, **Vig** +0, **Vol** +2
Immunités froid, traits des morts-vivants ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc cimeterre brisé, +0 (1d6) et griffe, –3 (1d4+1) ou 2 griffes +2 (1d4+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 14, **Con** —, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 10
BBA +0, **BMC** +2, **DMC** 14
Don Science de l'initiative
Équipement chemise de maille brisée, cimeterre brisée

PARTIE 4 : LE FORTIN OUBLIÉ

G1. Portail principal

On peut remplacer le piège par le suivant.

HERSE QUI TOMBE (AMÉLIORÉE) **FP 4**

XP 1 600
Type mécanique ; **Perception** DD 25 ; **Sabotage** DD 25

EFFETS

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** manuelle ; **Éviter** interrupteur caché (Perception DD 25)
Effet herse tombante (9d6 points de dégâts, Réflexes DD 20 évite)

SPÉCIAL

Une fois que le piège a été déclenché, un test de Force de DD 25 permet de relever la herse.

G2. Cour

Aucune modification requise

G3. Tour nord-est

Utilisez quatre nuées de rats au lieu de deux.

G4. Tour sud-est

Rigg Gargadilly — FP 7

XP 3 200
Prestelet évolué (m) roublard 3
Fée de taille P, NM
Init +15 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 25, contact 23, dépourvu 13 (Dex +11, esquive +1, naturelle +2, taille +1)
pv 65 (4d6+3d8+38)
Réf +18, **Vig** +7, **Vol** +10
Capacités défensives esquive totale, invisibilité naturelle, sens des pièges +2, vitesse surnaturelle ; **RD** 5/fer froid
Faiblesses susceptible au ralentissement

ATTAQUE

Vitesse 24 cases
Càc *épée courte +1,* +8 (1d4+2/19–20 plus poison)
Attaques spéciales attaque sournoise +2d6 plus saignement 2
Pouvoirs magiques (NLS 6 ; concentration +9)
1/jour—*fracassement* (DD 15), *illumination* (DD 13), *lévitation*, *lumières dansantes*, *ventriloquie* (DD 14)

TACTIQUES

Pendant le combat. Rigg, qui aime tromper ses adversaires, tente de les inciter à se diviser. Il utilise *lumières dansantes* et *ventriloquie* pour les attirer dans des directions opposées. Une fois qu'ils se sont éparpillés, il fonce vers l'un d'eux pour le poignarder puis utilise Attaque-éclair pour s'éloigner vers un endroit où se cacher et attendre un round pour devenir invisible à nouveau avant de répéter cette tactique dangereuse et frustrante.
Moral. S'il est amené sous 15 points de vie, Rigg abandonne le fort et fuit. Il peut revenir plus tard en tant que vilain récurrent bien décidé à se venger des PJ qui l'ont chassé hors de sa demeure.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 32, **Con** 21, **Int** 21, **Sag** 21, **Cha** 16
BBA +4, **BMC** +4, **DMC** 26
Dons Arme de prédilection (épée courte), Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent
Compétences Acrobaties +21 (+57 pour sauter), Artisanat (pièges) +15, Bluff +13, Connaissances (nature) +15, Diplomatie +10, Discrétion +25, Escalade +8, Escamotage +20, Évasion +21, Perception +17, Survie +12, Utilisation d'objets magiques +13, Vol +20
Langues aklo, commun
Particularités recherche de pièges, talents de roublard (attaque sanglante), utilisation des poisons
Équipement ajonc à feuilles bleues (5 doses) ; **Autre équipement** *épée courte +1*

Pour six joueurs, la collection de gemmes du prestelet devrait valoir 2 800 po.

G5. Tour en ruine

Aucune modification requise (la récompense de la quête a été altérée).

G6. Tour du nord-est

Le traqueur sinistre reçoit l'archétype « créature avancée » et la liane meurtrière, un DV de plus pour que son FP augmente. Ces modifications font passer le total d'expérience de 2 400 à 3 600 XP.

Traqueur sinistre — FP 6

XP 2 400
Fée (évoluée) de taille M, NM
Init +11 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE

CA 22, contact 17, dépourvu 15 (Dex +7, naturelle +5)
pv 68 (8d6+40)
Réf +13, **Vig** +7, **Vol** 9
RD 5/fer froid

ATTAQUE

Vitesse 8 cases, escalade 4 cases
Càc 2 griffes, +11 (1d4+3 plus poison)
Attaques spéciales attaque sournoise +3d6
Pouvoirs magiques (NLS 8 ; concentration +13)
3/jour—*contrôle des plantes* (DD 23), *forme d'arbre*

TACTIQUES

Pendant le combat. Le traqueur sinistre dirige les attaques de la liane meurtrière grâce à *contrôle des plantes* et utilise la plante pour prendre les ennemis en tenaille.
Moral. Quand il est réduit à moins de 15 points de vie, le traqueur sinistre fuit. Il s'échappe en escaladant les murs et en passant par un trou dans le toit de la tour pour rejoindre la Dame dansante en G8.

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 25, **Con** 21, **Int** 18, **Sag** 17, **Cha** 20
BBA +4, **BMC** +7, **DMC** 24
Dons Attaque en finesse, Attaques réflexes, Discret, Science de l'initiative
Compétences Acrobaties +18 (+22 pour saut), Bluff +16, Connaissances (donjons) +15, Connaissances (nature) +15, Discrétion +20 (+28 en forêts), Escalade +22, Évasion +20, Intimidation +13, Perception +14, Survie +11
Langues aklo, commun, elfe

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Griffe—blessure ; *JdS* Vigueur DD 16 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives

Liane meurtrière — FP 4

XP 1 200
Plante (évoluée) de taille G, N
Init +0 ; **Sens** vision aveugle 6 cases, vision nocturne ; Perception +1

DÉFENSE

CA 16, contact 9, dépourvu 16 (naturelle +7, taille –1)
pv 35 (5d8+12)
Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +2
Immunités électricité, traits des plantes ; Résistances feu 10, froid 10

ATTAQUE

Vitesse 1 case
Càc coup, +8 (1d8+9 plus étreinte)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales constriction (1d8+9), enchevêtrement

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 10, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 13, **Cha** 9
BBA +4, **BMC** +10 (+14 pour la lutte), **DMC** 20 (croc-en-jambe impossible)
Particularité camouflage

CAPACITÉS SPÉCIALES

Camouflage (Ext). Comme une liane meurtrière immobile ressemble à une plante normale, un test de Perception de DD 20 est nécessaire pour la repérer avant sa première attaque. Tous les observateurs

possédant des rangs en Survie ou en Connaissances (nature) peuvent utiliser l'une de ces compétences au lieu de Perception pour effectuer ce test.

