

LA MALÉDICTION DU
TRÔNE ÉCARLATE



PATHFINDER
Guide du Joueur



PATHFINDER

LA MALÉDICTION DU TRÔNE ÉCARLATE LE GUIDE DU JOUEUR

par James Jacobs et Mike McArtor

Rédacteur en chef • James Jacobs

Conception graphique • Sarah Robinson

Directeur de la rédaction • F. Wesley Schneider

Rédacteurs adjoints • Mike McArtor et James L. Sutter

Assistance rédactionnelle • Jeremy Walker

Assistance à la direction artistique • Drew pocza

Directeur artistique • James Davis

Coordinateur de production • Jeff Alvarez

Coordinateur principal • Jason Bulmahn

Directeur de marketing • Josh Frost

Assistance de marketing • Carolyn Mull

Éditeur • Erik Mona

Illustration de couverture • UDON Studios

Cartographie • Rob Lazzaretti

Illustrations intérieures • Andrew Hou, Ben Wotten, UDON Studios

Responsable des licences • Lisa Stevens

Gérant • Dave Erickson

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur des opérations • Jeff Alvarez

Remerciements spéciaux à

Nicolas Logue, le service clientèle de Paizo et les équipes de l'entrepôt

Pour Black Book Éditions :

Traduction française • Aurélie Pesseas

Relecture VF • Damien Coltice, Dimitri Pavlowski

Mise en page VF • Romano Garnier

Le Guide du joueur de La Malédiction du Trône écarlate est une présentation de la cité de Korvosa destinée aux nouveaux joueurs de la seconde Route pour l'aventure™ des *Pathfinder Chronicles*™. Ce guide du joueur est publié sous la licence Open Game License (OGL) et est utilisable avec le jeu de rôle fantastique le plus célèbre du monde. L'OGL se trouve en page 16. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content. Les noms des personnages, des dieux, des artefacts, des lieux, les dialogues, les événements, les langages, les concepts, les illustrations sont Registered trademarks Paizo.

Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road, Suite 201
Bellevue, WA 98005
www.paizo.com

Black Book éditions
26 rue Thomassin
69002 Lyon, France
www.black-book-editions.fr

Pathfinder © 2008, Paizo Publishing, LLC
Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. *Pathfinder*, *Pathfinder Chronicles*, and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.
Achévé d'imprimer en janvier 2009 par Grafo en ESPAGNE.
Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : décembre 2008. ISBN : 978-2-915847-41-3

« Non seulement je ne peux pas imaginer vivre ailleurs... mais je ne le voudrais pas. Je suis quelqu'un de bien, un mari fidèle, un père aimant et un citoyen responsable. Ce que je fais a un but, et ce but, c'est d'assurer la sécurité de Korvosa. Ce n'est peut-être pas un métier très à la mode, mais il n'est pas moins important qu'un autre. Donc, si vous cherchez des ennuis, puis-je vous suggérer Magnimar ou Kaer Maga ? Vous vous éviterez ainsi des travaux forcés et vous m'épargnerez par là même quantité de paperasse. »

— Capitaine Tégivant Béreskan, garde de Korvosa, garnison de Rive sud



Korvosa a longtemps été le premier bastion de la civilisation sur la frontière sauvage de la Varisie mais les tragédies semblent déjà hanter sa lignée royale. Ses dirigeants règnent rarement longtemps et aucun n'atteint un âge avancé. Tous meurent brutalement. Les héritiers du trône sont peu nombreux et de parenté éloignée : au cours des trois cents ans d'histoire de la ville, aucun roi n'hérita directement du trône écarlate de son père. Voilà la source de bien des rumeurs et ragots chez les habitants de la ville, dont certains parlent à voix basse de ce qu'ils appellent la Malédiction du Trône écarlate.

COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

En plus d'introduire *La Malédiction du Trône écarlate*, ce guide est fait pour aider les joueurs à créer des personnages originaires de la ville. Les informations fournies dans ce livret correspondent aux choses que tout le monde sait, notamment les gens originaires de Korvosa. Ce guide est donc conçu de façon à vous familiariser avec la ville. Une carte de cette dernière se trouve en deuxième page de couverture tandis qu'une carte de la Varisie se trouve en troisième. Vous trouverez dans ce livret un aperçu de Korvosa ainsi que des notes sur les races, les classes et l'équipement des personnages, le tout en relation avec la ville.

La dernière partie de ce livre introduit le concept des « traits de background ». Cette *Route vers l'aventure* part du principe que tous les personnages ont un point commun : un seigneur du crime local, Gaedren Lamm, leur a causé du tort, d'une manière ou d'une autre. Choisissez l'une des particularités qui correspondent le mieux à votre personnage et vous aurez non seulement une excellente raison d'unir vos forces à celles des autres PJ mais en plus, vous bénéficierez d'un petit bonus pour vous aider dans les épreuves à venir ! La plupart de ces traits partent du principe que votre personnage a passé une bonne partie de son enfance à Korvosa, bien que quelques-uns permettent de jouer des personnages venant d'horizon plus large. Souvenez-vous cependant que *La Malédiction du Trône écarlate* fonctionne mieux avec des personnages natifs de la cité varisienne.

Si ce guide aiguise votre soif d'informations sur Korvosa, vous pouvez aussi consulter le *Guide de Korvosa*, un supplément de soixante-quatre pages qui explore la cité en détail. De plus, le site de *Pathfinder* (www.black-book-editions/pathfinder) et les prochains volumes de *Pathfinder* vous donneront de nouvelles informations sur cette ville fantastique et le monde qui l'entoure, ainsi que de nouvelles options pour permettre aux joueurs de s'immerger plus avant dans leurs aventures. Rassurez-vous, ce guide n'est qu'une première étape, vos aventures à Korvosa commencent à peine !

« Pourquoi est-ce que je vis là ? Pourquoi est-ce que je vis dans la ville la plus enrégimentée, la plus tyrannique et la plus respectueuse des lois de ce côté du Val Sanglant ? C'est simple. Avec la Compagnie du Sable qui volette dans les nuages, les chevaliers infernaux qui arpentent les rues et la garde de Korvosa qui se retrouve coincée entre les deux... personne ne sait jamais à quelle juridiction il appartient... vous avez juste besoin de savoir quand vous cacher et quand offrir des pots de vin. Alors, vous voulez l'acheter, cette dague magique, oui ou non ? »

— Corb « langue d'oiseau » Meever, de la Société céruléenne



Comme les habitants de n'importe quelle autre ville, les korvosiens s'inquiètent plus des soucis de la vie quotidienne que de politique, d'histoire ou de la macroéconomie de leur cité. Pourtant, cette ville affiche des nuances qui la rendent unique, tout comme ses habitants. Attention toutefois, les aperçus suivants ne font qu'effleurer la surface de ce que signifie vraiment être korvosien.

À son apogée, juste avant la mort d'Aroden et le départ des séparatistes qui fondèrent Magnimar, Korvosa abritait plus de vingt-trois mille habitants. La cité en perdit près de dix mille dans le chaos de l'époque, mais au cours du siècle dernier, elle en a regagné près de la moitié. En raison de cette baisse rapide de la population et de la lente expansion qui s'ensuivit, nombre des quartiers riches de la ville restent sous-peuplés. Avec tous ses bâtiments et la zone maritime qu'elle couvre, Korvosa joue sans contester le rôle de métropole.

La dichotomie entre les quartiers riches sous-peuplés et la Vieille Korvosa surpeuplée souligne bien l'une des plus grandes fractures de la ville, à savoir le vaste fossé qui sépare l'élite riche et puissante et les pauvres, terriblement démunis. Ce gouffre entre les classes sociales a durablement influencé sur le développement de la ville et créé certaines de ces caractéristiques uniques.

Ceux qui y vivent respectent et admirent les démonstrations ostentatoires de richesse, de pouvoir ou de connaissance. Ils considèrent que la confiance et la compétence sont de grands atouts, et ils ridiculisent ou malmènent ceux qui font preuve de faiblesse, d'indécision ou d'inaptitude. Les korvosiens sont prompts à juger et lents à pardonner.

En plus du pouvoir, les korvosiens aiment la prévisibilité. Ils aiment réglementer leur vie, créer un régime strict et lui obéir servilement. Si la routine d'un korvosien est perturbée, cela peut lui gâcher la journée et le mettre de très mauvaise humeur. C'est pourquoi Korvosa fait appliquer ses lois avec sévérité (ses punitions sont souvent bien plus dures que celles de n'importe quel gouvernement non-maléfique) et la ville récompense ceux qui respectent les règles. Ceci étant, il faut savoir qu'à Korvosa, tout le monde ne suit pas les mêmes règles. La ville compense cet état de fait en appliquant un système de réglementation des crimes non-violents sous la forme de « taxes sur le vice ». Elle reconnaît par ailleurs officiellement une unique guilde de voleurs.

Dans sa charte, Korvosa n'autorise pas les marchands, les artisans ni les commerçants à former de guildes. La majorité des travailleurs de la ville œuvrent pour leur propre compte ou pour celui d'un maître auprès duquel ils furent apprentis dans leur

jeunesse. La ville tire profit de cette industrie artisanale et de ses travailleurs qualifiés, et elle a donc tout un éventail de lois dédiées aux droits et à la protection des artisans. Et comme les korvosiens ont une aptitude certaine à la réussite, les marchands se portent très bien.

