

PATHFINDER[®]

UNIVERS[™]



POINTÉSABLE, PHARE DE LA CÔTE OUBLIÉE

Par James Jacobs



BIENVENUE À POINTESABLE

La ville de Pointesable a subi bien des malheurs, qu'il s'agisse de pillages gobelins, d'attaques de dragon ou de tueurs fous qui rôdent dans la nuit. Dans *Pathfinder Univers : Pointesable, phare de la côte Oubliée*, nous vous présentons cette bourgade tant appréciée des fans avec force détails, dont des profils complets pour les PNJ clefs de cette région, des dizaines de quêtes et des informations supplémentaires sur les zones essentielles de la ville et de son arrière-pays. *Pointesable, phare de la côte Oubliée* contient également une carte poster recto verso de la ville et ses environs, une région très utilisée dans Pathfinder depuis le lancement des campagnes en 2007, y compris dans la *Boîte d'initiation Pathfinder JdR* et les campagnes emblématiques telles que l'Éveil des seigneurs des runes. Cet énorme recueil de 96 pages est un véritable guide vous permettant de créer votre propre campagne dans la ville la plus populaire de Pathfinder !

Pathfinder Univers : Pointesable, phare de la côte Oubliée est conçu pour servir de pair avec le cadre de campagne Pathfinder, mais il s'adapte facilement à n'importe quel univers fantastique.



PATHFINDER
LE JEU DE RÔLE



3.5 • OGL
COMPATIBLE



black-book-editions.fr/pathfinder

paizo.com/pathfinder

BBEPFUC3I

PATHFINDER UNIVERS

Responsable développement • Adam Daigle
Auteur • James Jacobs
Illustration de couverture • Hugh Pindur
Illustrations intérieures • Miguel Regodón Harkness, Joel Holtzman, William Liu, Valeria Lutfillina, Mikhail Palamarchuk et Roberto Pitturro
Cartographe • Robert Lazzaretti
Responsables création • James Jacobs, Robert G. McCreary et Sarah E. Robinson
Responsable Game Design • Jason Bulmahn
Développeurs principaux • Adam Daigle et Amanda Hamon Kunz
Développeur du jeu organisé • John Compton
Développeurs • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims et Linda Zayas-Palmer
Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens
Développeur de la Société Starfinder • Thurston Hillman
Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland
Concepteurs • Logan Bonner et Mark Seifter
Rédacteur en chef • Judy Bauer
Rédacteur principal • Christopher Carey
Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pel-lazar et Jason Tondro
Directeur artistique • Sonja Morris
Principaux concepteurs graphiques • Emily Crowell et Adam Vick
Responsable franchise • Mark Moreland
Responsable projet • Gabriel Waluonis
Éditeur • Erik Mona
PDG Paizo • Lisa Stevens
Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez
Directeur financier • John Parrish
Directeur technique • Vic Wertz
Directeur des ventes • Pierce Watters
Représentant commercial • Cosmo Eisele
Vice-président du marketing & de la licence • Jim Butler
Responsable marketing • Dan Tharp
Responsable licence • Glenn Elliott
Responsable relations publiques • Aaron Shanks
Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge
Responsable des ressources humaines • Megan Gilchrist
Comptable • Christopher Caldwell
Opérateur de saisie • B. Scott Keim
Directeur production internet • Chris Lambert
Responsable de la conception logicielle • Gary Teter
Coordinateur de la boutique internet • Rick Kunz
Service clients • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, Samantha Phelan et Diego Valdez
Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood
Service website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chat-terjee, Erik Keith et Andrew White

Pour Black Book éditions :
Directeur de publication • David Burckle
Traduction • Jean-Cyril Amiot et Aurélie Pesséas
Relecture VF • Roxane Collet et Aurélie Pesséas
Mise en page VF • Sélène Meynier & Romano Garnier
L'équipe de Black Book éditions • Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesséas

Édité par Black Book éditions
 Dépôt légal Avril 2020
 Imprimé en EU
 ISBN : 978-2-36328-613-0
 ISBN (PDF) : 978-2-36328-614-7



TABLE DES MATIÈRES

POINTESABLE.....4

La bourgade de Pointesable est à mi-chemin entre la civilisation et la nature sauvage. Elle abonde en commodités et en dangers, et offre nombre d'opportunités aux futurs héros, ou scélérats, de se faire un nom.

