

WARRINDER

Un fanzine Pathfinder pour et par les fans !



PaizoCon 2009



Volume 1 | Août 2010 | Gratuit

Table des matières

- 2 Traits régionaux pour l'Osirion
 - 4 En route vers Varno, chapitre 1
 - 8 Les dangers de Sombrelune
 - 10 Extraits du journal de Zertus Hargon
 - 11 Le destructeur de Rovagug
 - 14 Le derviche de la Fleur de l'Aube
 - 16 La vie à Korvosa
 - 18 La pince d'Abendégo
 - 20 Les chroniques de Xain Marrick
 - 22 Journal d'un Éclaireur : la tombe de Talithia
 - 24 Les Éclaireurs du Qadira : le carnet de notes de Suri
 - 26 Comme l'éclair
 - 28 La vieille femme de la rivière
 - 30 Le vrai Bir Gatland
 - 32 Cher journal
 - 34 Les voiles noires
 - 36 Le trésor du pharaon
 - 38 Les blancs-becs
 - 43 Poèmes de la Vallée
 - 44 Le dernier souhait
 - 46 Les liens du sang
 - 48 Le seigneur de la mort d'Urgathoa
 - 50 Les outils des chasseurs de morts
 - 52 Les misérables de l'Ustalav
 - 54 Traits de personnages pour Absalom
 - 56 La Grande Gueule de Rovagug
 - 58 Le plus doux de tous les fruits
 - 60 Gro'kosh
 - 62 Les ombres du Monde Premier
 - 64 La cape sanglante
 - 65 L'Étendue Mwangi : Senghor
 - 66 Tout droit sorti du nid
 - 69 La galerie d'en-dessous
 - 71 Trop petit pour qu'on le remarque
- Encarts Demande-au-Shoanti
pages 5, 12, 21, 25, 27, 31, 49, 53, 57

Auteurs ayant contribué à ce livret : Adam Daigle, Charles Evans, Clinton J. Boomer, Colter « Dreamweaver » Guthrie, Craig « flash_cxxi » Johnston, Cristian « Cicatrix » Bodea, Dennis « daOgre » Baker, Eric « Epic Meepo » Morton, Ernesto « Montalve » Ramirez, Guy Humual, Hal Maclean, Ian « cappadocios » Cunningham, Kelly « Gotrek22 » Gragg, Jeff « Shadowborn » Lee, Jonathan « Wicht » McAnulty, Joshua « Zynete » Blanej, Justin « Black Fang » Sluder, Larry « Larcifer » Wilhelm, Lissa « SunshineGrrrl » Guillet, Matthew « The Twitching King » Stinson, Michael « Ask a Shoanti » Kortez, Mike « taig » Welham, Neil Spicer, Ross Byers, Russ Taylors, Paris Crenshaw, Tae-Bin « Nerrat Dei » Gulliver, Theodore « Zuxius » Thompson, et Troy E. Taylor

Artistes ayant contribué à ce livret : Ashton « N'wah » Sperry, Claudia « Darkhanna » Burgos, Conceicao « Lylla4 » Hallen, Crystal « Immora » Frasier, Dave « The eldritch Mr. Shiny » Mallon, Hugo « Butterfrog » Solis, James Keegan, James « Sir_Wulf » Mackenzie, Jason Kirckof, Kevin « Callous Jack », Liz « Lilith » Courts, Matthew « The Twitching King » Stinson, Michael Jaecks, Michelle « Mishi » Craddock, et Ralluca Rusu

Illustration de couverture : un Éclaireur traverse l'Osirion, par Michael Jaecks et Hugo « Butterfrog » Solis

Remerciements : Anugs « anmac » MacLennan, Clinton Boomer, Constantin, Terton, Dennis « daOgre » Baker, Ernesto « Montalve » Gomez, Helen Crenshaw, Justin, « Black Fang » Sluder, Kelly « gotrek22 » Gragg, Kevin « Sharoth » Jackey, Matt « Fray » Widmann, Michael « Ask a Shoanti » Kortez, Michael « kurgon » Kelly, Michael « taig » Welham, Patrick Curtin, Richard « fopalup » Morrison, Robert « Snorter » Feather, Rober Whitney, Roger « R_Kane » Wesson, Russ Taylor, Tim « Timitius » Nightengale, Thomas Carpenter Jr

Traduction française et relecture : Agasha, Alestos, Âme, Bayouboozer, Brice37, Dalvyn, Élentir, Gilgamesh, Hunka, Littlerogue, Mériadec, Mordicus, Philousk, Styx31, Zent



Volume 1 | Août 2010 | Gratuit

Éditeurs

Adam Daigle
Ashavan « Koldoon » Doyon
David « Hill Giant » Schwartz
Liz « Lilith » Courts
Thomas « Majuba » McQueen

Conception graphique

Hugo « Butterfrog » Solis

VF : Dalvyn

Contacts

hugo@butterfrog.com

VF : dalvyn@gmail.com

PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME™

~~3.5 Survives!~~
3.5 Thrives!

50,000 BETA PLAYTEST DOWNLOADS AND COUNTING

THE BIGGEST RPG EVENT OF THE YEAR

CORE RULEBOOK RELEASES 8/13/09

PAIZO.COM/PATHFINDER



Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC, and the Pathfinder Roleplaying Game is a trademark of Paizo Publishing, LLC. ©2009 Paizo Publishing, LLC.

OPEN DESIGN
PRESENTS

Dwarves of the Ironcrags

RAIDERS, BRAWLERS & TRADERS



A
ZOBECK
GAZETTEER

by **Wolfgang Baur**

PRINT (\$15.95) PDF (\$9.95)

ORDER YOUR COPY AT KOBOLDQUARTERLY.COM

Open Design and Zobeck are trademarks of Open Design LLC.



Avant-propos

J'aurais dû le savoir.

Je veux dire... Je savais déjà que vous étiez un cran au-dessus des autres. Depuis que nous avons lancé Pathfinder il y a seulement quelques années de ça (je n'ai pas encore tout à fait réalisé que je suis sur le point d'envoyer le volume #25 à l'imprimeur – j'ai l'impression qu'hier encore, je me demandais si Nick Logue allait être à la hauteur pour bien rendre l'atmosphère d'horreur qui convenait au « Massacre de la montagne Crochue » – encore une chose que j'aurais dû savoir), vous (c'est-à-dire tous les fans de Pathfinder) avez créé des histoires de fiction, des illustrations (même certaines plutôt osées !), des sites web, des enregistrements de chants gobelins, des figurines en papier, des lieux de discussions en ligne et des vidéos. Nous avons même une copie de la Béta avec une reliure artisanale en cuir ici au bureau, encore un produit de votre travail acharné. L'année passée à la Gen Con, nous avons pu voir le premier déguisement inspiré de Pathfinder : une prêtresse de Desna qui nous a rendus fous, Wes et moi (j'espère que nous n'avons pas effrayé cette jeune femme au point qu'elle ne fasse pas de nouveau costume cette année !). Vous nous avez fabriqué des congés (la journée Erik Mona), vous avez fondé une convention en notre honneur, et vous nous avez fait livré de la pizza au bureau les jours où nous étions débordés. Et, au moment où j'écris ceci, une école s'appête même à produire une pièce de théâtre inspirée des « Offrandes calcinées » ! On a demandé au metteur en scène de nous envoyer des photos.

Et donc, je ne sais pas vraiment pourquoi je craignais que *Wayfinder* soit tout petit.

Quand Liz m'a demandé d'écrire l'avant-propos pour *Wayfinder*, j'ai évidemment accepté immédiatement. « Ça sera une bonne occasion pour remercier tous les fans pour leur dévouement, leur créativité et leur support. » ai-je pensé. Mais, quand elle m'a envoyé le PDF pour pouvoir y jeter « un rapide coup d'œil », j'étais sans voix. Il ne s'agissait pas

d'une dizaine de pages reprenant des règles maison et des récits de jeu. C'était un véritable magot contenant exactement le genre de choses que j'adorerais publier dans un livre Pathfinder. Et il y avait 72 pages ! J'ai passé l'heure qui a suivi à regarder le contenu de *Wayfinder*, excité, intrigué et encore sous le choc de la surprise. Dans ces pages, vous trouverez des illustrations originales, des histoires de fiction, des sorts, des lieux où placer des rencontres, des objets magiques, des poèmes, des traits de personnages, des classes de prestige, des monstres, des archétypes, des BDs... et la liste continue encore et encore.

Je ne vais pas vous cacher la vérité. Il y a deux ans, la situation de Paizo était plutôt effrayante. La compagnie vivait de la publication des magazines et, même si nous avions commencé à tâter le terrain du côté de la publication de livres et que nous possédions notre propre magasin en ligne, les magazines étaient la colonne vertébrale de la compagnie. Nous ne savions absolument pas si une gamme de campagnes paraissant tous les mois pourrait marcher ou non, mais nous n'avions pas d'autres choix que d'attendre et de voir si ça allait être le cas.

Et nous voici deux ans plus tard. Pathfinder s'est étoffé : à côté des routes de l'aventure et des modules, on trouve des suppléments rédigés pour les joueurs, un atlas, des suppléments pour le MJ, un livre de campagne à couverture cartonnée et, d'ici quelques mois, notre jeu de rôle bien à nous. Ce furent deux années de folie, mais les précommandes et le buzz qui se développe autour du jeu de rôle *Pathfinder* sont incroyables. Et, bien sûr, nous devons tout ça en grande partie à tous ceux qui ont dépensé leur argent durement gagné pour supporter Paizo et nos plans de dingues. Donc... merci à vous tous. Merci de nous supporter, de nous inspirer et de continuer à réclamer des produits de grande qualité !

Mais, surtout, merci de m'avoir rappelé ce que c'est que d'être un fan. C'est facile de perdre ce sentiment de vue quand on est de ce côté-ci de la barrière.

Et maintenant, si vous voulez bien m'excuser, j'ai quelque 72 pages de contenu génial à lire !

James Jacobs
Fan de *Wayfinder*





Traits régionaux pour l'Osirion

Par Michael "Ask a Shoanti" Kortez & Hal Maclean
Illustration de Crystal "Immora" Frasier
Traduction de Dalvyn

On dit qu'il existe dans le désert un plus grand nombre d'espèces animales que partout ailleurs dans le monde. On pourrait dire la même chose du peuple de l'Osirion : rien que dans la région entre Sothis et Shiman-Sekh, il y a plus de diversité que ce qu'on trouve sur plusieurs autres continents.

— Jalden Krenshar, Capitaine d'aventure

Amoureux des félins. Certains individus, comme le personnage, considèrent les félins non pas comme de simples animaux de compagnie, mais comme des créatures possédant une importante signification karmique. Les félins peuvent apporter la bonne fortune ou, lorsqu'on les maltraite, un destin funeste. Le personnage gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'empathie sauvage envers les félins de n'importe quelle taille, qu'ils soient dressés ou sauvages. S'il choisit un chat, un léopard, un tigre ou un lion en tant que compagnon animal ou familier, la créature gagne un don supplémentaire à choisir parmi la liste suivante : Course, Discret, Talent (Escalade).

Antiquaire. Le marché gris du commerce des reliques antiques n'a pas vraiment de secret pour le personnage. Au fil du temps, il s'est même fait un petit bénéficiaire, mais surtout il a bien dû apprendre sur le tas qu'il fallait toujours rester attentif aux contrefaçons. Le personnage gagne un bonus de +1 aux tests d'Estimation. Estimation est une compétence de classe pour lui.

Artisan officiel. Un membre de la dynastie osirionaise des Khémet a choisi d'acheter, publiquement, une des œuvres du personnage. Sa création se trouve maintenant dans le palais du Procréateur ou dans un autre lieu célèbre comme le palais des expositions de Sothis. Grâce à cette reconnaissance publique de ses talents, le personnage a pu obtenir de meilleurs prix pour ses autres œuvres. Chaque fois qu'il fait un test d'Artisanat pour gagner de l'argent, il en reçoit 10% de plus.

Bilinguisme. On parle des milliers de langues et de dialectes en Osirion. Le personnage s'est efforcé de se familiariser avec les deux langues les plus importantes. Il sait parler l'osirionais ou le commun (c'est une langue en bonus). De plus, il gagne un bonus de trait de +1 en Connaissances (folklore local, Osirion).

Dénicheur de Shiman-Sekh. Comme l'eau et la nourriture sont abondantes à Shuman-Sekh et rares partout ailleurs, le personnage a développé une féroce envie de ne jamais souffrir de la faim ou de la soif. Il obtient un bonus de trait de +2 aux tests de Perception et de Survie pour trouver ou localiser de quoi manger et boire.

Embaumeur osirionais. Les anciennes traditions d'embaumement nécromantique n'ont pas de secrets pour le personnage, pas plus que leurs origines. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Profession (embaumeur). De plus, s'il crée un mort-vivant à l'aide d'un sort comme animation des morts, création de mort-vivant ou création de mort-vivant suprême, il peut choisir d'octroyer à ses créations ou bien un bonus supplémentaire d'armure naturelle de +1, ou bien un bonus d'une case (1,50 mètre) à leur vitesse de déplacement de base.

Érudit de Téphu. Les informations que le personnage a collectées en consultant les archives historiques de Téphu lui sont parfois utiles dans d'autres domaines également. Une fois par jour, lorsqu'il doit réaliser un test de Connaissances, le personnage peut décider de faire un test de Connaissances (histoire) de DD 20. Si ce test réussit, sa marge de réussite (la différence entre le résultat et le DD) est reportée en tant que bonus à l'autre test de Connaissances. Le personnage ne subit aucune pénalité si le test de Connaissances (histoire) échoue.

Expert en tombes An. Le personnage connaît bien les habitudes architecturales de la tradition An et son instinct lui permet de trouver son chemin hors de n'importe quel bâtiment. Une fois par jour, lorsque le personnage se trouve dans un bâtiment construit par l'homme, il peut tenter un test de Survie de DD 20. Si ce test réussit, il peut revenir sur ses pas et retrouver l'entrée par laquelle il a pénétré dans le bâtiment.

Fierté de Totra. Suite à l'oppression subie par les citoyens de Totra, le personnage a développé une forte hostilité contre tous les individus qui voudraient l'intimider. Lorsqu'un ennemi tente, sans succès, de l'affecter par un effet de terreur, le personnage gagne un bonus de trait de +2 sur son prochain jet d'attaque contre cet ennemi. Si l'ennemi a tenté, sans succès, de l'intimider par un test de compétence, le bonus passe à +4.

Fils des Khamsin. En survivant aux terribles tempêtes de sable de l'Osirion, le personnage a appris à résister aux forces qui voudraient le plaquer à terre. Il gagne un bonus de trait de +2 au DMD pour résister à des bousculades ou des crocs-en-jambe. De plus, lorsqu'il doit faire face à des vents forts ou à un autre effet relatif aux vents, on applique les règles comme s'il appartenait à la catégorie de taille directement supérieure à la sienne.

Fouet rapide. Le personnage a travaillé avec un fouet quasiment toute sa vie, de sorte que manier cette arme est pratiquement devenu une seconde nature pour lui. Lorsqu'il a besoin de son fouet, c'est comme si son arme venait se placer d'elle-même dans sa main. Il peut dégainer un fouet en une action libre ou ramasser un fouet situé sur la case qu'il occupe ou sur une case adjacente en une action rapide. Il reçoit également un bonus de trait de +2 à ses jets d'attaques lorsqu'il tente d'enrouler son fouet autour d'une poutre, d'une charpente ou d'un autre élément de décor qu'il peut utiliser comme point d'appui pour se balancer avec son fouet.

Garde éternelle. La Garde éternelle est une unité de gardes du corps fanatiques protégeant la dynastie régnante de l'Osirion. Le Prince de Rubis récompense leur dévotion en autorisant leur chef à puiser dans le trésor de Sothis pour financer les soins et les résurrections dont ils pourraient avoir besoin. Le temps que le personnage a passé au sein de la Garde éternelle lui a appris qu'il n'y avait pas grand-chose à craindre au combat tant qu'il y avait un prêtre à proximité. Protéger les prêtres est en effet l'un des meilleurs stratagèmes que le combattant peut décider de suivre; le personnage reçoit un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et l'intimidation s'il peut voir un prêtre avec une ligne de vue directe. S'il aperçoit un ennemi blesser un prêtre allié, il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts pour sa prochaine attaque contre cet ennemi (qu'elle touche ou pas).

Gardien des traditions. Le passé est la clef du futur. Cet adage n'a jamais été aussi pertinent qu'en Osirion, le berceau de la civilisation. Le personnage a étudié les secrets du passé. Il gagne un bonus de trait de +1 en Connaissances (histoire). De plus, il apprend l'ancien osirionais comme langue en bonus.

Hetkoshu-Hes (Ami des démons des rivières). Les rives du fleuve Sphinx en Osirion fourmillent de cobras et de crocodiles iridescents aux écailles noires qu'on regroupe sous l'appellation d'Hetkoshu. Certains individus, comme le personnage, sont parvenus à rentrer en communion avec ces dangereux prédateurs. Le personnage gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'empathie sauvage portant sur les serpents et les crocodiles. S'il choisit un serpent constricteur, un crocodile ou une vipère comme compagnon animal ou familier, la créature gagne un don supplémentaire à choisir parmi la liste suivante : Athlétisme, Course, Discret.

Invocateur de nuées élémentaires. Le peuple du personnage a suivi les clans élémentaires nomades qui forment l'âme du désert et a même vécu en leur sein. Lorsque le personnage lance un sort de convocation de monstres ou de convocation d'alliés naturels afin d'invoquer 1d3 élémentaires de terre ou d'air, il en invoque automatiquement un de plus (pour un total de 1d3+1 élémentaires).

Lutteur d'Hetkoshu. Le personnage est l'un des rares individus courageux qui osent affronter les crocodiles du fleuve à mains

nues, et ses cicatrices en sont une preuve bien visible. Il gagne un bonus de trait de +4 aux tests de lutte faits sous l'eau.

Marchandeur d'Éto. L'ambiance mercantile d'Éto a affiné le sens des affaires du personnage lorsqu'il s'agit de trouver une bonne affaire ou de marchander. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Estimation et de Bluff.

Méhariste. Depuis plusieurs siècles, le peuple du personnage utilise une cavalerie montée à dos de chameaux, mettant à profit la surprenante intelligence de ces animaux. Le personnage est si habile au combat lorsqu'il est monté sur un chameau qu'il gagne un bonus de trait de +4 à ses tests d'Équitation pour monter ou descendre de selle rapidement, pour faire accélérer son chameau ou encore pour s'abriter derrière lui. Il reçoit également un bonus de trait de +2 aux tests de Dressage pour former un chameau au combat ou pour lui apprendre le tour d'attaque.

Novice de la Fleur de l'Aube. Le personnage connaît bien le texte de la Naissance de la Lumière et de la Vérité et il prend les enseignements de Sarenrae à cœur. L'introduction du culte de la Fleur de l'aube en Osirion joua un rôle primordial dans l'évolution des philosophies osirionaises et des caractères du peuple osirionais. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Connaissances (religion) ainsi qu'un des avantages suivants : formation au maniement du cimeterre, ou bien un bonus de trait de +1 au DD des jets de sauvegarde contre ses canalisations d'énergie, ou bien Connaissances (religion) comme compétence de classe.

Remèdes Wati. Après avoir entendu plusieurs fois l'histoire de l'ancien fléau qui a ravagé Wati, le personnage prend presque instinctivement des mesures pour se protéger lui et ses amis des maladies. Sa vigilance constante lui donne un bonus de trait de +1 aux tests de Vigueur contre les maladies. De plus, il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Premiers secours visant à traiter une maladie.

Réserviste d'Ipeq. L'atmosphère martiale d'Ipeq a développé l'instinct de soldat du personnage lorsqu'il s'agit de combattre au sein d'une unité. La première fois qu'il touche une créature, il obtient un bonus de trait de +1 aux dégâts si elle a déjà été blessée par un allié au cours de ce round. Si l'allié en question possède également ce trait, le bonus passe à +2.

Spécialiste des hiéroglyphes. Les mathématiques, la grammaire et l'histoire des écritures symboliques n'ont que peu de secrets pour le personnage, qui est fêré des mystères liés aux hiéroglyphes de l'ancien Osirion. Il reçoit un bonus de +1 à tous les tests de Linguistique visant à déchiffrer des écrits ainsi qu'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les pièges et les sorts liés à des glyphes ou à des symboles.

Travailleur du désert. Le personnage n'a pas peur de mettre la main à la pâte ou de consacrer de longues journées de travail à des projets que d'autres n'auraient même pas considérés. Il reçoit un bonus de trait de +2 aux tests de Vigueur pour résister aux dégâts causés par les environnements chauds. Il ne lui faut également que la moitié du temps normal pour redevenir en forme lorsqu'il est fatigué ou épuisé. ☉



En route vers Varno, chapitre 1

Par Clinton J. Boomer

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

Une pluie froide et nourrie tombe sur la route obscure. Le bruit des pavés vétustes et des anciennes racines écrasés par les bottes, les sabots et les roues de charriots étouffe les échos du vent qui se faufile entre les arbres noirs plus loin.

« Par le feu, l'enfer et les damnés, cette torche ne veut pas rester allumée. »

Trempe jusqu'à l'os malgré les nombreuses couches de tissu noir, l'homme maigre maudit sa mauvaise fortune. Sur un coup de tête, il avait revendu sa nouvelle lanterne à capote pour s'offrir de l'alcool et pouvoir passer une nuit de plaisirs sexuels parfumés une semaine plus tôt à Caliphass.

« Hé oh, Loz ! T'es sûr que t'as pas d'huile pour cette satanée lampe ? »

Une voix profonde et rocailleuse lui répond, un grognement bestial modelé par une langue bien trop humaine et prononcé en serrant les dents. « Va te faire... Si tu n'apprends pas à rester dans ton rôle, je te découpe du ventre jusqu'au menton et je vais me chercher un autre prêtre. »

« Oui, enfin... C'est pas la première fois que j'entends ça. »

« Hein ? »

« Rester dans mon rôle ? Loz, on est au milieu de nulle part, à plus de quatre-vingts kilomètres de la moindre chose ! »

« Les forêts de cette région ont des oreilles, mon père. Et puis, ça

te fera de l'entraînement. »

L'homme pâle soupire puis il secoue la tête et le tricorne noir qui la surmonte. Il fait une nouvelle tentative, d'une voix tout à coup douce et mielleuse.

« Mon fils, par les vertus et la grâce d'Aroden, celui qui a longtemps régné, béni soit-il au nom de tous les hommes bons, aurions-nous quelque huile à lampe là-dedans ? »

L'autre répond, « Nous manquons d'huile depuis le jour où nous avons quitté la lande aux Grives, monsieur. »

« Ah oui, mon fils. Comme c'est terrible. Et, par chance, avons-nous le moindre espoir de nous soustraire à ce terrible climat et de nous retirer dans un lit bien chaud avant la fin du jour ? »

« Pas le moindre, bon père. Le climat persiste, et l'accueil réservé aux étrangers dans les hautes-terres du Varsex au nord de la baie d'Avalon est notoirement peu amical. »

« À cause des déprédations causées par ces brigands de Varisiens, nul doute. Ne fais jamais confiance à un Varisien, mon fils. Un peuple tout entier de voleurs et d'escrocs, tous autant qu'ils sont. »

« Vous devez confondre avec les Shoantis, monsieur. »

« Ce sont tous les mêmes, mon fils. Hé bien, nous devons donc faire contre mauvaise fortune bon cœur. Heureusement, ce que nous amenons, le salut n'est pas une denrée périssable. »

« Vous avez bien raison, mon père. Continuons jusqu'à Colline-Charogne au moins. »

« Béni sois-tu, mon fils. C'est à peine à quatre jours de marche de la baie et nous avons déjà effectué les trois-quarts du chemin, n'est-ce pas ? »

« Nous devrions voir les tours noires de Colline-Charogne lorsque la nuit tombera demain. Quelques pièces de cuivre à la porte et on nous laissera entrer. Puis une petite course pour le trésorier Splitt et nous pourrons continuer notre tournée dans ces terres de Varno avides de piété. »

« Et les jeunes filles du pays aux joues roses trouveront certainement en nous un grand réconfort profondément spirituel ! Et quelle sorte de course devons-nous effectuer pour le trésorier à Colline-Charogne, pouvez-vous me le rappeler ? »

« Quelqu'un lui doit de l'argent. »

« Ah, oui. Eh bien, c'était plutôt stupide de leur part, n'est-ce pas ? »

« Très stupide en effet, mon père. »

« Et lorsque nous aurons débarrassé ce pêcheur endiablé de ses biens mal acquis et de sa douloureuse culpabilité, le baron Machin-Chose, c'est ça ? Qu'allons-nous faire ensuite ? »

« Tous les trois – nous deux et l'argent du baron, donc –, nous rencontrerons Garreth et ses sbires dans une crique privée à l'ouest-nord-ouest de Marche-du-Trône dans trois semaines. Ça nous laisse bien assez de temps pour récupérer quelques donations pour le nouveau sanctuaire et pour nos autres œuvres. »

« Bah, Marche-du-Trône, en plein cœur du domaine de Razmir. C'est une ville où je n'ai aucune envie d'être pris la main dans le sac. »

« Tu as peur de te faire avoir par des escrocs meilleurs que toi, Kinterkoff ? »

« Me faire avoir ? Non. Me faire prendre par la force, peut-être. »

« Eh bien, c'est pour ça que je suis là, mon père. »

« En effet, mon fils. En effet. »

Un soleil timide apparaît enfin au-dessus des arbres noirs, au moment où l'homme pâle gratte les restes de son repas, les faisant tomber du bol de bois sur le sol le long de la route recouverte de mauvaises herbes. Il plisse les yeux pour observer les faibles rayons, il suce ses dents et envoie un crachat dans les buissons.

« Comme toujours, t'as fait un bon petit-déjeuner, Loz. »

« Nous mangerons encore mieux ce soir ; mieux vaut nous remettre en marche avant que le soleil ne chauffe. Et n'allume pas ta pipe. Les prêtres ne fument pas. »

Il extrait sa pipe, son briquet et son tabac du filet complexe formé par la ceinture de corde entourée autour de ses hanches et il dit « Hein ? Qu'est-ce que tu peux bien savoir du clergé du Dernier Azlante, sang mêlé ? »

« Autant que toi, tas d'os. »

« Je suis certain que le bonhomme appréciait de tirer une bouffée

ou deux entre deux conquêtes militaires ou deux aventures avec ses nonnes. C'était un dieu du peuple, idiot de païen ! »

« Dans ce cas, je tirerais bien une bouffée ou deux moi-même. »

« Fais-toi plaisir. C'est tout ce qu'il nous reste, jusqu'à ce que nous arrivions à Colline-Charogne ce soir. Je m'occupe des sacs de couchage et toi, tu harnaches mademoiselle Poivre-noir. Puis nous pourrons partir. »

La silhouette torse-nu de l'imposant pénitent hocha la tête et tira sur la pipe puis il alla attacher le cheval et le wagon.

« Tu sais, mon père, il faudra lui trouver un meilleur nom avant de la vendre. »

« La vendre ? Je préférerais te vendre toi, Loz ! Elle, c'est comme si elle était de ma famille ! »

« Bah, vous les fermiers et vos chevaux. Si un gros marchand de Colline-Charogne offrait une centaine de pièces d'or pour elle,... »

« Je pourrais en tirer deux cents pièces d'or. C'est un cheval qadirote, tu sais. »

« En voilà une nouvelle ! Je parie qu'elle non plus n'était pas au courant. »

« Tu n'as aucune imagination, Loz. C'est ton gros défaut. »

« Si je n'ai pas d'imagination, toi, tu n'as aucun bon sens. »

« Je vais faire comme si je n'avais pas entendu, Loz. Et jusqu'aux portes de Colline-Charogne, on joue notre rôle ou pas ? »

Le gros homme le fixe sans rien répondre.

Puis les deux dirent de concert, « On joue le rôle. »

Un heure plus tard, le couple avance dans le brouillard.



Demande-au-Shoanti

Par Michael Kortés

Illustration de Drew Pocza

Traduction de Dalvyn

À l'occasion de la parution du premier fanzine pour Pathfinder, le violent éditorialiste-conseiller Demande-au-Shoanti est revenu de ses récentes batailles et a pris le temps d'offrir quelques réponses aux questions brûlantes relatives à l'étiquette présentées dans les encarts des pages suivantes.

« Qu'est-ce qui te trouble, mon fils ? »

« Rien, mon père. »

« Oh, allez. C'est le travail à Colline-Charogne ? »

« Non, ça c'est facile. On convainc un homme de se séparer de son argent, ou je lui troue la peau une demi-douzaine de fois. »

« Et s'il a des gardes ? »

« Dans ce cas, tu fais un peu de magie et je les troue chacun une demi-douzaine de fois. Ou j'en laisserai peut-être un pour toi. C'est simple. Ce n'est pas une question de logistique qui m'embête. »

« Tu ne t'es jamais tourné vers moi pour élaborer un plan complexe auparavant et c'est très bien ainsi. Tu sais que moi et les nombres, ça fait deux. »

« C'est bien pour ça que c'est moi qui garde ta bourse, ô père de la chopine vide et des poches sans sous. »

« Qu'est-ce qui t'embête alors, Loz ? On est ensemble sur ce coup-là. »

« C'est au sujet de la nuit dernière, Kinterkoff... qu'est-ce qui te rend si certain que Razmir est un charlatan ? Il y a plein de gens qui le suivent. »

« Les vrais professionnels comme moi, on sait le sentir, c'est tout. C'est de l'instinct. »

« Oh, allez. Arrête de me baratiner avec ton vrai professionnalisme. Garde ça pour les clients qui paient. Ma question demeure : et si le Dieu Vivant était vraiment un dieu vivant ? »

« Dans ce cas, il a vraiment mauvais goût en matière de divinité. »

« Oh, j'oubliais. Tu es né à Xer, non ? »

L'homme mince lance à son colossal pénitent un regard dur qui s'adoucit ensuite en un ricanement amical.

« Non, non, tu dois faire erreur. Je dois être de la noblesse taldane ! »

« Le bâtard d'un fil bâtard et ainsi de suite sur sept fois sept générations, sans aucun doute. Pas beaucoup mieux que moi et les miens. »

« Mais si ! Nous sommes meilleurs que tous les autres, tu ne le savais pas ? »

« Pffft. Bon, alors, c'est quoi ta réponse ? »

« Ma réponse à quoi ? »

« Es-tu certain que c'est un charlatan ? »

« Écoute. J'ai une très mauvaise opinion de toutes les religions qui enseignent à leurs fidèles qu'il convient de suivre le troupeau et d'apprécier les richesses matérielles ou le bien-être. Regarde la suffisance des idiots qui respectent les Prophéties de Kalistrade et comment ils se pavanent ! Non, une vraie foi nécessite beaucoup de souffrance et de remise en question, comme ces vieux

Garundais qui vont s'asseoir au sommet des montagnes et se laissent mourir de faim pour épurer leur âme. »

« Alors, nous, on est quoi ? »

« Nous ? Nous sommes le miroir de l'hypocrisie, celui qui reflète la fausse gloriole de la rédemption qu'on achète vers les visages grassouilleux des riches qui cherchent à payer pour s'assurer une parcelle de terrain au paradis. »

« Un discours splendidement vendeur, mon père. »

« Tais-toi. Et puis, nous, nous donnons une bonne partie de nos profits aux pauvres. C'est plus que ce que certains autres font. »

« Aux pauvres des débits de boissons et aux prostituées, mon père ? »

« Eh bien, nous voulons que ces gens gagnent bien leur vie. Ça ne serait pas convenable si ces jolies damoiselles devaient voler pour se nourrir. Et puis, on ne peut pas tromper un homme honnête, Loz. Tu vois le genre dont je parle : ceux qui parcourent les écrits sacrés et examinent les os des saints et qui marchent comme si le Grand Au-Delà tout entier était renfermé dans leur cœur. Ces gens-là ne se laissent pas prendre à nos petits jeux, et c'est tant mieux pour eux. »

« Je déteste ces types-là, mon père. »

« Eh bien, oui. Moi aussi. »

Une longue pause s'ensuit, interrompue seulement par le claquement des bottes ferrées et le bruit sec des fausses parures religieuses perturbant l'air immobile du petit matin.

« Tu sais, Garreth m'a posé des questions au sujet de mon âme un jour. »

« Vraiment ? Et qu'est-ce qu'un pirate encarthien à peine sorti des pires géoles des Royaumes Fluviaux voulait savoir au sujet de ton âme de sang mêlé ? »

« Il m'a demandé si je n'avais jamais ressenti que mon être immortel était en danger, à cause des fausses reliques et des contrefaçons de miracles du Dernier des Azlantes pour lesquelles je fais payer les plus pauvres et les plus désespérés. »

« Hmm. Et que lui as-tu dit ? »

« Je lui ai dit que l'enfer, c'était une dure journée de labeur qui ne rapportait rien et que le paradis, c'était une boisson fraîche et un lit chaud bien mérités. »

« C'est assez bien tourné, en fait. Tu es devenu un vrai théologien, Loz ! Si ça continue, on va devoir échanger nos rôles. »

« Il faudrait d'abord que tu apprennes à combattre, mon père. »

« Combattre ? À la loyale, tu veux dire ? Je ne ferai jamais rien de la sorte. Il faudra juste qu'on engage un nouveau pénitent, c'est tout. »

« Oui, enfin... C'est pas la première fois que j'entends ça. » ☼

COLISEUM MORPHEUON

THE DAMNATION EPOCH



Hundreds of teams enter. One team leaves!

Only true heroes will survive the Arena of Dreams. Navigate among manipulative patrons, violent rivals, vengeful trainers and the mysterious Khan of Nightmares who rules all.

Coliseum Morpheuon - the Damnation Epoch: A patronage project by Clinton J. Boomer (Pathfinder Campaign Setting and Pathfinder Council of Thieves: The Infernal Syndrome) and Rite Publishing. For more information, visit



www.ritepublishing.com

Pathfinder and associated marks and logos are trademarks of Paizo Publishing, LLC, and are used under license. See paizo.com/pathfinderRPG for more information on the Pathfinder Roleplaying Game.



Copyright Rite Publishing, 2009. Rights reserved.



Les dangers de Sombrelune

Par Troy E. Taylor

Illustration d'Ashton "N'wah" Sperry

Traduction de Dalvyn

Les habitants de la vallée sont des gens robustes, c'est certain. Les hardis bûcherons, les explorateurs rusés et les mystiques des forêts connaissent bien le côté sombre de la vallée de Sombrelune. Mais il leur arrive à eux aussi d'avoir la frousse ou d'être inquiets, voire même carrément effrayés, par ce qu'ils y rencontrent.

Le fantôme du rivage du lac de Drosk

« Rencontrer ce gobelours fantomatique n'était pas le pire. Trois d'entre nous se sont perdus dans les marais près du lac de Drosk. Sans ce vieil ermite amical, on serait encore les pieds dans la boue là-bas... Bien sûr, on l'a récompensé, le vieux. Pour être honnête, j'aurais bien donné deux fois plus pour être sauvé. Mon seul regret, c'est d'avoir perdu ma plume fétiche. Je ne sais pas où j'ai pu la laisser tomber. »

Oskar Towpath, chef de l'expédition naine

Les Éclaireurs connaissent bien les plages de sable et les sentiers qui s'étendent le long des rives du lac de Drosk. Ces endroits sont généralement sûrs, à partir du moment où on reste prudent vis-à-vis de la faune locale. Mais plusieurs explorateurs mettent les visiteurs en garde contre le fantôme qui hante un des marais situés sur le rivage sud.

Selon la légende, un capitaine gobelours nommé Grogne Basfront et ayant participé aux guerres du Sang goblin dut faire face à une mutinerie de la part des membres de son escouade lorsque ceux-ci refusèrent de traverser les marais, car ils pensaient qu'ils étaient hantés par des feux-follets. Plutôt que d'emprunter le raccourci qui leur aurait permis de se faufiler discrètement jusqu'au camp ennemi, ils se révoltèrent et renversèrent leur commandant. Ils le ligotèrent avec de lourdes chaînes

et l'abandonnèrent dans les marais, où il mourut. Aujourd'hui, il crie son angoisse et son désespoir et tente d'assouvir sa vengeance contre toutes les créatures vivantes qui croisent son chemin.

Le fantôme est un terrifiant esprit-gobelours qui séjourne dans les marais là où la piste s'éloigne de la rive et traverse le marécage sur une courte distance. Le fantôme est parfois apparu derrière certains visiteurs dit-on, agitant les chaînes qui le retiennent, poussant des cris de colère et les menaçant de sa puissante hache. On dit également que le fantôme se mettrait à rire à gorge déployée lorsque les voyageurs se dispersent dans les marais où ils se retrouvent souvent perdus.

L'image fantomatique du capitaine Basfront est en réalité une *image permanente* créée par l'un des habitants les plus mesquins des marais, le pixie Piqueboue Turp. Il prend un malin plaisir à observer les voyageurs désorientés qui errent dans les marais après qu'il les ait affectés par une *confusion mineure*. Tapi dans les racines tordues d'un cyprès proche, Piqueboue continue alors à tourmenter ces innocents voyageurs en lançant *enchevêtrement* sur les plus rapides, *lumières dansantes* sur ceux qu'ils désirent attirer vers les recoins dangereux ou *dissipation de la magie* pour éteindre les sources de lumière magiques.

Une fois qu'il a bien ri, Piqueboue utilise ensuite *modification d'apparence* pour se transformer en un vieil ermite halfelin bien amical appelé « Franz ». Il sort alors de derrière un arbre et offre son aide en échange de la promesse d'une récompense. Si les voyageurs ne lui proposent que leur gratitude, Piqueboue n'hésitera pas à réaliser une tentative d'Escamotage pour les soulager de certaines de leurs possessions les plus précieuses.

Si cela ne lui permet toujours pas d'acquérir quelque chose, Piqueboue pourrait bien décider d'harasser les voyageurs en les attaquant avec son arc long ou en utilisant ses *flèches de perte de mémoire* ou ses *flèches endormantes* selon l'ardeur de son désir de vengeance.