LES QUARTIERS DE LA VILLE

Korvosa affiche fièrement son héritage chélaxien sur chacun de ses bâtiments, chacune de ses tours et chacun de ses toits. Colonie la plus ancienne de Varisie (une prétention que lui dispute souvent Kaer Maga), Korvosa se considère comme le siège fondateur de la civilisation dans cette région dépourvue de lois. Grâce à elle et à la conquête du continent par ses habitants, la Varisie est devenue relativement sûre.

Korvosa se trouve à l'extrémité de la baie des Conquérants, là où le Jeggare rejoint la mer. La ville occupe la langue de terre formée par deux méandres de la rivière, recouvre l'île d'Endrin (qui sépare le fleuve en son milieu) et s'étend encore sur les rives du Jeggare. Elle occupe deux collines : celle de la Garnison, sur l'île d'Endrin, et celle de la Citadelle sur le continent. Le canal de Sainte-Alika sépare l'île d'Endrin du rivage.

La ville est divisée en sept districts dont la majorité sont ensuite découpés en quartiers.

La Rive est. Seul district à se trouver de l'autre côté du Jeggare, Rive est abrite quelques maisons nobles étroitement liées aux militaires de la ville, ainsi que l'université Theumanexus.

La Grisaille. Contrairement aux autres quartiers de Korvosa, les habitants de la Grisaille restent sagement entre eux. Et pour cause : la majorité d'entre eux sont morts. Les seules créatures vivantes de ce district appartiennent à l'Église de Pharsma et résident dans le temple.

Les Hauteurs. Au sommet de la colline de la Citadelle, le district des Hauteurs jouit d'une vue plongeante sur le reste de la ville que ses résidents regardent de haut... au sens propre comme au figuré. Presque tous les acteurs du pouvoir de Korvosa habitent dans les Hauteurs, y compris les monarques.

Le district Médian. Quand les gens parlent de Korvosa, ils pensent généralement au quartier cosmopolite et ouvert du district Médian. Ce dernier abrite la Compagnie du Sable et de la garde de Korvosa, et c'est donc ici qu'on dénombre le moins de gangs et de combats de rues en ville, bien que la guilde des voleurs parvienne à mener un commerce florissant dans le district grâce au nombre incroyablement élevé de marchands, de boutiques et d'autres opérateurs commerciaux et financiers.

Pointe nord. La première section du continent que les descendants des colons chélaxiens revendiquèrent devint la Grande

Rive, un district situé à la Pointe nord-ouest de Korvosa. Ce quartier abrite aujourd'hui la majorité des vieilles familles roturières de la ville. Le grand district de Pointe nord couvre toute l'extrémité nord de la ville et abrite le siège du pouvoir municipal de Korvosa (l'hôtel de ville), la cour de justice (l'Acre) et la banque d'Abadar.

La Vieille Korvosa. Comme son nom l'indique, ce district est ancien. Il comprend l'île d'Endrin, dont la majorité est occupée par la colline de la Garnison. Au sommet de cette colline se tient le fort de pierre de Korvosa tandis que l'impressionnant palais de marbre noir des Arkonas domine la partie nord-ouest de l'île.

Rive sud. C'est le district le plus récent (il ne fait partie de la ville que depuis un quart de siècle). Il abrite le Nombreux Panthéon, un temple colossal dédié à la majorité des divinités les plus populaires d'Avistan. La population de ce district est surtout composée de nouveaux riches korvosiens espérant échapper aux conditions de vie étriquées que l'on trouve dans les autres quartiers.

LES SITES IMPORTANTS

Cinq caractéristiques habillent l'horizon à Korvosa : les structures anciennes et massives du château de Korvosa, le mur de Piliers, le Pied de la Porte, ainsi que les bâtiments de taille plus raisonnable que sont la Grande Tour et le hall de l'Invocation, qui se dressent ici depuis moins de cinquante ans. En plus de ces cinq sites importants, il convient de noter les suivants :

L'Académie. Enveloppés de mystère, les murs de neuf mètres de haut du campus masquent à peine le grand hall de l'Invocation. Les visiteurs et les habitants ne peuvent ignorer la présence de l'Académie et, comme très peu de gens (en dehors des membres du collège) savent ce qui s'y passe, l'endroit donne lieu à bon nombre de rumeurs (parfois ridicules).

Le château de Korvosa. Pièce maîtresse de la ville, le château domine les Hauteurs. De nombreux magistrats, sénéchaux et monarques ont apporté leurs propres ajouts au palais au cours des trois derniers siècles. Malgré un style néochélaxien assez constant, les styles des tours principales et à l'intérieur des bâtiments sont imbriqués au hasard.

Les Tuiles. Des maisons, des routes et des abris permanents ou semi-permanents se construisent sur les toits des parties les plus peuplées de la ville. Les communautés qui vivent sur les toits et les chemins qui les relient s'appellent les Tuiles.

Les Caves. La majorité des villes ont des égouts. Certaines peuvent même se vanter de posséder de véritables donjons. Et pourtant, rares sont celles qui disposent d'un système de



souterrains aussi complexe que celui des Caves de Korvosa. L'actuelle cité se dresse sur les restes d'au moins deux autres civilisations qui ont toutes deux été intégrées dans son architecture.

LES GROUPES MILITAIRES

Trois groupes militaires protègent Korvosa et y font régner l'ordre : la garde de Korvosa, les chevaliers infernaux de l'ordre de la Pointe et la Compagnie du Sable. Chacun d'eux concentre ses efforts sur un domaine particulier et entretient des rapports spécifiques avec la monarchie.

La garde de Korvosa sert avant tout la ville, le gouvernement ensuite, et enfin l'Église d'Abadar. Elle travaille avec les dirigeants de la ville et le grand prêtre d'Abadar afin de maintenir l'ordre à Korvosa. La garde sert la plupart du temps de force policière mais elle prend un rôle militaire dès que la ville est menacée par des forces extérieures.

La Compagnie du Sable n'obéit pas au roi de Korvosa mais à son sénéchal. Ces soldats montés à dos d'hippogriffes défendent le ciel et les eaux de Korvosa et offrent un éventuel soutien aérien et amphibie lors des opérations de la garde de Korvosa.

Les chevaliers infernaux sont des fanatiques de la loi qui n'adhèrent qu'à la vision toute chélaxienne de l'ordre et à leur propre sens inflexible de l'honneur. Comme la majorité des chevaliers infernaux, ceux de l'ordre de la Pointe se croient au-dessus de la moralité et se soucient uniquement d'imposer un ordre strict, quel qu'en soit le prix.

LES OMBRES

La guilde des voleurs de Korvosa s'appelle la Société céruléenne, et elle organise, contrôle ou influence pratiquement toutes les activités illégales de taille conséquente en ville. Il y a plus d'une douzaine de gangs dans les rues, les Caves et les Tuiles, mais la majorité d'entre elles dépendent, d'une manière ou d'une autre, de la Société céruléenne (ou ne survivent pas longtemps). Des rumeurs, très rapidement étouffées par ailleurs, accusèrent une maison noble d'être à la tête de la guilde des voleurs.

L'HISTOIRE DE KORVOSA

Les conflits, la misère et la division, voilà ce qui a marqué l'histoire de Korvosa. Fondée pour être une forteresse insulaire aux confins d'un monde hostile et sauvage, Korvosa évolua au fil du temps pour devenir un centre commercial bourdonnant et dynamique. L'histoire de la ville se découpe en plusieurs périodes distinctes, de sa fondation baignée dans le sang à son agitation actuelle.

Avant la création de la ville, le sol sur lequel elle se dresse actuellement était sacré pour le peuple Shoanti, bien qu'il ait oublié pourquoi. La seule chose dont se souvenaient les Shoantis était qu'il fallait garder à tout prix la grande pyramide qui se trouve au sommet de la colline et domine l'embouchure du fleuve. Personne ne devait y pénétrer. Et pendant des siècles, ils s'y employèrent.

En 4 407 AR, le maréchal Jakhthion Korvosa sauva un groupe de marins chélaxiens piégés sur une île hostile et fonda Fort Korvosa. Ce fort servit de point de défense et de port de commerce pour les colons, les pionniers, les trappeurs et tous les explorateurs de la région.

Après que la majorité du fort brûla pendant un raid shoanti (le Grand Incendie) un afflux d'or chélaxien et de marchands vinrent renforcer les défenses du fort et permit à ses habitants de s'étendre jusqu'au continent.

Une insulte malencontreuse lancée contre une famille noble korvosienne très influente déclencha la Guerre des Cousins en 4 502 AR. Cette guerre mit un terme au rôle militaire de Korvosa (grâce à un afflux supplémentaire de nobles chélaxiens) et le fort se transforma en une véritable colonie. Il s'ensuivit une période fastueuse au cours de laquelle la ville ne fit que grandir.

La prospérité de Korvosa vola en éclats en 4 606 AR, quand la mort inattendue d'Aroden donna naissance à une guerre civile dans l'Empire Chélaxien.

Coupé de sa mère patrie sans savoir ce qu'il s'y passait, Korvosa vécut une sombre période. Aujourd'hui, la ville est à nouveau prospère, grâce à (ou parfois malgré) la royauté dont qu'elle s'est elle-même dotée.