Enchevêtrement (Sur). Une liane meurtrière peut, en une action libre, animer les plantes à 6 cases d'elle et les faire agripper ses ennemis. Cette capacité fonctionne comme *enchevêtrement* (NLS 5, DD 13). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Sagesse.

Ajoutez au trésor une idole en or massif (pesant 5 kg) représentant un noble guerrier elfe qui observe l'horizon (pour une valeur de 900 po).

G7. Le grand hall

En augmentant le DD du test de Perception pour le piège, on atteint la valeur-cible en XP.

PIÈGE DE BRUME DE FOLIE (ÉVOLUÉ) FP 6

XP 2 400
Type mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 15

EFFETS

Déclencheur emplacement ; **Réinitialisation** réparation
Effet gaz empoisonné (brume de folie, voir *Manuel des Joueurs*), ne rate jamais, délai 1 round, cibles multiples (toutes les cibles en G7, persiste pendant 1 round)

G8. La Dame qui danse

La Dame qui danse reçoit l'archétype « créature évoluée ». Cela ne permet pas d'atteindre la valeur-cible en XP mais la différence est relativement mineure.

LA DAME QUI DANSE FP 7

XP 3 200
Sith baobhan (f) évoluée
Fée (avancée) de taille M, CM
Init +6 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +19

DÉFENSE

CA 24, contact 17, dépourvu 17 (Dex +6, esquive +1, naturelle +7)
pv 85 (9d6+54)
Réf +12, **Vig** +11, **Vol** +11
RD 5/fer froid ; **RM** 17

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc 2 griffes, +9 (1d6+5) et morsure, +9 (1d6+5)
Attaques spéciales absorption de sang, danse captivante, derniers mots
Pouvoirs magiques (NLS 10, concentration +16)
À volonté—*détection des pensées* (DD 18)
1/jour—*enchevêtrement* (DD 17), *suggestion* (DD 19)

TACTIQUES

Voir livre

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 23, **Con** 22, **Int** 20, **Sag** 20, **Cha** 23
BBA +4, **BMC** +9, **DMC** 26
Dons Attaques réflexes, Esquive, Mobilité, Vigilance, Vigueur surhumaine
Compétences Acrobaties +18, Artisanat (pièges) +17, Bluff +18, Connaissances (nature) +19, Diplomatie +18, Discrétion +18, Escalade +16, Évasion +18, Perception +19, Psychologie +19, Représentation (danse) +18
Langues aklo, commun, elfe

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de sang (Ext). Voir livre
Danse captivante (Sur). Voir livre, Volonté DD 21.
Derniers mots (Mag). Voir livre, Volonté DD 21.

Augmentez la quantité de pièces dans le coffre jusqu'à 820 po et 1 133 pa.

PARTIE 5 : L'ÎLE DU ROI LÉZARD

Comme il s'agit d'une tribu d'hommes-lézards, la plupart des ajustements dans cette section se limite à modifier le nombre des protagonistes, à l'exception du chef et du feu-follet.

N1. Portail d'entrée

On y trouve 3 hommes-lézards au lieu de 2.

N2. Huttes familiales

La hutte la plus au nord contient 4 hommes-lézards ; celle la plus au sud en contient 5.

N3. Le chenil

Comme il s'agit d'une tribu plus grande, les hommes-lézards retiennent trois brutes des Narlmarches au lieu de deux.

N4. La hutte des braves

Cette hutte contient 6 braves au lieu de 4. Voici le profil d'un homme-lézard évolué.

HOMME-LÉZARD ÉVOLUÉ FP 2

XP 600
Humanoïde (reptilien) de taille M, N
Init +2 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 21, contact 12, dépourvu 19 (bouclier +2, Dex +2, naturelle +7)
pv 15 (2d8+6)
Réf +2, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, nage 3 cases
Càc morgenstern, +4 (1d8+3) et griffe, +2 (1d4+2) et morsure, +2 (1d4+2)
Dist javeline +3 (1d6+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 13, **Sag** 14, **Cha** 14
BBA +1, **BMC** +4, **DMC** 16
Don Attaque multiples
Compétences Acrobaties +4, Natation +13, Perception +3 ; **Modificateurs raciaux** +4
Langues draconique
Particularité retenir son souffle

N5. La hutte du roi lézard

Le total en XP de cette section se monte à 3 600 XP ; la valeur-cible est donc de 5 400 XP. En ajoutant un niveau à Vesket (et en modifiant son équipement et son trésor), il atteint un FP de 7, ce qui correspond à une augmentation de 800 XP. Les 1 000 XP restants peuvent être obtenus en ajoutant un caïman de plus (+ 600 XP) et en donnant aux deux premiers caïmans l'archétype « créature évoluée », ce qui peut correspondre à un couple reproducteur et un jeune élevés spécialement comme gardiens.