Piqueboue Turp

FP 6

Pixie mâle, roubleard 2

Fée de taille P et d'alignement NM

Init +10 ; **Sens** recherche des pièges, Perception +9

DÉFENSE

CA 18, contact 17, dépourvu 12 (+1 armure naturelle, +6 Dextérité, +1 taille)

pv 11 (2d8+2)

Ref +9, **Vig** +1, **Vol** +2

Capacités défensives esquive totale

RD 10/fer froid ; **RM** 17

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m), vol 12 cases (18 m) (bonne)

Cac épée courte +8 (1d4-3/19/20)

Dist arc long +8 (1d6/×3, portée 20 cases, 30 m)

Options offensives attaque sournoise +1d6, flèches spéciales

Pouvoirs magiques (NLS 8)

1/jour – *confusion mineure* (DD 14), *détection de la Loi*, *détection des pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation de la magie*, *enchevêtrement* (DD 14), *image permanente* (DD 19 ; composantes visuelles et sonores seulement), *lumières dansantes*

CARACTÉRISTIQUES

For 4, **Dex** 22, **Con** 12, **Int** 21, **Sag** 14, **Cha** 19

BBA +1, **BMC** -3, **DMD** 13

Dons Attaque en finesse^B, Esquive^B, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +11, Bluff +9, Connaissances (folklore

local) +10, Désamorçage/sabotage +11, Déguisement +19,

Diplomatie +9, Discrétion +15, Escamotage +11, Estimation +11,

Évasion +11, Natation +2, Perception +9, Vol +15
Langues commun, sylvestre, elfique, gnome, halfelin
Particularités discrétion rapide, invisibilité supérieure, recherche de pièges
Autre équipement 300 po cachées dans un arbre proche

La brute de Crête-du-Faucon

« J'étais certain que l'horrible brute était une proie facile. J'étais certain que je pourrais la prendre de vitesse, à cause de ses petites jambes déformées. Mais c'est elle qui a commencé le combat en abattant son marteau de guerre sur le pauvre Féris. La créature était prête à donner sa vie pour défendre ce bâtiment de pierre. Il doit certainement y avoir un trésor à l'intérieur. Mais il faudra que quelqu'un de plus costaud que moi le découvre. Je ne remettrai plus jamais les pieds à Crête-du-Faucon. »

Harry Helmerston, dit Harry le Vif, roubillard humain

La petite ville de bûcherons de Crête-du-Faucon, abandonnée depuis près de quatre décennies, est réputée pour toutes sortes d'apparitions fantomatiques, tout spécialement tout près de son cimetière et de son mur de pierre.

Quelque 400 mètres au nord-ouest des ruines, on trouve un bâtiment de pierre assez peu connu. Il s'agissait d'un puits et d'une pompe à eau construits pour alimenter un camp de bûcherons éloigné qui existait autrefois. C'est le seul édifice du camp qui a survécu, même si on trouve encore les fondations de pierre d'un dortoir à proximité.

Un ogrelin rejeté par son clan et nommé Ugruel s'est établi dans ce bâtiment, où il peut utiliser son arme gigantesque pour activer facilement la pompe. Il se trouve généralement au rez-de-chaussée, là où sont situés le mécanisme de la pompe et le bassin où l'eau est déversée.

La chambre d'Ugruel se situe dans une pièce qui jouxte le puits, deux volées de marches plus bas (on peut y accéder en utilisant des escaliers de pierre). On trouve dans cette chambre un lit de paille infesté de poux, un étal de boucher usagé et un coffre où il conserve ses possessions matérielles. Ce dernier contient un bol de bois, un tranche-chien gobelin, un morceau de fromage moisi, un sac à moitié rempli de sel ainsi que des morceaux de bœuf, de porc et d'autres sortes de viande d'origine suspecte de la taille d'un poing emballés dans des lambeaux de tissu.

Ugruel veut avoir la paix. Mais, malgré ses jambes déformées, son terrain de chasse s'étend assez loin. Il y a 30% de chance qu'il se trouve dans les environs, occupé à chasser de petits animaux ou à harceler les voyageurs. Les problèmes suivent parfois Ugruel jusqu'à la porte de sa demeure mais il est toujours parvenu à la défendre avec férocité et détermination jusqu'ici.

Ugruel

FP 2

Ogrelin hobgobelin mâle, guerrier 2
Géant de taille M et d'alignement CM

Init +1 ; Sens vision dans le noir 12 cases (18 m), vision nocturne, Perception +0

DÉFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 13 (+3 armure naturelle, +1 Dextérité)
pv 22 (2d10+8)

Ref +1, Vig +7, Vol +2

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m)

Càc grand marteau de guerre +8 (2d6+5/×3)
ou grand marteau de guerre (Attaque en puissance) +6 (2d6+7/×3)

Dist grande javeline +3 (1d8+5)

Options offensives Attaque en puissance

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 13, Con 18, Int 7, Sag 10, Cha 6

BBA +2, BMC +7, DMD 18

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Volonté de fer

Compétences Discrétion +7, Escalade +10

Langues commun, gobelin

Particularités difformités des ogrelins (bras hypertrophié et jambes rabougries)

Autre équipement coffre contenant divers objets

Le carnaval katapèshite du marché de la Fleur du Soleil

« Soyez conscients de la chance que vous avez le jour où le carnaval katapèshite vient en ville. Je n'ai jamais vu d'aussi belles collections d'objets. Nos marchands s'en sont donnés à cœur joie : ces étrangers n'y connaissent rien en marchandage. Ils acceptent toujours les prix les plus bas. Et les fêtes qui se déroulent le soir ! Tout ce que je peux dire, c'est heureusement qu'aucun des hommes et des femmes de notre expédition n'était marié, ou leurs vœux auraient été brisés, pour sûr ! »

Natasha Alverna, barde demi-elfe

Des tentes colorées se dressent sur le flanc d'une colline devant la ville d'Olfdén. Le carnaval katapèshite du marché de la Fleur du Soleil est arrivé, proposant des plaisirs, des biens exotiques et de somptueux amusements provenant de ce royaume désertique du sud lointain.

Des filets de fumée d'encens s'enroulent lentement et font tourner la tête dans une des tentes. Une rangée de danseurs et de danseuses séduisants, tous parés de tissus de soie rehaussés de perles, de voiles et de volants, accompagnent les rythmes languissants des tambours et des cymbales de mouvements du bassin et des bras. Les spectateurs, assis ou couchés sur des coussins et des tapis aux rayures colorées, observent avidement le spectacle exotique.

Derrière un rideau, la créature qui se fait passer pour Sybellessa, la maîtresse de la caravane, s'imprègne de ces intenses passions avec une soif insatiable. Il s'agit d'un totemmaske, un changeforme mort-vivant qui se nourrit de sensations.

Si la nuit se passe bien et que ces idiots de campagnards succombent aux attraits des bons vins, des fruits succulents et des plaisirs de la chair qu'on leur offre, le pouvoir du totemmaske s'accroîtra lorsqu'il prendra part à ces réjouissances décadentes.

La véritable Sybellessa dont la chair a été remodelée pour couvrir sa bouche et l'empêcher de donner l'alarme git, sans défense, prisonnière enfermée dans son propre wagon. Le totemmaske découpe de temps en temps une ouverture dans sa bouche pour libérer sa langue et lui permettre de manger pour survivre, avant de la sceller à nouveau. Le totemmaske sait que, pour pouvoir continuer à tirer avantage de la caravane, il doit se faire passer pour sa dirigeante et que, pour cela, il doit la garder en vie, ne fût-ce qu'un petit peu plus longtemps.

La caravane se trouve loin de ses origines et de nombreux marchands, commerçants et amateurs commencent à montrer leur mécontentement. Ils devraient marchander pour obtenir des prix deux ou trois fois supérieurs à la valeur des biens, mais leur maîtresse leur a dit d'accepter des offres plus basses. Une chose est certaine : les célébrations dans la tente de Sybellessa commencent à vider sa bourse, et plusieurs artistes commencent à trouver déplaisant le fait que Sybellessa leur suggère de se montrer plus « amical » avec les habitants de la vallée.

« Sybellessa »

Totemmaske (Pathfinder #3 : le massacre de la montagne crochue)
pv 78 ☞



Extraits du journal de Zertus Hargon

Par Ian "cappadocius" Cunningham
Illustration de James Keegan
Traduction de Dalvyn

14 gozran 4070

Au nom d'Irori, le Maître des Maîtres, je prends la plume pour remplir ce bout de papier afin d'informer ceux qui s'intéressent au destin de ces humbles personnes originaires du Kélesh. Mon nom est Zertus Hargon, fils du Qadira, cinquième enfant de Gautérin Hargon, marchand d'épices de Katheer. Mes compagnons sont Huzoor Ghaus-ul-Azam, le grand sage Naéem Minhaj-ul-Quran et Adalith Nahira du Vudra. Ce sont des archéologues de la grande université de Gurat et des membres de la Société des Éclaireurs avistanaise. Ils transportent des artefacts extraits de l'une des glorieuses ruines découvertes dans l'empire éternel du Padishah. Ils sont accompagnés d'une poignée de porteurs, des hommes simples chargés de transporter les grands trésors des âges anciens.

Je ne suis qu'un humble serviteur du grand Irori qui a trouvé une occasion de rendre service en guidant ceux qui sont perdus à travers le désert. Je suis un étudiant de la privation, qui apprend à lire les

signes cachés dans le désert. Je désire faire en sorte que personne ne souffre comme mon père a souffert dans sa treizième année, perdu et désorienté après avoir été chassé de la Route de la Soie par des bandits des steppes du nord. Cela fait sept années maintenant que je suis un étudiant, et trois années que je sers de repère dans les ténèbres à ceux qui ont besoin de moi.

J'ai rencontré mes compagnons à quelques kilomètres de la caverne où j'écris ceci. Ces érudits rentraient après une fouille à Gurat mais ils étaient perdus après que leur guide indigène se soit échappé au cours de la nuit. Honoré de pouvoir servir de tels savants et de bénéficier de leur sagesse, j'ai tout de suite offert de les guider jusqu'à un caravansérail que je connaissais à quelques kilomètres de là ; là-bas, ils seraient en sécurité. Hélas ! Je maudis la langue qui a prononcé ces paroles de vantardise ce terrible jour et je maudis cette arrogance aveugle qui m'habitait. Irori a certainement entendu le récit de mon faux héroïsme et les histoires d'hommes sauvés que mon orgueil m'a poussé à conter ce jour-là. Pourquoi sinon nous trouverions-nous dans la situation périlleuse que nous connaissons aujourd'hui ?

Nous avions à peine commencé notre voyage lorsqu'une tempête de sable arriva de l'est avec une telle férocité et une telle ampleur qu'il ne pouvait s'agir que d'une punition envoyée par les dieux. Avant que nous n'ayons pu réagir au hurlement lugubre qui l'annonçait, sa fureur nous engouffra. On aurait dit que le sable allait nous arracher la peau avant que nous n'ayons pu nous abriter. Irori, clément même dans sa colère, m'a guidé jusqu'à cette caverne. Tout en construisant un feu, j'ai conté en riant l'histoire du vent qui avait balayé le palais de l'ancien Iblydos afin de calmer les nerfs de ces hommes de savoir qui n'avaient aucune habitude de la fureur capricieuse du désert. Dans moins d'une heure, nous pourrions repartir, leur ai-je dit. Ô arrogance. Ô insolence à la face des dieux !

Cela fait dix-huit jours que nous sommes dans cette grotte. La tempête ne montre aucun signe d'affaiblissement. Elle doit causer de terribles ravages dans le monde au-dehors de cette grotte ; penser à cela me remplit d'effroi.

La nourriture a été rationnée. J'ai survécu jusqu'ici grâce aux techniques que m'a enseignées un yogai itinérant du Maître des Maîtres, en me contentant d'une poignée de riz et d'un verre d'eau chaque jour, pour que les érudits puissent avoir une part plus grande. J'ai bien peur que ce ne soit pas assez. Irori, depuis ton palais divin, prends pitié non pas de moi, mais de ces simples hommes de savoir !

26 gozran 4707

Si mes calculs sont exacts, cela fait un mois que nous sommes coincés dans ce sombre trou. L'arrogance de la jeunesse ne mérite quand même pas une punition aussi sévère, même de la part des dieux ! Les érudits et leurs porteurs ont dû réduire leurs rations à une quantité similaire au yogai pendant que je me contente d'ignorer les plaintes de mon ventre. Nous ne pourrions pas survivre beaucoup plus longtemps.

2 Desnus 4707

J'écris d'une main plus forte maintenant. C'est étrange de lire mes notes précédentes et de voir comme j'étais faible et je m'apitoyais. La tempête se calme. Je vais terminer mon récit puis m'en aller.

La nuit suivant mes dernières notes, je me suis traîné jusqu'aux

caisses qui contenaient les artefacts des érudits. La faim avait rendu Minhaj-ul-Quran fou et il était parti en courant dans la tempête tout en hurlant que des voix bourdonnaient dans son esprit. Ses compagnons étaient trop apathiques pour le poursuivre ; ils dormaient pendant la majeure partie de la journée afin de conserver leur énergie. J'ai tiré le corps sans vie et écorché de ce fou jusqu'à la caverne. Pour ses crimes, il mérite les horreurs qui l'attendent dans l'après-vie, quelles qu'elles soient.

Lorsque je me suis traîné jusqu'à ces caisses, poussé au désespoir par les hurlements de Minhaj-ul-Quran, je cherchais d'anciens cuirs ou des carcasses préservées qui pourraient nous permettre de survivre un jour de plus. J'espérais encore que la tempête se termine, par la grâce des dieux. Les caisses étaient scellées par d'épais filets de cire – ces fous n'avaient même pas pensé à la manger, préférant conserver leur secret blasphématoire même en face de la Mort ! J'ai découpé les sceaux avec soin tout en pensant déjà à l'épaisse soupe de cire qui pourrait remplir nos estomacs et j'ai ouvert la caisse. Là, niché sur un tas de paille, se trouvait un large maillet visiblement antique et de facture exceptionnelle. Je l'ai saisi pour le mettre sur le côté et fouiller la paille.

Et une vision m'a été accordée ! Je pouvais voir le maillet dans les mains d'un elfe à la peau noire revêtu d'une robe à la fois magnifique et terrifiante. Autour du cou, il portait un symbole doré, une gueule munie de crocs entourée de neuf pattes d'araignée et il utilisait l'arme (« le Briseur, le Briseur des mondes, des hommes, des dieux » murmura une voix) pour pulvériser la tête d'un homme attaché à un autel. L'elfe posait le Briseur sur le côté avec révérence et commençait à se repaître de la cervelle de l'homme. On pouvait entendre une mélodie à la fois horrible et entraînante qui chantait des blasphèmes sacrés et provenait de salles invisibles situées tout autour de l'autel. Puis d'autres créatures, des humains, des elfes, des gnolls, des orques et d'autres choses moins identifiables émergèrent de ces salles. Ils se mirent à manger, tous en même temps ; et leurs forces augmentaient. Ils étaient unis et forts.

Une seconde vision ! Le même temple, le même autel. Des milliers d'années s'étaient écoulées et le temple était calme. Détruit par le temps, vaincu par la puissance de l'entropie. Les symboles divins, les motifs, les idoles et même le Briseur sacré somnolaient sous un tapis de sable et de temps. Trois hommes, des hommes de moindre importance que ceux de l'âge précédent, pénétrèrent dans le temple, avides et complotant. Ils riaient et montraient leurs découvertes du doigt avec mépris ; ils s'emparaient des artefacts sacrés et gesticulaient tout en se réjouissant de leurs gains. Le plus vieux se coucha sur l'autel et entonna une chanson grivoise. Ce n'était pas un comportement d'érudit ! Ce n'était pas le respect dû au grand dieu du temple !

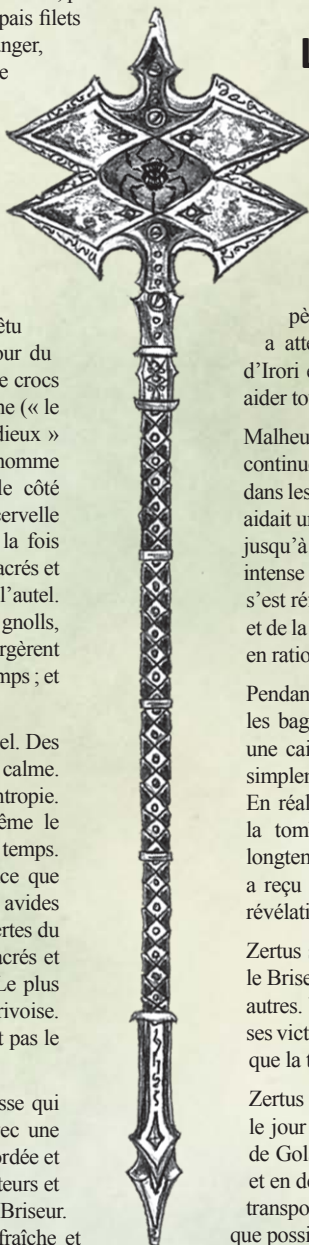
Une troisième vision ! Je me voyais fouiller la caisse qui contenait le Briseur. Je soulevais l'arme sacrée avec une force que jamais l'homme-dieu Irori ne m'avait accordée et je m'observais, pulvérisant la tête de ces blasphémateurs et de leurs idiots de serviteurs avec la masse bénie du Briseur. Je me regardais me repaître de leur chair encore fraîche et

fumante qui me redonnait des forces ! Cela me revigorait et je tombais à genoux tout en chantant les anciens hymnes sacrés de Gormuz. La fureur des hurlements poussés par le vent dehors faiblissait et le sable retombait peu à peu.

La vision prenait fin. Je savais ce que j'avais à faire.

Le grand dieu m'appelle depuis la nuit désertique. Je vais rassembler les restes de chair et les emporter avec moi dans le désert, et j'accomplirai son chant.

Rovagug ftaghn ! Ph'nglui agll xthan't Rovagug ! Rovagug ftaghn !



Le destructeur de Rovagug

Par Justin "Black Fang" Sluder
Illustration de Hugo Solis
Traduction de Dalvyn

Zertus est le cinquième fils d'un marchand d'épices qadiriote. Il a passé sa jeunesse à aider son père au cours de ses voyages commerciaux. Lorsqu'il a atteint l'âge adulte, Zertus est entré dans le clergé d'Irori et s'est mis à sillonner les déserts de Quadira pour aider tous les voyageurs qu'il croisait.

Malheureusement, le destin de Zertus n'était pas de continuer à œuvrer pour le salut de ceux qui se perdaient dans les étendues de sable. Dans sa vingtième année, Zertus aidait un petit groupe d'archéologues à trouver leur chemin jusqu'à la voie de la Soie lorsqu'une tempête de sable plus intense que toutes les autres s'est abattue sur eux. Le groupe s'est réfugié dans une grotte et s'est étonné de la puissance et de la durée de la tempête. Pendant un mois, ils y ont vécu en rationnant les quelques victuailles qui leur restaient.

Pendant le second mois de la tempête, alors qu'il fouillait les bagages à la recherche de nourriture, Zertus a ouvert une caisse qui, d'après le chef de l'expédition, contenait simplement quelques artefacts qu'ils avaient découverts. En réalité, il s'agissait de reliques sacrées dérobées dans la tombe d'un haut-prêtre de Rovagug oublié depuis longtemps. En enlevant le Briseur de la caisse, Zertus a reçu une vision de la profanation de la tombe et cette révélation a éveillé en lui une faim féroce.

Zertus s'est approché de chacun des membres du groupe, le Briseur dans sa main, et les a assassinés les uns après les autres. Une fois le dernier mort, il s'est repu de la chair de ses victimes et c'est seulement quand sa faim a été rassasiée que la tempête se termina au-dehors.

Zertus avait un nouveau but dans la vie : détruire. Depuis le jour où la tempête a cessé, Zertus a sillonné la surface de Golarion en tuant chaque fois qu'il en avait l'occasion et en détruisant les vies de ceux qui lui avaient échappé. Il transporte toujours avec lui autant de chair humaine fraîche que possible pour éviter la faim.

Zertus Hargon

FP 10

Humain vorace (*Advanced Bestiary* page 211) mâle, Prêtre de Rovagug 5/Guerrier 4

Humanoïde (humain) de taille M et d'alignement CM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m), vision nocturne, Perception +12

DÉFENSE

CA 22, contact 15, dépourvu 19 (+7 armure, +3 Dextérité, +2 parade)

pv 84 (5d8+4d10+36) ; guérison rapide 10

Ref +6, **Vig** +13, **Vol** +10 (+1 contre les effets de terreur)

RD 5/—

Capacités défensives entraînement aux armures

ATTAQUE

Vitesse 8 cases (12 m) ; sprint

Càc Briseur +15/+10 (2d6+11/×3 plus fracassement) et morsure +9 (1d4+3)

ou mains nues +14 (1d3+7) et morsure +9 (1d4+3)

Attaques spéciales charge puissante +2d6, châtement de combat, canalisation d'énergie (négative) 2/jour, châtement destructeur, proie favorite (humanoïde +2, humains +4), attaques spéciales de voracité

Pouvoirs magiques (NLS 5) :

2/jour – *arme magique, blessure légère* (DD 10)

1/jour – *arme spirituelle, fracassement* (DD 11)

Sorts de prêtres préparés (NLS 5, domaines de la Destruction et de la Guerre) :

3e – *animation des morts, malédiction* (DD 17)

2e – *alignement indétectable, force du taureau, mise à mort* (DD 16)

1e – *bouclier de la foi, bouclier entropique, imprécation* (DD 15) (2)

0 – *saignement* (DD 14), *assistance divine, détection de la magie, détection du poison*

TACTIQUE

Avant le combat. Chaque jour, Zertus commence par manger de la chair humaine puis il se lance *alignement indétectable*. S'il s'attend à devoir combattre, il lance *force du taureau, bouclier entropique* et *bouclier de la foi*. Les sorts actifs sont déjà comptés dans le descriptif de Zertus.

Pendant le combat. Zertus attaque les adversaires qu'il perçoit comme faibles avant de passer aux ennemis plus forts.

Moral. Zertus combat sans pitié. S'il est amené sous 10 points de vie, il se retire jusqu'à ce qu'il soit complètement guéri.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 18, **Cha** 8

BBA +7 ; **BMC** +14

Dons Athlétisme[®], Attaque en puissance[®], Charge puissante, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Enchaînement[®], Science de l'initiative, Science de

la bousculade, Science de la destruction[®], Science de la lutte[®], Science du combat à mains nues[®]

Compétences Acrobaties +11 (+16 pour les sauts), Art de la magie +8, Connaissances (ingénierie) +7, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Discrétion +7, Escalade +15, Évasion +7, Intimidation +10, Linguistique +5, Natation +7, Perception +12, Survie +19

Langues commun, gobelin, kéléshite, orque, osirionais

Particularités sans âge, courage, guérison cannibale, corps vorace, compétent, entraînement aux armes

Équipement de combat *baguette de soins légers* (30 charges) ;

Autre équipement *Briseur, cuirasse de mithril +1, bracelets de résistance +1, bottes de sept lieues, havresac*, 7 po, 28 pa, 20 pc

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaques spéciales de voracité (Ext). Les humains subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les attaques spéciales de Zertus.

Compétences. Zertus possède un bonus de +4 aux tests d'Évasion, d'Intimidation et de Discrétion et d'un bonus de +8 aux tests d'Acrobaties, d'Escalade, de Perception et de Survie.

Corps vorace (Sur). Zertus peut manger n'importe quel type de nourriture, mais seule la chair humaine le rassasie. Il doit se nourrir de chair humaine au moins une fois tous les trois jours pour éviter de ressentir le manque de nourriture.

Guérison cannibale (Ext). Zertus dispose d'un pouvoir de guérison rapide de 10 points tant qu'il a mangé de la chair humaine au cours des 24 dernières heures. S'il se nourrit en consommant un humain mort au cours de la dernière heure, tous ses affaiblissements temporaires et toutes ses réductions permanentes de caractéristiques sont guéris.

Proie favorite (Ext). Zertus gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les humanoïdes et un bonus de +2 aux tests de Bluff, Perception, Psychologie et Survie à l'encontre des humanoïdes. Ces bonus passent à +4 contre les humains.

Sans âge (Ext). Zertus ne vieillit pas.

Sprint (Ext). Une fois par heure, Zertus peut se déplacer à dix fois sa vitesse de déplacement normal lorsqu'il effectue une charge.

Le Briseur

Aura invocation [son] (faible) ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 8 340 po ; **Poids** 7 kg

DESCRIPTION

Ce *brise-terre* +1 a été forgé avant la Chute. Il s'agit d'une arme sacrée pour les fidèles de Rovagug. En cas de coup critique, un effet de *fracassement* (DD 13) s'active.

CONSTRUCTION

Conditions Construction d'armes et d'armures magiques, *fracassement* ; **Coût** 4 340 po

Charge puissante

Lorsque le personnage entreprend une charge, il devient extrêmement dangereux.

Conditions. Attaque en puissance, Force 13.

Avantages. Lorsque le personnage charge, il inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie avec une arme de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. ☉

Cher Demande-au-Shoanti,

Elle fait partie du clan de la Lune et moi, du clan du Vent. Est-ce que ça pourra marcher ?

Salutations sincères,

Flirt-dans-les-pics-de-Fer

Cher Flirt-dans-les-pics-de-Fer

Ca peut et ça va marcher, mais seulement si tu y travailles. Pense à amener une vouivre morte à ses parents pour faire bonne impression.

Bien à toi,

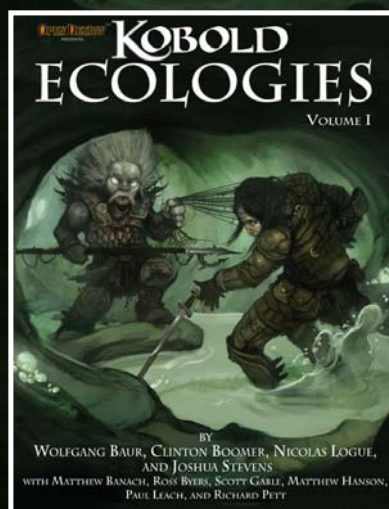
Demande-au-Shoanti

GET CAUGHT UP



This set of all-new and revised Ecology articles from **KOBOLD QUARTERLY** magazine compiles a dozen creatures with rich backgrounds, lore, and diagrams—all in one place to make it easy to find the details you need to inspire your next adventure—or your next campaign!

PRINT (\$14.95)
PDF (\$9.95)



- **BARGHEST** by Nicolas Logue
- **CENTAUR** by Wolfgang Baur
- **CLOAKER** by Paul Leach
- **DERRO** by Wolfgang Baur
- **GOLEM** by Ross Byers
- **HALF-GIANT** by Clinton Boomer
- **HOMUNCULUS** by Joshua Stevens
- **LICH** by Richard Pett
- **MAENAD** by Matthew Hanson
- **PHANTOM FUNGUS** by Scott Gable
- **RETRIEVER** by Matthew Banach & Clinton Boomer
- **REVENANT** by Joshua Stevens

ORDER YOUR COPY AT KOBOLDQUARTERLY.COM

Open Design and the Kobold logo are trademarks of Open Design LLC.



Le derviche de la Fleur de l'Aube

Par Lissa "SunshineGrrrr" Guillet

Illustration de Crystal "Immora" Frasier

Traduction de Hunka et Dalvyn

Les derviches de la Fleur de l'Aube forment une secte de l'église de Sarenrae. Il s'agit d'un groupe de prêtres combattants œuvrant pour détruire le Mal. Ils sillonnent le monde pour amener la lumière de Sarenrae même dans ses plus sombres recoins.

Les premiers derviches de la Fleur de l'Aube étaient des nomades du désert qui ont répandu la foi de Sarenrae grâce à leurs magnifiques danses de l'épée. Au fil du temps, d'autres prêtres furent attirés non seulement par la beauté mais aussi par la puissance martiale que ces danses conféraient en combat. Ils partagèrent leurs observations avec les pontifes de l'église et ceux-ci reconnurent les derviches de la Fleur de l'Aube et leur accordèrent même un statut officiel.

Un derviche de la Fleur de l'Aube utilise la danse comme un art martial aussi beau que légal. Lorsqu'il danse, il canalise une portion de la déesse qu'il révère et devient un tourbillon enflammé de justice divine.

Dés de vie. d8

Conditions. Pour devenir un derviche de la Fleur de l'Aube, un personnage doit remplir toutes les conditions suivantes.

- BBA +4
- Compétences : Acrobaties 4, Connaissances (religion) 8, Représentation (Danse) 4
- Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent
- Divinité : Sarenrae
- Spécial : Capacité de repousser les morts-vivants

Compétence de classe. Les compétences de classe du derviche de la Fleur de l'Aube (et les caractéristiques associées) sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Équilibre (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag) et Représentation (Cha).

Points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence

Descriptif de la classe

Les aptitudes des derviches de la Fleur de l'Aube sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Le derviche de la Fleur de l'Aube ne gagne aucune capacité supplémentaire en ce qui concerne le maniement des armes, le port des armures ou l'utilisation des boucliers.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Les niveaux de derviche de la Fleur de l'Aube s'ajoutent à ceux des autres classes qui permettent de repousser les morts-vivants pour déterminer les effets de cette capacité.

Cimenterre léger (Ext). Un derviche de la Fleur de l'Aube apprend à se déplacer avec la grâce du feu. Il considère le cimenterre comme une arme légère.

Bonus à la CA (Ext). Le derviche de la Fleur de l'Aube gagne un bonus de +1 à la CA. Ce bonus s'applique même contre les attaques de contact ou lorsque le derviche est pris au dépourvu. Il en perd le bénéfice s'il est sans défense, immobile, s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, s'il utilise un bouclier ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde. Ce bonus monte à +2 au niveau 5 et à +3 au niveau 9.

Danse de la Fleur de l'Aube (Ext). Une fois par rencontre, le derviche de la Fleur de l'Aube peut, en une action rapide, commencer à réaliser une danse extatique appelée « danse de la Fleur de l'Aube ». Pour ce faire, il doit tenir un cimenterre dans une main, et son autre main doit soit tenir un cimenterre soit être vide.

Lorsqu'il est dans cet état, le derviche de la Fleur de l'Aube ajoute à tous ses jets d'attaque et de dégâts avec un cimenterre un bonus égal à son modificateur de Sagesse ou à la moitié de son niveau de classe (la plus faible des deux valeurs). De plus, s'il charge un ennemi, il peut réaliser une attaque à outrance (au lieu d'une attaque unique).

Pendant qu'il danse, le derviche de la Fleur de l'Aube ne peut pas lancer de sort (sauf mention contraire, voir le pouvoir de Danse de domaine), ni utiliser d'objet magique nécessitant un mot de commande, d'objet à potentiel magique (comme une baguette) ou d'objet magique à fin d'incantation (comme un parchemin). Il peut cependant réaliser une représentation bardique si celle-ci est basée sur la compétence de Représentation (danse).

La danse dure un nombre de rounds égal à 4 + la moitié de son niveau de derviche de la Fleur de l'Aube, sauf si le danseur décide d'y mettre fin avant. À la fin de la danse, les bénéfices et les restrictions cessent de s'appliquer et le derviche de la Fleur de l'Aube devient fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

Un derviche de la Fleur de l'Aube peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1. Au niveau 3 et tous les niveaux impairs par la suite, il

reçoit une utilisation quotidienne supplémentaire.

Danse de domaine (Sur). Tous les niveaux pairs, le derviche de la Fleur de l'Aube peut choisir un des domaines associés à Sarenrae. Le derviche peut lancer des sorts divins du domaine en question (en utilisant ses emplacements de sorts de domaine ou ses emplacements de sorts normaux) au cours d'une danse de la Fleur de l'Aube. Cette capacité ne lui donne pas accès aux sorts ou aux pouvoirs du domaine mais lui permet seulement de lancer ces sorts tout en dansant.

De plus, chaque fois que le derviche de la Fleur de l'Aube lance un sort provenant d'un des domaines choisis au cours d'une danse de la Fleur de l'Aube, il bénéficie d'un effet magique qui dépend du domaine du sort. Cet effet persiste jusqu'à la fin de son prochain tour sauf s'il est désarmé ou si la danse de la Fleur de l'Aube se termine avant ce moment. Lorsqu'un tel effet est en cours, les attaques que le derviche porte avec un cimenterre sont considérées comme des attaques alignées sur le Bien lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent les réductions aux dégâts.

Domaine du Bien. Une lueur dorée auréole le(s) cimenterre(s) du derviche de la Fleur de l'Aube, produisant un effet similaire à un sort de *cercle magique contre le Mal*.

Domaine du Feu. Le(s) cimenterre(s) du derviche de la Fleur de l'Aube s'enflamment, devenant des armes de feu.

Domaine de la Guérison. Le(s) cimenterre(s) du derviche de la Fleur de l'Aube perd(ent) son (leur) lustre. Le derviche peut choisir d'occasionner des dégâts non-létaux sans que cela n'impose un malus à ses jets d'attaques.

Domaine de la Gloire. Des runes dorées apparaissent le long du (des) cimenterre(s) du derviche de la Fleur de l'Aube. Il(s) inflige(nt) 1d6 points de dégâts supplémentaires aux Extérieurs d'alignement mauvais.

Domaine du Soleil. Le(s) cimenterre(s) du derviche de la Fleur de l'Aube laissent des traces ressemblant à la lumière du soleil quand il le(s) déplace. Il(s) inflige(nt) 1d6 points de dégâts supplémentaires aux morts-vivants.

Les effets appliqués plusieurs fois ne se cumulent pas.

Déplacement rapide (Ext). Au niveau 2, un derviche de la Fleur de l'Aube gagne un bonus d'altération de +1 case (+1,50 m) à sa vitesse de

déplacement de base. Au niveau 5, le bonus monte à +2 cases (+3 m) ; au niveau 8, il monte à +3 cases (+4,50 m). Le bonus ne s'applique pas si le derviche de la Fleur de l'Aube porte une armure intermédiaire ou lourde, s'il utilise un bouclier ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Sorts par jour. À tous les niveaux sauf 1, 5 et 9, le nombre de sorts que le derviche de la Fleur de l'Aube peut lancer chaque jour augmente comme s'il avait gagné un niveau dans une des classes de lanceurs de sorts divins qu'il possédait avant de rejoindre cette classe de prestige. Il ne gagne aucun autre bénéfice associé à l'augmentation de niveau dans cette autre classe. Si le personnage possédait plusieurs classes de lanceurs de sorts divins avant de devenir derviche de la Fleur de l'Aube, il doit choisir laquelle il utilise pour accroître ses capacités de lanceur de sorts.

Maître de la danse (Ext). Au niveau 3, le derviche de la Fleur de l'Aube peut toujours « faire 10 » aux tests d'Acrobaties, d'Équilibre et de Représentation (danse), même s'il est sous pression.

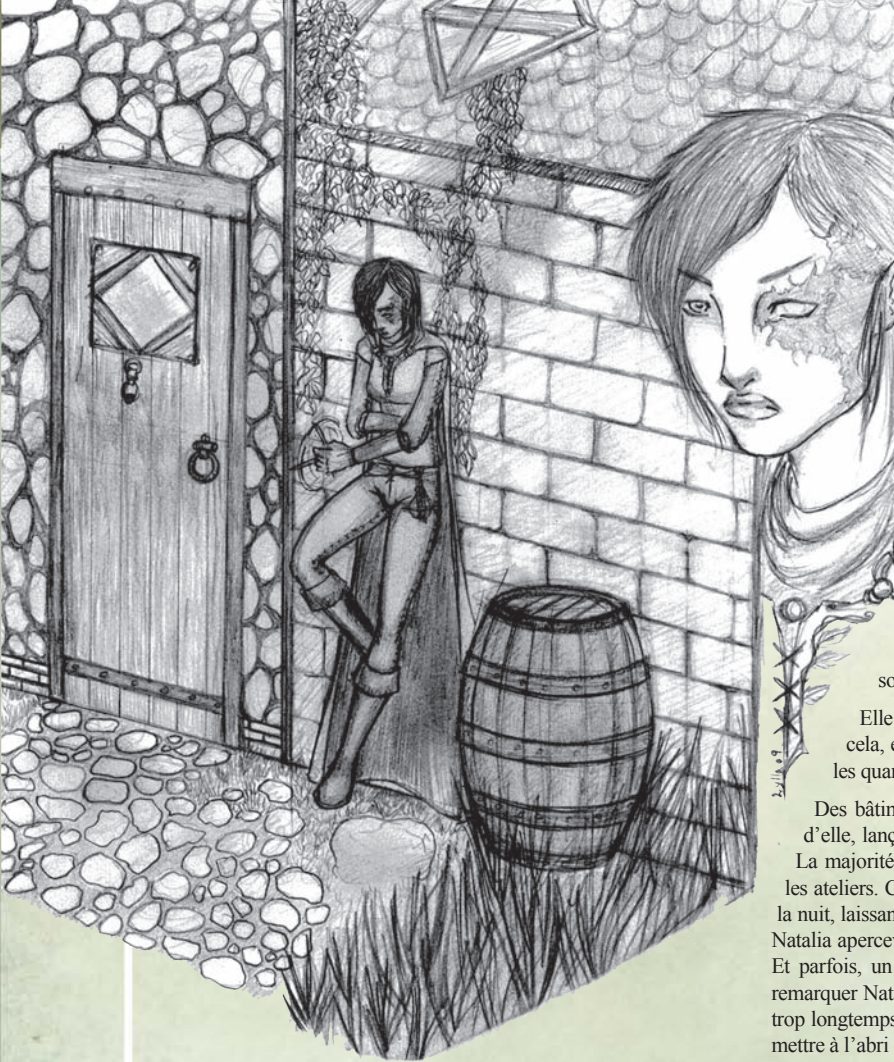
Blocage élaboré (Ext). Au niveau 7, le derviche de la Fleur de l'Aube gagne un bonus supplémentaire de +4 à la CA lorsqu'il combat sur la défensive ou qu'il adopte une posture de défense totale.

Danseur infatigable (Ext). Au niveau 9, le derviche de la Fleur de l'Aube n'est plus fatigué après avoir effectué une danse de la Fleur de l'Aube.

Floraison de la Fleur de l'Aube (Sur). Au niveau 10, lorsque le derviche de la Fleur de l'Aube réalise une danse de la Fleur de l'Aube, il peut bénéficier des effets magiques associés aux domaines en utilisant une ou plusieurs utilisations quotidiennes du pouvoir de canalisation d'énergie en une action rapide. Le derviche peut activer autant d'effets qu'il désire ; ceux-ci persistent pendant 2 rounds par canalisation sacrifiée (à moins qu'il ne soit désarmé ou que la danse cesse plus tôt). Par exemple, le derviche de la Fleur de l'Aube pourrait dépenser deux canalisations pour maintenir les effets associés aux domaines du Bien, du feu et du soleil pendant 4 rounds.