LE PEUPLE DE KORVOSA

Ce sont les bâtiments, les infrastructures et la politique qui permettent de vivre en ville (ou qui rendent la vie intolérable, selon les cas) mais ce sont les habitants qui fondent l'identité de leur ville.

À peine plus puissants que les seigneurs magistrats qui les précéderent, les monarques de Korvosa doivent partager le pouvoir avec des entités gouvernementales strictes qui existaient déjà avant que la monarchie fût fondée. Le pouvoir que le roi Éodred II exerce sur la ville est constamment surveillé les groupes les plus importants de la ville : les arbitres, les magistrats et les nobles. Les arbitres sont plus que des juges. Non seulement ils décident de l'innocence ou de la culpabilité des accusés de la cour de justice, mais ils jouissent aussi d'un pouvoir législatif. Personne ne sait vraiment ce que font les vingt-trois magistrats et leur équipe, mais la majorité des korvosiens soupçonnent l'hôtel de ville de ne servir qu'à gaspiller l'argent et le temps des



NOUVEAU DON : SOLDAT DE LA COMPAGNIE DU SABLE

Le personnage est diplômé de l'école d'élite de monte des hippogriffes de l'Académie militaire d'Endrin. Non seulement il peut chevaucher un hippogriffe avec talent mais il peut aussi se lier avec l'un d'eux.

Condition : rôleur de niveau 4.

Avantage : Le personnage possède un hippogriffe comme compagnon animal. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation quand il chevauche cet animal et, quand il se trouve à moins de 6 mètres de lui, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur.

NOUVEAU DON : COUREUR DES TOITS

Enfant, le personnage a passé beaucoup de temps dans les Tuiles, le réseau de toits interconnectés qui s'étend sur une grande partie de Korvosa. Il est devenu particulièrement doué pour l'escalade, le saut et pour éviter les chutes.

Condition : Dex 13, Voltigeur.

Avantage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Escalade et de Saut, et il peut toujours choisir de faire 10 lors d'un test d'Escalade, même s'il est distrait. S'il tombe, les dégâts de chute sont automatiquement réduits d'un dé, comme s'il était tombé de 3 mètres de moins. Cette réduction de dégâts se cumule à celles des tests de Saut et d'Acrobaties permettant de réduire les dégâts d'une chute.

habitants. Enfin, deux groupes associés définissent l'aristocratie de Korvosa : les cinq familles les plus puissantes portent le titre de Haute Maison, ce qui donne certains privilèges à leurs membres à l'intérieur de la ville, et vingt et une familles nobles forment les familles des docks, ce qui leur permet de prélever des taxes d'amarrage sur un ou plusieurs docks de Korvosa.

LES KORVOSIENS IMPORTANTS

Voici quelques noms connus à Korvosa, qu'ils le soient en bien ou en mal.

Le gouvernement

Le gouvernement de Korvosa est divisé en trois groupes. Les arbitres, d'abord, servent de juges, s'occupent des procès criminels et règlent les différends entre citoyens. Les magistrats, ensuite, se chargent de la bureaucratie liée à la gestion quotidienne de la ville. Et la monarchie, enfin, s'occupe des relations diplomatiques et de la défense de Korvosa.

Cressida Kroft. Actuelle dirigeante de la garde de Korvosa, le maréchal Cressida Kroft est une femme d'un humeur égale. Elle a pris l'habitude d'encourager ouvertement les aventuriers et les mercenaires à aider la garde ou à défendre la ville... ce qui lui a valu quelques critiques désobligeantes de la part de l'élite de la ville.

Éodred Arabasti II. Le roi de Korvosa est un homme dont le style de vie prodigue est quelque peu tempéré par les nombreux travaux bénéfiques qu'il a lancés.

Iléosa Arabasti. Reine de Korvosa, Iléosa n'a même pas le tiers de l'âge de son mari. Les rumeurs prétendent qu'elle méprise Korvosa et qu'elle a séduit le roi uniquement pour accroître sa fortune personnelle.

Garrick Tann. Souvent appelé « l'homme le plus détesté de Korvosa », Garrick Tann est le magistrat du commerce, l'homme qui supervise la collecte des taxes en ville.

Lolia Perenne. Autrefois prêtresse d'Abadar, l'actuelle magistrate de la réglementation est chargé des poids et mesures : le plus gros de ses devoirs consiste à chercher des balances défectueuses, des pièces limées et à détecter toute tentative des marchands et des clients à se flouer les uns les autres.

Marcus Thalassinus Endrin. Le commandant Endrin est le dirigeant actuel de la Compagnie du Sable. Son dévouement aux traditions et son sens de l'honneur l'aveuglent parfois quand vient le moment de faire les choix les plus judicieux pour sa carrière.

Néolandus Kalépopolis. Sénéchal du château de Korvosa, Néolandus Kalépopolis dirige les forces du château et est souvent considéré comme étant l'individu le plus puissant de la cité, juste après le roi Éodred II.

Sévres « Griffe-de-Pierre » DiVri. Commandant mystérieux et impressionnant de l'ordre de la Pointe, le lecteur DiVri est un homme imposant qui quitte rarement son poste dans la citadelle de Vraid.

Syl Gar. Si Garrick Tann est l'un des fonctionnaires les plus haïs de Korvosa, le magistrat des dépenses, Syl Gar, est l'un des plus aimés. Son rôle consiste à s'assurer que les taxes de la ville soient dépensées correctement et efficacement au profit des travaux publics.

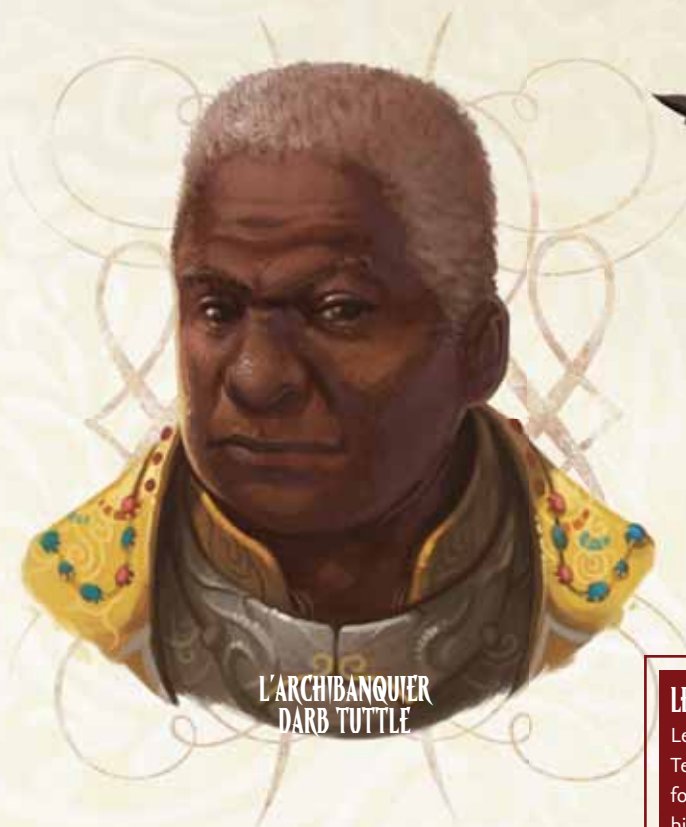
Zénobia Zenderholm. Appelée le juge des pendaisons, Zénobia est la doyenne des arbitres. Elle jouit, à juste titre, d'une terrible réputation chez les criminels de Korvosa.

Les citoyens d'importance

Des perchoirs hautains de l'aristocratie en passant par les saltimbanques, des marchands aux criminels, nombre de citoyens de Korvosa se sont devenus des sommités en ville.

Blackjack. Blackjack, l'un des héros les plus aimés et les plus haïs de Korvosa, est plus un symbole qu'autre chose. C'est un héros masqué légendaire qui se bat depuis des siècles pour les opprimés de la ville.





L'ARCHIBANQUIER
DARB TUTTLE



Boule. Maître de guilde de la Société céruleenne, la guilde des voleurs de Korvosa, Boule est craint de beaucoup et respecté de bien peu.

Darb Tuttle. Archibankier de l'Église d'Abadar, Darb Tuttle est l'un des prêtres les plus puissants de Korvosa.

Dévargo Barvassi. Connu de certains comme « le roi des araignées » Dévargo dirige le Trépas des anguilles, une regroupement de bateaux dissimulant un bordel, un salon de drogue et une maison de jeux.

Glorio Arkona. On raconte que le patriarche de l'une des plus puissantes familles nobles de Korvosa pourrait être lié à la plupart, sinon à la totalité, des réseaux de criminalité souterraine de Korvosa.

Keppira d'Ours. Évêque de la cathédrale de Pharama, Keppira est en charge du district de la Grisaille et veille à ce que la population de morts-vivants de la ville reste minime.

Pilts Swastel. Pilts possède et dirige Les Exécrables exemplaires de la Vieille Korvosa, un théâtre qui attire les personnes à la recherche de divertissements pervers ou moralement douteux.

Sabina Merrin. De nombreuses rumeurs entourent le garde du corps de la reine Iléosa (beaucoup disent qu'elle et la reine sont amantes) mais personne ne peut remettre en question la loyauté de cette femme impressionnante envers la couronne.