L'ARRIÈRE-PAYS DE POINTESABLE.....76

La région autour de Pointesable est naturellement belle. Mais les forêts de séquoias, les landes hantées, les falaises tortueuses et les collines au sommet desquelles on peut contempler de pittoresques paysages offrent aux gobelins, aux harpies et aux ogres d'innombrables endroits où se cacher.

RÉFÉRENCES

Ce livre fait référence à d'autres suppléments Pathfinder identifiés par les abréviations suivantes ; ces suppléments ne sont toutefois pas nécessaires pour jouer cette aventure. Les lecteurs intéressés par ces suppléments Pathfinder trouveront gratuitement les règles complètes de ces livres sur le site pfrd.info.

<i>Manuel des joueurs classes avancées</i>	MdJ-CA	<i>Bestiaire 6</i>	B6
<i>Manuel des joueurs règles avancées</i>	MdJ-RA	<i>Horreur et aventure</i>	H&A
<i>Bestiaire 2</i>	B2	<i>Cadre de campagne : la mer Intérieure</i>	CCMI
<i>Bestiaire 3</i>	B3	<i>Armes & Équipement</i>	A&E
<i>Bestiaire 4</i>	B4	<i>L'Art de l'intrigue</i>	AI
<i>Bestiaire 5</i>	B5	<i>L'Art de la magie</i>	AM

Ce livre est compatible avec la Open Game License (OGL).

Product Identit : The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content : Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting : Sandpoint, Light of the Lost Coast © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Playtest, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Return of the Runelords, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

EN COUVERTURE

Cette magnifique illustration de Hugh Pindur nous montre Mérisel et Kyra qui défendent sans hésiter le centre-ville de Pointesable contre le légendaire diable de la région qui vient y faire un tour.





Pointesable

Ceux qui se rendent au nord de Magnimar en suivant le littoral rocheux se retrouvent vite dans une étrange contrée. La brume drape le paysage moutonnant et stagne, tel un fantôme, dans les landes humides et éparses. Des petits bois, dont les profondeurs touffues embaument l'ortie, le laurier et la sève de pin, embellissent la région, tandis qu'à l'intérieur des terres, des vallées creusées par les cours d'eau bordés de séquoias majestueux serpentent entre des collines rocailleuses déchiquetées et des escarpements calcaires. C'est l'immensité de cette région et le sentiment d'isolement qu'elle procure qui lui ont valu son nom. Voici la côte Oubliée.

L y a des poches de civilisation le long de la côte Oubliée. Même s'ils sont moins utilisés ces derniers temps, on trouve des campements varisiens dans presque chaque ravin et renfoncement de ses étendues bordées de falaises au sommet desquelles se trouvent des maisons solitaires – les demeures d'individus excentriques ou fortunés cherchant un peu de calme loin de l'agitation des rues de Magnimar. On trouve des auberges tous les trente-six kilomètres environ, ce qui correspond à la distance moyenne quotidienne parcourue à pied par la majorité des voyageurs. Des petits sanctuaires de pierre voués à Desna permettent également de se mettre à l'abri au cas où l'une des trop fréquentes averses prend les marcheurs au dépourvu. Avec le temps, l'un ou l'autre de ces embryons de civilisation peut se développer pour devenir une véritable bourgade, voire une ville. C'est déjà arrivé une fois, là où la côte forme un port naturel niché entre les falaises, à soixante-quinze kilomètres environ au nord-est de Magnimar. Ce qui était autrefois un campement varisien plus important qu'à l'accoutumée, situé dans l'ombre d'une ancienne tour en ruine, est devenu la plus grande bourgade de la région : Pointesable, le Phare de la côte Oubliée.

LE PHARE DE LA CÔTE OUBLIÉE

En se rapprochant de Pointesable, on voit de plus en plus clairement l'empreinte de la civilisation le long de la côte Oubliée. Les terres arables sont plus nombreuses dans les landes et vallées alentour, et il y a davantage de bateaux de pêche sur les eaux bleues et vertes du golfe de Varisie. Les gués font peu à peu place à des ponts de bois pour traverser ruisseaux et rivières, et la route de la côte Oubliée se fait plus large et mieux entretenue. On ne peut pas apercevoir Pointesable en venant du sud ou de l'est, car la bourgade est cachée derrière le grand promontoire plat de roche calcaire appelé l'Assiette du Diable et l'étendue sinieuse d'affleurements rocheux et de collines

légèrement boisées qui s'élèvent juste à l'est. Une fois le dernier virage passé, le voyageur peut voir la fumée des cheminées et les rues animées de Pointesable, et percevoir la promesse d'un lit chaud, une vue réconfortante pour ceux qui ont passé seuls les quelques derniers jours sur la route de la côte Oubliée.