CAÏMAN

XP 600
Animal de taille G, N
Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 10, dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille –1)
pv 22 (3d8+9)
Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, nage 6 cases, sprit
Càc morsure, +5 (1d8+4 et étreinte) et coup de queue, +0 (1d12+2)
Espace 2 cases, **Allonge** 1 case
Attaque spéciale roulement mortel (1d8+4 plus croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 1, **Sag** 12, **Cha** 2
BBA +2, **BMC** +7 (+11 pour lutte), **DMC** 18 (22 contre croc-en-jambe)
Don Talent (Discrétion, Perception)
Compétences Discrétion +5 (+13 dans l'eau), Natation +12, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** +8 Discrétion dans l'eau
Particularités retenir son souffle

Caïman évolué

XP 800
Animal (évolué) de taille G, N
Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 18, contact 12, dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +6, taille –1)
pv 28 (3d8+15)
Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +4

ATTAQUE

Vitesse 4 cases, nage 6 cases, sprit
Càc morsure, +7 (1d8+6 et étreinte) et coup de queue, +2 (1d12+3)
Espace 2 cases, **Allonge** 1 case
Attaque spéciale roulement mortel (1d8+9 plus croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 16, **Con** 23, **Int** 1, **Sag** 16, **Cha** 6
BBA +2, **BMC** +9 (+13 pour lutte), **DMC** 22 (26 contre croc-en-jambe)
Don Talent (Discrétion, Perception)
Compétences Discrétion +7 (+15 dans l'eau), Natation +14, Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** +8 Discrétion dans l'eau
Particularités retenir son souffle

Vesket le roi lézard FP 7

XP 3 200
Homme-lézard évolué (m), guerrier 3
Humanoïde (reptilien) de taille G, N
Init +2 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 22, contact 11, dépourvu 20 (armure +4, Dex +2, naturelle +7, taille –1)
pv 90 (5d8+3d10+52)
Réf +4, **Vig** +9, **Vol** +3 ; +1 contre la peur

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, natation 3 cases
Càc *trident +1 acéré,* +14/+9 (2d6+11/19–20) et morsure, +12 (1d6+7)
Dist javeline, +7 (2d6+7)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

TACTIQUE

Pendant le combat. Vesket tente de démoraliser ses adversaires lors du premier round du combat en utilisant la compétence d'Intimidation. Il attaque ensuite l'adversaire le plus imposant avec son trident, espérant qu'une victoire contre le champion ennemi convaincra les autres de fuir.
Moral. Le roi lézard combat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 14, **Con** 20, **Int** 8, **Sag** 8, **Cha** 12
BBA +6, **BMC** +14, **DMC** 26
Dons Arme de prédilection (trident), Attaques multiples, Démonstration, Force intimidante, Robustesse, Volonté de fer
Compétences Discrétion +0, Dressage +5, Intimidation +14, Natation +18, Perception +1, Survie +4
Langues draconique
Particularités courage +1, retenir son souffle
Équipement de combat *potion de soin important* ; **Autre équipement** *armure de cuir +2, trident +1 acéré,* 5 javelines, 2 brassards en or valant 100 po chacun

L'armure du roi lézard a déjà été améliorée. Cependant, pour ajuster le trésor gagné au cours de cette rencontre, ajoutez une dague de cérémonie incrustée de rubis valant 800 po au butin que les PJ peuvent récupérer sur lui.

N6. Harem

Seules les femmes les plus fortes sont dignes de se reproduire avec le roi lézard. Les trois femelles qui se trouvent ici sont des femmes-lézards évoluées et chacune porte l'équivalent de 1 500 po de bijoux.

N7. La hutte de l'esprit

En ajoutant 4 DV à l'esprit de Stisshak, le feu-follet devient de taille M et son FP passe à 8, ce qui correspond exactement à la valeur-cible de 4 800 XP. Le feu-follet est devenu puissant en absorbant les peurs des victimes de la tribu (tout spécialement Tig). Le feu-follet possède désormais une excellente défense mais il reste assez faible offensivement : les PJ devraient être capables de fuir s'ils ont trop de problème.

Feu-follet évolué (+ 4 DV) FP 8

XP 4 800
Aberration (Air) de taille M, CM
Init +15 ; **Sens** vision dans les noir 12 cases ; Perception +21

DÉFENSE

CA 28, contact 25, dépourvu 18 (Dex +10, parade +5, naturelle +3)
pv 103 (13d8+45)
Réf +15, **Vig** +8, **Vol** +12
Capacités défensives invisibilité naturelle ; **Immunités** magie

ATTAQUE

Vitesse vol 10 cases (parfaite)
Càc décharge, +20 contact (4d6+4 électricité)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 32, **Con** 16, **Int** 19, **Sag** 4, **Cha** 4
BBA +7, **BMC** +4, **DMC** 34
Dons Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Maîtrise du combat défensif, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance
Compétences Acrobaties +27, Bluff +21, Discrétion +30, Évasion +28, Perception +21, Vol +38
Langues aklo, commun
Particularité se nourrir des peurs

CAPACITÉS SPÉCIALES

Immunité contre la magie (Ext). Immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques autorisant la RM sauf *projectile magique* et *dédale*.
Invisibilité naturelle (Ext). Les feux-follets peuvent éteindre leur lueur naturelle en une action de mouvement et devenir invisible (comme par le sort).
Se nourrir des peurs (Sur). Chaque fois qu'un feu-follet est à 3 cases ou moins d'une créature mourante ou affectée par un effet de terreur, il bénéficie d'une capacité de guérison rapide 5.

Transformez également la pique de maître en fer froid offerte à l'esprit en *pique +1* et augmentez la valeur des peaux d'animaux à 600 po.

Partie 6 : des problèmes de trolls

La plupart des modifications dans cette partie consistent à augmenter simplement le nombre de trolls qui se trouvent dans le repaire pour que l'exploration soit un défi suffisant pour un groupe de 6 joueurs.

Les ennemis uniques ont été modifiés et on a également ajouté plusieurs molosses-trolls (voir le bestiaire de *Pathfinder #32*).

R1. L'approche
Aucune modification requise.

R2. La barbacane
Les deux trolls qui se trouvent ici possèdent deux molosses-trolls. Augmentez la valeur totale des pièces trouvées dans les sacs des trolls à 351 pa et 884 po.

R3. La tour de garde
Le troll est accompagné d'un molosse-troll.

R4. La salle principale
Deux trolls se trouvent ici (au lieu d'un seul). On dépasse ici la valeur-cible en XP mais cela permet de conserver le chenil tel quel.

R5. Le chenil
Aucune modification nécessaire.

R6. La salle de stockage
Aucune modification nécessaire (récompense en PC).