Toff Ornelos. L'Académie est l'école de magie la plus prestigieuse de Varisie et son directeur, Toff, est l'un des magiciens les plus puissants et les plus respectés de la région.

Vencarlo Orsini. Propriétaire de l'Académie Orsini, la célèbre école d'armes, Vencarlo affiche un dédain manifeste pour le gouvernement de Korvosa, ce qui lui a valu des ennuis à plusieurs reprises.

LE CALENDRIER DE GOLARION

Le temps file aussi vite sur Golarion que sur notre bonne vieille Terre. Soixante secondes forment une minute, soixante minutes font une heure et vingt-quatre heures forment un jour. Les habitants de Golarion mesurent aussi le temps d'une manière très semblable à la nôtre, sept jours composant une semaine et douze mois de trente jours formant une année. Les années sont répertoriées depuis la fondation du dernier grand empire par Aroden, le Dernier Homme. Bien que son empire soit tombé, son calendrier est encore utilisé de nos jours. Au début de *La Malédiction du Trône écarlate*, nous sommes en 4 708 AR (Absalom Recognitio).

LES JOURS DE LA SEMAINE

Voici les différents jours de la semaine. Chacun a une signification particulière pour les habitants de la Mer Intérieure.

Lunedì	Travail, religion (nuit)
Marnedì	Travail
Mercantdi	Travail
Juredì	Travail, signature de pactes, prononciation des serments
Ventdi	Travail
Astredi	Travail
Solardi	Repos, religion

LES MOIS

Les mois de Golarion correspondent aux nôtres et chaque nouvelle année commence peu après le solstice. Chaque mois est étymologiquement lié à un dieu. Les habitants de Golarion voient le reflet des dieux dans le changement des saisons et donnent donc leurs noms au mois qu'ils représentent.

Abadius (janvier)	Érastus (juillet)
Calistril (février)	Arodus (août)
Pharast (mars)	Rova (septembre)
Gozran (avril)	Lamashan (octobre)
Desnus (mai)	Neth (novembre)
Sarémith (juin)	Kuthona (décembre)

LES AVENTURIERS

LES AVENTURIERS KORVOSIENS

Korvosa est une cité cosmopolite. Les magiciens croisent des barbares sur les marchés de la ville, les guerriers et les moines travaillent comme gardes ou mercenaires, les roubleurs et les paladins luttent pour une place dans l'élite de la ville... et on dit même qu'une secte de druides renégats opère dans certains districts du front de mer. Cela dit, avec la diversité viennent les conflits et tout le monde à Korvosa n'est pas aussi accueillant que son voisin.

Pour plus d'informations sur le fonctionnement des classes et des races en Varisie, reportez-vous au *Guide du Joueur de l'Éveil des Seigneurs des runes*. Les informations suivantes viennent le compléter et donnent des détails sur la manière dont elles influent sur la ville qui sert de décor à la Malédiction du Trône écarlate.

LES RACES

Prenez n'importe quel échantillon de population de la ville et vous verrez que sur dix habitants, neuf sont humains. Les humains dominent à Korvosa. À tous les niveaux. Ils forment l'écrasante majorité de la population. Mais ils ne sont pas non plus les seuls habitants de cité, comme tout visiteur s'en rendra vite compte.

Les humains

La majorité des habitants de Korvosa descendent des colons de Chélix, bien que de nos jours, très peu vraiment soient originaires de là-bas. La plupart des humains de Korvosa sont nés en ville et, même s'ils ne partagent pas le teint cuivré ou les traditions des indigènes varisiens, ils appartiennent eux-aussi à la Varisie. Un groupe de traditionalistes bruyants prêche un retour aux valeurs chélixiennes mais l'habitant moyen de Korvosa est plus préoccupé par ses problèmes quotidiens (familiaux et pécuniers en tête) que par la politique.

Minorité ethnique la plus importante de la ville, les Varisiens de sang pur ne représentent qu'un humain sur dix, sachant toutefois que plus de la moitié de la population possède du sang varisien. Nombre de traditionalistes korvosiens considèrent les Varisiens de sang pur comme des

voleurs et des assassins habillés de couleurs vives, et les préjugés à l'encontre de ce groupe se transforment parfois en lynchage ou en expropriation quasi-légale.

Malgré leur proximité avec Korvosa et l'importance de la région dans leur folklore, il n'y a que très peu de Shoantis en ville. Cela est dû en partie aux guerres constantes qui continuent encore aujourd'hui entre Shoantis et Chéliaxiens et teintent les perceptions et les préjugés des deux peuples. L'autre raison se trouve dans les traditions culturelles des Shoantis : c'est un peuple semi-nomade qui trouve peu d'intérêt dans la sédentarité.

Les demi-elfes

Il arrive que les jeunes filles nobles qui s'ennuient s'approchent de l'enclave de Miérani en quête d'un rendez-vous aventureux avec quelqu'un d'exotique et de séduisant. Plutôt lascif, Périshial Kalissréavil (voir Les elfes, plus bas), accueille ces rendez-vous galants avec une joie mêlée de perplexité et prétend que chacune de ces rencontres renforce les liens entre Korvosa et les elfes de Miérani. Au cours de ses années d'ambassade, Périshial a ainsi engendré d'innombrables rejetons demi-elfes tandis que les individus mâles de son entourage faisaient de même. Les demi-elfes de Korvosa sont donc considérés au mieux comme des malheureux, au pire comme des bâtards indignes de confiance.

Les demi-orques

Nombre de Shoantis vivent à proximité des orques de la forteresse de Belkzen, et ces deux groupes sont presque constamment en guerre. Il arrive que ces batailles donnent lieu à des représailles plus personnelles et à la naissance d'un demi-orque. Rare sont ceux qui atteignent l'âge adulte et moins encore vivent parmi leurs cousins humains. Mais malgré cela, une poignée de demi-orques habitent à Korvosa. À l'exception d'un videur à la Tortue Chic, d'un garde du corps pour Élisia Leroung et de quelques autres individus, la majorité des demi-orques résident dans la Vieille Korvosa.

Les elfes

À Korvosa, les elfes sont presque aussi rares que les druides et viennent en majorité de la forêt de Miérani. Leur chef, Périshial Kalissréavil, est l'ambassadeur de la forêt. Avec une poignée de collaborateurs et de membres de sa famille, il vit en paix à



LES DIVINITÉS DE GOLARION

Dieu	AI	Sphère	Domaine	Arme de prédilection
Érastil	LB	dieu de l'agriculture, de la chasse, du commerce et de la famille	Faune, Communauté, Bien, Loi, Flore	arc long
Iomédae	LB	déesse de la valeur, du gouvernement, de la justice et l'honneur	Gloire, Bien, Loi, Soleil, Guerre	épée longue
Torag	LB	dieu de la forge, de la protection et de la stratégie	Artifices, Terre, Bien, Loi, Protection	marteau de guerre
Sarenrae	NB	déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison	Feu, Gloire, Bien, Guérison, Soleil	cimeterre
Shélyn	NB	déesse de la beauté, de l'art, de la musique et de l'amour	Air, Charme, Bien, Chance, Protection	couteille
Desna	CB	déesse des rêves, des étoiles, des voyageurs et de la chance	Chaos, Bien, Liberté, Chance, Voyage	lamétoile
Cayden Cailéan	CB	dieu de la liberté, du vin et de la bravoure	Chaos, Charme, Bien, Force, Voyage	raprière
Abadar	LN	dieu des villes, de la richesse, des marchands et de la loi	Terre, Loi, Noblesse, Protection, Voyage	arbalète
Irori	LN	dieu de l'histoire, de la connaissance et de l'auto-perfection	Guérison, Connaissance, Loi, Force, Runes	maines nues
Gozreh	N	dieu de la nature, du temps et de la mer	Air, Faune, Flore, Eau, Temps	trident
Pharasma	N	déesse du destin, de la mort, des prophéties et de la naissance	Mort, Guérison, Connaissance, Repos, Eau	dague
Néthys	N	dieu de la magie	Destruction, Connaissance, Magie, Protection, Runes	bâton
Gorum	CN	dieu de la force, des batailles et des armes	Chaos, Destruction, Gloire, Force, Guerre	épée à deux mains
Calistria	CN	déesse de la tromperie, du désir et de la vengeance	Chaos, Charme, Connaissance, Chance, Tromperie	fouet
Asmodéus	LM	dieu de la tyrannie, de l'esclavagisme, de l'orgueil et des contrats	Mal, Feu, Loi, Magie, Tromperie	masse
Zon-Kuthon	LM	dieu de la jalousie, de la souffrance, des ténèbres et de la perte	Ténèbres, Mort, Destruction, Mal, Loi	chaîne cloutée
Urgathoa	NM	déesse de la gloutonnerie, de la maladie et des morts-vivants	Mort, Mal, Magie, Force, Guerre	faux
Norgorber	NM	dieu de l'avidité, des secrets, du poison et du meurtre	Charme, Mort, Mal, Connaissance, Tromperie	épée courte
Lamashtu	CM	déesse de la folie, des monstres et des cauchemars	Chaos, Mal, Folie, Force, Tromperie	cimeterre à deux mains
Rovagug	CM	dieu de la colère, des désastres et de la destruction	Chaos, Mal, Destruction, Temps, Guerre	grande hache

Korvosa depuis que la ville existe. On trouve une petite enclave construite spécialement à l'intention des elfes dans la Rive sud, et c'est là qu'ils tiennent le rôle de sages, d'érudits et de conseillers pour ceux qui recherchent des avis éclairés en matière de magie ou sur la nature.