De plus, pendant que ces effets sont actifs, un effet similaire au sort de *lumière du jour* émane du derviche de la Fleur de l'Aube, à ceci près que cet effet dissipe tous les sorts appartenant au registre de l'obscurité et possédant un niveau inférieur ou égal à 6. ☼

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Bonus de CA	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	+1	Danse de la Fleur de l'Aube 1/jour, cimenterre léger, renvoi des morts-vivants	-
2	+1	+3	+0	+3	+1	Danse de domaine, déplacement rapide +1 case	+1 niveau (sorts divins)
3	+2	+3	+1	+3	+1	Danse de la Fleur de l'Aube 2/jour, Maître de la danse-	+1 niveau (sorts divins)
4	+3	+4	+1	+4	+1	Danse de domaine	+1 niveau (sorts divins)
5	+3	+4	+1	+4	+2	Danse de la Fleur de l'Aube 3/jour, déplacement rapide +2 cases	-
6	+4	+5	+2	+5	+2	Danse de domaine	+1 niveau (sorts divins)
7	+5	+5	+2	+5	+2	Danse de la Fleur de l'Aube 4/jour, blocage élaboré	+1 niveau (sorts divins)
8	+6	+6	+2	+6	+2	Danse de domaine, déplacement rapide +3 cases	+1 niveau (sorts divins)
9	+6	+6	+3	+6	+3	Danse de la Fleur de l'Aube 5/jour, danseur infatigable	-
10	+7	+7	+3	+7	+3	Floraison de la Fleur de l'Aube	+1 niveau (sorts divins)



La vie à Korvosa

Par Ernesto "Montalve" Ramirez

Illustration de Michelle "Mishi" C. & Conceicao "Lylla4" Hallen

Traduction de Dalvyn

La douleur était insupportable.

Chaque fois qu'une nouvelle goutte tombait, c'était une nouvelle attente effroyable qui commençait. Mon visage était devenu une mer de flammes sur laquelle chaque nouvelle goutte déferlait comme une vague de feu. Figée dans l'éternité, j'attendais la vague suivante dans la crainte de sa brûlure, mais celle-ci ne vint jamais. Au lieu de cela, des cris de peur et de colère remplacèrent le rire qui m'était devenu si coutumier.

Un léger bruit de bottes de cuir si familier s'éloigna trop lentement, suivi du vacarme de l'acier. Un bras de métal m'agrippa. Je me fis toute petite ; je tentai de m'échapper. Mais le bras m'agrippa malgré tout. Puis j'entendis la voix et je cessai de me débattre. « Par la Clef Parfaite de la Salle aux Trésors ! Qu'est-ce que ces animaux t'ont fait ? »

Le sol dur s'éloigna. Maintenant, des bras d'acier froid me berçaient.

La douleur était insupportable, mais c'était bon... cela voulait dire que je survivrais.

Natalia s'appuya contre le mur d'une échoppe. Elle était silencieuse et calme, à l'exception de sa main gauche. Elle y tenait un couteau à cran d'arrêt d'apparence cruelle qu'elle ouvrait et refermait en un mouvement qui semblait naturel et bien rôdé et ne lui demandait aucun effort conscient.

Elle portait une vieille tenue de cuir sombre dont les couleurs étaient maculées de taches. Ses cheveux noirs et coupés courts et ses yeux émeraude faisaient ressortir la blancheur laiteuse de sa peau. Elle était belle, à part sa cicatrice. La moitié gauche de son visage pendait comme de la cire fondue, ridée et décolorée ; et son œil n'était qu'un orbe laiteux qui ne faisait rien de plus que de suivre les mouvements de son autre œil, le bon.

Elle semblait distraite, à peine concentrée, mais malgré cela, elle se déplaçait avec détermination dans son territoire, les quartiers peu recommandables du Vieux Korvosa.

Des bâtiments de trois ou quatre étages s'élançaient au-dessus d'elle, lançant de longues ombres sur les ruelles étroites et sales.

La majorité des habitants étaient au travail, sur les quais ou dans les ateliers. Ceux qui restaient dormaient après avoir veillé pendant la nuit, laissant les rues désertes pendant le jour. De temps en temps, Natalia apercevait quelque un derrière une des fenêtres des bâtiments. Et parfois, un enfant ou une vieille femme avait la malchance de remarquer Natalia, qui grognait dans leur direction s'ils l'observaient trop longtemps. Ces infortunés observateurs reculaient rapidement se mettre à l'abri dans les trous d'où ils étaient sortis.

Les ruelles étroites en auraient rendu plus d'un claustrophobe, mais pas Natalia. Elle avait l'habitude de travailler et de se faufiler dans des endroits étroits ; ceux plus ouverts l'inquiétaient bien plus, là où n'importe quel individu tapi derrière les façades décrépit pouvait l'apercevoir et l'observer. Elle se tenait dans l'ombre, une expression de mécontentement sur les lèvres et la lame dans la main, ouverte puis fermée, un mouvement habituel, automatique, menaçant.

Jédédiah marcha lentement jusqu'à la porte de sa maison, même si elle ne méritait peut-être pas le nom de maison. On n'y retrouvait ni l'élégance ni la belle architecture des appartements du district du Centre. C'était à peine plus qu'une simple pièce.

Il s'arrêta ; son instinct l'avait mis en garde même avant d'apercevoir la silhouette svelte qui s'appuyait à côté de sa porte. La silhouette avait déjà perçu sa présence et agitait l'arme qu'elle tenait dans sa main tout en la rapprochant lentement vers lui. Jédédiah inspira profondément puis approcha, mais seulement après avoir vérifié la présence de la dague cachée dans sa manche par une discrète palpation.

La silhouette, clairement identifiable comme appartenant à une femme maintenant, cacha son arme et s'éloigna du mur pour venir se placer dans son chemin. Elle montra ses mains désormais vides et relâcha légèrement l'expression dure de son visage. « Allez, Jed, tu sais que je ne te veux aucun mal, » dit-elle. « Éloigne tes mains de cette dague ; tu n'es plus aussi rapide qu'autrefois. »

Jédédiah secoua la tête et émit un soupir de frustration tout en déchantant un regard mauvais, mais il plaça quand même ses mains devant lui. Il ne rajeunissait sans doute pas, mais il avait encore assez de bon sens et de réflexes pour garder la main dans ce petit jeu, même sans dague. « Que voulez-vous, mademoiselle Crow ? » demanda-t-il. « Vous savez que vous n'avez pas l'autorisation d'être ici. Il ne va pas être content. »

Natalia haussa les épaules et fixa ses yeux dans ceux de l'homme. Jédédiah sentit un frisson parcourir son corps lorsqu'il croisa du regard l'orbe éteint et sans expression. « Tu sais ce que je veux, Jed, » dit-elle.

Il s'attendait à cette réponse, et il la craignait. Il secoua la tête avec vigueur. « Vous savez que je ne peux plus vous vendre du pesh, » murmura-t-il sur le ton de la colère. « Vous savez ce que votre père me ferait s'il l'apprenait. »

L'expression de rage de la femme se mua soudainement en expression de tristesse, puis de frustration. « Je me fous de ce qu'il pense, » dit-elle, « il n'a jamais été là. S'il veut protéger un de ses bâtards, il n'a qu'à en trouver un autre. » Natalia mordit sa lèvre ; la douleur qui brûlait en elle lui instillait une amertume qui l'avait surprise.

« Mademoiselle Crow, » dit Jed tout en espérant que ses mots allaient suffire pour qu'il puisse continuer son chemin, « votre problème à l'égard de votre parent est... votre problème ; veuillez cesser de me faire perdre mon temps. » Mais il en espérait trop. Une des mains de la femme partit vers le torse de son interlocuteur et l'arrêta ; l'autre agrippa son poignet au moment même où, par instinct, Jédédiah faisait glisser la dague de sa manche vers sa main. Elle avait percé ses défenses avant qu'il n'ait eu le temps de réagir. Le visage de la femme s'approcha du sien ; son œil gauche, laiteux, fixa son propre œil et sa cicatrice frôla la peau de l'homme. Ses lèvres touchèrent presque les siennes, de sorte que n'importe quel observateur aurait pu la prendre pour son amante.

Elle murmura d'une voix tranchante et froide comme le métal, qui semblait transpercer sa chair. « Je ne vais pas te le répéter. Je ne veux pas de pesh, j'en ai *besoin*. C'est la seule chose qui enlève la douleur. Tu vas m'en vendre ou alors... »

« Ou alors quoi ? » demanda Jédédiah. « Tu vas me dénoncer aux gardes ? »

Natalia sourit ; ce n'était pas un sourire doux mais plutôt un sourire froid et calculé. Son bon œil le fixa avec intensité et elle comprit qu'elle pourrait avoir le dessus. « Dis-moi, Jed, pourquoi ne portes-tu pas l'uniforme de la guilde ou encore les couleurs de ton gang ? » Jédédiah devenait de plus en plus pâle. Elle poursuivit, « Oh, toutes mes excuses. J'avais oublié. Tu es un indépendant, hein ? Comment cela se fait-ce ? Dans une ville où la seule guilde légale est la guilde des voleurs, qu'est-ce que ça fait de toi ? »

Jédédiah passa du pâle au rouge si rapidement que Natalia faillit éclater de rire. Elle prit une inspiration et dit calmement

« Jed, comprends-moi bien. Je pense que le fait que tu aies violé les règles de la guilde est ton affaire. Mais si je dois m'adresser à la guilde, ils mettront au courant un de mes amis, un imbécile qui ferait tout ce qui lui est possible pour m'empêcher d'obtenir mon médicament. Soyons donc raisonnable, Jed. Donne-moi ce que je veux et je te fous la paix. »

Il prit une profonde inspiration. Cette fille n'était qu'une source de problèmes. Pendant un moment, il pensa à la tuer, bon débarras ! Mais ce ne fut qu'une pensée. Il courrait des risques en faisant affaire avec elle, mais il n'était pas cinglé au point de la tuer. Après tout, c'était la fille bâtarde d'un capitaine des Chevaliers infernaux et la tuer aurait de sérieuses conséquences. Ils pouvaient faire tout un tas de choses aux meurtriers, des choses pires que l'exécution. L'Ordre du Clou, impitoyable et inflexible, ne faisait jamais preuve de pitié ou de compassion.

Jédédiah ne prononça aucun mot. Il écarta lentement son manteau et en sortit un sachet. Il l'ouvrit et laissa apparaître cinq fioles d'argile. D'un mouvement précis, Natalia en saisit une et la déboucha. L'odeur du liquide laiteux et visqueux assaillit ses sens et elle replaça lentement le bouchon avant de la placer dans une bourse accrochée à sa ceinture.

Natalia sortit un sac à son tour, laissant résonner un tintement de pièces de monnaie. « Ça devrait être assez, Jed... mais permets-moi de te demander quelque chose d'abord. Qu'est-ce que tu sais à propos des gosses de Lamm ? »

Jédédiah se laissa aller pendant un moment et éclata de rire. Rien que le fait de poser cette question pourrait revenir hanter cette gamine folle.

« Gamine, laisse tomber. Lamm et ses gosses sont des monstres. »

Il fixa les cicatrices qui recouvraient le visage de la femme et demanda « C'était eux, alors ? »

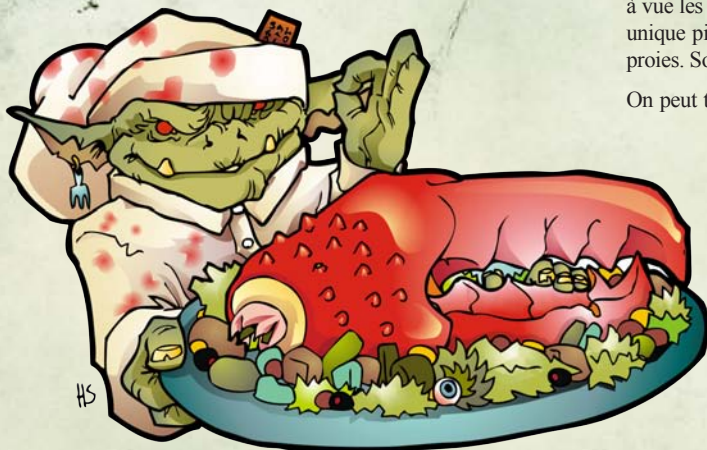
Natalia bondit en arrière lorsque Jédédiah leva la main pour toucher ses cicatrices. Son expression changea et le seul bon œil qui lui restait s'emplit de haine. « Ça ne regarde que moi. J'ai juste une question de plus pour toi. Qui c'est le type avec les beaux habits ? »

Les yeux de Jédédiah s'illuminèrent lorsqu'il comprit. De l'acide. « Yargin. Ça fait plusieurs mois qu'il se planque. Je ne sais pas ce qu'ils font, mais ils le cachent bien. Personne n'a entendu parler d'eux récemment. Rends-toi service et oublie-les. »

Natalia lança le sac de pièces sur le sol. Jédédiah le ramassa puis se releva, mais Natalia avait déjà disparu.



Si vous avez aimé l'histoire ci-dessus, vous pourrez en trouver d'autres au sujet de Natalia (bientôt) ou d'autres personnages sur <http://www.pathfinderchronicler.net/>. N'hésitez pas à venir visiter ce site et à laisser des commentaires sur les histoires qui sont déjà disponibles. ☺



La pince d'Abendégo

Par Eric "Epic Meepe" Morton

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

Ce plat coûteux à base de crustacés et découvert par des Éclaireurs lors d'une aventure dans les Terres Humides a commencé à apparaître au menu des célébrations taldanes les plus somptueuses et est rapidement devenu très populaire.

Ingrédients (pour 4 personnes) :

- 6 litres d'eau
- 6 cuillères à soupe de sel
- 2 kg de chair provenant de la grande pince d'un homard monstrueux des Terres Humides
- 2 cuillères à soupe de thym (optionnel)
- 2 cuillères à soupe de jus de citron frais (optionnel)
- 1 feuille de laurier (optionnel)

Préparation. Ajoutez le sel et les herbes à l'eau et faites bouillir dans un large chaudron. Ajoutez la chair, recouvrez le tout et attendez jusqu'à ébullition. Laissez mijoter pendant dix minutes et égouttez. Enlevez et émincez la chair bouillie.

Service. Pour servir dans le style des dîners taldans, prévoyez des cuillères à pince pour chaque invité et placez la chair émincée dans une poêle en forme de pince. Saupoudrez généreusement la chair de miettes de panure de poisson taldan avant de servir.

Écrevisse monstrueuse

Ce carnivore aquatique muni d'un appétit vorace attaque souvent à vue les créatures plus petites que lui. Son arme principale est son unique pince de combat hypertrophiée, qu'il utilise pour saisir ses proies. Son autre pince, plus petite, fait office d'arme secondaire.

On peut trouver des écrevisses monstrueuses dans toutes les mers, mais c'est au large des côtes des Terres Humides qu'on en rencontre le plus, là où les tempêtes incessantes et les forts courants les repoussent régulièrement vers les eaux peu profondes et leur amènent constamment des proies.

Les écrevisses monstrueuses ne meurent pas de vieillesse. C'est pour cela que, selon certains alchimistes, une diète basée sur la chair d'écrevisse monstrueuse pourrait contribuer à une vie longue et saine.

Écrevisse monstrueuse

FP 5

Vermine (aquatique) de taille TG d'alignement toujours N
Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases (18 m), **Perception** +4

DÉFENSE

CA 20, **contact** 8, **dépourvu** 20 (+12 armure naturelle, -2 taille)

pv 75 (10d8+30)

Ref +3, **Vig** +10, **Vol** +3

Vulnérabilité vulnérable à la destruction

ATTAQUE

Vitesse 4 cases (6 m), **nage** 4 cases (6 m)

Càc pince +11 (2d6+9 et étreinte) et pince +6 (1d8+3)

Espace 3x3 cases (4,50 m) ; **Allonge** 2 cases (3 m), 3 cases (4,50 m avec sa pince principale)

Attaques spéciales constriction 2d6+9, étreinte

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 10, **Con** 16, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +7 ; **BMC** +15

Compétences Discrétion -4, Natation +14, Perception +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Constriction (Ext). Une écrevisse monstrueuse inflige automatiquement des dégâts en utilisant sa pince de combat en cas de test de lutte réussi. Si sa pince est brisée, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité, une écrevisse monstrueuse doit réussir une attaque avec sa pince de combat. Si sa pince est brisée, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

Vulnérable à la destruction. Il est possible d'utiliser une manœuvre de combat de destruction pour briser la pince de combat de l'écrevisse monstrueuse (15 points de vie, solidité 5). Si la pince est brisée alors que l'écrevisse monstrueuse a agrippé une créature, elle la libère immédiatement. Il faut 1d4 semaines pour que la pince repousse. Entre temps, l'écrevisse monstrueuse ne peut pas utiliser son attaque de pince de combat, sa capacité de constriction ni sa capacité d'étreinte.

Compétences. Une écrevisse monstrueuse bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception et de Discrétion. Grâce à sa vitesse de nage, elle gagne un bonus racial de +8 aux tests de Natation. ☉

"Golarion, a living land where legends are born...
...from the ink of a Pathfinder's Quill.



Pathfinder Writing Guild

WHAT'S YOUR STORY?

*WRITE IT
EDIT IT*

*PUBLISH IT
READ IT*

pathfinderchronicler.net

A fanbased site dedicated to
writing Pathfinder fantasy fiction

email: montalve@pathfinderchronicler.net zuxius@pathfinderchronicler.net



Les chroniques de Xain Marrick

Par Colter "Dreamweaver" Guthrie
Illustration d'Ashton "N'wah" Sperry
Traduction de Dalvyn

1er Érastus 4708

Nous allons entamer la dernière partie de notre voyage, qui sera certainement moins facile que le trajet que nous avons parcouru la semaine dernière. L'escalade de la montagne que nous devons gravir s'annonce difficile ; aucun chemin digne de ce nom ne mène au lac. La carte de Raynard est assez précise mais elle n'indique aucun sentier. C'est souvent comme ça avec les cartes. Raynard Forbes est mon Capitaine d'aventures. Je l'ai rencontré il y a une semaine. Après mon entraînement à la Grande loge d'Absalom, on m'a envoyé à Kintargo au Chéliax pour le rencontrer. Raynard est un homme âgé approchant de la cinquantaine. Avec son ami et compagnon-éclaireur Andis Shem, ce sont les chefs de notre expédition. Deux autres jeunes hommes – Kelson Mort, un local qui veut faire ses preuves et Jaz Lem, un jeune qui a passé toute sa vie à Absalom – complètent l'équipe. Comme il a récemment acquis une carte menant à une ancienne tombe située dans le nord du Chéliax, Raynard avait besoin de quelques jeunes hommes pour transporter les provisions et monter un camp de base près de l'emplacement de la tombe. Kelson, Jaz et moi avons été chargés de transporter les provisions supplémentaires pour le camp ; nous avons découvert par la suite qu'il s'agissait presque exclusivement de whisky nain.

J'ai entendu dire que ça se passait assez souvent comme ça lorsque Raynard et Andis partaient ensemble en expédition. Quoi qu'il en soit, cinq jours après notre départ, Raynard et Andis nous suivront avec des vivres supplémentaires et nous rejoindront au camp de base.

Nous avons quitté Kintargo et nous avons remonté le fleuve Yolubilis en bateau jusqu'au pied des monts Ménador. Nous sommes allés aussi loin que possible par voie fluviale, puis nous avons marché pour rejoindre les montagnes. La première partie du trajet a été calme, à part les questions amusantes et les regards étonnés de Jaz lorsque nous avons traversé les collines au pied des montagnes. Demain, nous quitterons les sentiers battus et nous escaladerons le mont jusqu'à notre destination, le lac Illuminé, où nous installerons le camp de base.

2 Érastus 4708, mi-journée

Nous avons progressé lentement. Des arbres déracinés formaient de hauts tas semblables aux murs défensifs qui entourent certains villages. Nous avons rapidement compris qu'il était plus rapide de les escalader plutôt que de les contourner. Enfin, c'est ce que nous pensions jusqu'à ce que Kelson marche sur la mauvaise branche et la casse.

Nous venions juste de traverser un petit ruisseau et nous étions arrivés devant ce qui devait être le cinquième ou sixième tas d'arbres de la matinée. Jaz et moi l'avons escaladé assez rapidement mais le corps musclé de Kelson est plus adapté au maniement des épées qu'au parcours d'équilibriste sur les troncs d'arbres. J'ai jeté un coup d'œil en arrière pour voir comment Kelson s'en sortait et, à ce moment-là, il a marché sur une branche qui a craqué. Ce bruit étrange s'est propagé à tous les arbres du tas, comme le son d'arbres se pliant sous un vent fort. Le tas tout entier se mit à chavirer puis à glisser. Une branche percuta Kelson et le fit tomber. Je me suis accroupi lorsqu'il est passé au-dessus de ma tête pour aller se fracasser dans un épais buisson. Juste au moment où j'ai regardé à nouveau, un des arbres se redressait. Il nous a regardé, Jaz et moi, avec ses yeux bizarres puis il a fait demi-tour et il est descendu le long de la montagne. Une fois le choc passé, Jaz s'est mit à poser questions sur questions mais Kelson a crié « Est-ce que tu vas te taire et me donner un coup de main ? » Nous avons donc passé plusieurs minutes à extirper du buisson un Kelson de très méchante humeur. À part quelques égratignures et un égo mis à mal, il n'était pas blessé. Cependant, après cette rencontre, nous avons fait tout notre possible pour éviter les tas d'arbres tombés sur le sol. Nous sommes arrivés sur le lieu d'un ancien éboulis. Aucun d'entre nous n'est pressé de se mettre à escalader cette pente abrupte parsemée de rochers instables.

2 Érastus 4708, la nuit

Ça fait du bien de se coucher à côté du feu, même si c'est un petit feu – nous ne voulons pas attirer l'attention. J'ai eu suffisamment peur pour aujourd'hui. Nous avons commencé à gravir la pente en sautant de pierre en pierre tout en nous moquant les uns des autres chaque fois qu'un de nous manquait de tomber ou de glisser. Comme

nous n'avions plus à passer au-dessus de tas d'arbres, notre humeur s'améliorait et notre progression s'accélérait. Tout en marchant, je me remémorais l'époque où j'étais enfant et où mon père me mettait en garde contre les éboulis et je tentais de me souvenir de ce qu'il disait. Ce n'est qu'au moment où j'ai mis le pied sur un rocher qui semblait sûr que ça m'est revenu en mémoire. Le lichen, un type de mousse qui pousse sur les rochers, mais seulement là où le soleil les touche. C'est une croissance lente : un lichen de cinq centimètres de rayon peut avoir presque cent ans. Les rochers qui n'ont pas de lichen sont ceux qui ont bougé ou qui sont tombés récemment, généralement ceux qui semblent plus récents. Tout cela me revenait en mémoire alors que le rocher glissait et commençait à rouler. Je suis parvenu à sauter du bloc juste au moment où il basculait dans le vide et tombait en contrebas, où il délogea d'autres pierres. Jaz m'a regardé avec de grands yeux pendant quelques secondes avant de bondir sur les rochers comme un petit singe pour éviter la trajectoire de l'éboulement. Et, tout à coup, c'était comme si la montagne tout entière prenait vie. Les cailloux qui étaient sous mes pieds commençaient à bouger et d'autres plus haut se mettaient à dégringoler. Kelson est rapidement allé se réfugier derrière un large rocher. « Par ici, vite ! » cria-t-il alors que d'autres pierres se mettaient à tomber tout autour de nous. Jaz est parvenu à se frayer un chemin jusqu'à Kelson tout en évitant de justesse certains des rochers. Je me suis mis à courir sur les cailloux aussi vite que j'ai pu. J'étais presque arrivé lorsqu'une pierre qui ressemblait au poing d'un ogre m'a frappé et m'a fait tomber. Je me souviens du rugissement assourdissant de l'éboulement et j'ai pensé que c'en était fini de moi, mais deux bras musclés m'ont attrapé et m'ont tiré vers l'abri. Le temps de regagner mes esprits et l'éboulement avait quasiment cessé ; seules quelques douzaines de cailloux dévalaient encore la montagne en rebondissant.

« C'était super ! » cria Jaz. « Je n'ai jamais eu aussi peur de ma vie ! » ajouta-t-il rapidement.

J'avais une coupure sur la tête et mon bras gauche était endormi et virait au pourpre mais, par miracle, je n'avais aucun os cassé. Jaz m'a donné un morceau de tissu propre et une bouteille. La potion avait un terrible goût mais une croûte s'est rapidement formée sur ma coupure et j'ai pu bouger mon bras à nouveau. Juste au moment où j'allais remercier Kelson et Jaz, un terrible rugissement éclata au-dessus de nous.

Poussés par notre instinct, nous nous sommes tous les trois réfugiés immédiatement sous l'immense rocher et nous avons attendu. Je pouvais entendre quelque chose bouger au-dessus de nous. Ma curiosité était trop grande ; lentement, j'ai avancé à quatre pattes jusqu'au bord du rocher et j'ai jeté un coup d'œil vers le haut de la montagne. Mon sang s'est figé au moment où j'ai aperçu la créature la plus gigantesque et la plus terrifiante qui soit. On pouvait voir de la fumée s'enrouler autour de la corne qui ornait son nez lorsqu'elle goûtait l'air. Ses yeux scrutaient la vallée et le soleil faisait étinceler de rouge ses larges écailles épineuses lorsqu'elle balayait son regard dans toutes les directions. Elle est lentement sortie de la caverne proche du sommet de la montagne, brisant les rochers sous ses pieds. Elle s'est accroupie puis, d'un bond puissant, elle a étendu ses ailes rouges et a dévalé la montagne par la voie aérienne, en se rapprochant de nous.

Je suis resté aussi immobile qu'une statue ; seule ma tête dépassait du rocher, observant le dragon qui battait des ailes pour gagner de la vitesse. J'aurais presque pu tendre la main et toucher sa queue au moment où il est passé au-dessus de nous avant de continuer à descendre vers la vallée. Je me suis retourné tout en cherchant ma respiration et j'ai tenté de faire cesser les tremblements qui agitaient mon corps, mais il m'a fallu plusieurs minutes avant de pouvoir m'asseoir. J'ai regardé Kelson et Jaz qui avaient encore les yeux fixés sur l'horizon où le dragon avait disparu. C'était la première fois depuis plusieurs jours que Jaz était silencieux.

Kelson a murmuré « Les dragons ne faisaient pas partie du contrat », et Jaz n'a pu que hocher la tête.

« Il ne nous a même pas vus, tout ira bien, » ai-je répondu, espérant que mon ton semblerait plus rassurant que je ne l'étais réellement. « De plus, je pense qu'il était plutôt jeune. Sans doute pas plus vieux que toi ou moi. »

J'ai toujours été doué pour faire paraître les choses moins graves qu'elles ne l'étaient. Un dragon rouge d'à peine trois jours pourrait sans doute nous rôtir juste en éternuant, mais l'idée d'explorer la grotte plus haut me taraudait. Kelson et Jaz n'auraient jamais accepté de me suivre, ce qui était probablement une bonne chose. J'aurai assez de temps pour tenter le coup plus tard, j'espère. Nous sommes arrivés au lac et nous avons installé le camp.

Mes muscles sont endoloris, mon ventre est plein et je suis prêt à prendre un peu de repos. J'espère que notre voisin ne reviendra pas de sitôt. Je ne voudrais pas que seules quelques pages de mon journal soient remplies quand quelqu'un en trouvera les restes calcinés. Si c'était le cas, ce serait un triste début et une triste fin pour ma carrière d'Éclaireur.

Xain Marrick, Éclaireur. ☉

Cher Demande-au-Shoanti

Le MJ nous a prévenu mon groupe et moi que nous allions rencontrer un obstacle qui va demander de la Diplomatie la semaine prochaine. Un conseil ?

Salutations sincères,

Pas-vraiment-une-compétence-de-classe

Cher Pas-vraiment-une-compétence-de-classe

C'est un problème difficile qui va demander de la réflexion et de la patience. Je te conseille de prendre le temps de réfléchir à cette rencontre très soigneusement. Par exemple, devrais-tu écraser tes ennemis à coups de briseterre ou de klar ? Devrais-tu charger dès le premier round ou d'abord attendrir la viande avec ton arc ? J'ai bien peur que ce soit des décisions à prendre selon la situation au moment de la partie. Bonne chance.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti



Journal d'un Éclaireur : la tombe de Talithia

Par Paris Crenshaw

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

*Voulez-vous savoir un secret ?
Promettez-vous de ne pas le répéter ?
Voulez-vous savoir ce qu'on rapporte
Sur le puits de la Sorcière Blanche morte ?*

*Allez, rapprochez-vous, mes enfants.
Il faut éviter que les murmures n'emportent au loin
Les secrets sinistres et terrifiants
Que ce chant cache en son sein.*

*Et quand mon chant sera terminé,
Avant que je ne vous libère,
Je serai certaine que vous garderez mes secrets,
Car je vous emmènerai en Enfer !*

comptine enfantine d'Irrisen

16 érastus 4707, calendrier d'Absalom

Après toutes ces années, après tout ce que j'ai vu, j'aurais dû le savoir. Mais la vérité, c'est que je n'en sais pas autant que je le pensais. Et c'est vrai pour chacun de nous.

Mon histoire ne se terminera pas comme celle des autres. J'ai un peu de temps. Elles ne viendront pas ici. Elles m'attendent peut-être, mais

elles ne peuvent pas entrer. Tant que ma carafe fonctionne, j'aurai assez d'eau. J'essaie simplement de ne pas penser à la nourriture. Ça deviendra un problème, tôt ou tard.

Je n'ai pas grand-chose à faire, alors je vais prendre mon temps et vous raconter ce qui est arrivé. Si vous lisez ceci, vous aurez bien besoin de toute l'aide qu'on peut vous apporter.

Très tôt dans ma carrière, je me suis rendu compte que j'écrirais peut-être un jour un texte comme celui-ci. En tant qu'Éclaireur, j'en ai déjà lu moi-même assez souvent. Je suis prêt. J'ai acheté ce livre à Orégent, juste au cas où. Cette plume est un cadeau d'anniversaire qu'Anya m'a offert. Elle l'a enchantée pour m'éviter de devoir penser à emporter des bouteilles d'encre. Anya a toujours eu le sens pratique.

Je gagne du temps parce que je ne sais pas par où commencer. Je suppose que je vais commencer par l'endroit où nous sommes. Nous nous situons à une trentaine de mètres sous la forêt de Grisbois, dans le sud-est de l'Irrisen. C'est dans les catacombes au-dessus de nous que mon équipe pensait trouver la sépulture de la Sorcière Blanche, Talithia. L'histoire nous apprend qu'elle était la fille de la reine Lisgéria et qu'elle est morte en 3911, deux ans avant que Baba Yaga ne remplace Lisgéria par sa nouvelle élue, sa fille Kirstienna.

Selon les légendes, la reine Lisgéria n'aurait pas enterré Talithia sous le palais de Trône-blanc mais bien dans une tombe scellée et éloignée de la capitale de l'Irrisen. Elle n'aurait jamais expliqué à personne comment sa fille était morte ni pourquoi elle l'avait enterrée si loin. Certains disent que beaucoup de personnes se sont demandées pourquoi la reine n'a pas ramené sa fille d'entre les morts. D'autres ont murmuré qu'elle aurait essayé, mais sans succès. Mais les rumeurs disparaissent rapidement, même si elles survivent parfois sous la forme de commentaires dans les livres d'histoires. Les Cavaliers de Baba Yaga commencèrent leurs patrouilles rapidement après la mort de Talithia. Lorsque les Trois Cavaliers apparurent, le peuple de l'Irrisen cessa de parler, de lui-même ou parce qu'il ne le pouvait plus.

Mais c'est juste une histoire. Vous vous retrouvez dans cet endroit, pauvre hère. Heureusement pour vous, vous avez trouvé mon corps, s'il en reste quoi que ce soit, et vous avez découvert que les créatures ne peuvent pas entrer ici ni par la porte ni à travers les murs. Je ne sais pas pourquoi, mais je pense que ça a quelque chose à voir avec l'autel. Si seulement je pouvais faire cesser leurs bruits de grattements. Si elles veulent s'en prendre à moi, elles devront attendre qu'Aroden revienne ! Je ne les laisserai pas prendre Anya. Elles ne me prendront pas.

Il a été assez difficile de trouver l'entrée de la tombe. Nous avons passé plusieurs semaines à fouiller les archives de la Loge d'Absalom avant de visiter la bibliothèque d'Augustana et, même alors, nous ne savions pas exactement quoi chercher. Tous ceux qui s'intéressent aux mythes de l'Irrisen savent qu'on ne peut pas s'attendre à recevoir de l'aide des autochtones. Nous n'avons donc pas perdu de temps à venir faire des recherches ici. Les habitants de ces terres gelées sont soit fanatiquement loyaux à la reine, soit trop effrayés pour parler.

Nous avons passé plusieurs jours dans la forêt de Grisbois avant de trouver la tombe. Et, même en restant à l'écart des palais maudits d'Anélisha et de Grathis, nous avons eu toutes les peines du monde à éviter les escouades de trolls de Grisbois. Nous avons combattu quelques gobelins des neiges accompagnés de loups des glaces. Mais notre pire ennemi était le froid. Sans la magie d'Anya, nous n'aurions pas survécu.

En fin de compte, le premier indice que nous avons trouvé est venu de l'Irrisen, sous la forme d'une ancienne comptine pour enfants aux

rimes sinistres. L'entrée ressemble à un puits. Nous avons dû trouver les notes exactes, mais Sarrish est parvenue à la chanter correctement et une plateforme est montée jusqu'à nous.

Nous avions lu que Talithia avait été enterrée avec tous ses domestiques. Nous avons trouvé de nombreuses cryptes, mais aucun os. Nous aurions dû percevoir le danger à ce moment-là, mais nous ne nous sommes pas inquiétés. Nous avons déjà eu affaire avec des morts-vivants avant. Nous pensions qu'avec les prières qu'Anya adressait à Sarenrae, nous étions parés.

Nous avons visité toutes ces salles sans rencontrer un seul squelette. Nous étions même un peu déçus. Nous pensions que, comme il n'y avait pas de servants, nous ne trouverions pas non plus les restes de Talithia. Nous avons été un peu rassurés en atteignant la crypte centrale. Le sarcophage décoré des motifs du chat, du chien et de l'arbre devait appartenir à une Sorcière Blanche.

Sarrish, en bon érudit, nous a fait remarquer qu'il n'y avait aucune sculpture en forme de portail. Il devait y avoir une bonne raison pour qu'un symbole aussi important pour l'Irrisen ne soit pas présent.

Sans réfléchir, j'ai ouvert le sarcophage. Je n'ai jamais pris de pire décision que celle-ci. À ce moment-là, cependant, ça semblait être la bonne chose à faire. J'ai ensuite découvert qu'un mécanisme ouvrait le fond du cercueil ; le sarcophage vide s'est alors révélé être un portail menant à un niveau inférieur.

Si vous lisez ceci, vous savez déjà pourquoi nous n'avons pas trouvé d'os. Ils ornent les murs de cet étage. Un peu avant, nous nous demandions où étaient les os ; et là, nous nous retrouvions avec trop d'os. Et, à l'évidence, les ossements des servants n'étaient pas les seuls à avoir servi dans la construction de ces tunnels.

Nous avions à peine traversé la première salle de ce nouveau niveau quand ils se sont approchés de nous. Orsen est le premier qu'ils ont pris. Il s'était arrêté pour enlever un caillou de sa botte. Il s'était appuyé sur le mur en os et celui-ci s'est mis à onduler et à trembler. Des griffes et des membres indistincts faits d'os provenant de multiples créatures en sont sortis et l'ont agrippé.

D'après les cris qu'Orsen a poussés lorsqu'ils se sont emparés de lui, leur simple toucher devait causer une douleur semblable au feu de l'enfer. Il ne leur a fallu que quelques secondes pour mettre ses os à nu. Et il a hurlé pendant tout ce temps. Ça peut paraître dingue, mais ses os hurlaient encore lorsqu'ils se sont fondus dans le mur.

Ils n'ont cessé de revenir, en se déplaçant dans les murs. Je n'ai pas pu bien les observer. Ils étaient extrêmement discrets et bougeaient très rapidement. Nous avons continué notre chemin. Ils nous ont poursuivis. Ils ne nous ont pas attaqués en force jusqu'à ce que nous arrivions à la chambre circulaire avant celle-ci.

J'ai été un pisteur toute ma vie. Je sais qu'ils nous ont conduits exactement là où ils voulaient qu'on aille. Lorsque j'ai vu cette porte – ces sculptures de vers et d'yeux et les dieux seuls savent quoi d'autre – je savais que je ne pourrais pas la traverser sans combattre.

Nous nous sommes rapprochés les uns des autres et nous les avons affrontés, dos contre dos. Rien ne semblait fonctionner contre eux. Nous ne pouvions pas savoir si nous combattions les mêmes créatures ou de nouvelles qui venaient remplacer celles qui avaient été vaincues. Quand Sarrish est mort, j'ai su que nous ne tiendrions pas le coup. J'ai pris la main d'Anya et j'ai avancé vers la porte.

Ils l'ont agrippé juste au moment où elle franchissait la porte. J'ai essayé de tirer de toutes mes forces pour la libérer, mais je n'y suis pas parvenu. Elle a hurlé, ma précieuse Anya. Ses yeux m'ont tout dit lorsqu'elle m'a regardé pour la dernière fois. Je ne sais pas si elle a entendu les derniers mots que j'ai prononcés pour elle, mais je l'espère. Un coup de dague a mis fin à sa douleur, et ils l'ont laissé tranquille. Ils battaient en retraite quand la porte s'est refermée. Je pense qu'elle est verrouillée par magie.

C'est comme ça que je me suis retrouvé ici. Et si vous lisez ceci, c'est également votre cas. Je ne sais pas exactement depuis combien de temps je suis ici. Je n'ai pas beaucoup exploré l'endroit. L'autel n'est pas dans le style de l'Irrisen. Sarrish aurait sans doute pu en dire plus. Peut-être se trouvait-il déjà là avant que Baba Yaga ne conquière cette terre.

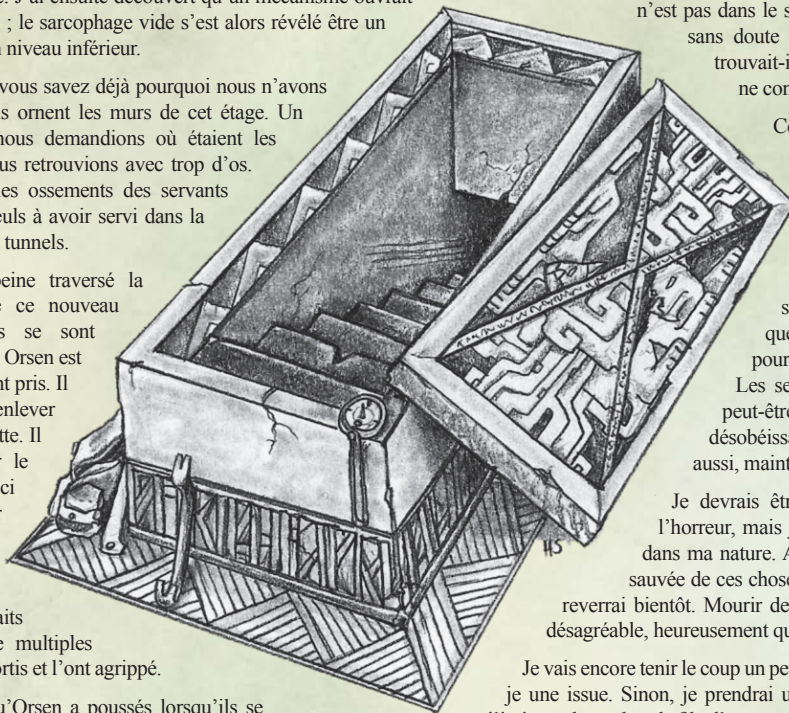
Certaines théories au sujet de Talithia suggèrent qu'elle a expérimenté des pouvoirs que Baba Yaga interdit même à ses enfants. Mais elles ne précisent jamais de quels pouvoirs il pourrait s'agir. Je ne suis pas certain que cet endroit ait été construit pour être la crypte de Talithia. Les seules choses enterrées ici sont peut-être les secrets d'une petite-fille désobéissante. Et moi, bien sûr. Et vous aussi, maintenant.