R7. La salle de Nagrundi
Plutôt que de donner des DV supplémentaires au troll à deux têtes, on lui a attribué l'archétype simple « créature géante », de sorte qu'il frôle désormais le toit de cette salle de 9 mètres de hauteur. En récompense des faits violents qu'il a commis, Nagrundi a également reçu un *anneau de protection*. Cela permet de faire passer son FP à 9. Pour atteindre la valeur-cible d'XP, il suffit d'ajouter un molosse-troll dans la salle, une créature que Nagrundi maltraite fréquemment.

On pourrait se demander pourquoi Nagrundi ne se considère pas comme supérieur à Hargulka étant donné sa taille mais le géant est effrayé par les prouesses au combat de l'autre troll, et surtout par son *collier de boules de feu*.

Étant donné qu'avec sa grande taille, les dégâts de Nagrundi (surtout en Attaque en puissance) sont impressionnants, il peut être nécessaire de bien les répartir entre les différents PJ pour éviter qu'il ne les tue avant de pouvoir être vaincu lui-même.

Nagrundi FP 9
XP 6 400
Troll à deux têtes (m) géant
Humanoïde (géant) de taille TG, CM
Init –1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 18 cases, vision nocturne ; Perception +14

DÉFENSE
CA 23, contact 8, dépourvu 24 (Dex –1, parade +1, naturelle +15, taille –2)
pv 121 (9d8+81) ; régénération 5 (acide ou feu)
Réf +2, **Vig** +12, **Vol** +5

ATTAQUE
Vitesse 6 cases
Càc 2 griffes, +16 (1d8+12) et 2 morsures, +16 (2d6+12)
Espace 3 cases ; **Allonge** 3 cases
Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d8+12)

TACTIQUES
Voir le livre

CARACTÉRISTIQUES
For 35, **Dex** 9, **Con** 29, **Int** 8, **Sag** 10, **Cha** 6
BBA +6, **BMC** +20, **DMC** 29
Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement, Talent (Perception), Volonté de fer
Compétences Intimidation +6, Perception +14
Langue géant
Équipement de combat *amulette d'amure naturelle +2, anneau de protection +1*

En plus de l'*anneau de protection* que ce monstre à deux têtes porte, augmentez la quantité de pièces trouvées à 2 631 pa et 1 274 po.

R8. Barraquements des trolls
Trois trolls se trouvent ici au lieu de deux.

R9. Réserve de nourriture
Kargadd reçoit l'archétype de « créature évoluée ».

Kargadd FP 7
XP 3 200
Troll des cavernes
Humanoïde (géant, Terre) de taille G, CM
Init +3 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE
CA 22, contact 12, dépourvu 19 (Dex +3, naturelle +10, taille –1)
pv 94 (7d8+63) ; régénération 5 (acide ou son)
Réf +5, **Vig** +11, **Vol** +5
Faiblesses pétrification sous la lumière du jour

ATTAQUE
Vitesse 6 cases
Càc 2 griffes, +12 (1d6+8) et morsure, +12 (1d10+8)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d6+8)

TACTIQUES
Voir le livre

CARACTÉRISTIQUES
For 27, **Dex** 17, **Con** 29, **Int** 8, **Sag** 13, **Cha** 10
BBA +5, **BMC** +14, **DMC** 27
Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Force intimidante, Volonté de fer
Compétences Escalade +14, Intimidation +8, Perception +8
Langues géant

R9. La salle d'Hargulka
Comme les dégâts infligés par Hargulka semblent un peu faible pour son FP, il reçoit un niveau de guerrier de plus (ce qui lui autorise de prendre Spécialisation martiale) et ses armes magiques deviennent plus puissantes. Cela augmente son FP à 9. Pour atteindre la valeur-cible de 7 200 XP, on ajoute un animal domestique : un molosse-troll. Si celui-ci est tué, Hargulka attaque rageusement son meurtrier. Comme cela augmente le BBA d'Hargulka à +8, les modificateurs d'Attaque en puissance changent.

Hargulka FP 9

XP 6 400
Troll (m) guerrier 4
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +1 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +7

DÉFENSE

CA 21, contact 10, dépourvu 20 (armure +6, Dex +1, naturelle +5, taille –1)
pv 123 (6d8+4d10+74) ; régénération 5 (acide ou feu)
Réf +4, **Vig** +13, **Vol** +4 ; +1 contre la terreur

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc *morgenstern +2 de tonnerre en ébénite,* +18/+13 (2d6+12) et griffe, +13 (1d6+4) et morsure, +13 (1d8+4)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales éventration (2 griffes, 1d6+8)

TACTIQUES

Pendant le combat. Hargulka utilise Attaque en puissance et Frappe décisive de manière tactique selon qu'il s'attaque à des ennemis avec une CA faible ou qu'elle désire rester mobile et empêcher des ennemis puissants de pouvoir lui porter une attaque à outrance. Son *collier de boules de feu* est bien connu par ses sbires ; il l'utilise contre les ennemis qui tentent de rester à distance pour éviter de le combattre au corps à corps ou contre un groupe d'ennemis qui semblent quasiment morts. Si Hargulka est désarmé, il utilise deux attaques de griffes qui infligent 1d6+8 points de dégâts chacune et éventre chaque fois que c'est possible.
Moral. Hargulka combat jusqu'à la mort

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 12, **Con** 24, **Int** 9, **Sag** 8, **Cha** 10
BBA +8, **BMC** +17, **DMC** 28
Dons Arme de prédilection (morgenstern), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Force intimidante, Frappe décisive, Spécialisation martiale (morgenstern), Volonté de fer
Compétences Intimidation +16, Perception +7
Langues géant
Particularités courage +1, entraînement aux armures +1
Équipement de combat *collier de boules de feu* (1 boule de feu à 8d6, 2 boules de feu à 4d6, 3 boules de feu à 2d6) ; **Autre équipement** *armure de peau +2, morgenstern +2 de tonnerre en ébénite*, clef rouillée du coffre au trésor (coincée dans un crâne sur son bracelet, Perception DD 20 pour la repérer).

Augmentez la valeur des cinq gemmes de 100 po à 300 po et celle du pendentif de jade de 500 po à 1 200 po.

