

PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME

ORGANISATION DES VEILLEURS

Les veilleurs existe depuis maintenant 50 ans. Petite organisation créée à la base par un groupe de rodeurs varisiens, elle commence à faire parler d'elle et à s'étendre au-delà de la Varisie même. Ses membres ont pour mission de parcourir les routes et les régions reculées afin d'assurer une sécurité aux voyageurs et en particulier aux habitants se trouvant hors de la protection des grandes citées. Composés en général d'éclaireurs pour les autorités des villes et villages, les Veilleurs comptent aussi dans leurs rangs des chasseurs, des historiens, des spécialistes des créatures et des dangers de la nature, mais aussi quelques manipulateurs des forces occultes.

BUT : ECLAIRER ET PROTÉGER

Les Veilleurs étant à la base composés de rodeurs et de guerriers, l'organisation principale est surtout militaire et chaque unité (toujours composée de 3 à 5 hommes) se voit confier une zone à parcourir. Chaque Région est gérée par un Capitaine-Eclaireur qui de sa place forte (Caserne dans une ville, petit fort, château) organise les missions de chacun et sert de relais avec le reste de l'organisation.

Cependant chaque unité est complètement indépendante et reste libre de choisir ses missions et ses déplacements dans la zone qui lui a été attribuée. Ça seule obligation étant de remonter les informations découvertes (déplacements de monstres, camp de bandits, problème particulier, etc) au Capitaine-Veilleur qui fera circuler et indiquera tous ceci dans son journal de bord.

Eclairer : Les terres de Golarion et en particulier de la Varisie sont vastes et chargées d'histoires. De nombreuses zones ne sont pas encore tombées sous la main de la civilisation. Il reste encore de nombreuses choses à découvrir et surtout des puissances ténébreuses ou maléfiques profitant de ces zones d'ombres pour s'y dissimuler et proliférer. L'une des missions des Veilleurs est donc de parcourir les terres de Golarion afin de découvrir les différents lieux pas ou peu connu de la civilisation, de les répertorier et de les explorer afin d'être sûr qu'aucun danger s'y dissimulent. Leur rôle d'éclaireur est aussi de vérifier et pister les différentes créatures monstrueuses, mais aussi les animaux sauvages afin de relever leurs déplacements, les modifications de leurs habitudes, et de prévoir les différentes attaques qu'ils ne manqueront pas de mettre au point contre les villes et villages alentours.

Protéger : Les Veilleurs parcourent les différentes routes afin de les rendre sûres en particulier face aux bandits de grands chemins, mais aussi afin d'empêcher certaines créatures errantes de s'en prendre aux voyageurs et aux commerçants ou aux petites communautés isolées. La plupart sont très heureux dès qu'ils voient venir vers eux les capes vertes de cet ordre qui commence à être réputé. Protéger c'est aussi protéger la nature et sa beauté contre les méfaits de la civilisation. Les Veilleurs essayent donc de réguler la chasse, la coupe du bois, et sont souvent en relations avec les mairies ou les chefs de communautés alentours afin de les conseillers. Certains groupes n'hésitent pas à se mettre aussi en bon termes avec les cercles druidiques qu'ils croisent afin de leur apporter leur soutien dans cette lutte face à l'avancée de la civilisation.

Journal : Chaque Veilleur se doit d'établir un journal de bord dans lequel il retrace tous ce qu'il voit, fait ou décide de mettre en place. Chacun de ses déplacements est répertorié, ainsi que toutes les créatures rencontrées, leurs lieux de vie et des informations sur leur communauté. Véritable mine d'or d'informations diverses, ces journaux permettent de garder une trace de toutes les découvertes faites par les Veilleurs. Dès qu'un journal est rempli, le Veilleur doit rejoindre sa base d'attache afin de le déposer dans la bibliothèque prévue à cet effet et d'en reprendre un vierge pour le remplacer.



ALIGNEMENT : NB

Les Veilleurs sont des personnes ayant à cœur de défendre la vie et leur pays. La plupart portent en eux cette bonté qui vous pousse à prendre des risques pour des inconnus, simplement afin de protéger leur vie au péril de la vôtre. Mais ils essaient de garder une certaine neutralité face aux lois en place, car elles risqueraient de devenir parfois pour eux un carcan qu'ils ne peuvent accepter de porter. Il est parfois nécessaire de prendre des décisions qui vont au-delà des règles établies...

CHEF DE L'ORDRE ET HIÉRARCHIE

L'ordre des Veilleurs est géré par le Général Elystriann un elfe délaissé qui appartenait déjà à l'époque au groupe originel qui fonda l'ordre. Ses compagnons sont depuis tous morts ou bien trop vieux pour continuer l'aventure, il a pris à sa charge de continuer à gérer cet ordre qui compte beaucoup pour lui et de le faire grandir afin qu'il puisse rayonner bien au-delà de la Varisie. Sous ses ordres se trouvent trois Commandant : Oark Edersonn un barbare Ulfe qui s'occupe du Belkzen, Dame Helena Stariwoska une humaine Archer-mage qui gère l'installation des Veilleurs en Ustalav et Carmina Tiber une varisienne pure souche Prêtresse de Desna qui est son bras droit en Varisie. Chaque Commandant a sous ses ordres plusieurs Capitaines-Veilleurs qui eux organisent leurs troupes en unités toutes commandées par un Sergent-Veilleur.