Je devrais être abattu par la peine et par l'horreur, mais je ne le suis pas. Ce n'est pas dans ma nature. Anya n'est plus là, mais je l'ai sauvée de ces choses. Si les dieux le veulent, je la reverrai bientôt. Mourir de faim est une option vraiment désagréable, heureusement qu'il me reste ma dague.

Je vais encore tenir le coup un peu de temps. Peut-être trouverai-je une issue. Sinon, je prendrai un raccourci vers l'Ossuaire et j'irai me placer dans la file d'attente au moment et de la manière que j'aurai choisis. Cet endroit ne serait pas trop mal s'il n'y avait pas ces grattements incessants.

Si vous trouvez une issue, emportez ma plume avec vous. C'est ce qu'Anya aurait voulu. Et si vous n'y parvenez pas, n'hésitez pas à ajouter quelques mots. J'ai laissé plusieurs pages pour vous.

Les grattements semblaient tout d'abord venir des murs mais je pense qu'ils viennent de l'autel maintenant. Ils deviennent plus forts. Je vais aller y jeter un coup d'œil. ☹



emc
'09

Les Éclaireurs du Qadira : le carnet de notes de Suri

Par Theodore "Zuxius" Thompson

Illustration de Liz "Lilith" Courts

Traduction de Dalvyn

23 pharast 4709, calendrier d'Absalom, fin de soirée

Katheer, Armes et antiquités de Majeer

J'arrivai près de la tente de Majeer, où il vendait ses armes et antiquités exotiques. Réalisant qu'ils avaient déjà fermé pour la nuit, je passai derrière la tente et me dirigeai vers la maison de Mansoor. J'observai la porte. La dernière fois que je l'avais vu, Mansoor m'avait hurlé de ne jamais plus remettre les pieds dans sa maison.

Je frappai, me sentant un peu anxieux. Je m'attendais à un accueil glacial mais Mansoor ouvrit la porte et sourit. La chaleur de son regard m'avait tellement surpris que je lui rendis son sourire. Il m'invita à entrer et me fit visiter sa maison. Il y avait eu du changement ; j'étais complètement sous le charme des nouvelles reliques antiques qui décoraient les murs. Même s'il ne s'agissait pas d'objets magiques ou célèbres, un archéologue comme moi pouvait discerner leur valeur intrinsèque. La maison de Mansoor était devenue une galerie d'art ancien. Il s'y trouvait quelques spécimens que j'aurais voulu pouvoir examiner pendant toute la nuit, mais Mansoor m'entraîna plus loin.

Il me conduisit dans un long couloir vers son magnifique nouveau bureau. Je restai bouche bée tout en observant l'endroit, car on y trouvait des artefacts, des cartes, des trophées de chasse ainsi que des certificats et des médailles commémorant tout ce que Mansoor

avait accompli. Je me tournai vers lui et le félicitait de sa réussite.

Il disparut un moment puis revint avec un service à thé présenté avec goût. Il versa deux tasses et m'en offrit une. Je rapprochai le thé de mes lèvres pour boire une gorgée, mais je m'interrompis lorsque j'aperçus les décorations anciennes gravées sur les tasses. Mansoor remarqua ma surprise avec un regard pétillant.

« Eh oui, Suri, nous avons trouvé toutes les pièces de ce service dans la chambre mortuaire de la royale Naefsta. Tu ne vas peut-être pas le croire, mais elles étaient pour son chat, pour qu'il y boive lorsqu'il serait quelque part dans le Grand Au-Delà. »

Je me mis à rire, car c'était bien là un service à thé digne d'un roi, ou plutôt du chat d'un roi. Je secouai la tête et je rapprochai à nouveau la tasse de mes lèvres. J'espérais que les feuilles de kay qui se trouvaient dans le liquide me revigoraient. La journée avait été longue.

Mansoor et moi bûmes notre thé en silence. J'observai les divers recoins du bureau jusqu'à ce que j'aperçoive une petite peinture de sa fille. Je détournai le regard, espérant, en vain, que Mansoor ne l'avait pas remarqué.

À ce moment, j'ai senti que je devais dire quelque chose.

« Je suis désolé pour ce qui est arrivé entre ta fille et moi. Je voulais... » Mansoor m'interrompit en levant la main avant que je ne puisse terminer ma phrase.

« Ce qui est fait est fait, Suri. J'aurais dû faire preuve de plus de discernement avec ma fille. J'aurais pu prévoir ce qui allait se passer, mais j'étais préoccupé. C'est de ma faute si je vous ai tous les deux mis dans une telle situation, mais elle est mariée maintenant, et tout va bien. Allons donc de l'avant et oublions le passé. »

Mansoor m'étudia pendant un moment alors que je m'émerveillais en observant les artefacts pendus sur ses murs. Il hésita. « Suri, je vais très bientôt quitter cette maison pour aller dans une des demeures plus cossues de Katheer. Mes rêves sont devenus réalité, mon ami. » Mansoor balaya la chambre du regard, comme si, d'une certaine manière, le faste de cette salle ne signifiait pas grand chose. Il poussa un profond soupir.

« Suri, le désert qadiriote est un endroit mortellement dangereux. Beaucoup y ont péri. Beaucoup d'Éclaireurs. Je sais que tu respectes mes méthodes, ainsi que nos coutumes kéléshites, et ça t'aidera à garder la vie sauve. Mais c'est difficile de travailler dans ces ruines. Mon père et ma mère ont vu passer beaucoup de monde au cours de leurs voyages, mais ils ont toujours gardé leurs distances. Ils savaient que peu d'entre eux reviendraient. » Mansoor se leva et se tourna vers le mur que j'étais en train d'étudier.

« Maintenant, dis-moi, qu'est-ce que tu vois sur ce mur ? »

J'observai les artefacts pendant quelques instants, jusqu'à ce qu'une assiette d'apparence modeste attire mon attention. « Je vois une assiette qui a presque deux mille ans. Les inscriptions sont en vieux qadiriote. Si on me demandait mon avis, je dirais qu'il s'agit d'une des assiettes cérémonielles des druides des dunes. » Je me tournai vers Mansoor, confiant.

Mansoor hochait la tête. « Oui, je pense que tu as raison. Tu viens de me l'apprendre. Cette pièce a été découverte dans une ruine gardée

par un golem de fer. Il nous a surpris, il a tué trois de mes amis et il a presque eu ma peau. Ce gardien se trouvait dans ces ruines depuis de nombreuses années, recouvert de toiles d'araignées et de poussière jusqu'à ce que nous le réveillions. Pour moi, cette assiette n'est rien de plus qu'un sombre souvenir de tout ce qu'on peut perdre. Les amis. » Le visage de Mansoor se teinta de rouge et il passa un doigt sous ses yeux.

« Viens, mon ami, je t'ai fait préparer une chambre. »

24 pharast 4709, calendrier d'Absalom, midi

Katheer, maison de Mansoor

Je me réveillai tard le jour suivant, lorsque Mansoor frappa à ma porte et me demanda si je voulais le rejoindre dans son bureau. J'acceptai et je m'habillai rapidement. Lorsque je pénétrai dans la pièce, Mansoor était occupé à lire une lettre à travers un monocle. Il me fit signe de m'asseoir. Après un instant, le monocle glissa de son visage et tomba sur le côté. Il soupira, regarda la lettre à nouveau puis la posa.

Je me levai, mais il me demanda à nouveau de m'asseoir. Mansoor quitta ensuite la pièce et revint avec le service à thé que nous avions utilisé la veille. Il versa du thé aux feuilles de kay pour chacun de nous et me tendit une tasse. En même temps que le thé, il avait également amené du pain et des raisins à mon attention. Ensuite, il s'assit à côté de moi et joignit les mains.

« Suri, nous avons trouvé un temple, un temple profané. Nous avons besoin de l'identifier. Victonius, un de mes éclaireurs, l'a récemment découvert. Si nous pouvions en apprendre plus à son sujet, nous pourrions trouver des indices nous permettant de... répondre à certaines questions. Ça t'intéresse ? » Mansoor souleva ses sourcils d'un ton interrogateur mais l'expression de son visage indiquait qu'il me le demandait à contrecoeur.

« Bien sûr, Mansoor. C'est mon travail. » répondis-je sur un ton rassurant.

« Très bien, très bien. Tu seras donc sur le coup. » Mansoor sortit une carte et une loupe.

Nous passâmes le reste de l'après-midi à parler du temple sans qu'il ne montre d'autres signes d'hésitation.

Victonius avait trouvé le temple par hasard, en tombant sur un culte de Rovagug au milieu d'une cérémonie macabre. Les membres de ce culte n'avaient pas été très enchantés d'être découverts et avaient tenté de le tuer. Victonius, en bon chevalier infernal, avait décidé qu'il serait le premier à tuer l'autre, ce qu'il fit. Mansoor ne donna pas beaucoup de détails supplémentaires.

Tout cela m'intriguait, et Mansoor précisa que les déprédations du culte avaient rendu le temple difficile à identifier. Pour m'aider, il réalisa quelques esquisses de l'extérieur. Je remarquai que certaines parties manquaient et il expliqua que le temple était encore partiellement enfoui sous le sable. Nous passâmes plusieurs heures à compulsier tous les livres de la maison de Mansoor, mais nous ne trouvâmes aucune information pertinente. Fatigué, Mansoor déclara qu'il attendrait le lendemain matin pour discuter des détails de mon voyage jusqu'au temple. Alors que nous refermions nos livres et nos cartes, l'odeur enivrante du poulet nous attira dans la cuisine.

Pour le souper, l'épouse de Mansoor avait préparé un festin de poulets farcis aux légumes et relevés d'hisem. C'est en participant à un repas qadiriote qu'on peut réellement découvrir ce qu'est un véritable festin. Il y eut de la nourriture en abondance cette nuit-là, jusqu'à ce que je dusse refuser tout ce qu'on m'offrait. Mansoor sortit ensuite un hookah et nous avons fumé tous les deux pendant que sa femme nous amenait de hautes bouteilles de bière qadiriote.

Je ne me souviens plus de ce qui se déroula après ce moment ce soir-là.

25 pharast 4709, calendrier d'Absalom, le lendemain matin

Katheer, maison de Mansoor

Malgré la bière, je me sentais en pleine forme à mon réveil. J'étais impatient de partir vers le site. Je rejoignis Mansoor pour le déjeuner et nous discutâmes des détails du voyage. Il me donna des cartes

et des instructions

pour le trajet. Le

temple se trouvait à

225 kilomètres au

sud de Katheer et

Mansoor avait déjà

des hommes là-bas,

prêts à m'assister.

Un camp avait été

établi en secret près

du site, afin de ne

pas attirer l'attention.

Tout semblait

simple jusqu'à ce

que Mansoor me

conduise à la tente de

Majeer, où il admit

avoir autre chose à

me dire.

« Suri, j'étais au

temple. Il y avait

quelque chose

d'étrange à son sujet.

C'était peut-être, je ne

sais pas, « l'intuition

du soldat » qui me

mettait en garde. Il y

avait peut-être une raison pour que le culte de Rovagug choisisse cet

endroit. Sois prudent. » Mansoor tendit la main et la posa sur mon

épaule. C'était la première fois que nous nous touchions, depuis la

nuit où j'avais été avec sa fille. Il retira sa main et sourit, puis s'en

alla.

Je réfléchis un moment à tout ce qu'il avait dit depuis mon arrivée, puis j'entraï dans la tente. Je me procurai un vieux tapis poussiéreux qu'on avait posé dans un coin. Personne ne touchait ce vieil objet miteux sauf les éclaireurs. Il n'était pas à vendre. Le frère de Mansoor, Majeer, ne sourcilla même pas quand je m'en emparai. « Kirak » prononçai-je, et le tapis se transforma en une magnifique carpette qui flottait à quelques centimètres au-dessus du sol.

Je montai sur le tapis. Le temple m'attendait. ☉

Cher Demande-au-Shoanti

Les Shoantis n'ont pas de section consacrée à eux dans le guide de campagne des Chroniques de Pathfinder. Est-ce que ça veut dire que Paizo ne nous aime plus ?

Sincères salutations,

Cœur-brisé-du-Lyrune-Quah

Cher Cœur-brisé-du-Lyrune-Quah

Pas du tout. La chose importante à se rappeler, c'est que le livre présente plus d'armes shoanties que d'armes de n'importe quelle autre origine. C'est ce qui compte. Personne ne lit les autres chapitres du livre.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Comme l'éclair

Par Craig "flash_cxxi" Johnston

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

Extrait du journal de Kem Képi – 15 gozran 1407

Aujourd'hui, j'ai enfin trouvé ce que je cherchais depuis plusieurs semaines. C'est ironique mais, après tout ce temps passé à sillonner le désert, je suis tombée dessus par hasard. J'ai trouvé un petit village et je m'y suis réfugiée pour la nuit. Un des résidents m'a aimablement permis d'utiliser sa grange (elle était petite mais cela m'a suffi) et m'a offert un repas simple mais nourrissant. Au moment où j'allais me coucher, ma chemise de nuit s'est prise sur un clou tordu dans le plancher. Après avoir juré, j'ai tenté de libérer ma chemise et me suis rendue compte que la planche se détachait. Et, à ce moment-là, ça m'a frappé : pourquoi y avait-il un plancher ici ? C'était curieux, trop curieux. J'ai lentement retiré la planche en faisant le moins de bruit possible afin de pouvoir jeter un coup d'œil en-dessous. Noir. Il y faisait complètement noir. Je suis allée prendre un bâton éclairant dans mon sac, je l'ai activé et l'ai utilisé pour éclairer l'espace sous le plancher. Je pensais avoir aperçu ce qui ressemblait à un autre étage plus bas, mais je n'en étais pas certaine. Tentons le coup, ai-je pensé, avant de laisser tomber le bâton éclairant dans le trou. Je l'ai regardé tomber sur une courte distance puis rebondir sur ce qui ressemblait à un sol de pierre. J'ai souris puis j'ai attrapé mon équipement et je me suis habillée en un temps record. J'ai ajusté mon armure et sorti une corde et un grappin. Puis je me suis mise à enlever suffisamment de planches pour me permettre de passer ; j'ai bien attaché la corde à un piquet servant à attacher les animaux et je l'ai laissé pendre dans le trou qui était bien plus large qu'au début. J'ai vérifié mon équipement à nouveau puis je me suis préparée à descendre dans les ténèbres alors que minuit approchait.

15 gozran 1407

Dès que j'eus atteint le sol quelque 12 mètres plus bas, je me suis précipitée vers le bâton éclairant et je l'ai ramassé puis je l'ai agité dans toutes les directions pour bien observer l'endroit. Il s'agissait

d'une salle assez grande d'après ce que je pouvais voir, mais dénuée de toute décoration. De légères traces rouges étaient visibles sur le sol. En haut des murs et sur le pourtour, des sortes de balcons surplombaient le sol où je me trouvais. Quelle chance, je ne pouvais pas en croire mes yeux ! J'avais trouvé une ancienne fosse de combat qui se trouvait juste sous le nez des paysans plus haut. Incroyable ! Je pouvais voir quatre grandes portes, une dans chacun des murs, mais l'accès vers trois d'entre elles était bloqué par des herse rouillées encore bien solides même après tout ce temps. « Voilà qui facilite ma décision », ai-je pensé en me dirigeant dans le tunnel de l'est tout en tenant le bâton éclairant devant moi pour illuminer mon chemin.

Après à peu près 6 mètres, le tunnel s'incurvait et semblait faire une boucle pour rejoindre le tunnel du sud. J'ai pu rapidement confirmer que c'était bien le cas : je suis arrivée dans une grande salle où des cages grillagées étaient alignées contre un mur et trois autres tunnels débouchaient dans le mur du nord. Il y avait une petite porte près de moi dans le mur est, qui semblait être la seule issue possible à partir de cette pièce. J'ai songé un moment à rester ici et à fouiller cette salle, mais ma curiosité a pris le pas et, plutôt que de faire cela, j'ai ouvert la porte. La charnière a émis un bruit grinçant mais elle a finalement cédé, me permettant d'accéder au passage au-delà de la porte.

Le long et étroit couloir m'invitait à le suivre. Répondant à son appel – un chant des sirènes ? –, je me suis mise à avancer d'un pas foulé et, quelques minutes plus tard, je distinguais une faible lueur et entendais une voix qui provenaient de plus loin, trop loin pour reconnaître les mots qu'elle prononçait. Je me suis arrêtée un moment et j'ai décidé de camoufler le bâton éclairant et de le mettre de côté. Me guidant grâce à la lointaine lueur, je me suis mise à avancer à pas lents et silencieux.

La voix devenait de plus en plus forte au fur et à mesure que je m'approchais. J'ai atteint un portail arqué et, lentement, en silence, j'ai jeté un coup d'œil autour du coin. J'ai pu voir un homme vêtu d'une robe noire et rouge qui marchait autour d'un homme bien plus gros assis dans une large chaise. À côté de lui, je pouvais voir un braséro avec ce qui ressemblait à un fer à marker. Les bras et les jambes de l'homme étaient attachés à la chaise par des chaînes et le ton qu'employait l'homme à la robe indiquait qu'il s'était laissé ligoter. On avait attaché un bâillon de cuir autour de la bouche de l'homme assis, mais ses yeux étaient calmes et il hochait la tête de temps en temps pendant que l'autre parlait. L'homme à la robe a ordonné à l'autre « d'accepter la douleur, car la douleur renforcerait la dévotion envers leur seigneur. » ou quelque chose d'aussi insensé. Lorsque l'homme qui parlait se fut tourné dans la direction du braséro, j'ai aperçu l'avant de sa robe pendant un moment et j'ai remarqué l'étoile à cinq pointes d'Asmodéus.



« Qu'est-ce qui se passe ici ? », ai-je pensé en moi-même lorsque j'ai vu l'homme à la robe prendre le fer à marquer qui se trouvait dans le braséro et se retourner vers l'homme assis. Le bout du fer à marquer était entouré d'une brillance maléfique qui se démarquait par rapport à la lueur de la bougie. L'homme assis a retourné ses poignets de sorte que ses paumes soient dirigées vers le haut et l'homme à la robe a pressé le fer dans l'une d'abord puis dans l'autre. L'homme assis est parvenu à émettre un hurlement étouffé malgré le bâillon lorsque ses paumes se mirent à grésiller. Je me suis retournée, dégoutée par la puanteur de la chair brûlée.

L'homme s'est effondré dans la chaise, inconscient. L'homme à la robe a versé de l'eau sur les blessures et celle-ci s'écoula de part et d'autre de la chaise. Puis il s'est mis à chanter à voix basse et une lueur rougeâtre s'est écoulée de ses mains et a recouvert les blessures. Devant mes yeux, la chair autour des marques s'est mise à guérir et le symbole est devenu plus net. Il représentait un cercle contenant un éclair dont la pointe était ornée des barbillons du symbole sacré d'Asmodéus. Alors que je regardais, comme hypnotisée, l'homme assis s'est réveillé et a bougé les mains. De petites étincelles d'électricité ont bondi entre les bouts de ses doigts et les commissures de sa bouche se sont relevées en un sourire qui était visible malgré le bâillon. L'homme à la robe a défilé le bâillon sans toucher aux autres entraves. L'autre homme a relevé la tête et, en continuant à bouger les mains, il a dit « Je le sens, maître. »

Intriguée par ces événements, j'ai continué à regarder. Le gros homme a écarté ses doigts à la manière d'une main griffue et un éclair d'électricité est parti vers le mur de la chambre, y formant un trou fumant. Tout en étouffant un hoquet de surprise, je me suis retournée vers le couloir afin d'éviter d'être découverte. Ce fer à marquer ne pouvait pas rester dans les mains des suivants d'Asmodéus !

Lorsque j'ai jeté un autre coup d'œil autour du coin, j'ai pu voir le large sourire sur le visage du prêtre – c'était certainement ce que l'homme à la robe était. Il éclatait d'un rire saccadé, se réjouissant de sa nouvelle puissance. Il avait placé une main sur le côté de la tête de l'homme ligoté et il avait rapidement prononcé une phrase magique. Le gros homme a hurlé puis il s'est effondré dans la chaise ; du sang coulait de ses oreilles. Pendant que le prêtre examinait le corps et ses cicatrices, j'ai profité de sa distraction pour me faufiler dans la salle aussi rapidement et calmement que possible et me diriger vers le braséro. J'ai saisi le fer à marquer et je suis rapidement repartie vers le corridor. J'ai progressé dans le tunnel à pas de loup jusqu'à ce que j'estime être assez loin pour me mettre à courir jusqu'à l'arène. La lueur du brandon était suffisante pour me permettre de voir, aussi je n'ai pas pris la peine de sortir le bâton éclairant. J'étais bien contente de trouver ma corde là où je l'avais laissée. Je suis remontée tout en la tirant derrière moi, j'ai rapidement refait mon paquetage et j'ai quitté la grange. J'ai pris le seul chameau du paysan pour m'enfuir, après avoir laissé un peu d'argent pour atténuer ma culpabilité.

19 gozreh 1407

Je suis revenue à Totra puis j'ai réservé une place sur un bateau en partance pour Abaslom aussi rapidement que possible. Je suis impatiente d'annoncer mon incroyable découverte.

Brandon d'éclair

Aura invocation ; NLS 20

Emplacement aucun ; Prix artéfact mineur ; Poids 1,5 kg

DESCRIPTION

Lorsque cet artéfact sacré du culte d'Asmodéus imprime son symbole en forme d'éclair à barbillons dans chacune des paumes d'une personne, de l'électricité magique se met à traverser son corps. Grâce aux marques sur ses paumes, elle peut créer trois fois par jour un éclair d'électricité semblable au sort d'*éclair*. Chaque jour, le premier éclair inflige 6d6 points de dégâts et les suivants, 2d6 points de moins (4d6 puis 2d6) car l'énergie s'épuise peu à peu. Huit heures de repos ininterrompu sont nécessaires pour recharger ce pouvoir.

La personne subit 2d6 points de dégâts de chaque application du brandon et elle ne peut pas utiliser ce pouvoir avant que ces dégâts ne soient soignés. Seul un *souhait* ou un *miracle* permet d'effacer les cicatrices elles-mêmes.

Le *brandon d'éclair* peut imprimer 10 marques magiques (5 personnes) par mois. Après cela, il faut un mois entier pour qu'il se recharge. Les deux paumes doivent être marquées pour pouvoir bénéficier de ce pouvoir et ces marques interfèrent avec les anneaux magiques de sorte que les anneaux que le personnage porte ne fonctionnent pas.

DESTRUCTION

Si on enveloppe le *brandon d'éclair* dans un écrin de branches d'if et de chêne bénies par un fidèle de Gozreh puis qu'on le place sur un autel de Sarenrae pendant le solstice d'été à midi, il se met à grésiller puis à fondre, ce qui le détruit. ☼

Cher Demande-au-Shoanti

J'ai remarqué que le nouveau système de traits a été introduit après les deux premières campagnes, où ils ont décrit les Shoantis. Existe-t-il des traits pour Shoantis quelque part ?

Sincères salutations,

Barbare-qui-veut-des-traits

Cher Barbare-qui-veut-des-traits

Personnellement, je suis impatient de voir une mise à jour sous forme de traits pour les dons supplémentaires des Shoantis présentés dans le Guide du Joueur de l'Éveil du Seigneur des Runes. En attendant cela, voici deux nouveaux traits pour te mettre l'eau à la bouche.

Vraiment cool

Le personnage est juste un peu plus cool que tous les autres, et tout le monde le sait. Ce trait n'a aucun effet technique, mais ça transparaît vraiment dans tous les aspects de sa personnalité et, surtout, tout le monde le sait.

Brutalité excessive

Quand le personnage blesse quelqu'un qui a trahi les Shoantis, le sang coule et c'est mortel. Son adversaire souhaiterait n'être jamais né et espère de tout cœur ne jamais être ramené à la vie. Chaque fois que le personnage lance des dés pour déterminer les dégâts infligés à un ennemi traditionnel des Shoantis, il peut relancer tous les 1. De plus, chaque fois qu'il frappe un adversaire, tout le monde autour de la table de jeu se fait tout petit et grimace de douleur pendant quelques instants. Et même si ça ne se voit pas, on sait bien qu'ils le font au moins intérieurement.

Bien à toi,

Demande-au-shoanti



La vieille femme de la rivière

Par Crystal "Immora" Frasier

Illustration de Claudia "Darkhanna" Burgos

Traduction de Dalvyn

Une réflexion sur le croque-mitaine de Korvosa Kendara Réhan, gozran 4682

« Que la vieille femme l'emporte ! » – malédiction entendue sur la place de Domina

Dans une ville caractérisée par un style architectural ancien, décorée de statues étranges dans des jardins mystérieux et infestée de diables mineurs, je dois dire que j'ai trouvé à la fois étrange et agréablement étonnant le fait de tomber sur une légende locale que tout le monde paraît connaître mais que personne ne semble croire. Pendant que Kaizen et Flora explorent la pyramide thassilonnienne située sous le palais et que Morvo visite les cuisines, j'ai choisi de rassembler les récits et les légendes qui concernent celle qu'on appelle à Korvosa « la Vieille Femme de la Rivière ».

*Sur la berge, elle regarde et attend,
Elle a douze gosses mais elle en veut encore plus.
Les petits enfants grassouilleux sont si délicieux !
Combien d'entre nous va-t-elle encore dévorer ?*

– *Comptine enfantine de Korvosa*

La première fois que j'ai entendu parler de cette créature, c'était par trois jeunes qui jouaient à la corde à sauter dans l'allée des Marchands. Ils ont eu l'amabilité de m'informer que cette comptine empêchait la Vieille Femme de sortir de la rivière et de les attraper pendant qu'ils dormaient. Au début, j'ai pensé qu'il s'agissait juste d'un adorable petit jeu local. Jusqu'à ce que j'aborde le sujet par hasard avec ma femme de chambre chez Tenna.

« Oh, la Vieille Femme est horrible ! Elle a emportée ma pauvre cousine Alika y'a des années de ça. C'était quand on était à la Porte Nord, notez bien. On était tous proches les uns des autres, tous les gens du voisinage, et un jour, elle a disparu, juste comme ça. Personne ne l'a retrouvée, et pourtant on a cherché pendant des jours ! Monsieur Wix, le vendeur de bougies, a monté la garde pendant presque une semaine entière, mais il finit par dire que certains enfants, on n'les retrouvait jamais. On n'a jamais rien r'trouvé d'elle à part un ruban perdu dans la boue. Elle avait été au bord de l'eau trop tard dans la soirée, et elle l'a payé cher, la pauvre petite. C'est pour ça qu'on garde de la poussière de brique sur les rebords de fenêtre, même ici qu'on est loin de la rive. Y'a pas d'raison d'prendre de risques pour rien. On s'est d'jà fait avoir. »

– *Veneretta Exion, femme de chambre*

S'il faut en croire les histoires, la Vieille Femme de la Rivière est un monstre local légendaire qui vit dans le fleuve Jeggare et dévore les enfants, tout spécialement les méchants enfants. Ses procédés semblent horribles ; elle ne s'en prend qu'aux enfants, elle les suit puis les enlève sans laisser de trace. C'est étonnant de voir une telle légende pour des événements qui ne laissent aucune trace : pas de sang, pas de signes de combat, et pas de corps. Les jeunes de Korvosa vivent dans la peur d'une vieille sorcière qui sourit dans l'ombre, un peu comme les enfants des contrées reculées voient parfois des gobelins qui se cachent dans leur armoire ou sous leur lit.

« Qu'es-tu dis, chel' ? Tu veux qu'j'te cause de la Vieille Femme ? Bah, c'est que d'la pisse de soli tout ça. Mais j'vais quand même te raconter, pour qu't'ailles dormir et qu'tu t'taises. Ma mère à moi, elle disait qu'la Vieille Femme elle viendrait et qu'elle me mangerait si je n'mangeais pas mes têtes de poissons. Elle disait qu'la Vieille Femme, elle supportait pas les têtes de poissons, à cause qu'elle vivait avec les poissons et qu'elle les entendait causer tout la journée. Mais ça va bientôt faire vingt z'années maintenant que j'pêche dans l'Jeggare, et j'ai jamais vu d'vieille sorcière v'nir m'prendre mon âme ou bouffer mes entrailles. »

– *Sanzo Kerny, natif des Vieux Quais*

Même si je n'ai jamais entendu parler de la Vieille Femme avant d'arriver à Korvosa, je constate qu'elle occupe tout mon esprit. On dirait que tout le monde en ville a une histoire à raconter, une histoire à fendre le cœur au sujet d'un ami d'enfance ou d'un parent perdu à cause, selon eux, de ce fantôme. Depuis le début de mes recherches, pas un jour ne s'est écoulé sans que je n'entende un cancan local où on mentionne, on maudit ou on invoque le nom de la Vieille Femme. Les enlèvements semblent se produire plus particulièrement pendant les périodes de conflit, comme par exemple le règne de terreur du tueur

des verrous ou l'épidémie de choléra de 68. La Vieille Femme de la Rivière sert peut-être de bouc émissaire sur lequel le Kovosien moyen peut reporter ses peurs ou ses haines. Elle semble être le parfait accusé à qui attribuer les actes des tristement célèbres kidnappeurs d'enfants de Korvosa, des maraudeurs des Tuiles ou des épidémies.

« Bien sûr, j'ai entendu parler de la Vieille Femme de la Rivière. Comme tous les habitants de Korvosa qui ont survécu jusqu'à l'âge adulte. Nous avons grandi dans le Vieux Korvosa ; nous avons donc dû être extrêmement prudents. C'est son terrain de chasse préféré, vous savez. Elle aime les endroits où on ne le remarque pas si un ou deux enfants de plus se font enlever. Maman avait l'habitude de faire pousser de la menthe dans les bacs près des fenêtres. L'odeur la gardait éloignée. Ce n'est pas de la superstition, c'est de la science : les entités comme la Vieille Femme voyagent à travers l'air vicié, comme la peste. Si on garde l'air frais et propre, c'est comme un mur pour elles. Moi aussi, j'en fais pousser. L'odeur me rappelle ma mère, que Pharama bénisse son âme. »

– Orin Kek, bouquiniste

Si tout le monde à Korvosa a entendu parler de la Vieille Femme, la croyance en l'existence de cet esprit de la rivière n'est pas universelle cependant. De nombreux Korvosiens dotés d'un sens pratique éminemment développé la voient comme un croque-mitaine : une histoire à raconter aux enfants autour du feu. Ils ne croient pas en ce qui ne peut être prouvé. Une bonne partie des disparitions qui se sont produites au fil des années évoque les techniques de chasse des étrangleurs, des griffes des récifs ou de prédateurs plus humains.

Malgré cela, le nom et la réputation de la Vieille Femme a traversé les époques avec une telle endurance qu'il pourrait bien y avoir un fond de vérité. Après tout, s'il faut en croire les récits, la Varisie serait infestée d'esprits, d'élémentaires et de morts-vivants qui n'apparaissent qu'à des moments précis de l'année ou dans des circonstances inhabituelles spécifiques, avant de disparaître sans laisser de trace. Les vieilles légendes locales des Shoantis parlent d'un tras'kar, ou « force vorace », au sein du fleuve Jeggare (mais il pourrait tout aussi bien s'agir des courants traîtres qui agitent le fleuve au printemps).

« Oh, eh bien, c'est un peu embarrassant. Oui, je dis à mes enfants que

la Vieille Femme les emmènera s'ils ne sont pas sages. Certains jours, c'est la seule manière de les calmer, je vous jure. Je ne laisserais jamais une telle chose arriver, bien sûr. À la naissance de chacun d'eux, je leur ai coupé une mèche de cheveux et je l'ai attachée à un agneau que j'ai lancé dans la rivière. Comme ça, la Vieille Femme pense qu'elle les a déjà attrapés et elle laisse mes fils en paix. »

– Pakanna Cahzion, potier

Supposons un moment que la Vieille Femme de la Rivière constitue une menace réelle et qu'il ne s'agit pas d'un simple mythe. Cela soulève une question intéressante : qu'est-elle au juste ? D'après le type de proies qu'elle préfère, elle doit être terriblement maléfique. Et la ruse dont elle fait preuve indiquerait une intelligence humanoïde. Comme il s'agit d'une légende qui perdure depuis au moins 300 ans, la plupart des prédateurs surnaturels ou non-magiques de la Varisie peuvent être éliminés.

Cependant, n'importe quel type de démon correspondrait à cette description, et serait certainement en bonne compagnie à Korvosa. De nombreuses sortes de morts-vivants pourraient également être attirées par les enfants, symboles de vie et d'innocence. La Varisie abrite aussi de larges populations de lamias et de guenaudes dont les variantes aquatiques seraient parfaitement capables de commettre des actes aussi horribles. Et nous ne devrions pas oublier non plus les explications plus terre à terre. Une situation similaire attribuée à un « exodar maraudeur des sables » s'est révélée être l'œuvre d'un elfe que les ravages du temps et la folie causée par le soleil avaient ramené à un état primitif.

« Non, je ne crois pas à la Vieille Femme. Dans cette ville, il y a déjà assez de menaces bien réelles dont les enfants doivent apprendre à se méfier. Faut pas leur mettre dans la tête qu'ils seront en sécurité s'ils gardent du sel dans leur poche. Quand j'étais jeune, j'ai réussi à survivre grâce à mes bons yeux et à mon esprit vif, rien d'autre. »

– Jando Brak, ouvrier

Qu'elle soit réelle ou pas, le mythe de la Vieille Femme hante de nombreux aspects de la ville à Korvosa. Bon nombre de locaux la maudissent elle plutôt qu'un de leurs dieux les plus vils ou violents. D'autres la blâment lorsque le lait ou le fromage tourne. J'ai même vu un jeune couple la supplier pour une faveur qu'ils n'osaient pas demander à Abadar. Et même ceux qui croient qu'elle n'est rien d'autre qu'une chimère peuvent citer plusieurs manières de la tenir à l'écart.

Sentimental Horde



Sentimentalhorde.net #64 COPYRIGHT © 2006 Jason Kirckof

Le profond et boueux fleuve Jeggare renferme certainement de nombreux secrets. Des barges naines qui ont coulé, des aberrations thassilonniennes affligées de folie, ou peut-être un voleur d'enfant immortel. Quelle que soit la vérité, cette étrange histoire s'est taillée un chemin jusqu'aux cœurs et aux esprits des Korvosiens et continuera sans aucun doute à faire partie de la ville tout au long de son existence. ☼

Le vrai Bir Gatland

Texte et Illustration de Matthew "The Twitching King" Stinson

Traduction de Dalvyn

5 pharast – Toit-du-freux, 45 km au sud de Harse

Le soleil était de la partie ce jour-là. C'était il y a deux jours, le 3. Une douce lueur jaunâtre pénétrait par les trois petites fenêtres circulaires. La pièce était bien rangée. Un jeune servant y enlevait les poussières et la balayait tous les matins. Le bâtiment n'était pas grand ; il se résumait à cette seule pièce. Il y avait une petite mansarde juste assez grande pour un lit et, en-dessous, se trouvaient un bureau avec une écritoire, un poêle rond en fer et une grande armoire, tous situés dans le fond. Le reste de l'espace était occupé par seize grandes bibliothèques situées de part et d'autre du centre de la pièce, de manière à former un passage menant au bureau au fond. J'étais assis sur le seuil ce jour-là et je notais mes dernières trouvailles dans ce journal.

Le vieil homme était derrière son bureau avec son livre, à moitié rempli de notes, posé selon un angle de 45 degrés. Il trempait méthodiquement dans l'encrier la plume qu'il tenait d'une main osseuse dont la surface formait un labyrinthe de veines dessiné en relief sur une peau épaisse et sombre. Au-dessus de son large nez, ses yeux en vrille voyageaient entre le livre qu'il était occupé à copier et les pages blanches qu'il remplissait de symboles calligraphiques chélaixiens. Un banc de poissons-yeux flottait tout autour du vieil homme. Ils regardaient dans

toutes les directions en même temps ; certains clignaient rapidement, d'autres pas. Ils nageaient dans l'air autour de lui comme cinquante halos extra-terrestres ou pierres ioniques du Monde Premier. C'était vraiment bizarre mais, au cours des huit jours que j'avais passés dans sa bibliothèque, je m'étais habitué à leur vue. Pour moi, ils faisaient quasiment partie du vieil homme.

La chatte à poils longs du vieil homme était venue se nicher sur mes genoux et ronronnait de plaisir. Je la caressais de temps en temps, tout en écrivant dans le journal en équilibre sur mon genou. Alors que je m'occupais de la sorte, le vieil homme prit la parole sans lever les yeux de son livre. « Nous reprendrons notre conversation à dix heures précises et pas un moment plus tôt, jeune Éclaireur. Je n'ai pas que ça à faire, vous savez. »

« Oui, maître Gatland. Je voudrais juste mettre mes notes au clair avant que nous ne commençons, monsieur. » répondis-je.

Selon mes informateurs, Bir Gatland était un militaire à la retraite qui gagnait maintenant sa vie en recopiant des manuscrits.

On m'avait dit qu'il avait visité de nombreux et lointains endroits : de grandes bibliothèques, d'importants bouquinistes, des maisons nobles possédant des collections privées, des marchés étrangers et même de vieilles tombes et des mausolées. Dans ces endroits, il avait acquis ou copié des livres qu'il avait ramenés ici et placés sur ses étagères. La plupart de ces livres contenaient des lois en vigueur dans différentes nations, villes-états ou religions. Certains reprenaient même les codes de conduite chez les dragons, les géants ou un millier de tribus sauvages. Il possédait même un livre provenant du Geb et comparant les droits des vivants et les droits des morts. Bir ajoutait des commentaires pratiques et neutres de son propre cru sur toutes les pages qu'il recopiait, mettant en évidence les lacunes et les limites des lois et proposant des manipulations légales utiles.