Partie 7 : Chasser la bête

V1. Des plumes ensanglantées

Aucune modification requise

V2. La décharge

Les fongoïdes violets reçoivent l'archétype « créature évoluée », ce qui permet d'atteindre exactement la valeur-cible d'XP.

Fongoïde violet évolué FP 4

XP 1 200
Plante de taille M, N
Init +1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +2

DÉFENSE

CA 19, contact 11, dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +8)
pv 38 (4d8+20)
Réf +2, **Vig** +9, **Vol** +3
Immunités traits des plantes

ATTAQUE

Vitesse 2 cases
Càc 4 tentacules, +6 (1d4+3 plus putréfaction)
Espace 1 case ; **Allonge** 2 cases

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 12, **Con** 20, **Int** 4, **Sag** 15, **Cha** 13
BBA +3, **BMC** +6, **DMC** 17

CAPACITÉS SPÉCIALES

Putréfaction (Ext). Les créatures touchées par une tentacule de fongoïde violet doivent réussir un jet de Vigueur de DD 17 pour éviter que leur peau ne pourrisse (affaiblissement temporaire de 1d4 For et 1d4 Con). Le DD dépend de la Constitution.

Augmentez la valeur des pièces trouvées jusqu'à 321 po.

V3. La grotte du tertre errant

Le tertre errant et la nuée de mille-pattes reçoivent tous les deux l'archétype simple de « créature évoluée ».

Tertre errant évolué FP 7

XP 3 200
Plante de taille G, N
Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +13

DÉFENSE

CA 23, contact 11, dépourvu 21 (Dex +2, naturelle +12, taille –1)
pv 85 (9d8+45)
Réf +7, **Vig** +11, **Vol** +7
Capacités défensives traits des plantes ; **Immunités** électricité ; **Résistances** feu 10

ATTAQUE

Vitesse 4 cases ; nage 4 cases
Càc 2 coups, +13 (2d6+7 plus étreinte)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales constriction (2d6+7)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 14, **Con** 21, **Int** 11, **Sag** 14, **Cha** 13
BBA +6, **BMC** 14, **DMC** 26
Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Volonté de fer
Compétences Perception +13, Discrétion +10, Natation +15 ; **Modificateurs raciaux** +4 Discrétion (+12 dans les marais ou les forêts), +4 Perception
Langues commun, sylvestre (ne peut pas parler)
Particularités vigueur électrique

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vigueur électrique (Ext). Le tertre ne subit aucun dégâts des attaques d'électricité. Au lieu de cela, les attaques d'électricité augmentent temporairement la Constitution du tertre de 1d4 points ; le tertre perd ces points de Constitution temporaires au rythme de 1 par heure.

Nuée de mille-pattes évoluée FP 5

XP 1 600
Vermine (nuée) de taille Min, N
Init +6 ; **Sens** perception des vibrations 12 cases, vision dans le noir 12 cases ; Perception +6

DÉFENSE

CA 22, contact 20, dépourvu 16 (Dex +6, naturelle +2, taille +4)
pv 49 (9d8+9)
Réf +9, **Vig** +7, **Vol** +5
Capacités défensives traits des nuées ; **Immunités** dégâts des armes

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, escalade 6 cases
Càc nuée (2d6 plus poison et distraction)
Espace 2 cases ; Allonge 0
Attaques spéciales distraction (DD 15), poison

CARACTÉRISTIQUES

For 5, **Dex** 23, **Con** 12, **Int** 4, **Sag** 14, **Cha** 6
BBA +6, **BMC** +2, **DMC** 4
Dons Attaque en finesse
Compétences Escalade +14, Perception +6 ; **Modificateurs raciaux** +4 Perception

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure—blessure ; *JdS* Vig DD 15 ; *frq* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement tmp 1d4 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD dépend de la Con et comporte un bonus racial de +2.

V4. Tunnel sinueux

En altérant légèrement le piège, on peut atteindre le FP de 8.

SOL AFFAIBLI AVEC VASE VERTE — FP 8

XP 4 800
Type mécanique ; **Perception** DD 25 ; **Sabotage** DD 20

EFFETS

Déclencheur emplacement ; **Réinitiatlisation** aucune
Effet fosse de 8 cases de profondeur (8d6 dégâts de chute plus vase verte) ; Réf DD 25 pour éviter, cibles multiples (toutes les cibles dans une ligne de 2 cases)

V5. Le nid des araignées

Augmentez le nombre d'araignées de 6 à 9.

V6. Le repaire de la bête

Il suffit d'augmenter le FP de l'ours-hibou enragé de 9 à 10 pour atteindre la valeur-cible d'XP. On peut le faire de plusieurs manières, comme en lui ajoutant un DV.

N'oubliez pas d'utiliser Attaque en puissance pour chacune des attaques de l'ours-hibou : un ours-hibou immense et enragé ne va pas se préoccuper de la précision de ses coups.

OURS-HIBOU GÉANT ENRAGÉ — FP 10

XP 9 600
Ours-hibou évolué
Créature magique de taille TG, N
Init +6 ; **Sens** odorat, vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 20, contact 8, dépourvu 18 (armure +3, Dex +2, naturelle +9, taille –2, rage –2)
pv 148 (11d10+88)
Réf +9, **Vig** +15, **Vol** +9

ATTAQUE

Vitesse 6 cases
Càc 2 griffes, +20 (2d6+11 plus étreinte) et morsure, +20 (1d8+11)
Espace 3 cases ; **Allonge** 3 cases

TACTIQUES

Voir le livre

CARACTÉRISTIQUES

For 32, **Dex** 14, **Con** 26, **Int** 2, **Sag** 16, **Cha** 14
BBA +11, **BMC** +24, **DMC** 36 (40 contre le croc-en-jambe)
Dons Arme naturelle supérieure (griffe), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Volonté de fer
Compétences Perception +17
Particularités malédiction de la rage
Équipement barde de cuir clouté de maître

CAPACITÉS SPÉCIALES

Malédiction de la rage. L'immense ours-hibou est encore affecté par les effets secondaires de l'*anneau maudit d'amitié bestiale*. L'effet de cette malédiction reste permanent jusqu'à ce qu'il soit supprimé ou dissipé (NLS 5). Voir le livre.