CLASSES DE PRÉDILECTION

Rodeur, Guerrier, Druide, Prêtre de la nature ou du voyage, Roublard.

CLASSES RARES

Mage, Moine, Paladin

QUARTIER GENERAL

Le Quartier général des Veilleurs se trouve dans la ville de Port-Enigme. C'est là que l'ordre d'origine a vu le jour et qu'il s'est installé. Port-Enigme a une position assez centrale dans la Varisie et possède aussi un grand nombre de bibliothèques permettant aux Veilleurs de pouvoir venir faire des recherches. De plus malgré une sévérité importante de la part des Seigneurs de la ville, les habitants y ont une certaine indépendance que les Veilleurs apprécient. Le Quartier-Général est un Hôtel particulier, Le « Manoir au géant » qui se trouve proche de la grande arche thassilonnienne. Le bâtiment est ancien mais très grand et bien éclairé et surtout possède un accès aux réseaux des égouts et des tunnels permettant d'y entrer ou d'en sortir si besoin s'en être vu. Datant de l'époque de Thassilonne, il possède une étrange statue d'un magnifique géant qui en garde son porche principal. Certains disent que ce pourrait être un golem ou un géant statufié il y a des milliers d'années. Mais pour le moment, rien ne le prouve, et il n'a jamais bougé de sa place.

REJOINDRE L'ORDRE

L'ordre des Veilleurs est public et n'importe qui peut donc demander à en faire partie. Mais rares sont ceux qui y accèdent car le refus est souvent automatique. Initialement seul un Veilleur peut faire de quelqu'un un autre Veilleur. Il faut être recommandé et surtout choisi par un membre de l'ordre. C'est souvent suite à des actes de protection des autres, de sacrifice de soi pour la communauté ou de destruction d'un danger réel que l'un des membres de l'ordre décide d'approcher la possible recrue. Cependant certains candidats se présentant au Manoir peuvent être choisis, soit parce que leur réputation les précède, soit parce que le Général ou un Capitaine ressent chez lui un « appel », un besoin de servir les autres ancré au fond de l'âme.

GAGNER DU PRESTIGE

Un veilleur gagne du prestige en faisant ce pourquoi il existe. Chaque voyageur ou groupe de voyageur qu'il aide à sortir d'une situation dangereuse lui apporte 1 PA, chaque communauté qu'il aide à repousser un danger quelconque lui fait gagner 1 à 3 PA en fonction du danger. Chaque journal qu'il rapporte (environs tous les 4 niveaux de personnage) lui rapporte un gain direct de 3 PA. Le reste des gains est en fonction des actions du joueur et de la décision du meneur de jeu. Faire entrer un nouveau membre dans l'ordre par exemple pourrait permettre le gain d'1 PA afin de représenter le désir du personnage de voir l'ordre perdurer.

RESSOURCES

Vous trouverez ci-dessous les différentes ressources à disposition d'un membre de l'ordre en fonction de son Total de Prestige (TPA) et de son Prestige à disposition (CPA).

1 TPA : Vous êtes un membre officiel des Veilleurs, quand vous portez votre cape ou votre broche vous identifiant comme tel vous avez une réduction de 5% dans tous les relais routier que ce soit pour manger, dormir ou acheter une monture.

1 CPA : Vous pouvez acheter une copie d'une carte de la région dans laquelle vous vous trouvez auprès d'un Capitaine de l'ordre ou d'un de ses géographes. Cette carte vous apporte un bonus de +2 à tous vos tests de survie, pistage et connaissance géographique tant que vous vous trouvez dans la région.

1 TPA, 1 CPA : Vous pouvez faire appel à un érudit de l'ordre des veilleurs qui fera des recherches pour vous sur une région, une créature ou un danger particulier. Ces recherches vous apporteront un bonus de +5 temporaire à vos tests de connaissance liés à ce sujet pour la durée d'une semaine. Il faudra 24h à l'érudit pour pouvoir réaliser votre recherche.

5 TPA : Vous êtes maintenant un membre reconnu de l'ordre, votre réduction auprès de tous les relais routier est maintenant de 10%.

5 TPA, 1 CPA : Vous pouvez vous rendre dans la bâtisse de votre ordre la plus proche afin d'accéder aux journaux de voyage qui y sont entreposés par les Veilleurs pour une durée d'une journée. Tant que vous y accédez vous obtenez un bonus de +5 à tous vos jets de connaissances exploration de donjon, histoire, géographie, mystère, nature et folklore local. Il vous faut 1 heure pour chaque recherche que vous voulez faire.