Les gnomes

Ces petits descendants des fées possèdent des aptitudes magiques qui dépassent de loin leur petite taille. Ce penchant naturel pour la magie attire souvent l'attention de membres avides de pouvoir et préoccupés par leur réputation de l'Académie. Ainsi, tous les gnomes de Korvosa prévoient d'entrer dans la célèbre école de magie, hormis quelques marginaux qui désapprouvent les méthodes d'enseignement de l'institution. En dehors de l'Académie, les gnomes vivent comme partout ailleurs, essayant maladroitement de se montrer à la hauteur des races plus grandes et de passer pour des gens avec lesquels il faut compter.

Les halfelins

Afin d'augmenter les profits engendrés par le commerce maritime, la maison Leroung a pris l'habitude d'engager des marins halfelins (elle avait aussi essayé avec des gnomes mais l'expérience fut un désastre). Les halfelins ont besoin de deux fois moins de place et de nourriture que les humains, et la maison Leroung s'est dit qu'elle pourrait utiliser cet espace supplémentaire pour stocker plus de marchandises. Les autres maisons (à l'exception, fort remarquable, de la maison Arkona) achetèrent des bateaux adaptés aux halfelins aux Leroung et formèrent des équipages de

halfelins. Aujourd'hui, près de la moitié des bateaux qui appartiennent à l'élite de la ville sont conçus et conduits par des équipages halfelins.

Les nains

En raison des contrats passés avec la ville et les maisons nobles, les files d'attente ne désemplissent pas devant les étales des marchands nains de Janderhoff. Une fois que leurs acheteurs sous contrat ont choisi les marchandises qu'ils désiraient, les nains vendent le reste au marché Doré, dans le district Médian. Le reste de leurs marchandises, en particulier les armes et les armures magiques, se vend au marché des docks, dans la Pointe nord. On trouve des vendeurs nains dans tous les principaux marchés de la ville, et ils sont en général considérés comme étant les marchands et les commerçants les plus honnêtes et les plus respectés de la ville.

LES CLASSES

Korvosa étant la plus grande ville de Varisie, elle offre un petit quelque chose à chacun. De plus, il arrive souvent un moment dans la vie de chaque Varisien où il lui est nécessaire d'effectuer un voyage afin d'obtenir quelque chose qu'on ne trouve qu'à Korvosa. C'est certainement pourquoi les onze classes d'aventuriers classiques ont toutes un représentant dans la ville... et, bien sûr, certaines sont mieux représentées que d'autres.

Les barbares

La majorité des barbares de Korvosa sont des visiteurs venus des terres des Shoantis... et les rares qui choisissent de rester en ville le font généralement car ils n'ont pas d'autre choix. Soit

parce qu'ils ont été exilés, soit parce qu'ils ont dû fuir les Terres Cendres pour diverses raisons. Les barbares ont tendance à être employés comme videurs, dockers, malfrats ou mercenaires pour des opérations douteuses, et ils ne sont pas les bienvenus dans les quartiers les plus riches de la ville.

Les bardes

À Korvosa, les bardes sont aimés ou détestés. Il est difficile pour un barde de garder profil bas, car les habitants sont autant friands de leurs divertissements que des ragots les concernant (ragots généralement racontés par... des bardes !). Plusieurs tavernes, auberges, théâtres et divers autres établissements offrent des revenus stables aux bardes. Le Dôme de marbre abrite l'opéra de Korvosa (mais il est dirigé par un tyran du nom de Valon Palastus) tandis que la plus grande auberge de Korvosa, le Repos du barde, accueille toujours volontiers les saltimbanques itinérants.

Les druides

À Korvosa, on ne fait pas confiance aux druides et on en pense rarement du bien en raison d'une cabale de druides amers et cruels qui fréquentent le front de mer des Docks ouest, où ils se comportent comme de vulgaires voyous. Même les autres druides les considèrent comme des fauteurs de troubles et, les rares fois où des druides se rendent en ville, ils font profil bas. Bien que le Nombreux Panthéon ne reconnaisse pas officiellement la foi druidique, il demeure ouvert aux druides itinérants qui cherchent un endroit calme et accueillant pour méditer.

Les ensorceleurs

La majorité des ensorceleurs de Korvosa sont des Varisiens qui présentent un don spontané pour la magie. En général, la plupart des gens confondent Varisiens et ensorceleurs, et ces derniers sont donc souvent considérés, au mieux, comme des fauteurs de troubles. Il est certain que les énormes efforts fournis par l'Académie, qui affirme que la magie profane ne peut mener qu'au désastre si elle n'est pas régie par l'étude et la discipline, n'aident pas le public à améliorer son opinion vis-à-vis de ces arcanistes incompris.

Les guerriers

De nombreuses opportunités s'offrent aux guerriers de Korvosa, bien qu'aucune ne soit aussi prestigieuse que celle d'entrer dans la garde de Korvosa, les défenseurs de la ville. Les membres actifs de la garde sont stationnés à l'Académie militaire d'Endrin, mais il existe aussi une milice de réservistes qui se rallient au gros des troupes en cas de besoin. Les guerriers peuvent trouver du travail dans

NOUVEAU DON : SCIENCE DE L'ARBALÈTE

Le personnage peut recharger son arbalète à une vitesse incroyable et même s'en servir en mêlée sans crainte de représailles.

Conditions : Dex 15, Tir à bout portant, Rechargement rapide, Tir rapide.

Avantages. Le temps de recharge de n'importe quelle arbalète est réduit à une action libre, quel que soit le type d'arbalète utilisé. Lors d'une attaque à outrance, le personnage peut tirer avec son arbalète autant de fois qu'il le ferait avec un arc. Recharger le type d'arbalète pour lequel il a choisi le don Rechargement rapide ne provoque plus d'attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir ce don comme don de guerrier supplémentaire. Un rôdeur peut le choisir à la place de Feu nourri quand il détermine sa science du style de combat au niveau 6.

quantité d'autres domaines, que ce soit comme garde du corps, videur, étudiant ou enseignant de l'une des nombreuses écoles d'armes de la ville.

Les magiciens

Les magiciens sont très respectés à Korvosa, en particulier s'ils peuvent prouver qu'ils ont été éduqués à l'Académie, l'une des plus grandes fiertés de la ville. L'Académie est la plus grande école de magie de Varisie et celle qui dispose des meilleurs professeurs. Le prestige et l'honneur acquis en étudiant là-bas commencent même à concurrencer ceux obtenus dans les vénérables universités du Chéliax. Il est difficile d'entrer à l'Académie, et les cours sont souvent dangereux. En contrepartie, à la sortie de l'école, un magicien issu de l'Académie gagne plus qu'une plaque à accrocher sur sa porte. Il existe d'autres écoles de magie à Korvosa (notamment le Collège d'Anomanexus qui, contrairement à l'Académie, forme les magiciens non-spécialisés) mais elles enseignent dans l'ombre de l'Académie.

Les moines

Peu de moines résident à Korvosa, même si beaucoup de gens ont entendu parler des mystiques du Vudran, des artistes martiaux de la lointaine Tian Xian et des prouesses incroyables qu'ils exécutent à mains nues. Bien qu'il n'y ait pas d'ordre monastique basé à Korvosa, les moines trouveront quantité de choses dignes d'intérêt dans les églises et les bibliothèques de la ville.

Les paladins

Korvosa est une cité extrêmement légaliste, mais en règle générale, elle attache plus d'importance à l'application de ses lois qu'à leurs raisons d'être. L'attitude impartiale du



NOUVEAU DON : DIPLOMÉ DE L'ACADÉMIE

Le personnage a réussi l'éreintant test de l'invocation, et il est diplômé de l'Académie.

Condition : magicien spécialisé de niveau 1 pour lequel l'invocation ne figure pas parmi les écoles d'opposition.

Avantage : Quand le personnage lance un sort profane préparé de l'école d'invocation (convocation) qui nécessite un temps d'incantation supérieur à une action simple, cette durée est réduite d'un round (jusqu'à un minimum d'une action simple). Il est épuisant de lancer un sort de cette façon, et il faut donc réussir un test de Vigueur (DD 15 + niveau du sort) pour ne pas être fatigué par la suite.

gouvernement vis-à-vis de la loi a tendance à donner le sentiment que la balance spirituelle de la ville penche vers le mal. Du coup, la majorité des paladins trouvent la ville trop étouffante pour eux, et ils sont souvent frustrés par la bureaucratie Korvosienne et le fait qu'elle accepte, par exemple, les chevaliers infernaux de l'ordre de la Pointe ou l'Église d'Asmodéus. La plupart des paladins de Korvosa s'allient à l'Église d'Abadar ou à la garde de la ville, pensant que c'est avec elles qu'ils auront le plus de chances de faire le bien.