Au sud, un pont de bois permet d'atteindre Pointesable, alors qu'au nord, un mur de pierre protège quelque peu la bourgade. Là, la route de la côte Oubliée passe sous une guérite de pierre généralement occupée par un ou deux gardes ; le pont au sud n'est pas surveillé en temps normal. À part quelques gobelins occasionnels, les habitants de Pointesable n'ont pas vraiment de raisons de se soucier des invasions ou du banditisme, même si, récemment, des menaces et dangers étranges semblent se regrouper dans les ombres de la région. Ces menaces qui se profilent à l'horizon ont attiré de plus en plus d'aventuriers vers Pointesable, et ces visiteurs feraient bien de respecter le conseil original inscrit sur une pancarte fixée par un clou tordu, à côté d'un miroir, sur la guérite et le pont sud. Le message peint sur chaque pancarte est le suivant : « Bienvenue à Pointesable ! S'il vous plaît, arrêtez-vous afin de vous voir tel que nous vous voyons ! »

L'histoire de Pointesable

Il y a des millénaires, la bande de terre aujourd'hui connue sous le nom de côte Oubliée n'était absolument pas une côte, mais une chaîne de pics rocheux et de falaises qui courait à travers une vaste lande s'étendant de l'extrémité des monts Plaie-de-Brume jusqu'au marais du Mush au sud. Appelée la Râpe, cette élévation composée de reliefs rocheux et d'escarpements calcaires était évitée par les tribus gobelines autochtones et les voyageurs varisiens à cause de sa déplorable réputation et des démons et autres terreurs surnaturelles qui, dit-on, y rôdaient. En effet, lors de la période précédant celle des mortels, c'est ici que les seigneurs démons Lamashtu et Pazuzu se sont rencontrés pour la première fois pour concevoir un effroyable

seuls à se rendre sur sa plage. Depuis quelque temps déjà, des gobelins de la tribu des Sept dents (voir le Bois-Guibolle en page 81) se glissent régulièrement sur la plage en longeant la côte pour récupérer des bouts de métal, des restes de nourriture, d'outils « presque-pas-cassés » et d'autres prises « de valeur ». Voilà pourquoi la tribu des Sept dents est devenue célèbre parmi les tribus gobelines de la région pour abriter les meilleurs commerçants. Pour l'instant, les gobelins ont réussi à rester discrets lors de leurs missions de pillage au petit matin et à ne pas se faire repérer par les habitants. Ils se donnent beaucoup de mal pour détailler silencieusement ou pour décaler purement et simplement leurs visites s'ils repèrent des habitants de Pointesable sur la plage.

Si les PJ souhaitent récupérer des choses soi-disant précieuses cachées parmi les ordures de la plage du Dépotoir, il est probable qu'ils découvrent en premier lieu à quel point l'océan peut être dangereux. Les vagues qui s'écrasent constamment dans l'étroit chenal entre la plage et l'île du Découpeur représentent un danger imprévisible. Chaque tentative pour piller la plage prend une heure de travail, représentée par un test de perception DD 20. En cas de réussite, le personnage peut trouver quelque chose de précieux (faites un jet sur le tableau Fouille du dépotoir de la plage pour déterminer ce qu'il a découvert), mais en cas de test raté avec une marge d'échec de 5 ou plus, le personnage ne fait pas assez attention à l'océan. Chaque heure passée sur la plage, un personnage doit réussir un test d'Acrobaties DD 12 (ce test se fait avec un malus de -4 si le test de Perception du personnage indique qu'il n'a pas fait assez attention à la mer) pour éviter de glisser sur un rocher ou de se retrouver dans l'eau, bousculé par une vague soudaine. Un personnage dans l'eau a 50 % de chances (non modifiables) de se retrouver dans une mare résiduelle inoffensive. Sinon, il est emporté par le courant et vers la mer, et doit réussir un test de Natation DD 15 pour rejoindre la terre ferme. Le fort courant augmente ce DD de 3 chaque round si le PJ ne parvient pas à sortir de l'eau.