Maître Gatland semblait avoir mémorisé chacun des documents qu'il possédait. De nombreux Éclaireurs de la région venaient étudier auprès de cet homme avant



de se rendre dans de lointaines contrées. Les informations qu'ils obtenaient ici leur permettaient d'éviter de commettre des erreurs catastrophiques en société ou d'obtenir un aller simple pour le bloc de décapitation. Bir leur demandait une petite somme d'argent mais j'avais remarqué qu'il prenait plus de plaisir à répondre aux questions et à discuter de ses trouvailles et de ses livres qu'à se faire payer. Cependant, jusqu'à ce jour-là, les autres Éclaireurs et moi n'avions pas réellement compris cet homme. Tout a commencé avec une odeur de fumée.

C'est moi qui l'avais remarquée en premier, depuis le seuil de la porte. L'odeur était si intense dans mes narines qu'elle semblait faire friser mes poils de nez. Je me mis debout et sortis. Le chat atterrit gracieusement sur le sol et s'enfuit. Des volutes de fumée noire s'élevaient du coin de la ville, derrière les maisons de l'autre côté de la rue. Le vieil homme me rejoignit sans que je l'entende. Comme moi, il observait la fumée tout en grattant sa barbe blanche. Puis une femme sortit en courant d'une allée proche. Elle hurlait avec frénésie « Donnez l'alarme, appelez les gardes ! Il y a des centaines de gobelins ! Des gobelins ! » Elle était couverte de suie et la petite coupure qu'elle avait au-dessus de l'œil saignait abondamment.

J'ai entendu Maître Gatland appeler son servent Marcrite. Le jeune garçon fit le tour de la maison rapidement puis ils allèrent tous les deux à l'intérieur. Je me souviens m'être dit que ça valait mieux ainsi : dans quelques minutes, l'endroit ne conviendrait plus aux jeunes garçons et aux vieux hommes. Je suis parti à la rencontre de la femme hystérique dans la rue puis je l'ai poussée vers l'intérieur de la bibliothèque en ignorant ses protestations. J'ai vu Bir, qui était occupé à enlever les planches du sol au niveau du passage, là où il y avait un tapis plus tôt, et j'ai pensé qu'ils allaient se cacher là jusqu'à ce que tout ceci soit fini. J'ai fermé la porte et j'ai saisi mon long couteau.

Je suis resté là pendant une minute pour me concentrer et reprendre mes esprits. Je n'ai jamais aimé tuer, qu'il s'agisse de bâtards de gobelins ou d'autres créatures. Je n'y prends aucun plaisir ; c'est comme couper du bois. Puis les petites créatures verdâtres apparurent derrière le coin, jurant et incendiant. Je comprenais pourquoi la femme avait parlé de cent gobelins ; c'est l'impression que les rues étroites donnaient. J'ai aperçu quelques femmes qui s'enfuyaient plus loin dans la rue, mais aucun homme. La plupart des hommes de la ville étaient aux champs ou dans la rue des Chariots, là où se trouvaient tous les ateliers. J'allais affronter les peaux-vertes tout seul, et j'allais mourir. Ce n'était pas une mauvaise mort, pensais-je, de mourir en défendant la ville contre ces saletés de pillards. Malgré tout, pour dire la vérité, j'avais quand même peur. Je me souviens avoir pensé encore et encore « Je suis si jeune. » Quand ils m'ont aperçu, moi, un petit homme seul et mal armé au milieu de la rue, ils ont chargé avec frénésie.

La boule de feu semblait venir de nulle part. Elle propulsa certains des gobelins dans l'air et en transforma d'autres en tas de cendres sur les pavés. Il y eut des cris et des hurlements, et plusieurs s'enfuirent dans une allée proche en courant en zigzags. Puis Maître Gatland s'avança à mes côtés dans une armure ornementale noire avec le plastron en forme de visage diabolique de l'Ordre du Clou. Elle était recouverte d'une couche de poussière et certains liens n'étaient pas attachés aussi solidement qu'il le fallait, mais il était évident que c'était son armure, une armure fabriquée spécialement pour lui par un maître-forgeron. Puis toutes les pièces du puzzle s'assemblèrent dans ma tête : Bir Gatland était un chevalier infernal à la retraite qui

passait ses derniers jours ici à continuer à étudier la loi.

Il plaça son casque à l'aspect effrayant sur sa tête et couvrit son visage ridé. Le banc d'yeux volait autour de lui avec frénésie, leurs paupières réduites à de minces fentes. Il ne portait aucune arme, juste d'énormes gantelets munis de griffes sur chacune de ses mains, qu'il ouvrait et refermait avec une aisance qui trahissait une longue et inquiétante expérience. Il redressa son dos et s'étendit, et je vis que derrière ce vieil homme se cachait un guerrier en sommeil, un diable noir de la mort. « Jeune Éclaireur, je vais suivre le mur de gauche et vous tiendrez mon flanc droit et me préviendrez du danger. » C'était un ordre, et il savait que je le suivrais.

Puis il se mit en route et je me tins sur sa droite, observant le massacre qui s'ensuivit. Le vieil homme était un mastodonte cruel qui tuait avec beaucoup de violence. Les gobelins hurlaient comme des lapins. Ils hurlaient comme des enfants pitoyables. Leurs entrailles étaient grises et sentaient le vinaigre et la matière fécale. Je ne l'oublierai jamais. Jamais plus je ne pourrai fermer les yeux sans voir ce massacre, cet enfer inondé de sang qui recouvrait les rues ce jour-là. Avec ses sorts et ses griffes, il arrachait leur peau et découpait leurs membres. Une foule de villageois désespérés armés de planches, de marteaux ou de fourches de fermiers se mirent à nous suivre. Maintenant que ma plume et mon esprit évoquent ces faits, je m'aperçois que je ne désire pas en écrire plus ni m'appesantir sur ce sujet.

Je suis parti ce matin avec un groupe de gens du voyage colorés. Je ne pouvais plus continuer à étudier auprès du vieil homme. Quand il me parlait avec sa voix grave et monotone, je n'entendais plus que des mots de pouvoir magiques. À chacun de ses gestes de la main, je revoyais le carnage causé par les griffes de fer. Mais le pire de tout, c'était son visage, avec ses paupières épaisses et ses profondes pattes d'oie, un millier de rides s'entrecroisant sur un tapis de cuir flasque. Je savais qu'il s'agissait d'un masque, et que le casque noir était le véritable Bir Gatland.

C'est de cette manière que j'ai appris la plus importante de toutes les leçons que j'ai reçues jusqu'à ce jour : où qu'on soit sur Golarion, les gens ne sont jamais ce qu'ils semblent être. ☼

Cher Demande-au-Shoanti

Je vais bien sûr jouer un Shoanti dans notre prochaine partie de Pathfinder Society. Mais quelle faction devrais-je rejoindre ?

Sincères salutations,

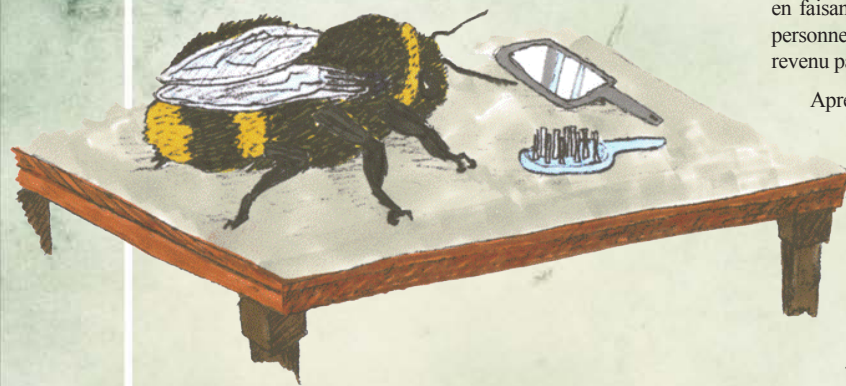
Shoanti-de-la-Society

Cher Shoanti-de-la-Society

C'est une question complexe. Il est clair qu'aucune d'entre elles ne te vaut, mais tu mérites bien de pouvoir tirer avantages des points de faction. Je te suggère d'éviter de ternir ta réputation en t'alliant à une faction mais plutôt d'accorder aux autres joueurs le privilège de pouvoir te donner leurs points de faction à la fin de chaque session. (Si nécessaire, réfère-toi au conseil plus haut concernant le guide de campagne des Chroniques de Pathfinder).

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti



Cher journal

Par Charles Evans

Illustration de Dave "The Eldritch Mr. Shiny" Mallon

Traduction de Dalvyn

Cher journal,

J'ai quitté le Chéliax pour tenter de m'éloigner des services secrets de ma cousine Abrogail, pour échapper aux fanatiques andoriens qui semblaient vouloir m'assassiner, et pour rejoindre les Éclaireurs dans l'espoir d'une vie plus rangée et aussi éloignée que possible de ces deux premiers groupes. Mais parfois, même une vie rangée peut virer à l'étrange. Les événements qui se sont produits ici au Sargava depuis la dernière fois où j'ai pris la plume montrent parfaitement à quel point les choses peuvent devenir étranges.

La dernière fois que j'ai écrit sur tes pages, je venais de quitter la lugubre capitale de la colonie. J'étais parvenue à entrer en contact avec des tribus locales qui semblaient dignes de confiance, du moins à première vue, et je me rendais dans leur village. Il n'a pas été facile de persuader le chamane de la tribu que je n'étais ni une espionne à la solde d'un misérable baron dont je n'ai pas pris la peine de retenir le nom, ni au service de ces brigands de pirates des mers avec qui le baron en question semble s'être associé récemment. Par respect pour leurs croyances, j'ai dû m'abstenir de prendre des notes pendant toute la durée de mon séjour chez eux. Je peux à nouveau écrire maintenant qu'il ne m'est plus nécessaire de faire des efforts pour éviter d'offenser mes hôtes.

Comme on pouvait s'y attendre, gagner la confiance de la tribu afin qu'ils me parlent des ruines et des autres sites de la jungle s'est révélé être une tâche très frustrante. J'ai dû participer à une épreuve initiatique tribale où il était question de spécialités culinaires locales. Au moins, ce n'était pas aussi déplaisant que cette épreuve chez les Gavar'radi de l'Étendue Mwangi. Et ça a duré bien moins longtemps que cette ennuyeuse vigie dans le clan shoanti de la Lune sur les Terres Cendrées qui a duré un mois lunaire.

Cet idiot de Méthrir est passé – il avait entendu dire que j'étais dans

la région. Il ne sait toujours pas parler aux gens. Il s'est pavané tout en faisant constamment claquer son fouet démesuré, si imbu de sa personne et si irritant que les anciens de la tribu l'ont fait partir. Il est revenu par la suite, bien sûr. N'est-ce pas ce qu'il fait toujours ?

Après avoir passé un mois au sein de la tribu, j'ai senti que je pouvais aborder le sujet des ruines avec le chef et le chamane sans trop de risques. Je leur ai expliqué que je cherchais plus d'informations sur l'histoire de mon propre peuple, et que les récits de mes ancêtres parlaient d'un homme qui prétendait avoir visité certains endroits, situés, d'après moi, sur leur territoire. J'ai décrit de mémoire quelques-uns de ces sites, selon la tradition orale de la tribu. Le chef et le chamane se sont raidis au fur et à mesure que je leur décrivais le site qu'Estradgan appelait « le Miroir du Destin ».

Apparemment, l'endroit était associé à des rituels tribaux qu'ils n'accomplissaient qu'en dernier recours. Le chef m'a expliqué que, lorsqu'un conseil tribal désirait dissuader son dirigeant de faire quelque chose, il l'amenaient à cet endroit pour voir les événements qui découleraient de cette action. J'aurais mieux fait de considérer cela comme une mise en garde et d'éviter l'endroit – c'était leur intention, je crois. Malheureusement, « le Miroir du Destin » était le seul site du journal d'Estradgan qu'ils ont reconnu. Je désirais tellement prouver qu'Estradgan avait traversé l'océan Arcadien dans mon rapport à Absalom que je ne pouvais pas me permettre d'ignorer une piste aussi précieuse.

Après en avoir discuté, le chef et le chamane sont tombés d'accord pour m'autoriser à visiter cet endroit. Le site en question ne présentait aucun attrait pour les visiteurs étrangers en quête de richesse car, selon la tradition, il s'agissait d'un lieu rituel où on pouvait être averti des mauvais choix avant de les faire. Ils ont prévu des guides et de la nourriture pour le voyage et m'ont donné non pas leur bénédiction mais leur accord tacite pour la visite.

Après quatre jours de voyage à travers la jungle, mes guides m'ont amenée jusqu'à un sentier délimité par des pierres dressées qui, selon eux, devait me conduire au site. Ils étaient d'accord pour m'attendre à cet endroit pendant trois jours. Je les ai remerciés et j'ai dit que, si je n'étais pas revenue dans trois jours, ils pourraient certainement retourner chez eux. Cela me donnait un moyen de ne pas les avoir sur le dos au cas où je trouverais quelque chose de si utile ou important que je veuille l'emporter avec moi.

J'ai suivi les pierres à travers la jungle sur un peu moins d'un kilomètre, jusqu'à un cratère qui s'étendait peut-être sur 300 mètres de large. Il n'y avait aucune végétation à l'intérieur, seulement un certain nombre d'étranges obélisques de roche noire placés autour du fond. Je me suis mise à quatre pattes et je suis descendue jusqu'au centre, puis, comme Estradgan, j'ai attendu que la nuit tombe. Les allusions du chamane et du chef du village et les écrits d'Estradgan s'accordaient pour dire que, s'il y avait quelque chose à voir ici, cela ne se manifesterait qu'après le coucher du soleil.

J'ai tenté de compter les obélisques en attendant, mais ils luisaient et étincelaient de manière déroutante et semblaient même bouger, à un tel point qu'il était impossible de déterminer leur nombre exact. Par moments, il me semblait qu'il n'y en avait que quelques-uns ; et à d'autres, qu'il y en avait autant que de soldats dans une légion taldane.

La nuit était tombée et, avant même que la lune ne se lève, j'ai

commencé à voir des reflets à l'intérieur des pierres qui semblaient se mettre à tourner autour de moi au fond du cratère. Le monde s'était peut-être mis à tourner autour de moi. Les unes après les autres, des formes irréelles de lumière grise ont émergé – des silhouettes fantomatiques correspondant à ce que je pourrais être dans le futur, comme je l'avais déjà déduit depuis longtemps à partir du journal. Estradgan n'avait pas été préparé à ce spectacle et les fantômes l'avaient rendu fou. Ses compagnons l'avaient trouvé errant dans la jungle seulement quatre jours plus tard et, même s'il avait regagné ses esprits avec le temps, il n'avait jamais recouvré toute sa santé mentale.

Je m'attendais à me voir sous de multiples formes, en tant que chef de guerre, impératrice, mendicante, marchande ou avec d'autres métiers et d'autres rangs sociaux meilleurs ou pires que celui que j'occupais vraiment. Je m'étais vraiment armée de courage pour cela. J'étais déterminée à ne pas perdre la tête. Mais je ne m'attendais pas du tout au moment où tous les fantômes se sont immobilisés sauf un qui jaillit d'une pierre avec des ailes enflammées de chauve-souris, ni aux flammes, ni aux ombres brûlantes, perçantes et déchirantes qui ont envahi ma conscience la seconde suivante.

Mes souvenirs restent très vagues en ce qui concerne les événements qui ont suivi. L'impression de m'être battue pour ma vie contre des douzaines d'autres créatures et personnes me revient en mémoire, mais comme dans une sorte de vision. Puis un étrange flash de ma mère et de mon père ainsi que le visage hautain d'un démon féminin, dont je ne peux que supposer qu'elle est un des seigneurs des Abysses, dont les yeux soumoïses souriaient.

Je ne sais pas combien de temps j'ai passé dans le cratère. Un peu plus de trois mois d'après Sonia. Je pourrais tenter de faire le calcul demain, mais je préférerais ne pas penser à cela pour l'instant.

Quand je suis revenue à moi, j'étais accroupie sur un morceau de rocher au fond du cratère et une averse tropicale tombait tout autour de moi. Mes habits étaient en lambeaux et ne tenaient qu'à peine. Douze obélisques noircis et éclatés se dressaient encore dans le cratère ; à ma grande déception, il était facile de les compter. Sonia était assise sous une bâche pas très loin, buvant du thé, tandis que Méthrir s'acharnait à monter une tente à quelques pas de là. Un des bourdons monstrueux qui servent d'animaux de compagnie à Sonia était perché sur son épaule. Elle m'a fait signe de venir m'asseoir sur un tabouret pliable de l'autre côté de la table, en face d'elle et j'y suis allée tout en essayant de démêler mes cheveux et d'en enlever les feuilles et les toiles d'araignées. Pendant un moment, je me suis sentie terriblement jalouse de Sonia et de ses cheveux elfiques dorés rassemblés en une coiffure élaborée, de sa robe de soie élégante, certainement confortable, et de ses yeux vert émeraude. Elle semblait aussi imperturbable que toujours alors que moi j'étais couverte de haillons détremés. Mais j'étais contente de la revoir, et la perspective de boire quelque chose de chaud me réjouissait ; j'ai soudainement pris véritablement conscience que j'étais trempée, glacée et affamée.

Elle a dit qu'elle s'était mise à ma recherche car je n'étais pas venue prendre le thé comme convenu, et qu'elle avait suivi ma piste avec l'aide de Méthrir, après avoir laissé ses précieuses ruches aux bons soins de sa mère.

Maudit soit-il ! L'aide de Sonia ne me dérange pas, mais je déteste devoir une faveur à Méthrir. ☹



**Cher Paizo, merci pour toutes ces aventures ! — Et pour des personnages emblématiques si succulents !
La communauté Paizo**



Les voiles noires

Par Jonathan 'Wicht' McAnulty

Illustration de Dave "The Eldritch Mr. Shiny" Mallon

Traduction de Dalvyn

Dis, gamin, as-tu vu ce navire noir avec sa coque à la forme étrange et ces voiles noires qui ondulent malgré qu'il n'y ait pas le moindre vent ? Suis-moi, gamin, et tu en apprendras plus sur ce navire. Tu dois certainement penser que cet étrange vaisseau doit provenir du lointain Katapesh, de l'exotique Jalmeray ou peut-être des distants rivages du Tian Xia. Mais même si au cours des siècles passés il s'est amarré dans ces ports, comme dans bien d'autres encore, c'est un envoyé de contrées généralement invisibles aux yeux des mortels, de contrées à peine évoquées au plus profond des rêves des hommes endormis.

J'avais à peu près ton âge quand j'ai vu les voiles noires de Leng pour la première fois. J'étais le septième fils d'un pauvre marchand de Sothis. Je me souviens encore du navire quand il est entré au port juste après une tempête. C'était un présage terrifiant ; les femmes s'évanouissaient et les hommes faibles pleuraient en le voyant. Certaines histoires resurgissent des anciennes années sombres et, même si personne n'admettra croire en ces histoires, bien peu nombreux sont ceux qui ne se souviennent pas des anciennes peurs et de l'ancien effroi lorsque, la nuit tombée, ils se retrouvent seuls et dans le noir.

Les marins de ce navire ont débarqué à Sothis ; il ne s'agissait pas d'hommes normaux. Chacun d'entre eux, sans exception, était recouvert d'épaisses robes qui masquaient leur silhouette et leur visage était couvert de voiles et de larges turbans à cornes. Lorsqu'ils

marchaient, leurs mouvements ne semblaient pas naturels et, lorsqu'ils parlaient, leur voix était un murmure sifflant. Même s'ils cachaient constamment leur visage sous leur turban et leurs voiles épais, la grande majorité acceptait de commercer avec eux, car ils payaient en gemmes, de larges rubis aussi rouges que le sang et bien plus précieux que la vie d'un homme. Ils n'ont apparemment pas acheté de nourriture, n'ont pas emporté d'eau, pas plus qu'ils ne recherchaient des tissus ou des épices. Ils ne désiraient qu'une seule chose, des esclaves vivants, mais ils n'ont pas expliqué pourquoi.

Les esclaves qu'ils désiraient étaient encore plus curieux. D'autres auraient choisi de belles femmes pour leurs harems, des hommes forts pour le travail, ou peut-être même des artisans doués, mais les marins du navire noir ne voulaient que des hommes pour lesquels d'autres n'avaient aucune utilité. Ils ont acheté des misérables qui avaient perdu la raison et des poètes fous et aveugles. Ils ont cité les noms de ces hommes et ont payé de généreuses sommes pour la capture de ces individus. Je me souviens qu'il y avait un prophète des sables, un individu curieux qui rabâchait ses rêves sur la place du marché. En échange du prix fixé, deux énormes et merveilleux rubis, des malfrats ont battu le prophète, l'ont détroussé et l'ont remis aux étranges marins du navire noir. Ils ne désiraient pas seulement des adultes. Ils ont également cité des noms d'enfants, souvent les plus jeunes et les moins aimés au sein de leur famille. Pour les obtenir, ils s'arrangeaient avec les parents.

J'étais un de ces enfants. Je n'avais aucune particularité visible, mais j'avais des secrets que je n'avais jamais dévoilés à mon père. Les démons de poussière s'étaient faits connaître de moi dès mon plus jeune âge et je pouvais faire danser une épingle sur une table lorsque j'étais certain que personne ne regardait. D'une manière ou d'une autre, les esclavagistes étaient au courant. Ils ont donné un rubis à mon père et il m'a remis à eux. Il m'a dit que c'était pour mon propre bien et que je trouverais une meilleure place dans le monde auprès de ces hommes sages et érudits. Il ne le croyait pas lui-même et j'ai vu l'appât du gain dans son œil alors qu'il soupesait la pierre écarlate qu'il tenait dans sa main. J'ai suivi les esclavagistes, car j'étais curieux et je n'avais pas peur.

Ce n'était pas mon cas, mais la plupart de ceux qui avaient été achetés étaient terrifiés. Plusieurs des fous poussaient d'horribles hurlements lorsqu'on leur mit des chaînes et qu'on les conduisit sur la planche d'embarcation puis dans la sombre soute du navire. Le poète aveugle est mort de peur avant même que ses pieds ne touchent la planche. J'ai toujours cru qu'il avait vu quelque chose avant de mourir, quelque chose que mes yeux bien vivants ne pouvaient pas percevoir. Quoi qu'il en soit, je n'ai jamais connu la peur et, quand mon tour de monter sur la planche est arrivé, j'ai avancé la tête haute, mon bien jeune cœur décidé à être à la hauteur.

Au cours des longues années que j'ai passées dans le ventre du navire noir, j'ai conservé ma résolution, même s'il y avait de très nombreuses choses horribles dans l'obscurité. Aucun homme mortel ne pousse les rames de ce vaisseau, aucun vent terrestre ne gonfle ses voiles. Les marins ne portent ni turban ni cape lorsqu'ils sont sur le bateau. La simple vue de leurs visages a rendu fous des hommes moins forts que moi. La plupart des enfants qui étaient avec moi sont devenus fous, comme les autres, et ils se sont mêlés aux litanies des poètes cinglés. Et cependant, il y avait également quelques merveilles dans l'obscurité de la soute. Je me suis régala à la fois des horreurs et des merveilles.

Le navire a voyagé partout sur les eaux de Golarion. Il a visité port

après port, achetant à chaque fois les étranges déchets humains que personne ne désirait ou ces enfants qui possédaient des aptitudes magiques, et je voguais avec lui. Pendant quelques années, j'ai été un esclave enchaîné mais, lorsque les marins ont vu que je ne prenais pas peur et que je ne tentais pas de fuir, lorsqu'ils ont décelé ma force de caractère et mon désir d'apprendre, ils m'ont libéré de mes chaînes. Au fil de temps, je suis devenu une sorte de mousse pour l'étrange capitaine du navire. Le capitaine ne quittait jamais le bateau, mais il était au courant de tout ce que ses marins voyaient, et même de beaucoup de chose qu'ils ne voyaient pas. Je l'ai servi, mais je ne dirai pas comment. Et, la nuit venue, le capitaine me murmurait d'étranges paroles, des choses merveilleuses et étranges. Avec le temps, j'ai appris beaucoup de secrets que même les plus grands érudits de ce monde ne connaissent pas.

Finalement, le navire a vogué au-delà des mers de Golarion et j'ai vu des merveilles inimaginables et des terres que l'homme n'a pas touchées. J'ai entendu le pépiement des étoiles et j'ai vu la danse des forêts du plateau d'Ébène. Là, dans le royaume des rêves, les fous, les poètes et les enfants devenus adultes ont enfin quitté le navire. Ils ont été vendus à d'étranges maîtres qui avaient besoin de leurs rêves, de leurs divagations et de leurs pouvoirs cachés. Même si on ne m'a jamais expliqué la raison de tout cela, j'en suis venu à croire que les contrées du rêve utilisent les divagations des fous comme une sorte d'énergie.

Lorsque le bateau est reparti, il n'y avait plus qu'un individu ressemblant à un mortel, moi, car le capitaine me trouvait plaisant et n'avait pas envie de se défaire de moi. Ainsi, je suis festé avec le navire noir pendant d'innombrables années. Nous avons traversé les contrées des dieux, les terres des démons et les territoires des hommes. Chaque fois, les marins achetaient des esclaves et, chaque fois, ils les revendaient à d'étranges maîtres originaires des mêmes royaumes qu'eux. J'ai visité de nombreux mondes et, même si j'ai vu une immense quantité de merveilles horribles, j'ai toujours gardé en tête le monde où je suis né. Je me languissais de revoir à nouveau les cieux bleus de l'Osirion et de goûter les eaux du Sphinx, mais le navire noir suit sa propre trajectoire et il ne visite que rarement ce monde.

C'est pour que ça que je me réjouis aujourd'hui de marcher sur la terre ferme et, même si ce n'est pas encore l'Osirion, je suis certain que lorsque nous quitterons Korvosa aujourd'hui, nous nous arrêterons brièvement au Chéliax puis nous mettrons les voiles pour Sothis. Ce sera bon d'être à la maison.

Mais maintenant, gamin, tu dois venir avec moi. J'ai donné à ton père un rubis aussi gros qu'un œuf de poule, et ton futur se trouve dans la soute du navire noir. Ne crains rien. Si ton esprit est assez fort et ton courage assez grand, tu verras des merveilles inconnues et tu apprendras des secrets insoupçonnés. ☼



Sentimentalhorde.net COPYRIGHT © 2009 Jason Kirckof

Le trésor du pharaon

Par Kelly "Gotrek22" Gragg

Illustration de Jason Kirckof

Traduction d'Alestos

En plus de l'objet en question, je joins ce court rapport qui retrace la façon dont nous l'avons récupéré, et qui pourrait se révéler utile pour découvrir son histoire et identifier sa provenance. La substance sèche et noire est une conséquence malheureuse de sa récupération et était pratiquement inévitable. À cause des quelques éléments de légendes entourant cet objet qui m'ont été rapportés, j'ai cherché à éviter toute manipulation directe, et je n'ai également pas pu le nettoyer convenablement avant de vous l'envoyer. J'espère que vous ne remettrez pas mes compétences en question, mais la prudence est de mise lors de la manipulation d'objets magiques d'une telle puissance. Soyez assuré qu'il ne s'agit pas de mon sang.

Mes deux compagnons et moi-même avons traversé la mer Intérieure et les Remous de Gozreh, puis nous sommes arrivés à la grandiose cité de Sothis le cinquième jour d'érastus. Nous avons recherché des archives mentionnant la tombe, mais les maigres informations que nous avons collectées n'étaient pas suffisantes pour en découvrir l'emplacement.

Nous avons éliminé une bande d'assassins, que quelqu'un nous avait envoyé après avoir eu vent de nos recherches. J'ai « convaincu » l'unique survivant de nous mener à son employeur. Il nous a conduit au bazar de Malhitu, et nous avons serpenté à travers un labyrinthe de tentes et de vendeurs, tant et si bien que nous n'arrivions plus à nous orienter. Heureusement, les blessures de notre guide l'empêchaient de s'enfuir, sans quoi il aurait pu facilement nous semer au cœur du bazar. Il nous a amené à une société d'enchères située à la lisière du marché, « le Trésor du Pharaon » – du moins, c'est ainsi que Fulgor me l'a traduit.

Tandis que Yosna surveillait le prisonnier, Fulgor et moi avons pénétré dans le Trésor du Pharaon. Dès que nous sommes entrés, trois hommes ont sauté sur nous depuis les ombres, leurs longs poignards tranchant l'air. Un quatrième a hurlé un ordre et s'est enfui par l'arrière de la bâtisse. Les hommes s'en sont pris à moi, car je représentais visiblement une menace plus sérieuse que le frère Fulgor. Ma cotte de maille détournait leurs lames pendant que mon fléau tourbillonnait et s'écrasait contre leurs crânes et leurs dos, les jetant à terre. J'ai ordonné à Fulgor d'arrêter le dernier homme et il est sorti par la porte de derrière aussi vite qu'il le pouvait. Fulgor est parvenu à arrêter notre fuyard, certes, mais seulement après que celui-ci ait escaladé un mur jusqu'à son sommet et qu'il soit tombé de l'autre côté. Il a fallu que je franchisse le mur et que je le ramène moi-même, Fulgor n'étant plus en état d'escalader quoi que ce soit. Je vous prie de m'assigner des compagnons plus compétents lors de ma prochaine mission, car j'en ai assez d'avoir à ramener inconscients ou morts.

L'homme que nous avons capturé était Alsolen Yasif, un marchand d'antiquités qui a été assez chagriné de nous revoir en vie. Il connaissait l'emplacement de la tombe du pharaon et a bien aimablement consenti à nous laisser lui « emprunter » une carte qui y menait, dessinée sur un antique morceau de papyrus en décomposition. Il m'a fallu menacer ce sale meurtrier de l'amener aux autorités locales, mais il s'est montré des plus coopératifs par la suite.

Nous avons quitté Sothis en prenant une barge qui remontait le fleuve Sphinx en direction d'An, la Cité des Triangles. J'ai vu plusieurs de ces énormes créatures couvertes d'écailles, qu'on appelle hetkoshus ; elles se doraient au soleil sur les rives du fleuve. Je suis sidéré qu'on tolère l'existence de tels monstres aussi près des habitations.

Une fois arrivé à An, j'ai acheté plusieurs chameaux et j'ai engagé un guide, Hortek, un petit homme rusé qui m'a vanté ses talents de guide et de pisteur pendant plus d'une heure afin d'obtenir plus d'argent. J'ai tout de même réussi à tourner le marché à mon avantage. Il nous a conduit dans le désert, en direction des anciennes pyramides et de la tombe que nous cherchions.

Je n'ai pas la place de vous faire ici un compte-rendu des tempêtes de sable et des autochtones que nous avons rencontrés lors de notre voyage dans le brûlant désert d'Osirion, toujours est-il qu'après plusieurs jours de recherche, nous avons trouvé la tombe. J'ai creusé pendant des heures, pendant que les autres me regardaient, pour dégager l'entrée qui avait été ensevelie sous les sables. J'ai laissé Hortek à l'extérieur pour surveiller les chameaux.

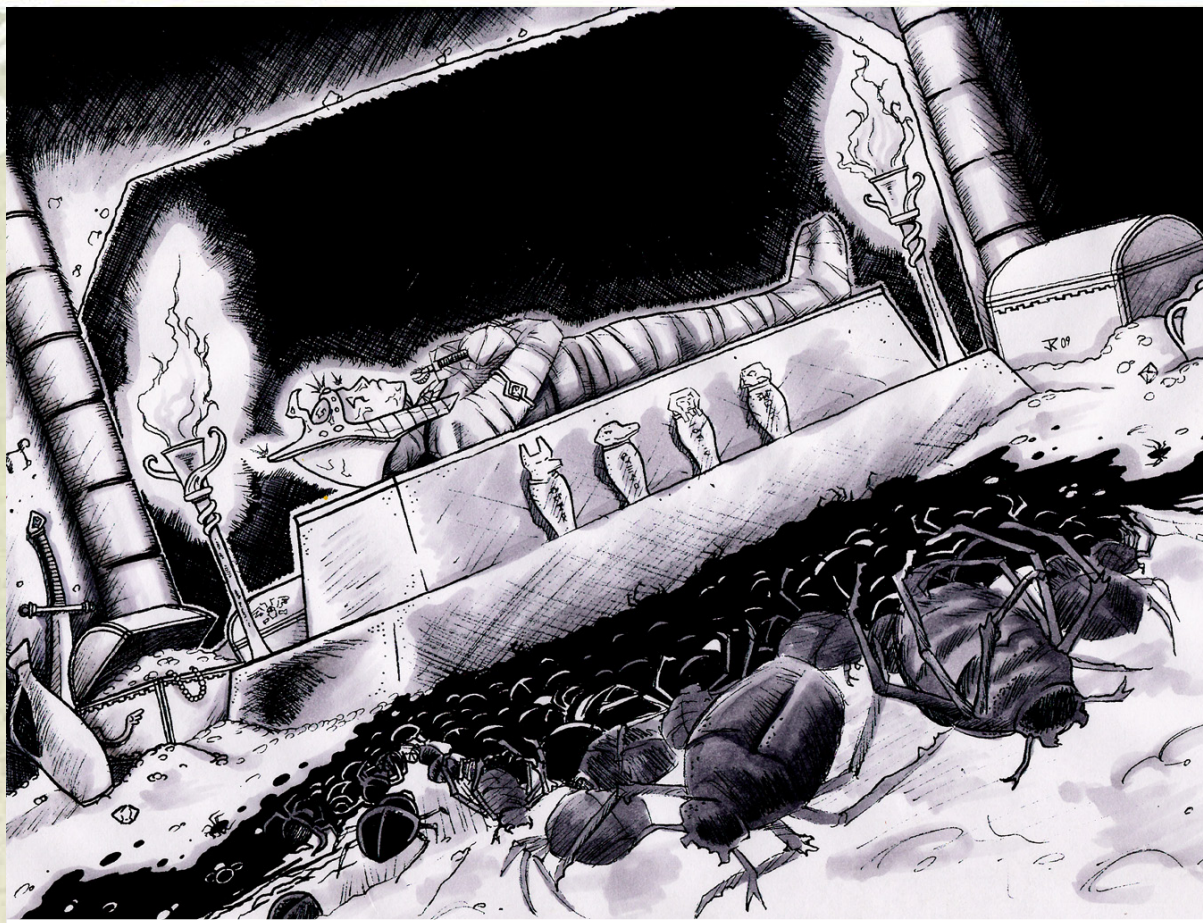
La tombe avait été mise à sac depuis de nombreuses années, mais j'avais bon espoir que la chambre funéraire soit restée cachée. Plusieurs cadavres asséchés jonchaient les salles, probablement d'anciens Éclaireurs ou des pilliers de tombes ayant succombé aux pièges ou aux gardiens du tombeau.

Yosna a détecté et désactivé plusieurs pièges. Ils étaient encore opérationnels malgré les nombreux siècles qui s'étaient écoulés, ce qui me confortait dans l'idée que la tombe était toujours là. Si les anciens pouvaient créer de tels mécanismes, leur savoir leur permettait sans aucun doute de dissimuler la chambre du pharaon au commun des pillards.

Nous avons traversé la fausse chambre mortuaire, qui avait été dépouillée de tous ses objets de valeur depuis longtemps, convaincus que ce que nous cherchions était plus loin. Nous nous sommes enfoncés dans un dédale de couloirs pour finalement arriver en face d'un mur nu composé de blocs de pierre taillée finement ajustées, un de ces nombreux culs-de-sac conçus pour désorienter les pilliers de tombes.

Fulgor a consulté le fragile papyrus et a confirmé que nous avions atteint l'entrée, mais je ne voyais rien de particulier. Yosna a inspecté le mur et nous a annoncé qu'il y avait un passage derrière. J'ai tendu ma torche à Fulgor, j'ai pris mon pied-de-biche et je me suis mis au travail. Peu après, le mur séculaire était éparpillé sous la forme d'un tas de gravats à mes pieds, et un passage s'ouvrait face à moi. Le couloir scintillait à la lueur des torches, révélant les parures de hiéroglyphes en feuilles d'or qui en ornaient les murs et le plafond. La carte nous indiquait que la tombe du pharaon se trouvait juste après la Chambre du Souvenir des Ancêtres.

À la fin du passage, Yosna, qui inspectait pourtant tout prudemment comme d'habitude, a déclenché un piège. Des lances ont jailli de trous camouflés dans le mur ; deux d'entre elles ont empalé Yosna, et une l'a évitée et est venue se ficher dans mon bouclier, s'arrêtant à seulement quelques centimètres de ma poitrine. Fulgor s'est mis à crier derrière moi : il tentait de repousser deux gardiens du tombeau, recouverts de bandellettes, qui étaient soudainement apparus de chambres jusqu'ici camouflées. J'ai abandonné mon bouclier et j'ai chargé les morts-vivants avec mon fléau. J'ai ouvert en deux la tête du premier et j'ai récupéré de la cervelle en décomposition tout le long du couloir. Ça n'a pas arrêté la créature pour autant ; elle a continué à frapper Fulgor. Deux autres m'ont attaqué par derrière et m'ont jeté sur le sol. Je me suis relevé d'un bond et j'ai fait appel au feu infernal d'Asmodéus. Mon fléau s'est enflammé et un lit de flammes s'est mis à danser sur mon armure, brûlant les créatures qui me frappaient. En même temps, je les ai frappées de



mon fléau enflammé, carbonisant leurs chairs. Fulgor est parvenu à en détruire une en la transperçant d'un rayon blanc, juste au moment où la seconde l'a assommé d'un coup violent. J'ai terrassé le dernier gardien avant qu'il ne puisse achever Fulgor. Il vivait encore. Je l'ai laissé là pour qu'il se repose. J'ai retiré les deux lances du cadavre de Yosna et je l'ai déposée à côté de Fulgor. Qu'ils sont fragiles ; il m'arrive de me demander pourquoi des elfes rejoignent la Société des Éclaireurs.

Le piège avait révélé une porte que j'ai pu forcer. La chambre mortuaire se trouvait derrière. Le corps momifié du pharaon reposait sur un catafalque de pierre, son masque d'or luisant à la lueur de ma torche. Quatre vases funéraires alignés se dressaient au pied du catafalque et des coffres d'or étaient rangés contre les murs. Lorsque je me suis avancé dans la salle, j'ai entendu une série de craquements et j'ai baissé les yeux. Je me suis aperçu qu'un tapis de scarabées morts recouvrait le sol. Je me suis rapproché de l'ancien pharaon en prenant garde à bien éviter les vases de céramique qui abritaient ses organes vitaux ; les scarabées continuaient à craquer sous mes pieds. Avec le bout d'une hampe de lance brisée, j'ai délicatement attrapé le masque d'or et je l'ai soulevé. Le visage enveloppé de la momie, qui était resté caché pendant des milliers d'années, me dévisageait ; ses yeux morts avaient l'air plus que vivants. Je me suis éloigné du pharaon, et j'ai ouvert une sacoche de cuir qui pendait à ma ceinture.