Les prêtres

Bien qu'il y ait de très nombreux dieux à Golarion, vingt divinités dominent les autres de la tête et des épaules. On peut trouver des représentants de ces vingt religions dans l'enceinte de Korvosa, bien qu'il faille parfois chercher longtemps (en particulier pour trouver ceux des religions maléfiques). L'Église d'Abadar est sûrement celle qui possède le plus de pouvoir à Korvosa, car Abadar est non seulement le dieu des villes et des marchands mais aussi le protecteur des gardes et des défenseurs des cités. L'Église de Pharasma s'occupe des morts de la cité et gère une imposante cathédrale située dans la nécropole de la ville. Nombre de gens du peuple leur préfèrent pourtant Sarenrae, et Shélyn dispose elle aussi d'une importante cohorte de fidèles parmi les artistes. L'Église d'Asmodéus apporte un peu d'incertitude et de peur dans le religieux, et ses fidèles prennent bien soin de rester du bon côté de la légalité et de n'accepter que des sacrifices volontaires. En plus de ces religions, le Nombreux Panthéon accueille la majorité des vingt divinités principales de Golarion. Seuls Gorum, Lamashtu et Rovagug n'y sont pas représentés, mais ils ont tout de même leurs fidèles dans certaines zones de la ville.

Les rôdeurs

À Korvosa, le rôle le plus prestigieux que puisse avoir un rôdeur se trouve sans aucun doute au sein de la Compagnie du sable, bien qu'il soit très difficile de rentrer dans leurs rangs. On voit souvent les membres de ce groupe d'élite chevaucher des hippogriffes et sillonner les cieux de Korvosa. Nombre de ceux qui ont grandi à Korvosa les apprécient profondément et sont émerveillés par ces gardiens volants, au point que même les rôdeurs qui ne font pas partie de la Compagnie du sable bénéficient en général du respect des habitants.

Les roubleards

Malgré son amour pour la loi, Korvosa abrite une communauté souterraine florissante, aussi bien dans ses rues qu'en-dessus. D'innombrables gangs de voleurs, de brigands et de trouble-fête affluent et refluent, comme la marée dans les districts pauvres de la ville. La Sczarni, une vaste famille de seigneurs du crime variisiens, dirige la majorité de ces groupes et joue un rôle important dans la piètre opinion que les korvosiens ont du peuple variisien. La guilde des voleurs de Korvosa s'appelle la Société céruléenne et ses membres se concentrent en priorité sur le racket de protection et la contrebande.





L'ÉQUIPEMENT KORVOSIEN

Les aventuriers de Korvosa utilisent tout un éventail d'armes, d'armures et d'équipements.

Bolas shoantis. Les Shoantis utilisent souvent ses bolas spéciaux, faits d'os et lestés de pierre. Ils fonctionnent comme des bolas ordinaires mais infligent des dégâts létaux. Ils fonctionnent également comme des rhombes : de petits trous percés dans leur masse leur permettent d'émettre une triste lamentation quand ils tournoient.

Briseterre. Ce marteau massif, utilisé par les tribus shoantis, est une arme commune chez les barbares.

Cotte de peau. Cette armure légère est fabriquée à partir de peaux, d'os et d'écailles épaisses de lézards géants.

Écharpe tranchante. Une écharpe tranchante a une portée qui permet de frapper des adversaires distants de 3 mètres et peut aussi être utilisée contre un adversaire adjacent. Un personnage peut réaliser un croc-en-jambe à l'aide d'une écharpe tranchante. Si le personnage est formé au maniement de l'écharpe tranchante, il inflige automatiquement 1d4 points de dégâts tranchants à toutes les créatures qui réussissent un jet de lutte contre lui.

L'ÉQUIPEMENT KORVOSIEN

Objet	Prix	Poids
Feuille-barbare	15 po	0,5 kg
Masque de médecin	50 po	1 kg
Jeu de Tourment	100 po	—
Parfum, ordinaire	1 po/dose	—
Parfum, exotique	10 po/dose	—
Écharpe à poches	8 po	0,25 kg
Écharpe renforcée	10 po	1 kg
Idole varisienne	50 po	—

Un personnage peut se servir du don Attaque en finesse pour appliquer son modificateur de Dextérité au lieu de son modificateur de Force aux jets d'attaque effectués avec une écharpe tranchante cousue pour sa taille, même si ce n'est pas une arme légère pour lui.

Écharpe à poches. Cette écharpe offre un bonus de +4 aux jets d'Escamotage destinés à cacher de petits objets sur le personnage.

Écharpe renforcée. Très utile comme chaîne ou menottes, cette écharpe de 2,50 mètres de long est renforcée à l'aide de minces

LES ARMES KORVOSIENNES

Armes	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes de guerre							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Lamétoile	24 po	1d3	1d4	x3	6 m	1,5 kg	perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Klar	12 po	1d4	1d6	x2	-	3 kg	tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Briseterre	10 po	1d10	2d6	x3	-	6 kg	contondant
Armes exotiques							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Sabre dentelé	35 po	1d6	1d8	19-20/x2	—	1 kg	tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Écharpe tranchante*	12 po	1d3	1d6	19-20/x2	—	1 kg	tranchant
<i>Armes à distance</i>							
Bolas shoantis	15 po	1d3	1d4	x2	3 m	1 kg	contondant et perforant

*arme procurant une allonge

LES ARMURES KORVOSIENNES

	Prix	Bonus d'armure/de bouclier	Bonus de Dex max	Malus d'armure aux tests	Risques d'échec des sorts profanes	-vitesse- (9 m)	(6 m)	poids
<i>Armures intermédiaires</i>								
Cotte de peau	90 po	+4	+4	-3	20%	9 m	6 m	11 kg
<i>Boucliers</i>								
Klar	12 po	+1	-	-1	5%	-	-	3 kg

maillons de fer et de plaques de métal. Une écharpe renforcée dispose d'une solidité de 10 et de 4 points de vie. Elle peut être déchirée avec un jet de Force DD 24.

Feuille-barbare. Les Shoantis fabriquent cette chique rouge et amère en faisant sécher des feuilles de racine de galt, un buisson rabougri des Terres Cendres. Elle augmente la durée de la rage du berserker de 1 round supplémentaire car c'est un stimulant qui augmente l'agressivité. Cet effet dure une heure.

Idole varisienne. Ces représentations d'anciens esprits servent à renforcer la magie d'invocation. Si un personnage s'en sert comme composante supplémentaire pour un sort de *convocation de monstres* ou de *convocation d'alliés naturels*, les créatures invoquées bénéficient d'un bonus de +2 pv par dé de vie.

Jeu du Tourment. C'est un jeu de cartes traditionnel utilisé par les voyants et les oracles varisiens. Certains jeux sont illustrés avec soin mais la majorité est composée de cartes en parchemin ou en papier, peintes à la main. Les jeux du Tourment se transmettent de génération en génération et leurs propriétaires les traitent avec le plus grand respect.

Klar. Un personnage peut attaquer son adversaire avec un klar comme s'il s'agissait d'une arme de guerre tranchante maniée avec la main non-directive. En ce qui concerne les malus aux jets d'attaque, le klar est considéré comme une arme légère. Si le personnage utilise le klar pour attaquer, il perd le bonus à la CA accordé par celui-ci jusqu'à sa prochaine action (en général, au prochain round). Les parties d'épée et de bouclier du klar peuvent être améliorées séparément. Un bonus d'amélioration sur la partie bouclier n'améliore pas l'efficacité de la lame et vice versa.

Lamétoile. La lamétoile a longtemps été l'arme sacrée de l'église de Desna. Un personnage qui manie cette arme peut s'en servir pour poignarder ses adversaires ou la lancer comme un chakram.

Masque de médecin. Souvent stylisés de façon à ressembler à des masques d'oiseau, les masques de médecin sont faits d'une paire de lunettes attachées à un « bec » de bois ou de céramique qui recouvre le nez et la bouche de son propriétaire. On peut remplir ce bec d'herbes, de parfums et d'épices afin d'éviter d'attraper des maladies infectieuses. Quand le personnage porte ce masque, il gagne un bonus de circonstances de +1 aux jets de Vigueur contre les toxines volatiles et les effets basés sur l'odorat. À Korvosa, porter un masque de médecin en public quand on n'est ni guérisseur ni médecin est un crime mineur.

Parfum/eau de Cologne. Le parfum et l'eau de Cologne sont des accessoires ordinaires pour ceux qui veulent éviter d'indisposer les autres par leur odeur. Les fragrances exotiques, plus coûteuses, se vendent dans les quartiers riches de la ville. Les parfums exotiques et l'eau de Cologne sont vendus dans des fioles contenant dix doses, chacune durant vingt-quatre heures au cours desquelles leur porteur gagne un bonus de circonstance de +2 aux tests de Diplomatie.

Sabre dentelé. Signature de la célèbre guilde d'assassins les Mantes rouges, les sabres dentelés sont des armes cruelles mais efficaces. Leur lame incurvée et crantée inflige de profondes blessures et, dans les mains d'un utilisateur expérimenté, ce sabre est considéré comme une arme légère. Un personnage qui ne dispose pas du don Maniement des armes exotiques (sabre dentelé) peut manier cette arme comme une épée longue.