Ces règles partent du principe que les PJ se rendent sur la plage quand la marée est basse. Lorsque la marée n'est ni haute ni basse, les tests de Perception pour trouver quelque chose subissent un malus de -4 et il y a 25 % de chances seulement que le personnage tombe dans une mare résiduelle inoffensive. En cas de marée haute, les tests de Perception subissent un malus de -8 et tous les personnages qui tombent dans l'eau sont emportés par le courant.

7. LA CABANE DE GORVI

DOMICILE

Emplacement. 140, rue de la Tour

PNJ importants

Gorvi, éboueur (demi-orque [m] homme d'armes 3, CN)

Rumeur. « Gorvi a toujours été quelqu'un de méchant et ça ne s'est pas amélioré dernièrement. Il doit y avoir un autre moyen moins pénible de nettoyer nos rues... ou au moins un moyen de calmer cet éneumène. » (*Vrai ; voir Quête ci-après.*)

FOUILLE DU DÉPOTOIR DE LA PLAGE

d20	Résultat
1-7	Le PJ remarque une chose brillante, mais ce n'est qu'un bris de verre, un morceau de métal tordu ou un autre rebut du même type.
8-11	Le PJ trouve une pièce de monnaie (lancez un d100 : 01-60 1 pc, 61-90 1 pa, 91-98 1 po, 99-100 1 pp).
12-14	Le PJ trouve un objet ordinaire utilisable (comme un rouleau de corde, un pied-de-biche, une flasque d'huile étanche ou une chose similaire) d'une valeur inférieure ou égale à 4 po.
15-17	Le PJ trouve une arme courante ou de guerre légère utilisable d'une valeur égale ou inférieure à 8 po (le plus souvent une dague, une serpe ou une hachette).
18-19	Le PJ trouve un bijou, une pierre précieuse ou un objet d'art qui, une fois nettoyé, vaut 1d20×10 po.
20	Un trésor ! Le PJ trouve un objet déterminé par le MJ (ça peut être un objet magique) d'une valeur égale ou inférieure à 1d6×100 po.

Quête (1^{er}). Si quelqu'un parvient à convaincre Gorvi d'arrêter de causer des ennuis, tout le monde à Pointesable sera soulagé, mais il n'est pas aisé de convaincre le demi-orque de changer de comportement. Des menaces (qu'elles soient appliquées avec des tests d'intimidation ou en se montrant violent physiquement) calmeront le demi-orque pour quelques jours, mais il sera ensuite encore plus désagréable. Il pourra même investir ses économies plutôt conséquentes pour louer les services du Club du Bunyip (voir zone 42) afin de se venger des PJ. Tuer Gorvi, aussi désagréable soit-il, n'est pas une solution si les PJ souhaitent rester en ville. La Diplomatie reste la meilleure solution, et la réussite d'un test de Diplomatie DD 24 suffit à convaincre Gorvi de se calmer pendant une semaine. Une fois que les PJ parviennent à le convaincre quatre fois d'affilée, Gorvi change définitivement de comportement.

Cette cabane délabrée sert de demeure à un infâme et impoissant demi-orque du nom de Gorvi. Malgré l'air branlant de sa maison, Gorvi gagne plutôt bien sa vie en tant qu'éboueur de Pointesable, assez en tout cas pour employer une vingtaine de misérables qui, autrement, causeraient des ennuis dans les rues. Il les paye régulièrement en pièces de cuivre pour tirer dans les rues ses brouettes rouges bien reconnaissables et ramasser le rebut et les ordures. Pointesable le paye généreusement pour ses services, un travail que personne ne veut faire mais que tout le monde veut voir fait. Ces derniers temps, Gorvi est devenu plus menaçant que d'habitude et passe ses soirées dans les rues à harceler les dames et à hérissier le poil des gens à la Myxine (voir zone 33). La maire Kendra lui a donc demandé à plusieurs reprises de ralentir les beuveries, mais

Gorvi est persuadé que personne ne le chassera du village tant qu'il continue à s'assurer que les rues restent propres.

Gorvi a réussi à se constituer un trésor impressionnant en récupérant des choses dans les ordures. Il l'a caché dans un coffre qu'il a enterré derrière sa cabane. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 20 remarque l'endroit où la terre est meuble, là où le coffre est enterré. Il contient 1 340 pa, 120 po, ainsi que des bijoux et autres choses précieuses d'une valeur totale de 450 po.