Tout d'un coup, le sol ne craquait plus. Il couinait. Les scarabées se grimpèrent les uns sur les autres pour former une masse grouillante qui se déplaçait vers moi. Ils commençaient à se répandre sur mes bottes, cherchant un morceau de chair exposée qu'ils pourraient mordre de

leurs mandibules empoisonnées. Une fois de plus, j'ai fait appel au feu d'Asmodéus et ses flammes m'ont enveloppé. Les scarabées ont été carbonisés de part en part, leurs corps explosant dans de noires fontaines de pus qui éclaboussaient le masque d'or et en ternissaient la gloire. J'ai déposé le masque noirci dans la sacoche, puis je l'ai sanglée au plus serré. Après un rapide coup d'œil au pharaon, je me mis à courir pour sortir de la tombe, mais la nuée de scarabées me poursuivait. J'ai ramassé Yosna et Fulgor en passant, en constatant avec soulagement à quel point les elfes et les vieillards étaient légers. Chargé de ces fardeaux sur chacune de mes épaules, j'ai couru vers la sortie, les scarabées cliquetant derrière moi. Hortek s'est relevé d'un bond en me voyant sortir du tombeau.

« Surveillance l'entrée » lui ai-je ordonné. « Quelque chose m'a suivi. » Il s'est dirigé vers l'entrée pendant que j'attachais Yosna et Fulgor aux chameaux. Je m'éloignais déjà, à dos de chameau, lorsque les scarabées ont recouvert Hortek comme un vaste tapis de chitine. Je lui ai laissé son chameau, mais je doute qu'il ait pu s'en servir.

Fulgor avait déjà repris conscience quand nous sommes arrivés à An. Nous avons enterré Yosna à la Cité des Triangles, et j'ai joint son équipement à l'objet que je vous ai envoyé, afin qu'il soit transmis à sa famille. Nous avons continué notre route vers Sothis, puis nous avons réservé notre trajet de retour vers Cheliox.

Quels autres trésors gisent sous les sables d'Osirion, attendant que des Chélastiens les libèrent de la poigne du désert ?

Asmodéus soit loué.

Votre Serveur, Thalvish ☼



Les blancs-becs

Par Jonathan "Wicht" McAnulty, Trevor "Tarren Dei" Gulliver & Neil Spicer
Illustration de Liz "Lilith" Courts
Traduction de Dalvyn

Le journal de Garret Gurretna

26 desnus 4707, calendrier d'Absalom

Écoutez bien mes mots !

En ce jour, moi, Garret Gurretna de Janderhoff, fils de Girlet, fil de Harnet, fil de Guret, qui a tué la bête Trilgane et fondé le clan qui porte son nom, j'ai commencé ma quête de vérité au sujet de la Reine Vorace et de ses quatre Consorts, les fameuses pyramides de l'Osirion.

C'est en ce jour que, ayant mené à terme mes trente ans d'apprentissage à Kilmont Thunhoven, fils de Kolmon et renommé scalde des forteresses de pierre, j'ai commencé mon voyage vers la cité d'Absalom et que j'ai rejoint la loge des Éclaireurs là-bas. La Société, contente d'accepter mes services, m'a informé d'une expédition en partance pour l'Osirion. Cela fait longtemps que je désire voir les œuvres de pierre de cette contrée ancienne pour en apprendre plus au sujet de sa glorieuse histoire. C'est ainsi que, d'un cœur léger, j'ai saisi la chance de rejoindre cette expédition, tout spécialement lorsque j'ai appris qu'elle serait dirigée par Akkunhis, le fameux auteur des Chroniques de l'île de Fortesoif et, si les récits disent vrai, le gardien éveillé du Temple qui Flotte.

C'est aussi en ce jour que j'ai rencontré les premiers de mes compagnons, Têtefouillis et Ashallah, tous deux choisis pour entreprendre ce voyage. Nous nous sommes rencontrés à la Loge des Éclaireurs, où je suis arrivé assez tôt pour organiser nos provisions et préparer un repas de bienvenue pour ceux qui voyageraient avec moi. On avait préparé pour le trajet une quantité prodigieuse de rations, suffisamment de bière, des cordes solides et de l'équipement pour pouvoir dresser un camp dans n'importe quel environnement. En plus de tout cela, on avait mis à notre disposition de nombreuses cartes et j'étais

en train de les examiner quand Têtefouillis, le gnome, arriva. J'ai été ravi d'apprendre qu'il avait une grande connaissance de la pierre et des constructions et qu'il avait déjà visité certaines des places-fortes naines où j'avais vécu. Le deuxième de mes compagnons était une prêtresse, mais elle vénérât Calistria, une déesse à qui peu de nains trouvent une utilité. Quoi qu'il en soit, elle a accepté que je rejette ses premières tentatives de charme et nous nous sommes rapidement mis à converser au sujet de nos plans de voyage. Que Torag bénisse nos pas et puissent les scaldes chanter nos exploits bien longtemps !

27 desnus 4707, calendrier d'Absalom

Qu'il soit connu qu'en ce jour, j'ai préparé mon âme immortelle pour ma quête. Les anciens sages disent, à très juste titre, que la foi est la fondation sur laquelle il faut bâtir. C'est ainsi que, conformément aux enseignements de mes pères, j'ai visité l'autel de Torag dans la ville d'Absalom et que j'ai offert un tribut d'or, de bière, de fer à l'état brut et de fer ouvré. Et j'ai reçu la bénédiction et les conseils du prêtre qui s'y trouvait. C'est ainsi que tous les nains honnêtes se conduisent avant de partir au combat ou en voyage.

1 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Voilà ! Aucune geste épique n'a jamais été écrite pour rendre compte de toutes les horreurs du voyage en mer. Il n'y a pas de sol bien solide. Il n'y a pas de stabilité sous le pied. Tout n'est que mouvement, balancement et maladie. Que Torag prenne pitié de son serviteur.

3 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Qu'il soit connu qu'en ce jour, notre groupe de courageux compagnons a accosté. La vaillance habitant nos cœurs pendant que nous observions les anciennes merveilles de l'Osirion. Les foules de Sothis étaient immenses, et la cité était vaste. Mais nous n'avons pas flanché et nous avons recherché un abri. Un jeune filou a tenté de voler ma bourse mais les yeux rapides de Têtefouillis l'ont repéré. Nous avons fait de nombreuses emplettes et, me souvenant de mon clan, en bon fils, j'ai envoyé quelques objets originaux. En disciple consciencieux, j'ai également acquis un ancien parchemin pour mon mentor.

4 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Écoutez bien ! Les anciens sages nous disent, à juste titre, qu'il faut regarder attentivement avant de s'avancer dans des tunnels étranges.

Jusqu'ici, la plus grande surprise de ma quête est Akkunhis lui-même car, même si je savais son nom, je ne connaissais pas sa malédiction. Je l'ai tout d'abord pris pour un minotaure banal, un détestable mangeur de chair. Heureusement, ma hache n'était pas à portée de main quand il est entré dans la pièce car elle est encore bien vivante, cette rançœur qui s'est installée quand le fils du frère du mari de la sœur de ma mère a été occis sur les plaines du Taldor par un de ces maudits hommes-bœufs. Mais sa tête cornue ne montrait aucun signe de rage incontrôlable, aucune trace de sang n'entachait ses dents et il se comportait de manière civilisée. C'est ainsi que j'ai rencontré Akkunhis, le gardien éveillé du Temple qui Flotte, et, selon ses propres dires, un fils de l'Osirion. C'est ainsi que notre quête de vérité a commencé.

Notre commanditaire était un certain Bannick, un voyageur et chroniqueur connu. C'était lui qui avait éveillé Akkunhis. De nombreux plans ont été mis au point ce jour et de nombreuses paroles de sagesse ont été échangées. Mais, pendant tout ce temps, je n'ai pu m'empêcher de remarquer les yeux d'Ashallah. Ils s'attardaient

longuement à la fois sur notre guide et sur notre commanditaire lorsqu'elle pensait qu'ils ne regardaient pas.

Que Torag nous protège des ruses des femmes et nous fortifie pour le voyage.

5 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Écoutez bien mes mots !

Les anciens disent, à fort juste titre, que la force d'un peuple réside dans son savoir et que les érudits sont son cœur. Je n'ai jamais connu de plus grand honneur dans ma vie que de m'asseoir aux pieds de mon mentor Kilmon Thunhoven. Lorsqu'on m'a demandé quels étaient ma profession et mon savoir, j'ai pris un plaisir tout particulier à me présenter comme le Premier Trompettiste de l'École de Kilmon, car c'est seulement après de nombreuses années que j'ai mérité le droit d'accompagner les ballades et de marquer le rythme pour tous les clans. J'attends avec impatience le jour où ma barbe sera longue et je me trouverai au milieu des trompettes pour déclamer la longue histoire et les nombreuses rancœurs de mon clan et de mon peuple sur un accompagnement de cornes et de tambours.

Cela m'attriste que tant de gens ne puissent pas comprendre l'honneur qui m'a été accordé.

À tout prendre, une barge sur une large rivière est bien plus préférable que le roulis de la mer. S'il faut absolument voyager sur l'eau, je recommande à tous le pas bien mesuré d'une barge tirée par des bœufs.

11 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Voyez ! Malheur à ceux qui se dressent devant nous.

Un monstre des sables est apparu pour dévorer notre chameau. C'était une bête terrifiante, similaire à un insecte géant. Elle a jailli des sables pour donner la mort avec sa bouche, qu'elle a enserrée autour du cou de ma malheureuse monture. Mais nous l'avons combattue et nous l'avons vaincue. Ma hache a goûté son sang et la divine colère d'un dieu a fortifié le bras de la prêtresse lorsqu'elle l'a châtiée par l'acier. Finalement, c'est Akkunhis qui l'a achevée avec un coup si puissant qu'il a séparé son cou de son corps.

Akkunhis l'a nommée ankheg, un terrible ennemi que je ne connaissais que de réputation et que je n'avais jamais vu avant ce jour. Que le marteau de Torag s'abatte avec puissance sur tous les enfants monstrueux du Dévoreur.

15 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Écoutez bien, car mon cœur tremble dans ma poitrine.

Pendant notre voyage, j'ai beaucoup appris sur la vie dans le sable. Le sable ne possède pas la solidité de la pierre et, lorsqu'on creuse, il se déverse à nouveau dans le trou, bien décidé à cacher ses profondeurs et à conserver ses secrets. Akkunhis a dit que nous arriverions à destination demain matin. Et cependant, je me demande quel est notre but, car il est évident qu'il en sait plus que ce qu'il ne dit. L'expression de son visage est indéchiffrable, mais je me pose des questions quand je vois ses yeux briller lorsqu'on parle de vengeance. Akkunhis n'est pas un minotaure enragé normal mais je crains la bête qui se tapit derrière ce visage maudit. Le gnome ne semble pas y prêter attention ; tout ce qui l'intéresse est de récolter d'autres morceaux de pierre à mettre dans son sac. La prêtresse est aussi insouciant que sa déesse. Elle s'est entichée de lui et ils passent leurs nuits ensemble. Que Torag me donne la force et la sagesse d'être aussi inébranlable que les édifices où je suis né.



Le journal d'Akkunhis

4 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Je suis arrivé à la loge de Sothis une heure après le lever du soleil. Je n'ai pas eu besoin de demander au fonctionnaire où je pourrais trouver le capitaine d'aventures. Bannick préfère la salle de réunion aménagée dans le style des cabanes de chasse de ses glaciaires terres nordiques. J'ai escaladé les escaliers deux par deux, en espérant avoir assez de temps pour discuter avec mon vieil ami avant que n'arrivent ces nouvelles recrues dont il a parlé dans ses lettres. C'était trop tard. Vu la manière dont ils s'étaient installés dans la salle, ils avaient probablement passé la dernière nuit sur place. Au moins, ils avaient fait cuire le petit déjeuner dans la vieille cheminée de pierre.

Un nain. Un gnome. Une humaine. Bannick n'était pas là.

Les quatre coins de la carte que ces trois-là avaient étendue sur la table basse en bois étaient retenus par des livres à reliure de cuir. J'en ai reconnu un ; c'était le manuel illustré sur les hiéroglyphes que j'avais préparé pour la Société l'année passée. Le nain plaçait soigneusement des fioles de ce qui ressemblait à de l'antitoxine dans une sacoche de cuir rembourrée. L'humaine enroulait un fouet de cuir récemment huilé. Le gnome ronchonnait en regardant le traité sur les pièges à chute de blocs qui empêchait le bord ouest de la carte de se recroqueviller.

« Un minotaure ! » murmura le gnome à voix haute. C'est toujours ma race qui les frappe en premier.

Le gnome semblait un peu embarrassé de s'être emporté de la sorte, et c'était tout à son honneur. Les yeux du nain se rétrécirent. Un ancien membre de clan avait sans doute dû se faire transpercer par un de « ma race ». L'humaine tentait de ne montrer aucun intérêt à la situation, mais ses yeux revenaient sans cesse sur mes cornes. C'est toujours les cornes qu'ils regardent.

Leurs provisions étaient éparpillées contre un des murs : des sacs à dos, des lanternes, des pieds de biche, des bâtons, des pioches, une chaîne, une corde. Rien de plus et à peu près rien de moins que ce que j'aurais choisi d'emporter. Les armes avaient l'air propres et

les armures, bien entretenues. Leurs habits convenaient au voyage et n'étaient pas trop voyants. Les trois individus avaient l'air assez professionnels, à première vue. Ces nouveaux Éclaireurs allaient peut-être accomplir un travail tolérable, après tout. Je me suis dit que nous pourrions nous entendre, du moins si personne ne dit quelque chose de stupide.

Et, à ce moment-là, quelqu'un dit quelque chose de stupide.

« Bannick n'a pas parlé de labyrinthe ! » s'est plaint le gnome. « J'ai perdu une heure de mon temps à étudier les pièges des pyramides ? »

La graisse de la viande a jailli hors de la poêle et est venu grésiller dans le feu ouvert. Un léger ricanement derrière moi m'avertit de l'arrivée de Bannick. Les présentations ont été brèves mais tendues. Je suis parti pour arranger les détails de notre voyage et je leur ai dit où me retrouver le lendemain.

5 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Une pièce d'or m'a permis de prendre quatre places sur une barge lente, au milieu de caisses de rations et d'armes à destination d'Ipeq. La barge était tirée à contre-courant par deux bœufs sur le rivage et dirigée par un opérateur armé d'une longue perche. J'ai senti que le gnome m'observait attentivement au moment où l'opérateur a placé le joug sur les bœufs, comme si j'allais émettre une objection.

Les blancs-becs se sont installés sur les caisses et ont regardé le désert comme si des mystères vieux de dix mille ans allaient soudainement jaillir du sable chaque fois qu'un troupeau de la Société des Éclaireurs venait à passer à proximité. À la suggestion de Bannick, j'ai pris le temps de mieux connaître mes compagnons avant de les juger. En discutant brièvement, j'ai appris que, avant de rejoindre notre noble société, le nain, Garret Gurretna, était un joueur de trompette pour un roitelet ou l'autre. Le gnome, Firbesturn Têtefouillis, avait été employé comme ingénieur et la fidèle de Calistria, dont le nom m'échappe, était une prostituée sacrée. Après en avoir appris plus que ce que je ne voulais, j'ai fait une sieste.

Quand je me suis réveillé, ils débattaient de la conversation qui s'était tenue la veille avec Bannick.

« Je ne comprends pas, » s'est plaint le gnome. « Comment peut-il être à la fois Akkunhis, le gardien du Temple qui Flotte et l'Akkunhis qui a écrit les Chroniques de l'île de Fortesoif ? Ça voudrait dire qu'il a au moins 5 000 ans, non ? »

« Bannick a laissé entendre qu'il était né pour la première fois il y a 5 000 ans de cela. Pas qu'il a vécu pendant tout ce temps... même si je ne suis pas certain de saisir la différence. » a observé Garret.

« Bannick a dit qu'Akkunhis était un ami... et le meilleur osirionologiste qu'il avait rencontré. Je n'ai pas besoin d'en savoir plus. » C'était la prostituée de Calistria. Je ne devrais peut-être pas la juger si rapidement.

« Il a cessé de ronfler. » ajouta-t-elle avec un ton malicieux dans la voix. « Il nous écoute probablement. Demandons-lui. »

Bannick, mon ami, tu m'as sauvé. Tu m'as libéré des pierres dans lesquelles j'avais été emprisonné pendant des millénaires. Tu m'as guéri de la folie, permis de dépasser ma nature bestiale et appris les manières et les langages d'un nouveau monde. Tu m'as apprivoisé et tu m'as éduqué. Je te suivrai jusque dans la Fosse de Rovagug. Je ferai face à Lamashtu elle-même pour te protéger. Mais si tu m'envoies à nouveau sur une barge lente avec trois blancs-becs bavards, je

frapperai le plancher de mes sabots et je nous enverrai tous par le fond.

8 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

« À quoi ça sert d'aller dans les cinq pyramides les plus explorées de tout l'Osirion ? » m'ont-ils demandé.

Ils ont passé les trois derniers jours à lire le chapitre des Chroniques du Sable sur « Les quatre Consorts et la Reine Vorace. » Selon eux, la destination de leur première mission en tant qu'Éclaireurs avait été « inspectée » par au moins sept Éclaireurs, une douzaine d'osirionologistes, quelques membres de cultes fous et d'innombrables pilliers de tombe très honnêtes. Certains d'entre eux avaient survécu mais ils n'avaient rien trouvé de plus précieux que des statues brisées et des sarcophages vides.

« Ils ont cherché au mauvais endroit. »

10 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Nous avons échangé quelques unes des potions de la disciple de Calistria et un peu de l'hydromel de son temple contre des chameaux. Garret est assez bon lorsqu'il s'agit de marchander, même avec les tribus pour qui chaque concession signifie un risque accru de mourir dans ce climat impitoyable. Il est parvenu à un bon prix pour les chameaux, assez bas pour que nous obtenions le respect des nomades mais suffisamment élevé quand même pour ne pas les mettre en colère. La prêtresse ajouta une trousse de soins au paiement après la conclusion du marché, mais a réduit le risque qu'ils considèrent cela comme une insulte avec l'expression consacrée, « Si les vôtres venaient à rencontrer les miens, que tous se montrent bienveillants. » Pas mal joué.

Il me reste encore à trouver un chameau capable de supporter mon poids. Trois des chameaux serviront de montures et un, pour les provisions. Je marcherai.

11 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Pas grand chose à écrire. Le voyage s'est déroulé sans encombre. Un des chameaux est mort dans un nid d'ankheg. Généralement, les ankhegs sont ennuyants mais ils ne présentent pas de réel danger. Cette fois cependant, Garret a dirigé son chameau tout droit dans un piège de sable que ces bestioles avaient creusé entre deux gros rochers. Les ankhegs, la variante jaune qu'on rencontre dans les déserts, ont jailli du sable quand le chameau est tombé et ils l'ont entraîné sous la surface. Le nain sait maintenant à quoi il faut être attentif. La perte d'un chameau ne devrait pas nous ralentir. Comme nous avons échangé ou consommé la moitié des provisions, Têtefouillis peut monter sur le chameau des provisions sans que le poids supplémentaire ne pose problème à l'animal.

12 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

La nuit est fraîche. Le feu est chaud. Têtefouillis a tissé des murs de son à partir du vent et du crépitement du feu. Il a fait chanter le désert. L'hydromel était doux. La viande était tendre. La fidèle de Calistria a dansé. Son temple l'a bien entraînée. Garret a chanté. Je ne savais pas que les nains savaient chanter. C'était un chant du désert. Ils ont dit que le chant était aussi ancien que les pyramides, mais je ne m'en souviens pas. Mais c'était une bonne chanson quand même. C'était une bonne journée.

La prêtresse dort à mes côtés. Ses cheveux éparpillés sur notre couverture brillent à la lueur de la lune comme de l'or liquide. Je n'ai pas beaucoup de temps à consacrer à la religion, mais cette fidèle de

Calistria a de bons arguments. Je crois que la religion, si elle doit servir à quoi que ce soit, devrait nous rapprocher de l'univers sans ignorer nos désirs terrestres. Qu'est-ce qui peut être plus universel que le désir ? Plus terrestre que la luxure et la vengeance ? Je visiterai peut-être un des temples de Calistria quand nous retournerons à Absalom, s'ils m'acceptent. Apparemment, ils le feront.

15 sarenith 4707, calendrier d'Absalom

Nous pouvons voir notre destination à partir de l'endroit où nous avons monté le camp. J'ai dit aux autres que je voulais étudier les pyramides pendant un moment avant d'entrer mais, en vérité, je voulais jouir de leur beauté. Les journaux disent que de grandes parties de la Reine Vorace et de ses quatre Consorts ont été dépareillées par la guerre et par les pilliers de tombe mais, à cette distance et du haut de ces falaises, elles semblent intactes. Elles brillent sous la lune comme dans mes souvenirs, proclamant au monde la puissance immortelle de la reine Nellatantha.

« Nellatantha, la Reine Vorace, » comme ils vous appellent encore. Après cinq millénaires, Nellatantha, ils se souviennent encore de ton appétit. Ils se souviennent encore de tes orgies, de tes bains de sang, de tes rages. Ils ne se souviennent pas de ta beauté. Nellatantha, tu leur as échappé à tous. Demain, je te trouverai, ma reine, je te trouverai à nouveau. La dernière fois, c'était par luxure. Demain, ce sera par vengeance.

Demain.

Ce soir, je me couche à côté d'un enfant du nouveau monde qui me désire seulement parce que je me souviens de l'époque où l'Osirion était jeune.

Le journal d'Ashallah

Bonjour, et malheur à tous ceux qui liraient ce journal sans ma permission. Pour avoir accès à ces pages cachées, vous devez



emc
'09

posséder une maîtrise exceptionnelle des arts magiques. Mais sachez que la vengeance du Dard Savoureux s'abattra sur vous, par la main d'Ashallah si je suis encore en vie.

25 desnus 4707 AR, calendrier d'Absalom – Absalom

J'ai rencontré le Prince des Lapins aujourd'hui. Un petit cachotier. Je l'ai trouvé déguisé en devin du tourment dans le district de la Monnaie à quelques pas des quais. Je savais que j'avais intérêt à partir à sa recherche quand j'ai trouvé la carte de la Courtisane glissée sous mon oreiller. Après tout, j'avais changé les draps moi-même la veille, et l'amant qui a payé pour une nuit dans le temple de Calistria est resté dans mon lit une bonne partie de l'après-midi du lendemain. Peut-être était-ce lui ? Comme ce serait délicieux. Poursuivre ce Lapin serait si amusant.

Mais j'hésite à dire la même chose de la tâche qu'il m'a donnée aujourd'hui. Cela fait longtemps que je sers Absalom en espionnant ses ennemis, en transmettant les informations qu'on me murmure sur l'oreiller et en enfonçant un couteau dans ceux qui m'ont trahi ou qui ont trahi mon pays. J'ai déjà beaucoup voyagé, mais cette fois-ci, il veut me faire aller plus loin encore, jusqu'en Osirion, jusqu'aux cinq pyramides appelées la Reine Vorace et ses quatre Consorts.

Que le hasard fait bien les choses. Le nom m'intrigue déjà. Mais parcourir le désert à nouveau en me présentant comme un Éclaireur me rappelle de nombreux mauvais souvenirs, et pas juste à propos des coups de soleil et des tonnes de sable que j'ai avalées.

« Ashallah », m'a-t-il dit, « Bannick sera le capitaine d'aventure. »

On a eu une histoire, lui et moi... et un compte à régler aussi. Le Lapin le sait. Il compte probablement là-dessus pour me motiver. Et il a raison.

« Sa petite Société doit vraiment avoir envie de ce qu'ils recherchent dans ces pyramides. » lui ai-je dit.

En fait, le Lapin en a aussi envie. Je ne peux pas m'empêcher de sourire. Quel plaisir ce sera de voler Bannick.

26 desnus 4707, calendrier d'Absalom – Absalom

J'ai rejoint deux pigeons... un gnome nommé Têtefouillis et un nain appelé Garret. Le gnome en connaît apparemment un bon bout au sujet des pièges et des trucs en pierre. Ça sera certainement utile quand nous atteindrons les pyramides. Garret se considère comme un barde. Pas vraiment une vocation typique pour un nain, mais ce qu'il sait au sujet de l'Osirion pourrait se révéler utile.

Nous allons prendre un bateau jusqu'à Sothis puis nous rencontrerons Bannick à la loge locale. Un quatrième devrait nous rejoindre quand nous arriverons à terre... un osirionologue local qu'il a dégoté quelque part. J'espère qu'il sera moins désagréable à regarder.

Entre temps, je suis impatiente de faire ce long voyage. Je peux déjà sentir le regard de tous les marins sur moi. Je les aguicherai peut-être juste un peu, pour passer le temps.

4 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – Sothis

Eh bien, eh bien... Bannick s'est vraiment dépassé. Un minotaure ?! Il a trouvé un homme-bœuf pour nous conduire jusqu'à la Reine Vorace et ses Consorts.

Les autres ne peuvent s'empêcher de parler de lui, tout spécialement Têtefouillis. C'est marrant de regarder ses réactions. Je pense

qu'aucun d'entre eux ne se rend compte qu'en tant que favorite de Calistria, je peux lire leurs pensées.

Je connais déjà le nom du minotaure... Akkunhis. Il est né il y a 5 000 ans d'après Bannick, mais le capitaine d'aventures n'a pas indiqué comment il a sorti ce monstre du sable... il a juste évoqué une statue pétrifiée qui aurait été re-transformée en chair, recevant ainsi une seconde vie. Il aime ce bœuf. Peut-être plus qu'il ne m'a jamais aimée. Ça serait tout à fait approprié si je parvenais à aguicher Akkunhis et à l'éloigner de lui.

Ce minotaure vient d'une époque où les pharaons de l'Osirion dirigeaient encore le désert. C'est pas étonnant qu'il soit un si bon osirionologiste. Avec ce genre de connaissances, n'importe qui pourrait devenir le meilleur dans la course aux artefacts anciens et au savoir des pharaons. C'était peut-être ce que le Prince des Lapins avait en tête en m'envoyant ici ?

5 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – Fleuve Sphinx

Nous remontons le courant vers Ipeq. La barge se déplace lentement, mais au moins nous pouvons nous reposer à l'ombre des caisses de provisions. Je suis contente d'avoir emporté quelques potions pour m'aider à combattre la terrible chaleur. Elles seront plus qu'utiles lorsque nous débarquerons.

Pour l'instant, j'ai choisi de me faire passer pour la moins expérimentée du groupe. Je ne vois aucune raison de dévoiler mon jeu au sujet de mes capacités aussi tôt. Le minotaure pense que nous sommes tous des blancs-becs de toutes façons. Je peux peut-être tourner cela à mon avantage au bon moment ?

Je l'ai surpris à nous écouter alors qu'il prétendait dormir pendant que Garret et Têtefouillis discutaient de lui. Ça sera peut-être plus difficile que ce que je pensais.

10 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – Ipeq

Nous avons atteint Ipeq, juste à temps pour le festival des Lames Brûlantes en l'honneur de Sarenrae. J'ai tiré avantage des bonnes dispositions des locaux en aidant Garret à marchander le prix de quelques chameaux qui nous permettront de terminer notre voyage. Nos interactions avec les locaux ont intéressé Akkunhis. Je me demande ce qu'il pense d'eux. Ces gens doivent certainement lui rappeler son passé. Mais ils ont beaucoup évolué au cours des millénaires qui se sont écoulés depuis qu'il a cessé de faire office de gardien du Temple qui Flotte.

J'ai réservé des lits pour une nuit dans un des pavillons. Le prix inclut une salle de bain en parfait état de fonctionnement. Le Prince des Lapins a laissé un message pour moi. Il a reçu ma dernière lettre et, comme je le prévoyais, il s'intéresse beaucoup à Akkunhis. Mais il n'est pas le seul. Le Qadira et le Chéliax suspectent Absalom d'être sur le point de découvrir un précieux trésor dans les sables de l'Osirion. Ils ont envoyé leurs propres agents. Certains d'entre eux suivront sans doute notre piste jusqu'aux pyramides. D'autres attendront notre retour à Ipeq ou à Sothis. Je devrai rester vigilante. Et je devrai me faire des alliés de ces Éclaireurs avant de trahir Bannick.

11 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – En plein désert

Quelle journée amusante ! Garret a conduit son chameau tout droit dans un nid d'ankheg ! Même si nous avons perdu le chameau, j'ai adoré blesser et distraire un des ankhegs suffisamment longtemps pour qu'Akkunhis puisse trancher sa tête. Regarder un tel homme-

bœuf en action fait battre le sang ! Nous avons ensuite sorti Garret du piège de sable en utilisant mon fouet. Têtefouillis voulait récolter des morceaux de pierre sur les rochers proches du nid des ankhegs, mais nous l'en avons dissuadé.

« Tu auras de bien plus belles gemmes à déterrer du trésor de la Reine Vorace, » lui ai-je dit. « Tu n'as pas besoin de risquer ta vie pour un caillou abîmé par le sable. »

12 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – En plein désert

Nous avons bien progressé aujourd'hui. J'ai encouragé Têtefouillis et Garret d'agrémenter notre repas du soir de quelque amusement. En même temps, j'ai employé mon pouvoir de séduction avec la même ruse que dans les meilleurs badinages organisés par Calistria elle-même : un bon repas de viande épicée acheté à Ipeq, le reste de l'hydromel que je gardais depuis que j'avais quitté le temple de ma déesse à Absalom. C'était l'aphrodisiaque parfait avant que je ne mette à danser sur la musique créée par Têtefouillis et accompagnée par l'imposante voix de Garret. Akkunhis ne parvenait plus à me quitter des yeux.

Nous avons discuté une bonne partie de la nuit après que les autres se soient glissés sous leurs couvertures. Quelque chose hante ce minotaure. Un besoin de vengeance qui a été mis en attente de trop nombreuses années. Il ne peut se détacher de quelqu'un appelé Nellatantha. Quelqu'un de son passé.

« Comme le vin qui vieillit, » ai-je expliqué lorsque je lui ai fait part des enseignements de Calistria, « la vengeance est beaucoup plus douce lorsqu'on prend son temps pour planifier et pour se préparer soi-même. De cette manière, lorsque tu le bois enfin et que tu renvoies les coups vers ceux qui t'ont causé du tort, tout ton entraînement t'aide à patienter assez longtemps pour savourer la cinglante déconvenue que tu leur infliges. La vengeance est juste une autre forme de la passion. Un appétit terrestre. » J'ai continué « Cela peut être rapide et rageur comme une pluie battante bien sûr. Ou tu peux le faire durer, profiter de chacune des rafales en ressentant chacune des gouttes de pluie qui te touchent... jusqu'à ce que ça donne lieu à la plus puissante des libérations, comme un pur éclair scintillant et un coup de tonnerre qui vous élève jusqu'à un niveau de satisfaction supérieur. »

Je lui ai appris la passion aujourd'hui. Mais, bientôt, il apprendra également la vraie vengeance.

15 sarenith 4704, calendrier d'Absalom – Les pyramides

La Reine Vorace et les quatre Consorts nous attendent. Je peux apercevoir leurs ombres qui s'étendent sur le sable dans le soleil couchant. Akkunhis les regarde en silence, pendant que Têtefouillis et Garret s'impatientent et s'occupent des chameaux. Quant à moi, un sentiment d'effroi m'envahit peu à peu à propos de cet endroit... un peu comme celui d'une nouvelle maîtresse sur le point de rencontrer l'ex d'un amant pour la première fois.

Nellatantha. La Reine Vorace.

Son esprit agité envahit cet endroit, et je sais désormais qu'Akkunhis a l'intention de la débusquer. Je suppose que nous avons tous nos raisons d'être ici. Quelles qu'elles soient, nous devons tous affronter les mêmes dangers à l'intérieur de ces pyramides. Si Nellatantha traîne dans le coin, je ne peux qu'espérer que Calistra daignera accorder sa bénédiction au désir de vengeance du minotaure, car c'est seulement à travers sa vengeance que je pourrai accomplir la mienne. ☼

Poèmes de la Vallée

Par Trevor 'Tarren Dei' Gulliver

Traduction de Dalvyn et Alestos

L'armée des fées

Son armée avance
Pour prendre la ville,
Trop proche du bois des nymphes,
Construite sur leur domicile.

Les armes et armures des fées,
Brillantes et récemment forgées,
Brins d'herbe aiguisés,
Boucliers de lumière invoqués.

En bas de la colline, à travers bois,
Descend l'armée formidable,
Voletant par-dessus les rivières rapides,
Émergeant d'arches d'érable.

Ils sont invisibles aux yeux des adultes,
Mais les enfants qui guettent aux fenêtres
Voient six centaines de guerriers-fées
Dévaler de la colline champêtre.

Mais l'armée des fées s'immobilise
À quinze mètres des murs,
Becs de moineaux pour casques,
Écaillés de poisson pour armures.

Puis la reine des fées,
Cœur empoisonné assoiffé de guerre,
Entend une voix humaine chanter
Un air pur comme une nocturne lumière.

Entre le village au funeste destin
Et les hordes d'êtres chimériques
S'élève la voix d'un humain
Chantant en langage féérique.

Cette voix profonde et grave,
Cet hymne des fées est un chant
Que la reine murmurait autrefois,
Un hymne triste et lent.

En cage

Quel bébé est né dans un bosquet ensoleillé
D'une reine fée et d'un mage forestier ?
À quelle puissance la nature obéit
En créant cette cage qui vit et grandit ?
Quelle étrange bête est piégée là ?
Cette ombre qui fait les cent pas ?

Quand un homme mortel et une reine des fées
Ont fait un héritier qui ne peut être vu,
N'ont-ils pas été effrayés ?
N'avaient-ils pas entrevu
Qu'ils allaient lâcher au-dessus
Ce qui devrait être en-dessous ?

Dans la Vallée de la Lune Sombre

Je suis perdu ici, comme promis.
Une vie froide et libre.

Une fille dans la rivière,
Un fils perdu en mer,
Une épouse prise par la forêt
Et à un arbre pendue.
La bonne terre des dieux me déteste,
Cette contrée me tue.

À la recherche de grands espaces,
Je veux être d'une liberté absolue
Mais il n'y a pas de repères
que le terrain ne défasse.

Je tourne en rond, je suis abattu,
De frontières je ne trouve aucune trace
Cette contrée me tue.

Un an pour traverser les montagnes,
Deux pour m'établir,
Trois pour perdre la raison,
Quatre pour savoir que jamais je ne gagnerai,
Cinq ans dans cette forêt,
Cinq ans et encore elle nous hait.

Je l'ai perdue aujourd'hui, comme promis.
Cette contrée me tue.

Les ailes perdues

Deux voix
Vous entendez ?
Elles viennent de la forêt.

Une voix de fée,
Bruissement, pépiement,
Qui apprit aux mortels à chanter.

L'autre celle d'un homme,
haletante,
incertaine.
Que signifie ce chant ?

Mais aux oreilles de la fée,
Une voix profonde et sinistre,
Assez pour la faire battre des ailes.

L'arrivée du Consortium

J'ai été fou
Et perdu
Et trouvé.

J'enrage de perdre,
De battre en retraite de ces frontières en discorde.
Les garçons et les soldats reçoivent des ordres,
Ils avancent armés vers la forêt.
Et, oui, eux aussi nous abhorrent.

Le monde réel se rapproche,
Il donne des ordres
À cette nature sans bords,
Ancienne, verte, mais si jeune encore !
Le monde ordonné approche !

En attendant la hache qui nous fera tomber

J'attends dans le bosquet hanté
Près de la crique où les nymphes se baignent.
Cheveux en bataille et uniforme en lambeaux
s'accrochent à ce corps, cette montagne.
Os de pierre et chair de boue,
Sourcils de mousse sur des yeux-flaques d'eau.
Perdu dans le réel,
Mes enfants grandissent, verdissent.
Ils sont nés de cette terre sauvage.

Le bois des fées

J'ai rêvé que je tombais
Dans son puits à vœux caché.
Et de nombreuses nuits blanches sont passées
Où j'ai pensé, béat, aux possibilités.

J'ai rêvé qu'elle apprenait
la chanson déclamatrice
Qui m'a rappelé la douceur de la matrice
Qui m'a attiré dans cette prison protectrice
Où j'attends son baiser.

J'ai rêvé qu'elle a tissé une toile de ses cheveux
Et qu'avec elle m'a piégé dans son puits à vœux.
Elle m'a suspendu à ce tronc majestueux,
Pour que plus jamais je ne rêve. ☾



Le dernier souhait

Par Cristian "Cicatatrix" Bodea

Illustration de Crystal "Immora" Frasier & Raluca Rusu

Traduction de Dalvyn

Elle déchira une page vierge à la fin du journal, saisit la plume et se mit à écrire...

Cher capitaine d'aventures et ami,

Un bonjour de la frontière taldorienne !

Tu avais raison ; Alletto est en effet une très charmante petite ville. L'argent que le seigneur Morayk a investi a rendu la vie plus facile, et tout le monde ici semble satisfait de la nouvelle situation. Quant à la mission que tu m'as confiée, je dois avouer que je suis très déçu.

Comme tu le sais, j'adore l'aventure et les nouveaux défis et j'avais de grands espoirs quand j'ai commencé. Cependant, au fur et à mesure que mon enquête a progressé, toutes les suppositions que nous avons basées sur les rumeurs entendues à Oppara se sont

montrées fausses. Le seigneur Morayk est tout simplement un aventurier chanceux qui semble avoir trouvé un trésor qui l'a rendu riche du jour au lendemain. Tout ce que nous avons entendu à son sujet ne résulte que de manœuvres politiques. Oui, il est ambitieux et il se déchaîne pour devenir plus puissant dans le chaos des affaires politiques du Taldor mais, entre nous, n'est-ce pas là ce dont tous les nobles taldoriens rêvent ?

De plus, je ne peux pas confirmer les soupçons évoquant des agents chéliaxiens infiltrés, car je n'ai pas découvert la moindre preuve de lien ou de culte à Asmodéus ou à ses associés. Oui, le seigneur Morayk et sa femme Kaleih semblent un peu trop dévoués à Calistria, mais les gens ici disent que la déesse est pour quelque chose dans leur amour et ce « trésor secret ». J'ai fouillé ce stupide temple de Calistria qu'ils ont construit ici, mais je n'ai rien trouvé qui indiquerait qu'il s'agirait de quelque chose de plus que cela. Oui, le temple est aussi grand qu'un palais et son influence s'est fortement accrue dans la région en peu de temps, mais c'est grâce à ses prostituées « sacrées » plutôt qu'à une kabbale cachée.

J'ai été reçu en audience au palais de Morayk, mais sa femme n'a montré aucun signe qu'elle serait une diablesse ou qu'elle aurait des connections avec des fiélons, et je n'ai rien trouvé à ce sujet

au cours de mes investigations. Oui, elle est très belle (tu peux me croire !) et Morayk est complètement sous son charme, mais mon impression est qu'elle est plutôt une prêtresse de Calistria et qu'il est tombé dans ses « filets » dans un des temples de cette déesse.