LES TRAITS

LES LIENS QUI RAPPROCHENT

Comme chaque ville, Korvosa a son lot de citoyens indésirables. Coupe-bourses, malandrins, voleurs, cambrioleurs, assassins et racailles se cachent dans les taudis du front de mer, dans la fange des égouts ou dans le fouillis des Tuiles. La garde de Korvosa fait tout son possible pour empêcher ces criminels de causer trop d'ennuis mais la triste vérité est que leur nombre dépassera toujours celui des défenseurs de la loi. Certains crimes restent donc fatalement impunis et certains criminels rencontrent même un franc succès dans leur vie.

Les pires de tous sont peut-être les seigneurs du crime de la ville. Il y en a des dizaines à Korvosa, du sinistre chef des assassins des Mantes rouges jusqu'aux malandrins variés de la Sczarni, qui président des groupes constitués d'une demi-douzaine d'amis et de cousins. Ironiquement, ce sont souvent ces seigneurs du crime mineurs qui causent le plus de torts aux honnêtes citoyens de Korvosa, car les organisations majeures se soucient peu des gens du peuple. Gaedren Lamm est l'un de ces indésirables, un mécréant méprisable qui laisse passer sa chance de devenir quelqu'un d'important dans la société souterraine de Korvosa. Sa jeunesse loin derrière lui, ce voleur décrépi enlève des orphelins et les force à contribuer à son style de vie méprisable en commettant de petits larcins. Nombre des pauvres de Korvosa ont eu affaire à Lamm, et même quelques nobles et bourgeois ont vu leur vie se compliquer considérablement à cause de cet ignoble vieillard. Et quoi qu'il fasse, il semble toujours échapper aux gardes et éviter d'avoir à répondre de ses crimes.

Mais la chance de Gaedren Lamm est sur le point de tourner. Car parmi les victimes de ses dernières opérations, se trouvent des hommes et des femmes destinés à devenir les plus grands héros de l'histoire de Korvosa. Et vous êtes l'un d'entre eux.

TRAITS DE BACKGROUND

Avant même le début de *La Malédiction du Trône écarlate*, les autres PJ et vous partagez un point commun : le méprisable Gaedren Lamm a causé du tort, d'une manière ou d'une autre, à chacun d'entre vous. La campagne que vous allez entreprendre démarre alors que vous et plusieurs autres jeunes gens prometteurs sont rassemblés pour faire ce que les gardes de la ville ne peuvent (ou ne veulent) pas faire : s'assurer que Gaedren Lamm réponde de ses crimes, que ce soit devant une cour de justice ou par la pointe de l'épée.

Voici cinq liens parmi lesquels choisir pour rattacher votre personnage à Gaedren. Ces bribes d'histoire expliquent comment ce détestable seigneur du crime vous a posé problème par le passé. Chaque « trait de background » décrit un événement

NOUVEAU DON : TOURMENTÉ

De nombreuses lectures du Tourment ont ponctué la jeunesse du personnage et semblent l'avoir marqué profondément... ce qui a augmenté chez lui la certitude d'être destiné à tenir un rôle précis lié au Tourment.

Condition : Cha 13, à choisir au niveau 1.

Avantage : Le personnage gagne un bonus de +2 aux jets de Volonté destinés à résister aux effets de charme ou de coercition.

Une fois par jour, le personnage peut tirer une carte dans son jeu du Tourment et appliquer un bonus de +2 à n'importe quel jet de d20 correspondant à la famille de la carte tirée. Par exemple, si le personnage tire une carte de la famille de la Sagesse, il pourra appliquer un bonus de +2 à un jet de Volonté ou à un test basé sur la Sagesse. S'il tire une carte de la famille de la Dextérité, il pourra appliquer son bonus de +2 à un test d'Initiative, un jet de Réflexes, un test de compétence basée sur la Dextérité ou un jet d'attaque à distance. Il peut assigner son bonus une fois le jet effectué mais doit le faire avant de savoir si son jet débouche sur une réussite ou un échec.

Si vous n'avez pas de jeu du Tourment pour tirer une carte et savoir à quelle famille s'applique votre bonus, vous pouvez déterminer cette caractéristique en lançant un d6 (1 = Force, 2 = Constitution, 3 = Dextérité, 4 = Intelligence, 5 = Sagesse, 6 = Charisme).

malheureux dans ses grandes lignes, afin que vous puissiez l'ajuster à vos besoins et qu'il vous aide à façonner votre personnage. Une fois que vous avez choisi votre trait, il ne vous reste plus qu'à décider de l'avantage qui convient le mieux au caractère de votre personnage. Libre à vous d'adapter et de retravailler les détails du trait de background choisi pour qu'il corresponde le mieux à l'historique de votre personnage. Tant que vous avez une raison de faire payer Gaedren pour ses crimes, vous aurez une raison toute faite d'entreprendre une vie d'aventures et, plus important encore, vous aurez une raison de vous allier à vos futurs compagnons.

Bien sûr, ces traits de background ne fonctionneront pas aussi bien avec un personnage qui serait introduit en cours de campagne (notamment une fois que les autres se sont déjà chargés de Gaedren), mais il sera facile d'adapter la teneur du texte. Parlez-en avec votre MJ. Il n'est jamais compliqué de choisir l'un de ces traits, de changer son nom et de le centrer sur des événements différents. C'est au MJ de décider si le nouveau personnage s'est déjà occupé des problèmes liés à son trait de background ou s'il veut les intégrer dans le futur déroulement de la campagne. Les avantages de jeu ne changent pas et disparaissent pas une fois que les personnages se sont occupés de Gaedren.

Drogué

Une personne de votre connaissance est devenue dépendante au « frisson », une drogue distillée à partir du venin des araignées des rêves. Cette drogue procure un sommeil peuplé de rêves très réalistes pendant lequel le corps du consommateur est parcouru de frissons et de tremblements, ce qui a donné son nom à la substance. Le frisson est particulièrement dangereux pour les personnes désespérées qui voient souvent ses promesses de rêves et d'oubli comme la seule alternative à une vie triste, voire au suicide. Vous avez toujours pensé que le frisson était un problème lié aux classes inférieures jusqu'au jour où l'une de vos connaissances fit une overdose. Vous avez effectué quelques recherches et découvert que c'était un seigneur du crime nommé Gaedren qui avait rendu votre ami dépendant. Malheureusement, les gardes semblent concentrer leurs efforts sur les gros trafiquants, et ils n'ont guère le temps de consacrer leurs ressources à ce qu'ils ont appelé « un acteur de second plan impliqué dans des histoires de mendiants ». On dirait que, si quelqu'un doit mettre un terme à ses opérations, cela devra être vous.

Ami du drogué. Le drogué est un(e) ami(e) ou un(e) amant(e) qui a survécu ou non à l'overdose. Vous avez fait des recherches dans le monde de la drogue et sur celui de la politique locale, ce qui vous a donné une certaine connaissance de la vie dans les rues. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (folklore local) ou de Renseignements (choisissez l'une des deux compétences lorsque vous prenez ce trait de background).

Dépendance personnelle. Le drogué, c'était vous. Vous tenez Gaedren pour responsable de votre rencontre avec la mort, et vous haïssez à présent la façon dont cette drogue cause chez les jeunes des problèmes similaires aux vôtres. Heureusement, votre corps s'est remis rapidement des effets de la toxine et vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

Piégé

Une personne chère à votre cœur a été accusée de meurtre. Le récit d'un soi-disant témoin oculaire, un pêcheur, semblait suffisant pour clore l'affaire mais l'accusé avait heureusement un alibi assez solide pour que la sentence ne fût pas immédiate. Quelqu'un confronta le témoin et découvrit qu'il avait été menacé et contraint de porter un faux témoignage afin de dissimuler l'arme du crime du véritable meurtrier, un seigneur du crime local nommé Gaedren Lamm. Les sbires de Lamm tuèrent le pêcheur avant qu'il ait eu le temps de modifier son témoignage et, bien que cela eût éliminé un témoin clef et débouché sur la libération de l'accusé, les stigmates laissés par cette affaire furent assez importants pour entacher gravement sa réputation. Si vous trouviez Gaedren, vous trouveriez aussi à coup sûr des preuves de son implication dans le meurtre... et vous laveriez ainsi le nom de l'accusé.

Honneur familial. L'accusé était un membre de votre famille, peut-être un père ou un frère. Vous avez, grâce à votre langue dorée, réussi à piéger le pêcheur afin qu'il révèle la vérité et vous bénéficiez ainsi d'un bonus de +2 aux tests de Bluff.

Marginal. L'accusé, c'était vous. Bien que vous ayez été libéré quand un de vos amis parvint à obtenir la vérité du pêcheur, le mal était fait. Vous avez été contraint de vous

entraîner seul et de quitter votre école (peut-être l'Académie) ou votre église. Vous vous êtes juré de devenir le meilleur de votre profession malgré le mépris de vos pairs. Vous gagnez un bonus de +2 aux tests d'Arts de la magie.

Amour perdu

Une nuit, une personne chère à votre cœur fut poignardée dans une allée sombre de la ville. Vous avez été appelé sur les lieux du crime par la garde de Korvosa pour identifier le corps et, aussi dur que cela fût, vous avez néanmoins remarqué qu'une bague de la victime avait disparu. Qui que soit l'assassin, il a volé cet anneau, vous en êtes convaincu. Vous avez fait quelques recherches de votre côté et vous avez découvert récemment que la bague était en vente chez un marchand de Korvosa. Malheureusement, et à votre grande frustration, vous n'avez pas encore les moyens de la racheter, mais le marchand vous a dit qui la lui avait vendue : un homme nommé Gaedren Lamm. Il est fort probable que ce soit lui l'assassin, ou qu'il le connaisse. Il ne reste plus qu'à le trouver.