5 TPA, 1+ CPA : A force de vadrouiller dans votre région, vous savez où se situe le cercle druidique le plus proche allié à votre ordre. Vous pouvez prendre contact avec eux afin qu'il vous aide dans votre quête. Ils peuvent vous fournir du matériel pour une valeur de 350 Po. Vous pouvez aussi leur demander de vous aider par le lancement d'un sort de leur obédience en fonction du coût normal se trouvant dans le tableau page 56 du « Faction Guide ».

10 TPA, 3 CPA : Vous pouvez engager les services d'un maître artisan, ou d'un professeur pour une semaine. Pendant ce temps, il pourra travailler pour vous que ce soit pour la réparation ou l'élaboration d'équipement ou pour vous former à coût réduit de 50%.

10 TPA, 5+ CPA : Vous gagnez un contact dans une ville de votre choix. Quand vous consultez votre contact sur des informations locales, des nouvelles ou sur des connaissances liées à la région, vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets de diplomatie, connaissance (histoire), connaissance (folklore local), connaissance (nature); connaissance (géographie) et connaissance (noblesse). Vous devez laisser 24 heures à votre contact pour vous trouver l'information désirée. Pour chaque CPA dépensés en plus vous augmenterez le capital risque que sera prêt à prendre votre contact pour obtenir l'information. (cf. règle des contacts dans le Guide de Campagne). +5 CPA en plus le bonus accordé par votre contact monte à +4.

15 TPA : vous avez atteint le grade de Sergent dans l'ordre des Veilleurs.

15 TPA, 1+ CPA : Vous savez où se trouve tous les refuges et les différentes cachette de nourriture et de fourniture de votre ordre, ou vous savez reconnaître les signes permettant de vous y guider si vous ne vous trouvez pas dans votre région. Chaque CPA dépensé réduit de 0 minutes le temps nécessaire pour retrouver la cachette en partant d'un temps de départ de 2D6 x 10 minutes. Une cachette typique comprend : pour environ 350 Po de matériel et de nourriture. Pour 5 CPA supplémentaire c'est un refuge qui est découvert permettant de garder au chaud et de nourrir 1D4 + 2 personnes pour 1D6 jours.

15 TPA : Vous pouvez faire appel au contact druide, prêtre ou lanceur de sort profane de l'organisation pour acheter le lancement d'un sort (Cf. l'appendice page 56 du « Faction Guide) avec une réduction d'1 CPA en moins (minimum 1).

15 TPA, 3 CPA : Vous êtes autorisés à avoir avec vous une petite unité de Veilleur qui travaille pour vous et répond à vos ordres. Cependant ils ne pourront vous aider que si la mission que vous entreprenez est liée à votre ordre. Ce sont de 3 à 5 hommes d'armes ayant un niveau repartis entre eux égale aux votre -2.

20 TPA : Vous pouvez acheter ou améliorer une de vos armes avec l'une des modifications suivantes avec une réduction de coût de 10% : *Acérée, Boomerang, Feu, Foudre, Longue portée, Rapidité, Traqueuse ou Tueuse (autres qu'une race dites intelligente).*

20 TPA : Vous pouvez acheter l'un des objets merveilleux suivants avec une réduction de 10% : *Amulette d'armure naturelle +1 ou +2, Bateau pliant, Bottes des sept lieux, Bracelet d'archer, Cape d'araignée, Carquois efficace, Ceinturon de dextérité du chat (+2), Charme d'antipoison, Corde d'escalade, Fourreau d'affutage, Gants de nage et d'escalade et Sac sans fond modèle 1 et 2.*

25 TPA : Vous pouvez acheter ou améliorer une de vos armures ou un de vos boucliers avec l'une des modifications suivantes au coût réduit de 10% : *Anti projectile, Défense, Forme animale, Mimétisme, Ombre, Résistance aux énergies destructrice et Résistance supérieure aux énergies destructives.*

30 TPA : vous pouvez accéder au grade de Capitaine de votre région. Il faut pour cela que la place soit disponible ou que vous vous installiez dans une nouvelle région qui n'est pas encore contrôlée par les Veilleurs. Vous êtes autorisé à monter votre propre place forte afin de pouvoir recevoir vos hommes et garder précieusement leurs journaux de voyage.

30 TPA, 1+ CPA : Vous êtes autorisés à emprunter de l'argent à l'ordre afin de mener à bien une mission ou de construire ou acheter votre place forte, ainsi que les hommes pour la garnir. Chaque CPA dépensé vous permet d'emprunter pour 200 Po à l'ordre avec un maximum égal à 200 x TPA. Vous devrez rendre cette argent à l'ordre à un rythme de minimum 2% de la valeur emprunté mensuel et avec un taux de crédit de 10% au total.

35 CPA, 1 CPA : vous êtes devenu une légende et un personnage reconnu par tous pour sa bonté et son sacrifice pour le bien commun. Vous gagnez un bonus de +2 à tous vos tests de Bluff, Diplomatie, et intimidation tant que vous vous trouvez dans votre région de prédilection. Pour 1 CPA vous gagnez ce bonus dans une région autre que la vôtre pour une semaine.