Augmentez l'enchantement de l'épée longue de +1 à +2.

V7. Le tombeau des défunts

Aucune modification requise

V8. L'entrée dérobée

Placez trois ettercaps au lieu de deux, et 6 araignées au lieu de 4. Remplacez l'améthyste à 100 po par un sapphir bleu à 1 000 po.

La tour de la bougie

❖ *Une aide de jeu par Tem*

Cette aide de jeu développe la zone O présentée dans *Pathfinder #32*.

O1. L'approche de la tour.

La tour est un bâtiment au toit assez bas attaché avec une tour de 15 mètres de hauteur. La seule entrée se trouve au niveau du bâtiment, à l'opposé de la tour. Même si cette dernière ne cesse de tomber en ruine, elle se répare aussi au fil du temps, de sorte qu'elle apparaît dans un état constant de délabrement.

Lorsque les PJ approchent à 20 cases (30 mètres) de la tour, ils doivent réussir un test de Volonté de DD 20 pour éviter d'être secoués (comme indiqué dans le livre). La première fois qu'ils approchent de l'édifice, ils rencontrent un feu-follet (FP 6).

Quand les PJ se trouvent à 6 cases (9 mètres) de l'entrée, ils déclenchent la première hantise.

La fuite depuis les profondeurs — FP 4

Repérage Perception DD 15 pour entendre le bruit des nombreuses personnes qui accourent vers la porte à l'intérieur du bâtiment.
pv 8 ; **Déclencheur** proximité ; **Réinitialisation** 1 jour
Effet Les cultistes sortent précipitamment de la porte (elle reste close cependant, comme s'il s'agissait de fantômes), leur visage défiguré par la terreur. Ils fuient l'édifice. Certains hurlent alors que d'autres courent dans tous les sens tout en roulant des yeux. Leur panique instille la terreur chez toutes les créatures situées dans un rayon de 6 cases autour de l'entrée, comme le sort de même nom (Volonté DD 16).

Les PJ qui fuient à plus de 20 cases (30 mètres) de la tour rencontrent un autre feu follet.

O2. La salle commune

L'entrée principale donne sur une large salle de 6 cases (9 mètres) de largeur et de 14 cases (21 mètres) de long.

Paranoïa — FP 5

Repérage Perception DD 20 pour remarquer des mouvements rapides et des murmures secs provenant des coins de la salle.
pv 10 ; **Déclencheur** proximité ; **Réinitialisation** 1 jour
Effet Une impression de paranoïa écrasante affectent tous ceux qui sont touchés par cette hantise. Ils pensent soudainement que toutes les autres personnes présentes dans la salle complotent contre eux et attendent le bon moment pour les tuer. L'effet est similaire à celui des vapeurs cauchemardesques (Vigueur DD 20, *fréquence* 1/round pendant 6 rounds, *effet* affaiblissement temporaire 1 Sag et confusion pendant 1 round, *guérison* 2 réussites)

O3. L'autel

De l'autre côté de la salle commune se trouve un autel de pierre arrivant jusqu'à hauteur de hanche, avec une indentation en forme de bol en son centre.

Parmi les débris qui parsèment cette salle se cache une sinistre *dague +1 tueuse d'humains* (Perception DD 20 pour la trouver). La dague est maudite et ne fonctionne que comme une *dague +1* à moins qu'elle ne soit utilisée pour porter un coup de grâce contre un humain ; après cela, elle se met à émettre une lueur rougeâtre et sa capacité d'arme *tueuse d'humains* est activée pendant 24 heures. Dès que quelqu'un touche la dague, la hantise suivante est activée.

Sinistres offrandes — FP 4

Repérage Perception DD 25 pour détecter le changement qui s'opère chez l'individu affecté.
pv 8 ; **Déclencheur** toucher ; **Réinitialisation** 1 minute
Effet La victime doit réussir un jet de Volonté de DD 16 pour éviter d'être obligé de se déplacer vers l'autel et de s'éventrer pour laisser ses boyaux tomber dans le bol. Au cours du round de surprise, la victime se déplace vers l'autel à une initiative de 10. Au cours du round 1, la victime pratique un coup de grâce contre elle-même lors de l'initiative 0. La victime résiste quand ses compagnons tentent de l'empêcher d'agir à sa guise.

O4. La fosse

Trois cases derrière l'autel se trouve une fosse de 4 cases de largeur qui descend vers les ténèbres et ne semble pas avoir de fond. Cette fosse se situe au centre de la tour. Deux escaliers en colimaçons montent en sinuant à l'intérieur des murs de la tour.

La fosse a en fait une profondeur de 12 cases (18 mètres), avec un fond boueux (dégâts de chute 5d6) dissimulé par une illusion permanente (Volonté DD 19 pour la percer si on interagit avec l'illusion).

Horribles tentacules — FP 4

Repérage Perception DD 20 ou *détection du Mal* pour apercevoir les tentacules qui se glissent contre les murs et remontent de la fosse avant qu'elles n'agissent.
pv 18 ; **Déclencheur** proximité ; **Réinitialisation** persistente
Effet Toute personne tentant de descendre dans la fosse est attaquée par des tentacules monstrueuses qui se tortillent et tentent de l'agripper. Un simple contact est suffisant pour causer une terreur paralysante (Vigueur DD 13 chaque round).

Au fond de la fosse se trouve un babélien géant (FP 6). La fosse s'élargit légèrement au fond, formant plus ou moins un cercle de 8 cases de diamètre. Le sol est mou et boueux ; il s'agit donc d'un terrain difficile pour tous les combattants sauf pour le babélien.