Comme tu peux le voir, mes aventures ici n'ont pas été très dangereuses. Je te donnerai de plus amples et plus ennuyeux détails quand nous nous reverrons. Entre temps, donne-moi quelques jours pour trouver quelques compensations et adoucir ma déception en étudiant la ferveur avec laquelle les prêtresses de Calistria prêchent.

Bien à toi,

Vago

Jour des étoiles, 5 rova 4710

Une fois la plume posée, elle se leva et se retourna vers le lit. Un homme y était allongé dans une flaque de sang, incapable de bouger ou de parler.

« Je vois que tu te débats encore contre la mort, Vago. Courageux jusqu'au dernier moment, hein ? » dit-elle par télépathie.

Sa vie le quittait avec chaque goutte de sang et il ne lui en restait plus beaucoup dans les veines. Même garder la tête claire lui était difficile.

« Qu'est-ce que vous êtes ? » pensa-t-il.

La question fit sourire la femme.

« Eh bien, ton journal était intéressant à lire et, même si tu t'es trompé à mon sujet, je pense que tu mérites un dernier souhait. »

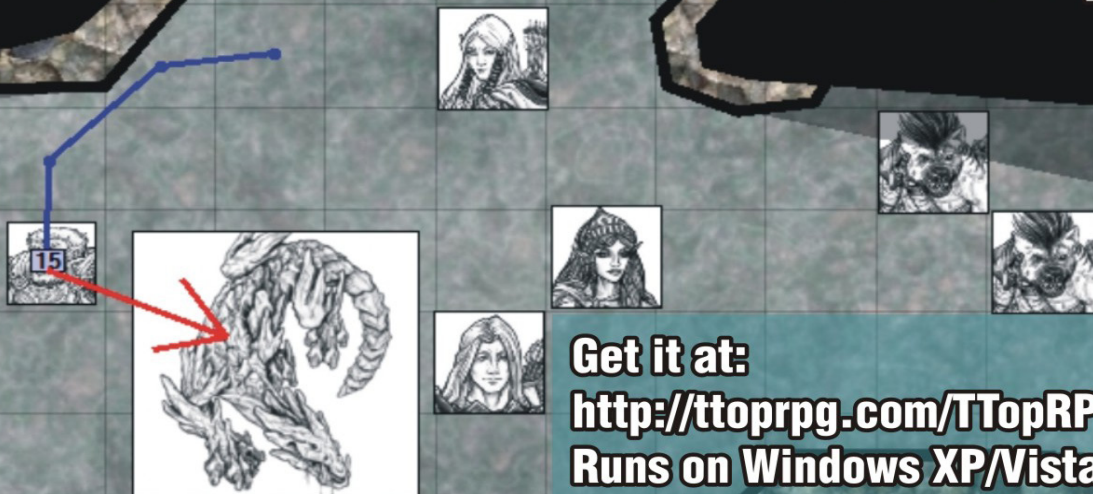
Les yeux de Vago s'agrandirent lorsque le corps de la femme se transforma et que des cornes, des ailes de chauve-souris et une queue apparurent. « Aaah ! Une succube... » fut la seule pensée qu'il put former avant de rendre son dernier soupir.

Après avoir repris forme humaine, elle lança le journal et la bougie sur le torse de Vago. Alors que les flammes voraces commençaient à dévorer papiers et vêtements, elle prit la lettre posée sur la table et se téléporta vers sa chambre au palais. ☺



TTopRPG 2.0

Free Online tabletop



Get it at:
<http://ttoprpg.com/TTopRPG>
 Runs on Windows XP/Vista



Les liens du sang

Par Larry "Larcifer" Wilhelm

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

Les rumeurs concernant la magie exotique des terres de l'empire de Tian situé bien au-delà de la Couronne du Monde parlent d'étranges ensorceleurs qui puisent leur puissance dans ceux qui les ont précédés. Un lien familial entre les vivants et les morts peut transcender le monde des mortels et nourrir la puissance de l'ensorceleur. Guidé par des centaines de voix familières mais inconnues qui parlent en harmonie, ces ensorceleurs étrangers acquièrent leurs pouvoirs grâce à leur ancêtres ; j'ai vu de mes propres yeux le pouvoir de l'urne Tegin-Kul, un vase funéraire de porcelaine décoré qui réveille les esprits des proches de celui qui l'utilise, ceux des défunts de sa famille.

– Extrait du journal d'Antov Andrezi

Ça devait être facile, pensa Antov, un membre de la Société des Éclaireurs, *infiltrer le Sczarni et intercepter une urne*. En retirant sa dague du corps fraîchement tué d'un voyou du Sczarni, Antov laissa échapper un long soupir. Quelques jours plus tôt, il s'était lié d'amitié avec ce stupide bandit, Grigore, en espérant se rapprocher suffisamment de l'urne Tegin-Kul pour la dérober.

« Désolé l'ami, rien de personnel, » dit-il, tout en sachant que cela ne calmerait en rien sa culpabilité. Il ne pouvait pas changer de tactique ; il avait un travail à accomplir et il ne laisserait pas tomber la Société, quel qu'en soit le coût. Antov ne pouvait s'empêcher de

se sentir désolé pour le corps sans vie près de lui et dont le sang formait une flaque sur le sol pavé de l'entrepôt du Sczarni. *Ce pauvre type laissait-il des êtres chers derrière lui ?*

Antov caressa le sac de cuir lisse dans lequel l'urne bien emmitouflée se trouvait. Tout à coup, le vent souffla et il entendit une voix. *C'est trop tard, ils l'ont trouvé. Tiens-toi prêt*. Antov sursauta, son cœur battait la chamade alors qu'il cherchait sa dague de la main. Celle-ci tomba bruyamment sur le sol de l'entrepôt. Deux groupes distincts apparurent derrière les caisses de marchandises de contrebande situées de part et d'autre de lui et l'entourèrent. Sur sa droite se trouvaient les Variens au teint olivâtre, les membres du syndicat du crime du Sczarni, et sur sa gauche, des étrangers à la peau sombre qui représentaient l'Orchidée Blanche, un groupe malfaisant originaire des lointaines terres de Tian Xia. Antov les contempla, abasourdi, lorsqu'il aperçut la dirigeante des Orchidées Blanches, Kuro Sachiko. Elle était d'une beauté à couper le souffle, ses cheveux d'une blancheur immaculée décorés d'épingles ornées tombant comme de légers flocons de neige, ses yeux brillants en amande couleur de jade et sa peau parfaite teintée d'or resplendissant sous un kimono de soie du même ton de vert que ses yeux. Les motifs en spirales noirs, bleus, rouges et oranges qui apparaissaient ici et là sous son kimono indiquaient son statut au sein de la hiérarchie de l'Orchidée. Elle portait à son côté une épée ornée dont la poignée d'ivoire était finement sculptée et qu'elle avait glissé dans les plis d'une large ceinture en tissu.

Un peu plus tôt, il avait vu ces mêmes groupes marchander l'urne. Les Orchidées Blanches avaient parcouru une grande distance pour donner l'urne au Sczarni. Les négociations avaient commencé par une étrange cérémonie consistant à boire un liquide fumant dans un pot décoré dont le goulot sculpté représentait les mains tendues d'un singe. Les étrangers prenaient ce rituel très au sérieux et le climat était devenu tendu lorsque les Variens ne s'étaient pas prêtés au jeu avec la même sincérité. Antov se souvint de la peur qu'il avait eue que l'urne ne change pas de mains, ce qui aurait fait échouer sa mission. Lui et le pauvre Grigore avaient été chargés de transporter l'urne hors de l'entrepôt. Antov avait déjà prévu de doubler Grigore en sortant. Il avait vraiment été soulagé lorsque la tension était retombée et qu'ils avaient pénétré dans l'entrepôt pour finaliser la transaction.

Et maintenant, un colosse de la faction du Sczarni s'avancit vers Antov en grognant. « Qu'as-tu fait à Grigore ? Où est notre urne ! » Sa poigne épaisse brandissait un vicieux gourdin hérissé de piquants. L'estomac d'Antov se noua. Il avait été découvert, et bientôt son corps allait gésir à côté de celui du pauvre Grigore. D'un mouvement rapide, le colosse abattit son gourdin vers le flanc d'Antov. Il se prépara à l'impact, mais quelque chose d'étrange se passa. Tout autour de lui, le monde ralentit, le gourdin se déplaçant comme s'il traversait une épaisse gelée. Une traînée de fumée émergea du torse d'Antov et se solidifia en une forme familière alors que, tout autour de lui, le temps semblait s'arrêter. En face de lui se tenait sa défunte mère. Elle lui sourit et il ressentit à la fois de la joie et de la tristesse au moment où elle tendit la main vers le gourdin et que celui-ci changea de direction. L'arme, qui aurait dû le toucher à coup sûr, fut rapidement projetée au loin alors que le monde se précipitait pour reprendre sa vitesse normale. L'esprit disparut aussi rapidement qu'il s'était formé, se dispersant comme la fumée d'un feu de camp dans la brise automnale.

Le colosse qui se dressait devant lui resta bouche bée. La dirigeante de l'Orchidée Blanche dégaina son exotique épée bâtarde d'un geste souple. Un tintement résonna à travers tout l'entrepôt au moment où la lame s'échappa de son fourreau.

La tête du Sczarni se détacha proprement de son corps, retomba sur le sol avec un bruit sourd puis roula vers une des caisses en bois. Sachiko ronronna « Votre urne ? Je pense que nous ne nous étions pas encore mis d'accord sur son prix. » Sur ces mots, les autres Orchidées Blanches tuèrent rapidement les Sczarni encore sous le choc. Antov se tint là, incrédule, au milieu du carnage. *Comment se fait-il que je sois encore vivant ?*

Avant qu'Antov ne puisse retrouver ses esprits, Sachiko se dressa en face de lui. Ils se regardèrent les yeux dans les yeux et elle lui parla avec un fort accent. « L'urne Tegin-Kul t'a choisi. C'est à la fois un don et un fardeau. Sa magie ne nous est plus d'aucune utilité maintenant. Emportela, mais prends garde. Si tu t'aventures sur les terres au-delà de la Couronne du Monde, nous te tuerons. » Sachiko s'inclina, une seule fois, gracieusement, et partit. Les Orchidées Blanches quittèrent l'entrepôt rapidement, laissant les corps sans vie comme seule trace de leur passage. Antov ne tenait pas à se trouver là au moment où le Sczarni découvrirait sa trahison. *J'ai entendu dire que les marchés du Katapesh étaient splendides à cette époque de l'année*, pensa Antov. Il espérait mettre autant de distance que possible entre lui et la colère du Sczarni au moment où ils se mettraient à le rechercher.

Ces voix me guident, me protègent et me nourrissent au cours de mon nouveau voyage. Je sais que mes ancêtres m'ont précédé, et que je les rejoindrai quand je mourrai. Je ne suis qu'un maillon d'un héritage bien plus grand que ceux qui sont venus avant moi m'ont montré. Un oncle, une arrière-grand-mère et bien d'autres encore que je n'avais jamais connus sont désormais avec moi. L'urne m'a éveillé à un monde qui me lie pour toujours à ma famille.

– Extrait du journal d'Antov Andrezi

Nouveau lignage : lignage des ancêtres

Les esprits des ancêtres du personnage sont en lui et autour de lui à tout moment. Cette connexion avec ses ancêtres est peut-être innée, ou un fait héroïque ou une situation de stress a permis de l'éveiller plus tard. Quoi qu'il en soit, il a les faveurs des défunts de sa famille et leurs pouvoirs combinés coulent dans ses veines.

Compétence de classe : Connaissances (histoire)

Sorts supplémentaires : *serviteur invisible* (niveau 3), *simulacre de vie* (niveau 5), *communication avec les morts* (niveau 7), *globe d'invulnérabilité* (niveau 9), *contact avec les plans* (niveau 11), *héroïsme* (niveau 13), *bannissement* (niveau 15), *moment de prescience* (niveau 17), *prémonition* (niveau 19)

Dons supplémentaires : Esquive, Frappe profane, Incantation rapide, Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Connaissances (histoire)), Talent (Connaissances (plans)), Vigilance

Pouvoirs de lignage. Le personnage est entouré par la puissance de tous ses ancêtres et les pouvoirs qu'il gagne proviennent en partie des hauts-faits héroïques ou courageux que les membres de sa famille ont réalisés avant son époque. Il a été choisi par ces esprits pour accroître la grandeur de sa famille.

Toucher des anciens (Sur). Dès le niveau 1, le personnage peut toucher une créature en une action simple et lui infliger 1d6 points de dégâts de froid + 1 point par deux niveaux de lanceur de sort. Les créatures blessées par cette attaque deviennent fatiguées pendant 2 rounds. Une fois qu'une créature a été ciblée par ce pouvoir, elle est immunisée à l'effet de fatigue de ce pouvoir pendant 24 heures.

Protection des ancêtres (Sur). Dès le niveau 3, le personnage peut utiliser le pouvoir suivant chaque jour un nombre de fois égal à son modificateur de Sagesse. Lorsqu'un jet d'attaque contre le personnage a été réalisé, mais avant que les dégâts ne soient déterminés, il peut s'octroyer un camouflage partiel (20% de chances d'échec). Si l'attaque réussit à percer ce camouflage, elle inflige les dégâts normalement. Au niveau 12, le camouflage devient total (50% de chances d'échec). Tous les effets qui ignorent le camouflage ne tiennent pas non plus compte de ce pouvoir.

Conseil des ancêtres (Sur). Dès le niveau 9, le personnage peut demander de l'aide à ses ancêtres une fois par jour en utilisant une action complexe, ce qui lui permet de lancer deux dés pour un jet d'attaque ou un test de compétence et choisir le résultat qu'il veut. Au niveau 17, il peut une fois par jour utiliser une action complexe pour lancer trois dés pour un jet d'attaque ou un test de compétence et choisir le résultat le plus favorable.

Lignage extraordinaire (Ext). Au niveau 15, le personnage gagne un bonus inhérent de +4 au Charisme et un bonus de chance de +2 à sa classe d'armure.

Mandat des aïeux (Sur). Au niveau 20, le personnage sert ses ancêtres et personne d'autre. Il développe une immunité à tous les effets de charme, de coercition et à tous les effets de moral. ☉





Le seigneur de la mort d'Urgathoa

Par Ross Byers

Illustration de Michael Jaecks

Traduction de Hunka et Dalvyn

Les seigneurs de la mort sont des adeptes d'Urgathoa qui se distinguent par leur capacité à répandre le fléau de mort-vie au sein du monde des vivants. Ils dirigent des cultes dédiés à Urgathoa, produisent des pestes et des pandémies et créent des morts-vivants partout où ils en ont l'occasion.

Les seigneurs de la mort sont généralement des prêtres et des nécromanciens (vivants ou morts-vivants), mais certains vampires, certaines goules, certains nécrophages et certains autres morts-vivants capables de créer des rejetons peuvent également devenir des seigneurs de la mort.

Dés de vie. d8

Compétence de classe. Les compétences de classe du seigneur de la mort (et les caractéristiques associées sont les suivantes) : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premier secours (Sag), Profession (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'Intelligence

Conditions. Pour devenir un seigneur de la mort, un personnage doit remplir toutes les conditions suivantes.

- Alignement : mauvais
- Divinité : Urgathoa
- BBA +4
- Compétences : Connaissances (religion) 5, Premiers secours 5
- Spécial : Capacité de créer des morts-vivants. Pouvoir lancer un sort comme *animation des morts*, *création de morts-vivants* ou *création de morts-vivants suprêmes* suffit, tout comme la plupart

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Gloutonnerie, union avec la mort, porteur de peste	+1 niveau de sorts
2	+1	+0	+3	+3	Création d'eau et de nourriture	+1 niveau de sorts
3	+1	+1	+3	+3	Maître des rejetons	+1 niveau de sorts
4	+2	+1	+4	+4	Porteur de peste (amélioration), festin du héros	+1 niveau de sorts
5	+2	+1	+4	+4	Union avec la mort (amélioration), trompe la port	+1 niveau de sorts

des capacités de création de rejetons des morts-vivants. Pouvoir créer des morts-vivants en utilisant un objet magique n'est pas suffisant cependant.

Descriptif de la classe

Les aptitudes des seigneurs de la mort sont décrites ci-dessous.

Gloutonnerie (Ext). Un seigneur de la mort consomme deux fois plus de nourriture et d'eau qu'un être normal.

Union avec la mort (Ext). Le seigneur de la mort se situe quelque part entre la mort et la vie. S'il est vivant, le seigneur de la mort devient immunisé aux dégâts d'énergie négative ; s'il s'agit d'un mort-vivant, il devient immunisé aux dégâts d'énergie positive. (Les autres effets liés à l'énergie négative ou positive, comme le renvoi des morts-vivants, fonctionnent normalement, seuls les dégâts sont supprimés). Au niveau 5, le seigneur de la mort est guéri tant par l'énergie positive que par l'énergie négative.

Porteur de peste (Sur). Un seigneur de la mort est immunisé aux maladies non-magiques. Toutefois, lorsqu'il est exposé à une maladie, il peut choisir d'en devenir un porteur. Les signes visibles de la maladie (plaies, bulbes, toux,...) apparaissent sur le seigneur de la mort, et il peut contaminer d'autres individus, mais il ne subit aucun affaiblissement de caractéristiques ni autre effet négatif sérieux. Un porteur peut se débarrasser de la maladie en réussissant les jets de Vigueur adéquats (il peut également décider de les rater volontairement) ou en étant soigné par magie.

Un seigneur de la mort peut également lancer les sorts de *contagion* et de *guérison des maladies* une fois par jour chacun en tant que pouvoir magique dont le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Au niveau 4, l'immunité du seigneur de la mort s'étend aux maladies magiques et il peut lancer *contagion* et *guérison des maladies* deux fois par jour.

Sorts par jour. Lorsque le seigneur de la mort gagne un niveau, le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour augmente comme s'il avait gagné un niveau dans une des classes de lanceurs de sorts qu'il possédait avant de rejoindre cette classe de prestige. Il ne gagne aucun autre bénéfice associé à l'augmentation de niveau dans cette autre classe. En pratique, cela signifie qu'il ajoute son niveau de seigneur de la mort à son niveau de la classe de lanceur de sorts qu'il possède pour déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et son niveau de lanceur de sorts. Si le personnage possédait plusieurs classes de lanceurs de sorts avant de devenir seigneur de la mort, il doit choisir laquelle améliorer chaque fois chaque fois qu'il gagne un niveau.

Par contre, si le seigneur de la mort ne possède aucun niveau dans une classe de lanceur de sorts, il gagne un emplacement de sort de 1er niveau qu'il peut utiliser pour préparer des sorts issus de n'importe quel domaine associé à Urgathoa, comme s'il était un prêtre. Son niveau de lanceur de sort est égal au double de son niveau de seigneur de la mort. Chaque fois qu'il gagne un nouveau niveau de seigneur de la mort, il gagne un nouvel emplacement de sort d'un niveau égal à son niveau de seigneur de la mort. Un seigneur de la mort de niveau 5 disposerait donc d'un emplacement de sort pour chacun des niveaux du 1er au 5e. S'il possède un score de Sagesse élevé, le seigneur de la mort bénéficie également d'emplacements de sorts en bonus. Sa Sagesse détermine également le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts.

Création d'eau et de nourriture (Mag). Au niveau 2, le seigneur de la mort peut lancer le sort de *création d'eau et de nourriture* (avec un NLS égal à 1) une fois par jour comme un pouvoir magique. La nourriture et l'eau sont non seulement nourrissantes mais également délicieuses.

Au niveau 4, le sort que le seigneur de la mort peut lancer devient *festin du héros*, avec un NLS égal à 3.

Maître des rejetons (Sur). Au niveau 3, chaque fois que le seigneur de la mort crée un mort-vivant qui serait normalement libre de ses mouvements, celui-ci est sous le contrôle du seigneur de la mort. Le seigneur de la mort peut ainsi contrôler un total de 4 DV de morts-vivants par niveau de seigneur de la mort. Les morts-vivants excédant cette limite restent libres de leurs mouvements.

Trompe la mort (Ext). Au niveau 5, si un seigneur de la mort est tué ou détruit, son âme s'envole vers l'Ossuaire de Pharama, comme Urgathoa le fit il y a bien longtemps. Le seigneur de la mort revient à la vie comme s'il était le sujet d'un sort de *rappel à la vie* 1d4 heures après sa mort. Ce pouvoir fonctionne même sur un mort-vivant qui a été détruit, mais pas sur une créature qui a été démembrée ou dont le corps a été détruit.

On ne peut cependant échapper à l'emprise de Pharama que pour un court moment. Une créature ramenée à la vie par ce pouvoir mourra à nouveau 2d6 jours plus tard, à moins d'être entièrement ramenée à la vie. Le MJ devrait déterminer le nombre de jours secrètement pour que le seigneur de la mort ne connaisse pas le temps qui lui reste. Un sort de *rappel à la vie* ou un autre sort similaire suffira dans le cas d'une créature vivante. Les créatures mortes-vivantes, comme les lichs, peuvent remplacer leur phylactère si celui-ci a été détruit. La plupart des autres morts-vivants ne peuvent pas être ramenées à la vie (ou à la non-vie) ; leur destruction devient donc permanente lorsque le temps est écoulé. ☞

Cher Demande-au-Shoanti,

Un brave guerrier du clan de la Hache est sur un train qui se dirige vers l'est à 135 km par heure. À 405 km à l'est de là, un chaman du Soleil monte dans un train qui se dirige vers l'ouest à 45 km par heure. En supposant que les deux trains se situent sur des voies parallèles, combien de temps faudra-t-il avant qu'ils ne se croisent ?

Sincères salutations,

Comprends-pas-les-maths des Terres Cendrées

Cher Comprends-pas-les-maths des Terres Cendrées

Les maths, c'est facile. Regarde.

Dix minutes après que le guerrier du clan de la Hache soit monté dans le train, il est attaqué par des chevaliers infernaux. Le guerrier grimpe au sommet du train et les combat sur les toits, klar contre épée, avec le vent dans son visage. Au dernier moment, le guerrier fait dérailler le train dans une collision d'acier enflammé et il tue le Paralictor qu'il affrontait tout en effectuant un roulé-boulé pour se mettre en sécurité.

Pendant ce temps, le chaman du Soleil décide tout simplement que son train est une injure à la nature et il invoque un élémentaire de Feu qui fait exploser le train dans une conflagration de feu et de vapeur. La réponse est donc : jamais.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti



Les outils des chasseurs de morts

Par Ernesto "Montalve" Ramirez

Illustration de Jason Kirckof

Traduction de Dalvyn

Ingrat et dangereux... c'est ainsi qu'on pourrait décrire le métier de ceux qui dévouent leur vie à la destruction des morts-vivants, ces créatures ramenées depuis l'autre côté du voile et animées par les énergies maléfiques issues de sombres malédictions.

Une très grande partie de ces courageux chasseurs meurent jeunes. D'autres deviennent une des créatures qu'ils détestent. Quelques uns, les meilleurs d'entre eux, obtiennent non seulement le succès mais aussi une réputation personnelle, qui peut être avantageuse ou désavantageuse. Les morts ne laissent pas souvent vivre ceux qui les chassent avec succès.

N'importe qui peut devenir un chasseur, quel que soit sa race, sa classe ou sa nationalité, mais certains sont mieux préparés que

d'autres pour mener ce combat incessant. Les clercs, les paladins et les rôdeurs possèdent des talents et des capacités spécialement conçues pour les rigueurs de ce combat. Les habitants de l'Ustalav et les voisins du Geb qui côtoient les morts-vivants de terriblement près possèdent également une meilleure expérience que la plupart des citoyens d'Absalom.

Voici des outils et des formations provenant de tout Golarion qui se sont révélés bien utiles pour permettre aux chasseurs de mener à bien leur quête. Espérons que vous vivrez assez longtemps pour les utiliser.

Trait de combat

Blasé. Aussi loin qu'il se souvienne, le personnage a connu l'horreur et la mort. Le macabre le laisse peut-être de marbre, ou il est peut-être devenu cynique pour se protéger contre les sinistres réalités de certains coins du monde. Il possède un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Trait religieux

Pacte du tueur. Le personnage a juré de dévouer sa vie à arrêter la propagation des morts-vivants ; sa déesse a entendu sa promesse et l'a approuvée. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes lorsqu'il combat des morts-vivants. Il doit vénérer Iomédae, Pharamasma ou Sarenrae.

Trait de magie

Vision des fantômes. Lorsque le personnage était plus jeune, il a frôlé la mort. Il a peut-être été à deux doigts d'être tué par un nécrophage, il a failli mourir d'une blessure grave, ou il est vraiment mort et a été ramené à la vie. Depuis lors, il n'a plus jamais été le même. Il peut voir au-delà du voile, percevoir les fantômes et les esprits et détecter les morts-vivants. Il reçoit un bonus de trait de +2 aux tests de Perception lorsqu'il tente de détecter des morts-vivants et il peut tenter de déterminer l'emplacement de morts-vivants éthérés comme s'ils étaient simplement invisibles (bonus de +20 en Discrétion).

Trait régional

Roux (Ustalav, Royaumes des Seigneurs des Linnorms). Dans votre région, il existe une croyance selon laquelle c'est un sang différent qui coulerait dans les veines des femmes rousses. De nombreuses rousses sont cataloguées comme étant des sorcières et tuées. Non seulement vous avez survécu mais vous avez également appris la vérité sur votre héritage. Il y a de la magie dans votre sang. Vous connaissez un tour de magie de votre choix (provenant de la liste des magiciens/ensorceleurs) et vous pouvez l'utiliser comme pouvoir magique avec un NLS égal à votre niveau de personnage. Le DD du jet de sauvegarde de ce pouvoir magique dépend du Charisme. Si vous savez lancer des sorts profanes, au lieu de cela, vous pouvez choisir un sort de 1e niveau, que vous lancez comme si vous aviez un niveau de plus.

Traits sociaux

Sang du chasseur. Le personnage n'a pas choisi d'emprunter la voie du chasseur, c'est cette voie qui l'a choisi. Il est né au sein d'une famille dont les membres étaient des chasseurs de morts-vivants. Depuis son plus jeune âge, on lui a appris les rudiments du métier, comment chasser et tuer sa proie. La réputation de sa

famille est grande et le personnage doit rester prudent lorsqu'il utilise son nom de famille. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie pour obtenir des informations, aux tests de Connaissances (religion) ainsi qu'aux tests de Survie lorsqu'il suit les traces d'une proie morte-vivante. Une de ces compétences (au choix) est une compétence de classe pour lui. Les morts-vivants obtiennent un bonus de +1 à tous les jets leur permettant d'apprendre qui est le personnage, car la réputation de sa famille le suit partout.

Sans passé. Le personnage était conscient d'entrer dans un monde dont personne ne revient indemne et où il est impossible de faire marche arrière. Il a donc décidé d'abandonner son passé afin de protéger ceux qu'il aime. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et de Linguistique lorsque ceux-ci sont utilisés pour contrefaire des documents et une de ces compétences (au choix) devient une compétence de classe pour lui. Il ne possède aucun vieil ami ni famille auprès de qui se réfugier en cas de besoin mais, au moins, ceux-ci sont à l'abri de ses ennemis, qui ne peuvent passer leur colère sur eux.

Dons

Halo [background]

La divinité du personnage l'a marqué de son symbole sacré, ce qui fait de lui un élu. Même si cette marque de naissance n'est pas visible, son aura est suffisamment puissante pour qu'on la ressentie ou même qu'on la voie.

Conditions. Trait « marque de naissance », alignement bon, doit suivre une divinité bonne.

Avantages. Chaque fois que la marque de naissance du personnage est visible, il gagne un des deux avantages suivants. Si ce sont des créatures d'alignement bon ou d'autres fidèles du même dieu qui l'aperçoivent, il gagne un bonus de moral de +2 aux tests de Diplomatie lorsqu'il interagit avec eux. Si ce sont des créatures mortes-vivantes ou des ennemis de son dieu, il gagne plutôt un bonus de moral de +2 aux tests d'Intimidation contre eux (même contre les morts-vivants dénué d'intelligence). S'il peut canaliser de

l'énergie, le personnage peut le faire sans avoir à utiliser de symbole sacré mais en utilisant sa marque de naissance.

Spécial. Si le personnage n'est ni prêtre ni paladin, il gagne une aura de **Bien** de la même puissance qu'un prêtre de son niveau de personnage (voir le sort de détection du Mal pour plus d'information au sujet des auras). S'il est prêtre ou paladin, la puissance de son aura double, comme s'il était un personnage de deux fois son niveau.

Normal. Le personnage a besoin d'un symbole sacré pour canaliser de l'énergie.

Chasseur de morts [accomplissement]

Le personnage a dévoué sa vie entière à la chasse, et cela s'est révélé être une manœuvre payante. Son expérience du combat contre les morts-vivants lui a permis de développer un instinct pour deviner la manière la plus efficace d'affronter et de détruire sa proie.

Condition. Porter un coup fatal à au moins 30 créatures mortes-vivantes, nécromanciens, prêtres ou sbires d'Urgathoa.

Avantage. Tant que le personnage porte une sorte de trophée récupéré sur une créature morte-vivante, il gagne un bonus de moral de +2 à tous les jets de sauvegarde pour résister aux attaques d'absorption d'énergie et aux sorts de nécromancie. Il gagne également un bonus de compétence de +2 aux jets d'attaque et aux dégâts d'armes contre les morts-vivants, les nécromanciens ou les prêtres et sbires d'Urgathoa.

Une lumière dans les ténèbres [accomplissement]

La divinité du personnage a récompensé son dévouement à la destruction des morts-vivants. Dès à présent, chaque fois que le personnage les combat, il peut sentir sa volonté et sa puissance renforcer ses actions.

Condition. Infliger 200 points de dégâts à des créatures mortes-vivantes en canalisant de l'énergie.

Avantage. Chaque fois qu'il canalise de l'énergie positive, le personnage inflige +1d6 points de dégâts aux morts-vivants et ajoute +2 au DD du jet de sauvegarde pour y résister. ☼

Blammo va à PaizoCon 2009

Pour d'autres BD de Blammo, visitez www.atomicarray.com

Écrit par Rone Barton, dessiné par HS





Les misérables de l'Ustalav

Par Mike "taig" Welham

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

5 rova

Lorsque le capitaine d'aventures Alkara nous a envoyé à Brégar, un village très proche de la frontière du Virlych, j'ai failli quitter la Société. Ce n'est pas une réaction courante pour un membre de la Société des Éclaireurs, c'est vrai, mais je pense qu'aucun individu sain d'esprit ne voudrait aller là-bas. Le capitaine d'aventures nous a demandé à Réchard, Villus et moi de vérifier une rumeur disant qu'on aurait déterré une cache de diamants là-bas. Il s'était dit que les diamants n'étaient sans doute qu'une partie d'un ancien trésor caché lorsque le Tyran-Qui-Murmure a conquis ces terres. Découvrir un trésor datant de la période glorieuse de l'Ustalav ne pourrait qu'améliorer mon rang social ; c'est ce qui a guidé ma décision.

Nous sommes arrivés à Brégar en milieu de journée. Les villageois ne nous ont qu'à peine remarqués, et personne ne nous a adressé la parole. Ils se traînaient ici et là et accomplissaient des tâches communes avec une totale absence de motivation. Les enfants donnaient un coup de main à leurs parents en tirant des mines sombres. Les chats et les chiens marchaient lourdement aux côtés de leurs maîtres. Réchard a murmuré sur le ton de la plaisanterie, que c'était un village de zombies. Villius a agrippé son symbole sacré en forme de spirales et a prononcé une rapide prière à Pharsasma.

Nous avons suivi les rues et nous sommes arrivés au centre du village. Une bonne douzaine de diamants se trouvaient sur une table là-bas et aucun des villageois qui se déplaçaient ici et là ne faisaient attention aux gemmes. Comme il n'y avait aucun chef visible dans les environs, nous nous sommes approchés de la table. Cela provoqua une réaction (si on peut l'appeler ainsi) de la part des villageois. Plusieurs d'entre eux nous ont entourés. Ils nous ont agrippés et ont murmuré « Non. » J'ai voulu les repousser, mais ils semblaient si misérables que je n'ai pas bougé. Réchard s'est emparé des diamants et est parvenu à s'extraire de la foule qui s'était rassemblée autour de nous. Nous l'avons suivi et nous sommes dirigés vers la sortie du village. Les villageois nous ont poursuivis, sans grande motivation, puis ils se sont tout à coup remis à leurs tâches dès que nous sommes sortis du village. Je me suis senti coupable de partir comme ça avec leur trésor, mais ils n'avaient pas l'air de réaliser sa valeur ou son importance.

Nous sommes tous restés muets pendant un bon moment après avoir quitté Brégar. Même si nous avons retrouvé les diamants, nous savions que nous ne pourrions pas y retourner et trouver d'autres trésors. Je me sentais coupable d'avoir pris le trésor d'un village sans défense, et j'ai constaté l'effet que cette expérience avait eu sur mes compagnons. Réchard avait arrêté de faire des mots d'esprit. Et, plus inquiétant encore, Villus ne levait plus la main vers son symbole sacré.

Il a plu ce soir. Réchard a dressé la tente sans grande motivation. Villus n'a cessé de regarder en arrière, dans la direction de Brégar. Leurs yeux étaient comme éteints, à tous les deux. Je frissonne chaque fois que je pense à ce que ces deux hommes doivent vivre.

6 rova

Mon sommeil a été hanté par des visions de visages aux yeux vides qui regardaient et de mains tentant de m'agripper. Quand je me suis réveillé, la lumière du jour ne m'a pas permis de me sentir mieux. Villus avait quitté le camp. Réchard ne se préoccupait pas de savoir où il était allé, et il était impossible de suivre sa trace à cause de la pluie. J'ai rangé le camp en espérant que nous le rattraperions ou qu'il nous rattraperait, mais mon instinct me disait que cela ne se produirait pas. Réchard observait simplement, indifférent à tout ce qui se produisait. J'aurais dû me fâcher, mais il m'était difficile de rassembler assez d'énergie pour cela. Brégar nous avait pris quelque chose, à chacun de nous, et tout ce que je désirais était de mettre autant de distance que possible entre cet endroit et moi. Nous avons continué. Réchard regardait constamment par-dessus son épaule en direction de ce maudit village.

La pluie a cessé avant la tombée de la nuit. Nous n'avions pas envie de monter le camp. Aucun de nous n'en avait l'énergie. Réchard et moi n'avons pas dit un mot. Nous nous sommes couchés sur le dos, fixant mollement les étoiles.

7 rova

Ça ne m'a pas surpris de constater que Richard était parti. Il a abandonné toutes ses provisions, y compris les diamants. J'ai attrapé ce que je pouvais porter. J'aurais dû essayer de le retrouver. J'étais certain qu'ils étaient retournés à Brégard, lui et Villus. J'aurais pu y retourner et tenter de les ramener, mais je n'en avais pas envie. Je ne pourrais pas supporter cet endroit une seconde fois. Je me suis péniblement remis en route dans la direction opposée à Brégard.

Quand j'arriverai à la Loge, je montrerai les diamants que nous avons retrouvés et j'avertirai la Société de ne rester à l'écart de Brégard. J'espère que je pourrai retrouver un semblant de vie normale.

— Extrait du journal de Quentin Trask

La mélancolie de Brégard

Cette maladie, qui se limite actuellement au village de Brégard, détruit l'estime qu'une créature a de soi et la transforme en sujet docile prête à être contrôlée par un tyran en herbe. Celui qui succombe à la maladie devient un misérable. Si cela se produit ailleurs qu'à Brégard, la victime cherche à retourner là-bas.

Mélancolie de Brégard

Niveau 5, maladie transmise par contact ; JdS Volonté DD 14

EFFETS

Fréquence 1 jour ; Effet affaiblissement temporaire de

1d6 Cha (une créature qui atteint 0 en Charisme devient un misérable, voir l'archétype ci-dessous) ; Guérison 3 réussites consécutives

Créature misérable

Les misérables sont des créatures qui ont succombé à la mélancolie de Brégard. Ils travaillent, apathiques, au service d'un maître invisible.

Créer un misérable. « Misérable » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quel animal, humanoïde ou humanoïde monstrueux tangible (appelé ci-dessous « la créature de base »). Une créature misérable utilise les caractéristiques et les capacités de la créature de base sauf en ce qui concerne les éléments indiqués ci-dessous. Ne recalculez pas les DV, le BBA, les jets de sauvegarde ou les points de compétence de la créature si son type change.

Taille et type. Les animaux avec cet archétype deviennent des créatures magiques. Dans les autres cas, le type reste inchangé.

Classe d'armure. Un misérable subit un malus de circonstances de -4 à sa CA, car il ne tente pas de se défendre.

Attaques. Un misérable conserve toutes ses attaques de base. Cependant, il perd toute agressivité et il n'attaque que si son maître le veut.

Attaques spéciales. Un misérable conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne également l'attaque spéciale suivante.

Mélancolie de Brégard (Sur). Un misérable transmet la mélancolie de Brégard en cas d'attaque de contact ou d'attaque naturelle réussie.

Cher Demande-au-Shoanti

Je vais partir en vacances avec ma femme et mes enfants en Ustalav cet hiver. Des conseils pour le vol ?

Salutations sincères,

Cherche-du-soleil

Cher Cherche-du-soleil

Je suis content que tu aies l'occasion de prendre un peu de repos bien mérité à l'étranger. Pendant ton voyage, surtout, accepte la serviette humide qu'on t'offrira. Elle fait un garrot idéal pour enserrer autour de la gorge des vampires devant toi quand ils abaissent leur siège et empiètent sur ton espace personnel. Pense également à emporter un coussin de voyage. C'est non seulement merveilleusement confortable mais, en plus, si tu dois tabasser quelque minable lycanthrope, tu n'auras pas à avoir peur qu'ils s'effondrent après un seul critiqué avant même que tu n'aies commencé à transpirer.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Particularités. Un misérable conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne également les particularités suivantes.

Misère (Sur). Tout adversaire tentant de frapper ou d'attaquer directement la créature misérable, même avec un sort ciblé, doit réaliser un jet de Volonté. En cas de réussite, l'adversaire peut attaquer normalement. Si le jet échoue, l'adversaire ne peut pas porter son attaque et l'action correspondante est perdue. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Sagesse.

Immunité. Un misérable est immunisé aux effets de charme.

Caractéristiques. Les mêmes que la créature de base, mais le Charisme est réduit à 1.

Environnement. Comme la créature de base.

Organisation. Village (20 à 80).

Facteur de puissance. Comme la créature de base.

Trésor. Accidentel (la créature ne cherche pas à collecter un trésor, mais elle pourrait en posséder un suite à des circonstances extérieures)

Alignement. Toujours neutre.

Progression. Comme la créature de base.