GORVI

Demi-orque (m) homme d'armes 3

Humanoïde (humain, orque) de taille M, CN

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; Perception +2

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (armure +4)

pv 22 (3d10+6)

Réf +1, **Vig** +4, **Vol** +0

Capacités défensives férocité orque

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps marteau de guerre de maître, +6 (1d8+2/×3)

Distance marteau léger, +3 (1d4+2)

STATISTIQUES

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

BBA +3 ; **BMO** +5 ; **DMD** 15

Dons Attaque en puissance, Force intimidante

Compétences Intimidation +9, Perception +2

Langues commun, orque

Part sang orque

Équipement de combat *potion de soins légers* ; **Équipement divers** chemise de mailles de maître, marteau de guerre de maître, marteaux légers (3), torche éternelle, 57 po

8. LA MAISON DE QUINK

HISTORIEN ET SAGE

Emplacement. 130, rue de la Tour

PNJ importants

Brodert Quink, spécialiste du Thassilon (vieil humain [m] expert 7, NB)

Rumeur. « Brodert a toujours eu de drôles d'idées à propos du vieux phare en ruine, mais soyez prévenu : si vous lui demandez de vous en parler, il sera difficile de l'arrêter ! » (*Vrai ; voir Quête ci-après.*)

Quête (12^e). Brodert a appris beaucoup de choses sur le Thassilon ces dernières années et il est à présent presque certain qu'il y a des salles cachées sous le Vieux Phare (voir zone 52). Si un groupe de PJ se propose pour découvrir la vérité sur ces salles, ou mieux encore, s'ils trouvent des preuves que le Vieux Phare était autrefois une sorte d'arme magique, il les remerciera volontiers en leur offrant ses *yeux de lynx*.

Marchandises. Recherches et conseils de sage.

Le seul occupant de cette ancienne bâtisse est un vieillard au crâne dégarni appelé Bordert Quink, un expert en matière

d'histoire varisienne et d'ingénierie. Brodert prétend que, dans sa jeunesse, il a passé deux décennies à étudier avec les ingénieurs nains de Janderhoff et trois autres à cataloguer les ouvrages de la Grande Bibliothèque de Magnimar. Il est constamment éberlué et furieux que son savoir et son intelligence évidente ne lui valent pas plus de prestige. Brodert a étudié les anciennes ruines thassiloniennes au cours des dernières années et il est depuis peu devenu obsédé par le Vieux Phare. Personne ne croit ses théories selon lesquelles la tour était autrefois une machine de guerre capable de cracher du feu à plus d'un kilomètre de distance. Mais aujourd'hui, la vérité sur le Thassilon et ses seigneurs des runes est enfin révélée et les gens ont commencé à se demander si le vieux Quink n'avait pas raison depuis le début.

BRODERT QUINK

Vieil humain (h) expert 7

Humanoïde (humain) de taille M, NB

Init -1 ; **Sens** Perception +7

DÉFENSE

CA 9, contact 9, pris au dépourvu 9 (Dex -1)

pv 31 (7d8)

Réf +1, **Vig** +1, **Vol** +7

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps mains nues, +3 (1d3-2)

STATISTIQUES

For 7, **Dex** 8, **Con** 9, **Int** 18, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +5 ; **BMO** +3 ; **DMD** 12

Dons Robustesse, Science de la volonté de fer, Talent (Connaissances [ingénierie]), Talent (Connaissances [histoire]), Volonté de fer

Compétences Connaissances (exploration souterraine, folklore local, géographie, mystères, nature et plans) +14, Connaissances (ingénierie et histoire) +17, Estimation +11, Linguistique +14, Perception +7, Profession (sage) +10

Langues aklo, azlant, commun, elfe, géant, gnome, goblin, nain, shoanti, sylvestre, thassilonien, varisien

Équipement divers *havresac du mage, yeux de lynx*, 150 po

9. LE SERRURIER

COMMERCE DE VERROUS, SERRURES ET CLEFS

Emplacement. 90, rue de la Tour

PNJ importants

Volioker Briskalberd, propriétaire (nain [m] roublard 2/expert 3, LB)