Babélien géant — FP 6

XP 2 400
Aberration de taille G, N
Init +3 ; Sens vision à 360°, vision dans le noir 12 cases ; Perception +12

DÉFENSE

CA 20, contact 11, dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +9, taille –1)
pv 54 (4d8+36)
Réf +3, **Vig** +10, **Vol** +5
Capacités défensives amorphe ; **Immunités** coups critiques, dégâts de précision ; **RD** 5/contondant

ATTAQUE

Vitesse 2 cases, nage 4 cases
Càc 6 morsures, +8 (1d6+2 et étreinte)
Attaques spéciales absorption de sang (1d6 dégâts et affaiblissement 1 Con en cas de test de lutte réussi), charabia (12 cases, DD 15), crachat (+6 contact à distance, 6 cases max, Vig DD 20 ou aveuglé 1d4 rounds), enveloppement (6d6 et affaiblissement temporaire

2 Con, CA 13, 4 pv), manipulation du sol

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 28, **Int** 4, **Sag** 13, **Cha** 12
BBA +3, **BMC** +6 (+10 lutte), **DMC** 18 (croc-en-jambe impossible)
Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse
Compétences Perception +12, Natation +10 ; Modificateurs raciaux +4 Perception
Langage aklo

Trésor. Dans le fond de la fosse se trouve un *anneau de régénération sinistre*. Cet anneau ne fonctionne que lorsque son porteur est affecté d'un effet de terreur. Quand le porteur cause des dégâts au corps à corps, il gagne des points de vie temporaires en quantité égale à la moitié des dégâts infligés. Il ne peut pas gagner un nombre de points de vie temporaires supérieur à la moitié de son total maximal de point de vie au cours d'une période de 24 heures. Ces points de vie temporaires disparaissent après 1 heure ou dès que le porteur cesse d'être affecté par l'effet de terreur.

05. La cellule du haut prêtre

Au sommet des escaliers se trouvent une unique pièce avec deux entrées (une entrée par escalier). La salle est complètement vide et ne possède aucune fenêtre. Les murs sont recouverts d'inscriptions sculptées. Un test de Linguistiques de DD 15 permet d'identifier le langage comme de l'aklo et un test de Connaissances (Religion) de DD 25 révèle qu'il s'agit de sinistres prières dédiées aux cultes des Anciens. Un test de Perception de DD 25 permet de découvrir le nom Yog-Sothoth parmi les inscriptions. Toute tentative de lecture des inscriptions déclenche la hantise suivante.

ANCIENNES OBSESSIONS **FP 4**

Repérage Perception DD 25 pour entendre des murmures qui semblent imiter les mots prononcés.
pv 8 ; **Déclencheur** lecture ; **Réinitialisation** 1 jour
Effet La victime commence à parler en aklo et répète les mots gravés dans la pierre de manière obsessionnelle, de plus en plus fort et avec de plus en plus de conviction. Les mots (qui n'ont aucun sens, même pour celui qui les lit) occupent toutes les pensées de la victime, ce qui l'affecte comme un sort d'*idiotie* (sans jet de sauvegarde) pendant 24 heures.

Tables saisonnières (partielles)

❖ *Des tables de rencontres imaginées par Zen79 sur les forums de Paizo*

Les tables suivantes permettent de déterminer des rencontres aléatoires dans la région de la Ceinture Verte.

Rencontres au printemps

Les rencontres suivantes visent les mois de Pharast, Gozran et Desnus.

Rencontres au printemps (forêts)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–4 biches, 5 renards, 6 lynx, 7 hiboux, 8 faucons, 9 écureuils
51–70	**Oiseaux qui chantent.** À l'aube, les chants de diverses espèces d'oiseaux égaient l'atmosphère.
71–85	**Rires de fées.** On entend le rire des fées flotter entre les arbres. Les fées s'amusent peut-être des premiers rayons du soleil printanier qui percent la frondaison, ou de la beauté d'une fleur exceptionnelle. Les fées sont difficiles à localiser ; si les PJ insistent pour suivre les rires, la prochaine rencontre aléatoire devrait concerner des fées.
86–95	**Champ de fleurs printanières.** Une poignée de fleurs précoces fleurissent dans une clairière.
96–100	**Mont de fée.** Les monts de fées abritent des tombes pour fées. Ils sont situés là où la frontière avec le Monde Premier est la plus mince. Les monts de fées fonctionnent comme des lieux consacrés (par le sort *sanctification*) et d'autres effets affectent ces endroits. Les effets de la table ci-dessous touchent toutes les créatures qui s'approchent du mont et ratent leur jet de sauvegarde (selon les sorts). Tous les sorts sont lancés au NLS de 20. Les fées sont immunisées contre ces effets.

Éloignement	Effet
11 à 20 cases	*image silencieuse* de la dernière créature féerique morte et *son imaginaire* imitant des murmures et des ricanements
5 à 10 cases	*terrain hallucinatoire* (au choix du MJ)
3 à 4 cases	*sommeil*
jusqu'à 2 cases	*mission* (ordre au choix du MJ)

Rencontres au printemps (plaines)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–1 biches, 2–3 chevaux, 4–6 moutons, 7–8 lapins, 9 faucons
51–55	**Traces qui disparaissent.** Les PJ repèrent des traces d'animaux qui semblent suivre une direction parallèle à la leur, puis qui disparaissent tout à coup. Les animaux sont arrivés à un endroit où la frontière entre le monde Matériel et le monde Premier est très fine et ils sont passés de l'autre côté.
56–60	**Traces qui apparaissent.** Des traces d'animaux bien visibles apparaissent tout à coup, comme si les animaux étaient arrivés là par magie. C'est l'inverse du cas précédent : les animaux sont passés du monde Premier vers le monde Matériel.

Rencontres au printemps (montagnes)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–3 boucs, 4–5 lapins, 6 aigles
51–55	
56–60	
81–90	**Chute de rocher.** La fonte des neiges a délogé un large rocher qui tombe en direction des PJ.

Rocher en chute (FP 5)

Type mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Désamorçage** DD 20
Déclencheur emplacement ; **Remise à zéro** —

EFFET

Attaque corps à corps +10 (5d6) ; cibles multiples (toutes les cibles dans un carré de 2 cases de côté

91–100	**Éboulement.** Un éboulement causé par la fonte des neiges (voir le *Manuel des Joueurs*).