Orphelin. La victime était votre seul parent encore en vie. Vous avez donc dû grandir vite pour prendre soin de vos frères et sœurs ou prendre en main les affaires familiales et subvenir très tôt à vos propres besoins. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dans l'une des compétences suivantes : Artisanat, Représentation ou Profession.

Veuf. La victime était votre amant(e). À sa mort, c'est une partie de vous qui est morte aussi, et vous restez sombre, hanté et prisonnier de sombres pensées. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intimidation.

Enfant perdu

Vous soupçonnez Gaedren d'avoir enlevé un enfant de votre connaissance. Quelle que soit leur relation, vous avez entendu parler des « petits



Lamm » de Gaedren et de la manière dont le vieil homme se sert des enfants comme pickpockets et outils pour ses crimes. Vous avez même entendu une rumeur racontant qu'on a vu l'enfant que vous cherchez sur les places de marché, en compagnie d'autres coupe bourses et pickpockets. Bien que la garde de Korvosa se soit montrée compréhensive face à votre problème, elle croule sous « des dossiers plus importants », et on dirait qu'elle n'a rien pu apprendre de plus au sujet de Gaedren. Puisque personne ne s'intéresse à l'arrestation de Gaedren et au sauvetage de ses victimes... cette tâche vous revient. Mais où se cache-t-il ?

Une sœur ou un frère disparu. L'enfant disparu est votre sœur ou votre frère. Bien que tous les autres aient perdu espoir, vous êtes persuadé qu'il ou elle est encore en vie. Vos recherches incessantes vous ont appris à récolter les rumeurs et à obtenir des informations de la part des habitants de la ville. Pour vous, Renseignements et Psychologie sont toujours considérées comme des compétences de classe.

Enfant disparu. L'enfant disparu est votre fils ou votre fille, une nièce, un neveu ou l'enfant de votre supérieur ou de votre employeur que vous étiez chargé de protéger. L'enfant a été enlevé lors d'une promenade au marché ou au cours d'une autre activité quotidienne. Les longues heures que vous avez passées à décortiquer les rumeurs et votre volonté opiniâtre de ne jamais abandonner vous offrent un bonus de +1 aux jets de Volonté.



Enfance malheureuse

Vous avez passé une partie de votre enfance en esclavage chez Gaedren. Vous avez peut-être été enlevé pendant une promenade au marché ou au domicile de vos parents. Peut-être que l'irresponsable matrone en charge de votre orphelinat vous a échangé contre une somme d'argent dont elle avait désespérément besoin. Ou peut-être que, comme la majorité des esclaves de Gaedren, vous avez succombé à la promesse d'un repas régulier et d'un toit en échange de ce qu'il disait être « de petits travaux ». Quoiqu'il en soit, vous avez passé plusieurs années en tant que « petit Lamm » avant de réussir à vous échapper, et, depuis, vous nourrissez une rancœur tenace et légitime contre le vieil homme.

Torturé. Gaedren vous tortura et vous laissa pour mort sur un tas d'ordures après que vous eûtes commis une erreur de trop. Les cicatrices et les souvenirs ont décuplé votre vitesse de réaction et vous êtes plutôt du genre nerveux. Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets de Réflexes.

Dévoit. Vous avez trouvé le symbole sacré du dieu que vous adorez aujourd'hui lors d'une mission pour Gaedren et, intrigué, vous avez filé pour assister aux offices. Quand Gaedren découvrit cela, il vous battit, vous laissant à deux doigts de la mort, et brisa votre symbole sacré. Mais votre foi vous permit de faire face à la souffrance, d'échapper à son contrôle et de vous réfugier dans l'église où vous avez passé le reste de votre enfance. Vous gagnez un bonus de +2 aux tests de Concentration.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

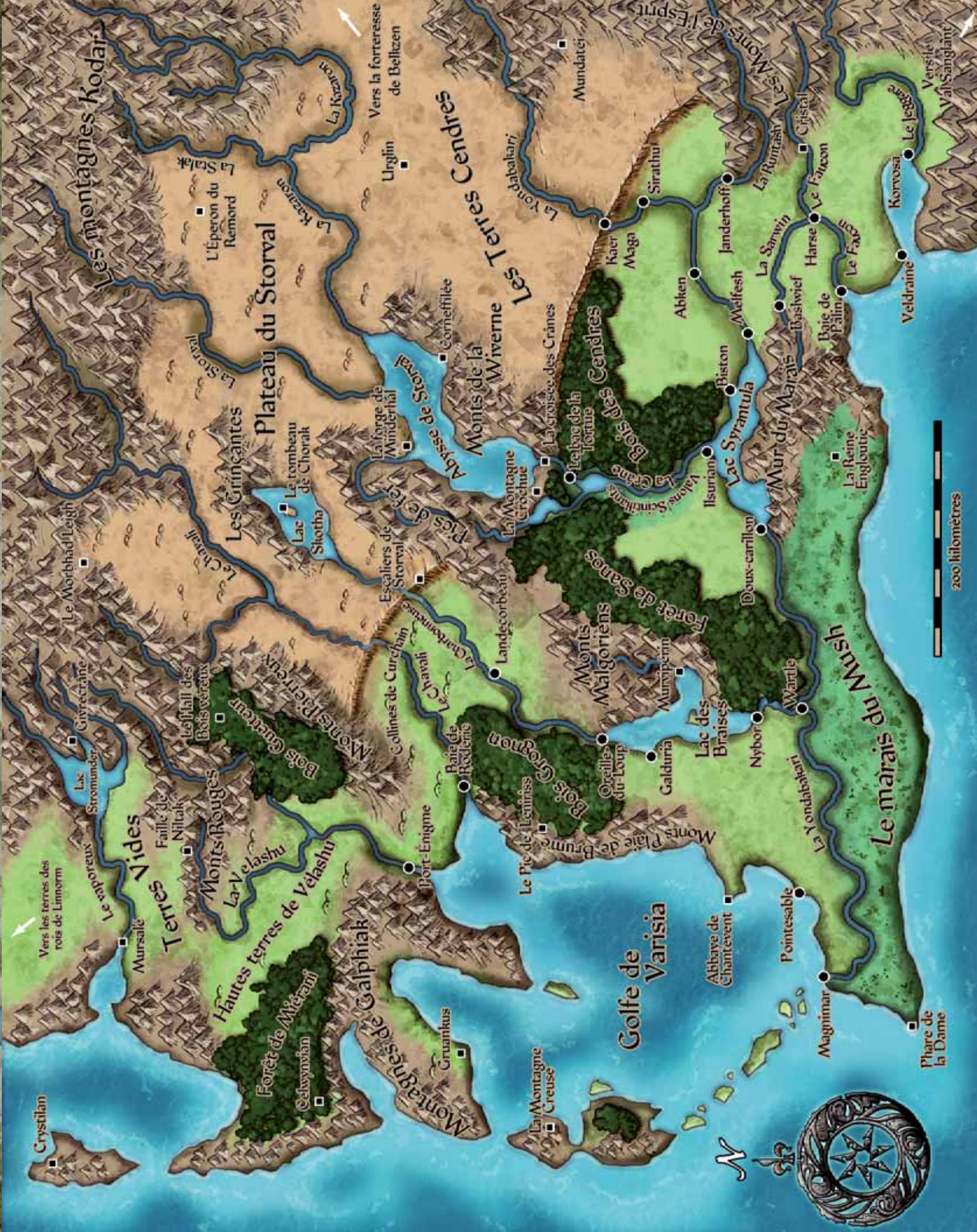
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder 7: Edge of Anarchy. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.
Tome of Horrors. Copyright 2002 Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.



Bienvenue à Korvosa !

Cet outil indispensable pour vous lancer sur la Route pour l'Aventure™ de *La Malédiction du Trône écarlate* vous révélera comment personnaliser votre personnage afin qu'il s'intègre facilement à la ville de Korvosa. Vous trouverez dans ce guide :

- Un index de la cosmopolite **Korvosa**, la plus grande ville de Varisie, ainsi que des détails sur son gouvernement, sa criminalité, son armée et un aperçu des sept districts de la ville et de ses principaux citoyens.
- Des traits de background qui vous permettront de lier votre personnage à la campagne et leur donneront quelques atouts supplémentaires pour affronter les aventures à venir.
- Des détails sur les rôles des races et des classes de chaque personnage susceptible de participer à *La Malédiction du Trône écarlate*.
- Les domaines des dieux, le calendrier et de nombreuses autres informations concernant le cadre de campagne des Pathfinder Chronicles™.
- De nouvelles armes, de nouvelles armures et de nouveaux équipements.
- De nouveaux dons pour donner une note « korvosienne » à votre personnage.
- Des cartes en couleur de la Varisie et de la cité de Korvosa.



3.5 • OGL
COMPATIBLE



GAMEMASTERY

ISBN : 978-2-915847-41-3



9 782915 847413

PFCO 01

Prix : 2 euros

black-book-editions.fr/pathfinder
paizo.com/pathfinder