Rumeur. « Volioker était un membre d'un gang à Magnimar pendant quelques années avant de délaisser cette vie pour devenir l'une des premières personnes à partir pour Pointesable après sa fondation. Bonne chance, toutefois, si vous tentez de le faire parler de cette période de sa vie ! » (*Vrai ; voir Quête ci-après.*)

Quête (1^{er}). Volioker veut simplement vivre sa nouvelle vie à Pointesable, et s'il se met à faire confiance aux PJ, il peut leur demander de l'aider à étouffer les rumeurs qui circulent dans la



37. LE DRAGON ROUILLÉ

TAVERNE ET AUBERGE

Emplacement. 80, rue du Marché

Habitants

Ameiko Kajitsu, propriétaire (humain [f] noble 1/barde 3/roublard 1, CB)

Béthana Corwin, intendante (vieil halfelin [f] femme du peuple 1, NB)

Rumeur. « Ameiko est l'une des plus aimables habitantes de Pointesable, mais elle ne s'entend pas bien du tout avec Cyrdak Drokus. Tout le monde avance sa propre théorie sur l'origine de cette querelle, mais pour moi, il est clair que... »
(En fait, cette rumeur devrait se terminer par une hypothèse à chaque fois différente de celle précédemment entendue par les PJ. Certains croient que Cyrdak et Ameiko sont d'anciens amants rancuniers. D'autres disent que l'un des deux bardes a plagié l'une des œuvres de l'autre ou a vertement critiqué ses créations. N'hésitez pas à ajouter d'autres variantes de votre cru, mais personne en ville ne connaît la vérité indiquée ci-après.)

Quête. Voir Idées d'aventures du Dragon rouillé ci-après.

Marchandises. Nourriture et boissons standard, avec les spécialités suivantes :

Banquet. Mets expérimentaux préparés lors des festivals et des événements importants (3 pa).

Fleurs de fromage. Cœurs d'artichaut épicés farcis aux copeaux de fromage (1 pa).

Saumon au curry. Saumon au curry sur lit d'asperges (8 pa).

Hydromel à la framboise. Sucré et acidulé (5 pa le verre).

Bières de saison. Variable, productions de la brasserie des Deux Chevaliers (6 pc la chope).

Chambres. Fait particulièrement inhabituel, la taverne invite les aventuriers à monter sur scène pour raconter une histoire sur leurs audacieux exploits. Ameiko aime écouter ces histoires, et tant qu'elles sont vraies (les fausses histoires doivent être soutenues pas la réussite d'un test de Bluff ou de Représentation [scène] DD 20), elle offre une remise sur les chambres qu'ils louent. Voici les prix des chambres normalement pratiqués au Dragon rouillé :

Chambre de bronze. Gratuite, mais seulement si Ameiko l'autorise.

4 chambres luxueuses. 2 po la nuit (1 po la nuit pour un conteur).

7 chambres individuelles. 5 pa la nuit (3 pa la nuit pour un conteur).

Chambre commune. 5 pc la nuit (2 pc la nuit pour un conteur).

Cette grande bâtisse est la plus ancienne auberge de Pointesable. Elle se remarque grâce à l'impressionnante statue en fer (assez rouillé) représentant un dragon de bronze qui se dresse sur le toit, servant à la fois de paratonnerre et de décoration. Le Dragon rouillé abrite une taverne servant

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. Definition : (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 representation ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic design ; 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 Licenses : 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 Credit : 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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc ; Author : Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Caryatid Column from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Neville White.

Demon Lord, Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Quickling from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slime Mold from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene.

Tick, Giant from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Game ; Author : Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting : Sandpoint, Light of the Lost Coast © 2018, Paizo Inc ; Author : James Jacobs.

Pathfinder Univers : Guide de Pointesable. Black Book Editions. French translation © 2020, Paizo Inc.

PATHFINDER®

PATHFINDER 2 - LIVRE DE BASE

LES NOUVELLES RÈGLES DE PATHFINDER, ENCORE PLUS SIMPLES À APPRENDRE ET PLUS FACILES À METTRE EN ŒUVRE, VOUS DONNENT ACCÈS À UNE PERSONNALISATION D'UNE RICHESSE INÉGALÉE ! CET OUVRAGE EST LE POINT DE DÉPART D'UN NOUVEAU VOYAGE PLEIN DE REBONDISSEMENTS !



© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.