Rencontres au printemps (marécages)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–3 grenouilles, 4–6 poissons, 7–8 oiseaux, 9 crabes
51–55	
56–60	
81–90	
91–100	

Rencontres en été

Les rencontres suivantes visent les mois de Sarénith, Érastus et Arodus.

Rencontres en été (forêts)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–4 biches, 5 renards, 6 lynx, 7 hiboux, 8 faucons, 9 écureuils
51–70	**Lucioles.** Le soir tombé, des myriades de lucioles brillantes dansent dans les airs et le spectacle dure toute la nuit.
71–85	**Fées qui dansent.** Au soir, des lueurs colorées s'éclairent à une certaine distance des PJ et des chants et des rires flottent dans l'air entre les arbres. Si les PJ tentent de se diriger vers les lumières, ils ne parviennent pas à s'en approcher : quelle que soit la distance qu'ils parcourent, les PJ perdent soudainement trace des lumières puis celles-ci réapparaissent ailleurs, toujours à la même distance (c'est parce que les fées se trouvent à moitié dans ce monde et à moitié dans le monde Premier).
86–95	**Feu de forêt.** Un feu de forêt se déclanche.
96–100	**Mont de fée.** Voir les rencontres du printemps

Rencontres en été (plaines)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–1 biches, 2–3 chevaux, 4–6 moutons, 7–8 lapins, 9 faucons
51–55	**Traces qui disparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
56–60	**Traces qui apparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
96–100	**Arc-en-ciel.** Une pluie d'été aux gouttes chaudes se met à tomber et le soleil peint un magnifique arc-en-ciel dans les airs.

Rencontres en été (montagnes)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–3 boucs, 4–5 lapins, 6 aigles
51–55	
56–60	
81–90	
91–100	

Rencontres en été (marécages)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d12 : 0–3 grenouilles, 4–6 poissons, 7–8 oiseaux, 9–10 crabes, 11–12 moustiques
51–60	**Bulles étranges.** D'étranges bulles de gaz éclatent à la surface, produisant une puanteur terrible, mais la cause ne peut pas en être déterminée.
81–90	
91–100	

Rencontres en automne

Les rencontres suivantes visent les mois de Rova, Lamashan et Neth.

Rencontres en automne (forêts)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–4 biches, 5 renards, 6 lynx, 7 hiboux, 8 faucons, 9 écureuils
51–60	**Cercle de champignons.** Des champignons non comestibles poussent dans cette clairière, formant un large cercle.
61–80	**Champignons comestibles.** Un large tapis de champignons poussent dans un coin ombragé. Lancez 1d4.

d4	Champignons
1	**Bolets.** Survie DD 5 pour les identifier.
2	**Morilles.** Survie DD 10 pour les identifier.
3	**Chanterelles.** Survie DD 10 pour les identifier.
4	**Truffes.** Survie DD 20 pour les identifier, peuvent être vendus pour 1d10 × 10 po

81–95	**Champignons empoisonnés.** Un large tapis de champignons pousse dans un coin ombragé. Il s'agit de champignons empoisonnés qui, s'ils sont ingérés, possèdent le même effet que du poison. Lancez 1d4.

d4	Champignons
1	**Cortinaires.** Survie DD 10 pour les identifier ; même effet que l'huile de taggit.
2	**Amanites tue-mouches.** Survie DD 5 pour les identifier ; même effet que les cendres de liche.
3	**Entolome zébré.** Survie DD 10 pour les identifier ; voir le poison de même nom.
4	**Chanterelle vénéneuse.** Survie DD 20 pour les identifier ; même effet que la ciguë.

96–100	**Mont de fée.** Voir les rencontres du printemps

Rencontres en automne (plaines)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d10 : 0–1 biches, 2–3 chevaux, 4–6 moutons, 7–8 lapins, 9 faucons
51–55	**Traces qui disparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
56–60	**Traces qui apparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
96–100	

Rencontres en automne (montagnes)

d100	Rencontre
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–3 boucs, 4–5 lapins, 6 aigles
51–55	
56–60	
81–90	
91–100	

Rencontres en automne (marécages)	
d100	**Rencontre**
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d12 : 0–3 grenouilles, 4–6 poissons, 7–8 oiseaux, 9–10 crabes, 11–12 moustiques
51–70	**Sables mouvants.** La pluie a rendu cette partie des marécages encore plus boueuse que le reste, la transformant en l'équivalent de sables mouvants.
81–90	
91–100	

Rencontres en hiver

Les rencontres suivantes visent les mois de Kuthona, Abadius et Calistril.

Rencontres en hiver (forêts)	
d100	**Rencontre**
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–3 biches, 4 renards, 5 hiboux, 6 corbeaux
51–60	**Stalactites de glace.** Une petite chute d'eau s'est solidifiée sous la forme de magnifiques stalactites de glace.
61–80	
81–95	
96–100	**Mont de fée.** Voir les rencontres du printemps

Rencontres en hiver (plaines)	
d100	**Rencontre**
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–2 biches, 3–4 chevaux, 5 moutons, 6 faucons
51–55	**Traces qui disparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
56–60	**Traces qui apparaissent.** Voir les rencontres du printemps.
96–100	

Rencontres en hiver (montagnes)	
d100	**Rencontre**
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d6 : 1–3 boucs, 4–5 corbeaux, 6 aigles
51–55	
56–60	
81–89	
90–100	**Avalanche.** Une avalanche menace d'ensevelir les PJ.

Rencontres en hiver (marécages)	
d100	**Rencontre**
01–50	**Animaux sauvages.** Des animaux sauvages mais inoffensifs croisent le chemin des PJ. Lancez 1d4 : 1 poissons, 3–4 oiseaux
51–75	**Glace mince.** Une surface semblant être de la glace solidifiée est moins épaisse qu'il n'y paraît à première vue.
81–90	
91–100	

Glace mince (piège FP 4)

Type mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Désamorçage** — ; **Déclencheur** emplacement ; **Durée** 3 rounds ; **Remise à zéro** —

EFFET

Eau glacée (1d6 points de dégâts de froid, Réflexes DD 20 pour moitié) ; cibles multiples (toutes les cibles dans un carré de 4 cases de côté)