Ajustement de niveau. — ☉

Traits de personnages pour Absalom

Par Russ Taylor

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Dalvyn

Au capitaine d'aventure Aura Nédufer :

J'espère que cette lettre vous trouvera en bonne santé. Je continue à passer mon temps à Absalom, occupé à cataloguer les nombreuses ethnies de cette cité, de sorte que nos collègues Éclaireurs ne se retrouvent pas en pays inconnu ici au cœur de notre ordre. Je pense que mes dernières observations vont combler les vides que vous reprochiez à mes précédents rapports.

Avez-vous envisagé à nouveau la possibilité de monter une autre expédition vers les Chutes du Marteau ? Je me lasse de l'étrangeté de cette cité et je me languis de rentrer chez moi et d'en apprendre plus au sujet du sort de mes ancêtres.

Je reste votre serviteur dévoué,

Durthin Marcheprofond

Ci-dessous se trouvent plusieurs nouveaux traits de personnage destinés aux personnages provenant de la ville d'Absalom ou de l'île de Kortos. Ces traits utilisent les règles de la version Bêta de Pathfinder et s'accompagnent de notes pour les rendre compatibles avec le DRS de la version 3.5. Les règles se rapportant aux traits sont disponibles sur <http://paizo.com/traits> ainsi que dans la plupart des produits Pathfinder.

Traits religieux

Pour choisir un trait religieux, le PJ doit vénérer une divinité en particulier, mais il ne leur est pas nécessaire de pouvoir lancer des sorts divins. Les traits qui suivent sont destinés aux PJs qui vénèrent les divinités les plus répandues à Absalom.

Envoyé d'Iomédae (Iomédae). Avant de devenir aventurier, le personnage a énormément voyagé au sein de l'organisation de messagers la plus hiérarchisée qui soit, les Sandales Ailées. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et de Diplomatie.

Fidèle d'un dieu recalé (variable). Le personnage est un fidèle d'un des nombreux prétendants à la divinité qui ont accepté de passer le test de la pierre-étoile. Les moins croyants disent que le dieu du personnage a échoué et a péri, mais il sait qu'en fait, il attend simplement le bon moment pour révéler leur ascension. Les solides convictions du personnage lui donnent un bonus de trait de +1 aux tests de Volonté.

Fils de la source (Gozreh). Le personnage a passé de longs mois à s'occuper des fleurs immortelles et des arbres verdoyants des Jardins Éternels dans le district de la Crête Verte, le plus grand parc d'Absalom. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux

tests de Connaissances (nature) et Connaissances (nature) est une compétence de classe pour lui. Il peut réaliser des tests de Connaissances (nature) même s'il n'a pas de formation dans cette compétence.

Gardien du la Monnaie (Abadar). Le commerce est l'âme de toute grande ville. C'est aussi ce qui fait vivre la Salle au Trésor d'Abadar. En tant que fidèle serviteur de son dieu, le personnage a travaillé dans la Salle au Trésor, en tant que membre du clergé ou en tant que laïque. Il a appris à rester aux aguets pour saisir les bonnes occasions et gagne donc un bonus de trait de +1 aux tests de Perception et de Psychologie. (DRS 3.5 : il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Perception visuelle plutôt qu'aux tests de Perception.)

Héros de la Salle (Cayden Caileán). La Salle de Cayden, qu'une douzaine d'incendies a déjà réduite en cendres, abrite les célébrations les plus animées d'Absalom. Le personnage a survécu à de nombreuses soirées de fêtes bien arrosées dans la Salle et quelques-unes de ses aventures couronnées de succès ont même commencé là-bas. Il reçoit un bonus de trait de +2 aux jets de Vigueur contre le poison (y compris l'alcool) et aux jets de sauvegarde contre les effets qui instillent l'état préjudiciable nauséux ou fiévreux.

Masque de l'ombre (Norgorber). Même si le culte du Destructeur de Réputation est toléré à Absalom, ses adhérents préfèrent cacher leur véritable identité derrière des masques. Lorsque le personnage est masqué ou déguisé, il reçoit un bonus de trait de +1 à ses tests de Bluff et de Discrétion. Il ne s'empoisonne jamais lorsqu'il applique du poison sur une lame ou qu'il utilise une arme empoisonnée. (DRS 3.5 : le personnage reçoit les bonus aux mêmes compétences, mais Discrétion ne concerne que la vue.)

Traits régionaux

Pour choisir un trait régional d'Absalom, le PJ doit avoir vécu au moins un an dans ou près de la ville d'Absalom. Si le MJ l'autorise, les personnages qui habitaient autrefois à Absalom peuvent également choisir un de ces traits.

Audience du Figuier (Absalom). Le personnage a passé de nombreux après-midi assis sur les racines du Grand Figuier, à écouter les paroles sages des druides, à apprendre la patience et le savoir du monde naturel. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Perception, de Connaissances (nature) et de Dressage. (DRS 3.5 : le personnage reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Perception auditive au lieu des tests de Perception.)

Combattant de l'Irorium (Absalom). Le personnage s'est formé avec les combattants de l'arène d'Irorium et il a appris les techniques de combat qui réjouissent les foules. Il reçoit un bonus de trait de +1 à une manœuvre de combat de son choix. (DRS 3.5 : le personnage reçoit un bonus de trait de +2 aux tests opposés lorsqu'il tente de bousculer, de désarmer, d'agripper, de détruire ou de mettre à terre [choisir une de ces manœuvres]. Il ne reçoit pas ce bonus lorsqu'il tente de résister à une telle attaque.)

Danseur de Kortos (Absalom). La Grande Salle de Danse de Kortos est réputée pour le talent et la grâce de ses troupes de danseurs qui ont reçu une formation conforme aux coutumes

vudranaises. Les artistes de la Grande Salle sont également réputés pour leur habileté sociale, ce qui fait partie de la parfaite chorégraphie conçue par le seigneur Punjeer et visant à caresser les marchands et les investisseurs dans le sens du poil. Le personnage reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et de Représentation (danse). De plus, Représentation (danse) est une compétence de classe pour lui. (DRS 3.5 : le personnage reçoit également un bonus de trait de +1 aux tests de Renseignements.)

Dompteur de la Bête (Absalom). Le personnage a passé de longues heures à travailler avec la Bête, la large grue à conteneurs des quais d’Absalom. Il a appris à bouger très vite quand les choses tournent mal. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests d’initiative et un bonus de trait de +1 aux jets de Réflexes contre les attaques physiques et les objets (mais pas contre les sorts).

Étudiant de la Lame Noire (Absalom). Le personnage a reçu une formation à la Lame Noire, une nouvelle et très prospère académie de combat. Il a appris à avoir l’esprit vif et à anticiper les réactions de son ennemi. Lorsqu’il n’est pas surpris et qu’il tient une arme en main, il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d’initiative. De plus, il reçoit un bonus de trait de +1 à son BMC pour résister aux manœuvres de désarmement. (DRS 3.5 : au lieu du bonus au BMC, le personnage reçoit un bonus de trait de +2 aux tests opposés permettant de se défendre contre une tentative de désarmement.)

Libéré (Absalom). Le personnage a survécu à l’environnement malsain de l’allée de la Misère, le district des esclaves d’Absalom. Il s’est peut-être échappé, ou un de ses maîtres l’a libéré. Quoi qu’il en soit, le temps qu’il a passé en tant qu’esclave l’a marqué. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Vigueur et, une fois par heure, il ignore le premier point de dégât non-létal qu’il reçoit.

Maître de la Misère (Absalom). Le personnage est un vétéran de l’allée de la Misère, le district des esclaves d’Absalom. Il y était peut-être garde, marchand, ou simple



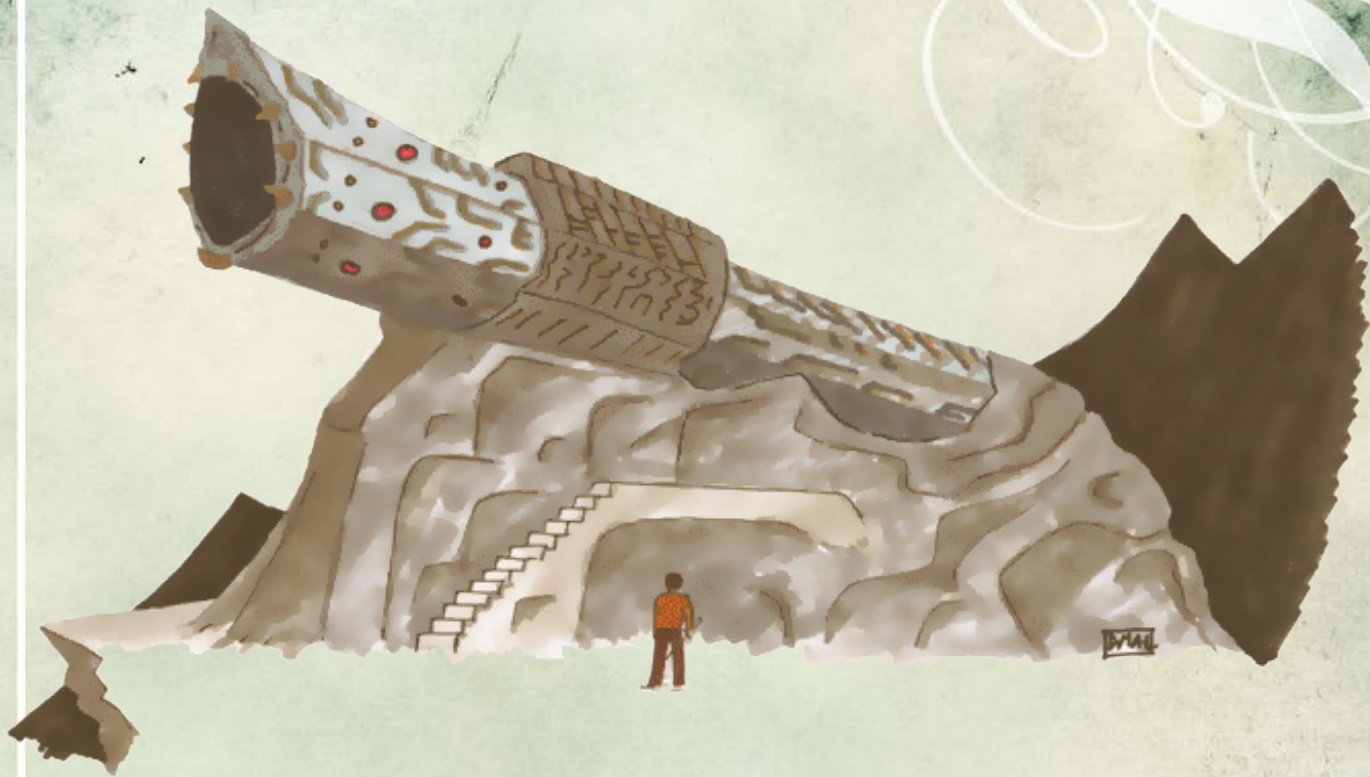
travailleur. Il a appris comment bien démontrer sa position de supériorité. Lorsqu’il est armé, il reçoit un bonus de trait de +2 aux dégâts des armes de corps à corps contre les humanoïdes sans armes (même ceux qui utilisent leurs armes naturelles ou qui sont considérés comme armés lorsqu’ils combattent à mains nues). Ce bonus s’applique seulement contre les créatures du type humanoïde, pas contre les créatures qui ressemblent à des humains mais qui appartiennent à d’autres types (comme les humanoïdes monstrueux ou les Extérieurs).

Pilote de cerf-volant (Absalom). Le personnage a passé de longues heures dans les parcs d’Absalom à mesurer son habileté contre d’autres pilotes de cerfs-volants. C’est ainsi qu’il a appris la patience et a aiguisé sa vue. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests pour lancer un sort sur la défensive ou dans des conditions difficiles et un bonus de trait de +1 aux jets d’attaque qui comportent un malus de distance. (DRS 3.5 : le personnage reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Concentration au lieu du bonus pour lancer un sort sur la défensive.)

Tête brûlée (Absalom). Les têtes brûlées se distinguent par leur tempérament bravache et leurs habits de cuir moulant. Ce sont des individus téméraires maniant la lame et le verbe avec autant d’aisance et d’efficacité. Le personnage a été une tête brûlée pendant sa jeunesse ; il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d’initiative et aux tests de Bluff.

Trempe (Absalom). Lorsque le tremblement de terre a transformé les problèmes d’inondation récurrents du quartier des Flaques en un problème permanent, les résidents qui pouvaient se le permettre ont déménagé. Le personnage n’avait nulle part où aller et il a passé ses jours à tenter de survivre dans cet environnement humide et misérable. Il reçoit un bonus de trait de +1 aux tests d’Escalade et de Natation, et Natation est une compétence de classe pour lui.

Vert de la Grotte (Absalom). Les artistes de la Grotte sont renommés à travers toute la mer Intérieure. Le personnage a porté la tunique verte des apprentis de la Grotte et a aiguisé ses talents face à ses maîtres. Il gagne un bonus de trait de +1 à une catégorie de Représentation au choix ainsi qu’en Artisanat (peinture) et en Artisanat (sculpture). Il peut choisir une compétence parmi Représentation (danse), Artisanat (peinture) et Artisanat (sculpture) ; celle-ci devient une compétence de classe pour lui. ☼



La Grande Gueule de Rovagug

Par Joseph "Guy Humual" Scott

Illustration de Dave "The Eldritch Mr. Shiny" Mallon

Traduction de Dalvyn

Mon voyage jusqu'en Alkenastre n'était pas prévu. Ma machine volante semblait capable de traverser sans problème la Désolation de Mana, mais j'aurais été à la merci des vents. J'ai décidé d'atterrir à Alkenastre plutôt que de courir le risque de planer plus loin vers le sud et d'entrer au Geb. Je me retrouvais donc sur un territoire encore neutre par rapport au Nex, je pouvais faire le plein et effectuer les ajustements nécessaires pour préparer mon vaisseau au voyage de retour vers la maison. Comme on pouvait s'y attendre, les locaux se sont montrés intéressés par ma machine volante et j'étais bien entendu intéressé par leurs propres merveilles technologiques : les armes à feu !

Le pistolet que je possède avait été construit quelque part dans cette région (par une usine extrêmement compétente m'a-t-on dit) et, au début, j'ai entretenu l'idée folle de pouvoir visiter cet atelier d'armes. On m'a rapidement informé que cette technologie était un secret d'état des plus gardés. Ils ont même parlé de réquisitionner mon vaisseau pour leurs recherches ! Il m'a fallu beaucoup de tact et de

diplomatie pour leur faire abandonner cette idée aux conséquences potentiellement désastreuses. Heureusement, ils avaient déjà entendu mon nom par ici et, heureusement, la comédie de gorille sauvage que Mqu'Gro a jouée a convaincu le constable local que prendre mon vaisseau causerait trop de problèmes et que ça n'en valait pas la peine. Même si Wissbe et moi avons plutôt bien parlé, je pense que c'était le gorille de 2,50 mètres et de 300 kg qui les a le plus impressionnés. Une fois de plus, c'était à cette créature du Mwangi que je devais de posséder encore mon vaisseau.

En fin de compte, j'ai été obligé d'expliquer les bases du fonctionnement de ma machine volante. Ça semblait juste, car je leur avais certainement causé bien des soucis lors de mon arrivée imprévue. D'après mon expérience, c'est la crainte de l'inconnu qui effraie le plus. Une fois de plus, j'ai dû dissiper le mythe que le fait de pouvoir s'élever dans le ciel était la capacité la plus merveilleuse de ma machine ; c'est le fait de pouvoir contrôler sa descente qui rend le vol mécanique utile. Je dois dire que les connaissances techniques des gens d'Alkenastra m'ont impressionné. J'ai pu leur expliquer le principe de la valve de libération d'air sans qu'aucun d'eux ne me lance un regard d'incompréhension, et certaines des questions qu'ils ont posées m'ont même amené à réexaminer ce que j'avais fait. Je suppose que le petit cours improvisé que j'ai donné aux habitants de l'Alkenastre pourrait leur permettre de construire des ballons d'observation basiques.

La leçon s'est révélée être avantageuse pour les deux parties, en fait. Outre les questions pertinentes, j'ai pu faire la connaissance du gentilhomme responsable de la supervision d'une large forge où

ils construisent ces armes incroyablement complexes à la vitesse impressionnante d'une arme à feu par jour. J'ai également découvert que ce même gentilhomme était aussi responsable de l'entretien de la gigantesque arme de siège connue sous le nom de « la Grande Gueule de Rovagug ». Je dois rappeler à mes lecteurs que cette arme est capable de lancer un boulet de trois tonnes jusqu'à 12 kilomètres ! Naturellement, comme je connais bien les armes à feu, ma première question concernait la manière dont le recul était dispersé sans danger. Le pistolet que je possède tire des balles qui pèsent à peine quelques grammes et ne les envoie pas plus loin qu'une quinzaine de mètres mais le recul n'est pas négligeable. Comment se faisait-il alors que le gigantesque recul engendré par l'explosion d'une arme de cette taille ne la propulse pas dans la montagne ? Il n'avait malheureusement pas de réponse. Je lui ai ensuite demandé quelle était l'épaisseur du canon et comment il avait été renforcé. Une fois de plus, il n'avait pas de réponse. Puis je lui ai demandé combien de poudre noire était nécessaire pour faire tirer l'arme, mais il m'a simplement regardé d'un air triste. Il n'était apparemment pas autorisé à me dire grand chose.

« Voudriez-vous visiter ? » m'a-t-il demandé, comme pour s'excuser du fait que toutes ces informations étaient classifiées.

« Si je le voudrais ? » ai-je répondu, surpris. « J'en serais honoré ! »

Quand on a une arme avec un calibre de plus de 200 cm, on peut même marcher à l'intérieur ! Et c'est exactement ce que nous avons fait. Le gentilhomme et moi pouvions avancer côte à côte de manière confortable dans le canon de cette pétoire. J'ai remarqué l'épaisseur de la bouche du canon (celle-ci était richement décorée) et l'ai estimée à un peu plus de 1,20 mètre ! J'imagine qu'il y a de larges bandes de renforcement, tout spécialement près de la base. C'est pour cela que j'estime que l'arme pourrait avoir une épaisseur de 4,30 mètres ! Malheureusement, on ne m'a pas permis d'observer le mécanisme de mise à feu ni l'extérieur de la trappe de chargement, mais l'intérieur était impressionnant et les marques de brûlures et de déformation que j'y ai aperçues laissaient apparaître l'incroyable pression qu'une telle arme devait engendrer. En sortant du canon, mon compagnon a indiqué un cratère à plusieurs kilomètres de là.

« Voyez-vous cela ? » m'a-t-il demandé.

« Oui, » ai-je répondu tout en sortant ma longue-vue pour mieux l'observer. « Qu'est-ce ? »

« C'est la trace que ce canon a laissé il y a à peu près 30 ans, » a-t-il dit en observant l'horizon d'un regard rêveur. « Je n'étais qu'un gosse alors, je terminais à peine ma formation initiale et je n'avais aucune idée du danger qu'il y avait à faire tirer cette arme. On ne l'avait utilisée qu'une seule fois avant, vous voyez, lors d'une démonstration. Et je supposais qu'ils n'avaient pas utilisé une pleine charge de poudre vu qu'ils ne visaient rien de spécial. L'arme était restée silencieuse pendant plus de 150 ans depuis lors ! Nous avons reçu l'alarme et nous avons commencé à positionner le canon, une tâche qui nous a pris une heure devrais-je préciser. Entre temps, la garde avait commencé à évacuer les citoyens autour de la zone. Naturellement, comme j'étais jeune et stupide, nous avons supposé que c'était au cas où nous raterions la cible. Il s'agissait d'un groupe de krakens des sables – ils sont si grands que je me demandais comment nous pourrions les rater. Lorsque nous avons tiré, la colline toute entière a tremblé. J'étais accroupi là-bas, derrière les remparts, les mains collées sur les oreilles et de la cire d'abeille enfoncée dedans en

plus. Mais j'ai quand même entendu un sifflement dans mes oreilles pendant plusieurs semaines après l'explosion. Je me suis relevé et j'ai couru jusqu'aux créneaux juste à temps pour voir le résultat. Raté. Un raté catastrophique. Il y avait du sable et des rochers dans les airs jusqu'à une hauteur de plus de 500 mètres ! La terre semblait onduler comme de l'eau autour du cratère. Une de ces énormes créatures des sables a littéralement explosé. Les autres se sont enfuies comme des cafards à la lumière. Je n'avais jamais vu une telle destruction avant, et je suppose que je ne verrai jamais plus quelque chose de semblable, mais je repense sans cesse à mes responsabilités. Pouvez-vous imaginer une telle force utilisée contre des troupes ? Contre les murs d'une ville ou ses habitants ? Nous nous trouvons près de la bouche d'un monstre, mon ami... un monstre qui obéit aux ordres de simples hommes comme vous et moi. L'homme du peuple craint peut-être les magiciens, ces individus qui peuvent faire tomber du ciel du feu ou de la glace, mais je crains les simples hommes armés de telles armes. Un magicien doit apprendre à utiliser son pouvoir et, ce faisant, il apprend à le respecter, mais avec la poudre noire, avec les armes à feu, un simple homme peut se former à leur utilisation sans rien apprendre. La technologie est un monstre qu'il faut comprendre avant de la lâcher sur le monde. Je t'en prie, rappelle-toi de cela en travaillant à ta machine volante. »

Une fois son histoire de mise en garde finie, le gentilhomme m'a reconduit à mon vaisseau et nous a laissés, mon équipe et moi, terminer la préparation pour notre voyage de retour. J'ai pensé qu'il valait mieux consigner les souvenirs que j'avais gardés de cette histoire pour la Société. Même si je ne vois pas comment mon humble machine volante pourrait jamais égaler la terrible beauté de la « Grande Gueule de Rovagug », ni comment une arme aussi imprévisible pourrait jamais être utilisée pour la guerre, je pense que cette histoire devrait être conservée pour la postérité.

Bien à vous,

Boswic C. Hamptin ☼

Cher Demande-au-Shoanti

Je veux utiliser mon livre de campagne des Chroniques de Pathfinder pour frapper un autre joueur sur la tête, mais j'ai peur que la reliure ne tienne pas le coup. Il joue un Chélastien, donc j'en ai vraiment envie. Que puis-je faire ?

Salutations sincères,

Science-du-critique-bouquins-cartonnés

Cher Science-du-critique-bouquins-cartonnés

Ne t'inquiète pas. Les Chélastiens sont tout mous. Le livre tiendra le coup.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti



Le plus doux de tous les fruits

Par Jeff "Shadowborn" Lee

Illustration de Jason Kirckoff

Traduction de Dalvyn

Orrin d'Vaul se réveilla en ressentant plusieurs choses, toutes désagréables. La peur tout d'abord, suivie par une sensation d'humidité, le contact de la pierre froide contre ses paumes et sa joue. L'air sentait l'eau stagnante, la putréfaction et la crasse. En plus de ces odeurs, il y avait celle de la fumée et de la poix. Il ouvrit ses yeux et aperçut la lumière vacillante d'une torche. Il déplaça un bras, ce qui incita un insecte presque aussi gros que sa paume à s'enfuir sur la paille pourrie qui se trouvait devant lui. d'Vaul émit un gémissement et poussa sur ses bras pour se relever. La douleur s'accrut, une douleur lancinante à l'arrière de sa tête. Il s'appuya contre un mur proche, émit un autre gémissement, et observa les environs. Malgré la faible lueur, ses yeux – qu'il tenait de son père elfe – lui permettaient de ne quasiment rien rater.

La salle était étroite et construite en pierres maçonnées. Une torche était nichée dans un fourreau rouillé un peu plus haut ; les mouvements de la flamme s'accompagnaient de crépitements secs et de sifflements. Des étendues de mousse tapissaient le plafond, entouraient les flaques d'eau sur le sol et recouvraient les tas de paille pourrie. Il y avait de nombreux insectes. Une porte rouillée se trouvait en face du porche, avec une ouverture rectangulaire située au niveau des yeux et recouverte d'une plaque de fer.

« C'est dingue comme les donjons du Mwangi ressemblent aux donjons de Korvosa, et à tous les autres sans doute, » murmura d'Vaul. Il passa les mains sur son corps à la recherche de blessures : une belle bosse sur l'arrière de la tête (douloureuse), de nombreuses égratignures et plusieurs bleus, des paumes écorchées et sans doute une côte cassée ou deux. Dans l'ensemble, beaucoup moins qu'il n'aurait cru. Quant à son équipement, son épée avait disparu et son fourreau à dague était vide. Sa sacoche à composantes n'était plus là non plus, tout comme sa trousse d'outils. Il était pieds nus, ce qui voulait dire que le deuxième jeu d'outils de crochetage

qu'il conservait dans un creux de sa semelle gauche avait lui aussi disparu. Pas de sac à dos. Il se baissa vers une des flaques sur le sol et observa.

Le visage qui le regardait avait quelques bleus de plus et une méchante coupure à travers l'arête du nez, qui avait arrêté de saigner et était recouverte d'une croûte. Un menton ferme, de légers sourcils et des yeux gris complétaient ce visage agréable quoiqu'un peu éraflé. Il leva le bras et passa sa main dans ses cheveux blonds – qui se faisaient de plus en plus rares –, mettant à nu ses oreilles pointues. D'habitude, d'Vaul portait des chapeaux à la mode pour cacher sa chevelure de plus en plus dégarnie. C'était une des faiblesses associées à son héritage humain qu'il préférait garder secrète.

« Eh bien, mon vieux, on dirait bien que ce chapitre de ta vie n'aura pas une fin très heureuse, » se dit-il. Il aurait voulu avoir son journal. Au moins, il aurait pu noter ce qu'il savait et espérer qu'un autre membre de la Société le trouve par la suite. En l'état, son destin resterait un mystère, à moins que sa tête ne finisse réduite et enfichée au sommet d'un piquet surveillant les frontières du domaine de cet étrange culte. Avant de sombrer dans des idées encore plus noires au sujet de son futur, il remarqua le petit paquet qui se trouvait dans un coin de la cellule. C'était si incroyable qu'il en oublia sa douleur un moment et qu'il parvint à se lever et à aller chercher le sachet rapidement. Il écarta le tissu et jeta un regard émerveillé à l'objet qui se trouvait à l'intérieur.

Le joyau ! Comment ses géoliers avaient-ils pu négliger de le reprendre ?

d'Vaul étudia l'objet niché dans le sac en tissu, dont il sentait le poids sur sa paume. Il était de la taille d'une pomme, et de forme sphérique. Lisse au toucher, d'une couleur entre le rose et le pêche, on aurait pu croire à première vue qu'il s'agissait d'une immense perle. Il passa ses longs doigts sur sa surface. Elle était légèrement chaude au toucher, malgré le froid de la salle, et il pouvait sentir les légers canaux quasiment impossibles à discerner qui, semblables à des veines, parcouraient sa surface lisse. Le joyau n'était pas vraiment opaque et il y avait des motifs courbes et gris en-dessous de la surface, comme de la fumée emprisonnée dans le cristal. Avec la lumière tremblante, on avait presque l'impression qu'ils bougeaient.

Ça n'avait aucun sens. Il avait navigué du Katapesh jusqu'ici pour le trouver. Et toutes ces journées interminables avec ses sous-fifres – un Ulfe bon à rien et un druide varisien excentrique – pour capturer ce trésor pour la Société des Éclaireurs. Réussir là où les autres avaient échoué... ça aurait été comme goûter au plus doux de tous les fruits. Ce lourdeau de moulin à paroles d'Alvan Vancaskerkin était revenu les mains vides avec rien d'autre que des histoires parlant de cultes sinistres et de magie étrange. Mais lui, il se retrouvait avec le joyau dans la main. Si seulement il y avait un moyen de sortir d'ici, de sauver l'expédition et de revenir triomphalement ! Puis ses oreilles perçantes perçurent un bruit derrière la porte. d'Vaul se leva et s'en approcha. Il se pencha légèrement pour éviter de se cogner le sommet de la tête contre le plafond bas. Si ceux qui l'avaient capturé ouvraient la porte, il pourrait peut-être les prendre par surprise et...

La plaque qui couvrait le judas se retira. La lumière d'autres torches brilla à l'intérieur. Un Mwangi se tenait là, sa tête rasée scintillant de bleu et de noir dans la lumière. d'Vaul le reconnut – il l'avait aperçu lorsqu'il était venu reconnaître le terrain – ; c'était le haut-prêtre du culte. Le Mwangi croisa son regard et afficha un large sourire qui dévoilait ses nombreuses dents blanches.

« Ah, Orrin d'Vaul, mon ami. Je vois que tu es réveillé. » Le prêtre parlait le commun à la perfection.

« Tu as une étrange manière de traiter tes amis, » répondit d'Vaul tout en indiquant la pièce où il se trouvait. « La Garde de Koryosa aussi m'a reçu de cette manière, et je ne les compte pas vraiment parmi mes amis. » Le prêtre s'inclina en signe d'excuse.

« Ce sont des quartiers temporaires, je t'assure. Ton grand compagnon aux cheveux d'or a tué plusieurs de mes disciples pendant votre tentative d'évasion. C'était nécessaire de s'assurer que les autres ne te tuent pas par vengeance. »

d'Vault fit une grimace bien visible. C'était à cause de cet embouché d'ulfe qu'on les avait repérés. Plutôt que de s'enfuir en courant, il avait chargé pour combattre. L'idiot.

« La prochaine fois, je choisirai des gardes du corps qui connaissent la signification du mot discrétion. J'aurais pu facilement m'échapper s'il ne s'était pas fait repérer par tes gardes. »

« Bien sûr, » dit le prêtre en dévoilant à nouveau ses dents blanches.

« Est-ce que tu te moque de moi ? »

« Pas du tout, Orrin d'Vault. Tu te serais échappé, bien sûr. Comme nous le voulions. » L'Éclaireur fronça les sourcils.

« Tu nous aurais permis de nous échapper, d'emporter ton joyau sacré ? J'ai du mal à le croire. »

« Tu ne connais pas toute l'histoire, mon ami. Nous souhaitions que tu t'échappes avec le joyau, tout comme ton compatriote avant toi. »

« Vancaskerkin ? Il est revenu les mains vides. Tout ce qu'il est parvenu à ramener, c'est l'information que... »

«... l'information qui t'a permis de venir jusqu'à nous. Oui, comme nous le voulions. Il est cependant parti avec un joyau, assez semblable à celui que nous t'avons donné. »

« Tu vas me donner ce que je veux et me laisser partir ? »

« Oui, parce que ça a toujours été notre plan. Nous ne savions pas que ce serait toi en particulier, mais ça n'a pas d'importance. Tu es venu, et tu feras l'affaire. »

Un sentiment de colère explosa dans le torse de d'Vault. Il ne serait pas le pion d'un autre homme. On lui avait pris ses possessions, mais il lui restait quelques pouvoirs. Il prononça des syllabes magiques et leva la main,

envoyant trois traits d'énergie légèrement brillants qui jaillirent du bout de ses doigts. Ils filèrent à travers le judas de la porte et touchèrent le visage et le côté de la tête du prêtre. Ils allaient peut-être le tuer, et il pourrait prendre la clef... ou le prêtre enragé entrerait et le tuerait. Tout ce qui comptait maintenant était qu'il sorte de cette cellule avec sa récompense. Il n'avait pas du tout prévu ce qui se produisit ensuite.

Le Mwangi tituba puis il se retourna lentement vers la porte. D'Vault allait lancer un autre sort lorsqu'il vit les yeux du prêtres et s'immobilisa. Ils étaient devenus noirs. Pas simplement noirs ; c'était comme plonger le regard dans le vide qui sépare les mondes. Là où les projectiles magiques avaient percé sa chair, aucun sang ne coulait mais bien quelque chose de jaune comme de la bile. Lorsqu'il parla à nouveau, la voix était un grondement sourd qui semblait provenir d'ailleurs, pas de l'intérieur de l'homme.

« C'était stupide. Ta magie ridicule ne peut pas nous détruire. Ton monde contient beaucoup de choses que nous devons encore apprendre. Tu seras libre, Orrin d'Vault, et tu retourneras dans ta Société des Éclaireurs. En tant qu'un des nôtres. »

Après cela, la plaque de fer se referma. d'Vault s'avança vers la porte et martela le métal rouillé de ses poings, un geste bien inutile. Un bruit derrière lui attira son attention. Il se retourna et vit le joyau qui se trouvait sur le sol ; il était apparemment sorti du sac. La fumée grise en son sein semblait plus proche de la surface maintenant, et elle se contorsionnait intensément. Il y eut un craquement lorsqu'une fissure apparut dans la surface de la sphère. Les bruits de la torche s'intensifièrent, alors même que sa lumière se faisait moins brillante. D'autres fissures se formèrent dans le joyau et un éclat tomba sur le sol avec un léger tintement. Dans la lumière qui continuait à faiblir, quelque chose s'extirpa de sa coquille. La torche s'éteignit, la lumière mourut. Quelque chose qui progressa sur le sol. Des cris.

Extrait du journal d'Orrin d'Vault, Éclaireur — Jour de la lune, 7 kuthona
Suis arrivé à Katapesh. Vais retourner aux quartiers généraux de la Société avec une surprise : une boîte entière de joyaux sacrés. Suis impatient de voir Vancaskerkin. Nous avons beaucoup de choses à nous dire. ☼

PATHFINDER[®] — PAPER MINIS —

Official, easy to build paper minis for your Pathfinder Adventures

Get them at: <http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderPaperMinis>



MONSTER SET

Goblins

ARTWORK BY ASHTON SPERRY



KATAPESHI CARAVAN

ARTWORK BY
CRYSTAL FRASIER



maître, d'attaquer l'ennemi et de lui couper toute retraite.

Pendant le combat. Un gro'kosh utilise ramollissement de la pierre et de la terre et transmutation de la pierre en boue pour ralentir les combattants au corps à corps pendant qu'il se déplace afin d'attaquer les lanceurs de sorts et les archers. Si c'est possible, le gro'kosh évite de tuer les ennemis qu'il pense pouvoir devenir des alliés utiles une fois dominés.

Moral. Tant qu'au moins une créature implantée survit, le gro'kosh combat à mort et ordonne à son sbire de s'enfuir. Sinon, lorsqu'il est réduit à moins de 20 points de vie, il tente de fuir en utilisant ramollissement de la terre et de la pierre et distorsion du bois pour ralentir tous ceux qui le pourchassent.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 18
BBA +9, Lutte +15

Dons Combat en aveugle, Science de l'initiative, Arme naturelle améliorée (branches), Volonté de fer, Arme de prédilection (branches)

Compétences Connaissances (géographie) +17, Connaissances (nature) +17, Perception visuelle +16, Psychologie +16

Particularités télépathie supérieure

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire

Trésor standard

Progression 13-15 DV (taille M), 16-24 DV (taille G)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Implantation de graine (Sur). En une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, un gro'kosh peut planter une graine dans une créature vivante et intelligente qui est soit immobilisée au cours d'une lutte, soit sans défense. La cible peut résister à l'implantation avec un jet de Vigueur de DD 20. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution. Le gro'kosh peut contrôler une créature dans laquelle il a implanté une graine comme par un sort de *domination universelle*. Le gro'kosh peut contrôler jusqu'à un maximum de DV de créatures égal à deux fois son nombre de DV. Une action libre lui suffit pour cesser de contrôler une créature implantée. Un sort de *guérison des maladies* détruit la graine et met un terme à la domination.

Télépathie supérieure (Sur). Un gro'kosh peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures qui se situent dans un rayon de 20 cases (30 mètres) et qui maîtrisent un langage. Un gro'kosh peut communiquer télépathiquement avec une créature implantée sans limite de distance (pour autant qu'ils se trouvent tous les deux sur le même plan).

Nouveau bourgeon (Sur). Lorsqu'un gro'kosh est tué, il peut transférer son essence à une créature dans laquelle il a implanté une graine. Le gro'kosh peut continuer à commander cette créature, mais pas les autres. Le gro'kosh se reforme 2d6 jours plus tard tout en consommant le corps de l'hôte. Si la créature implantée meurt ou que la graine est extraite avant que le gro'kosh ne se soit complètement reformé, il meurt et ne peut pas se régénérer.

Créature à la fois bizarre et intelligente, le gro'kosh est une masse végétale qu'on pourrait décrire comme une large boule de plantes

Gro'kosh

By Joshua "Zynete" Blazej

Illustration de James "Sir_Wulf" Mackenzie

Traduction de Dalvyn

Un amas de matière végétale s'agite et roule sur le sol. De dangereuses épines à pointes bleues recouvrent les branches qui ondulent, ainsi qu'une large gamme de fleurs étranges de couleurs et de formes différentes.

Gro'kosh

FP 10

Plante de taille M et généralement d'alignement NM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir, télépathie 20 cases (30 m), Perception auditive +1, Détection +16

DÉFENSE

CA 25, contact 13, dépourvu 22 (+12 armure naturelle, +3 Dex)
pv 102 (12d8+48)

Ref +7, **Vig** +12, **Vol** +7

Immunités traits des plantes ; **RD** 10/contondant ou tranchant ; **RM** 17

ATTAQUE

Vitesse 8 cases (12 m)

Càc 4 branches +16 (2d6+6)

Pouvoirs magiques (NLS 12)

3/jour – ramollissement de la terre et de la pierre (DD 16), distorsion du bois (DD 16)

1/jour – transmutation de la pierre en boue (DD 19)

TACTIQUE

Avant le combat. Il est difficile de surprendre un gro'kosh. Lorsqu'il est averti qu'un combat se déroule à proximité grâce à ses rejetons implantés, le gro'kosh ordonne à ses sbires de défendre leur

vivantes et frissonnantes. Ces plantes utilisent les épines acérées qui garnissent leurs nombreuses branches pour s'accrocher et se tracter sur le sol à grande vitesse. Les fleurs facilement reconnaissables qui les recouvrent permettent de les distinguer des autres végétaux. Elles sont toujours nombreuses et étranges, combinant souvent une bonne demi-douzaine de sortes de plantes différentes (dont la majorité ne se retrouvent que sur le corps des gro'kosh). Ces fleurs servent d'yeux et d'oreilles à la créature.

La forme naturelle du gro'kosh moyen est celle d'une sphère quasiment parfaite avec un diamètre de 1,20 mètre, mais il est capable de modifier sa forme pour tenir dans un espace plus réduit. Le gro'kosh peut s'étendre afin de se faufiler dans passage ne faisant pas plus de 30 cm de large.

« Après m'être échappé de justesse du palais du magicien Krosk avec ce qui avait été sa gemme magique de Belinsea, je n'ai pas eu d'autre choix que d'aller quérir l'aide du gro'kosh Tonehso. »

Les gro'kosh sont des créatures végétales intelligentes originaires des terres de Numérie. Ce sont des chefs doués et ils sont très efficaces au combat contre les puissants mages qui vivent également sur ces terres. Cependant, cela ne fait pas d'eux des alliés bienveillants ou dignes de confiance. Leur plus grande force réside dans leur capacité à contrôler d'autres créatures et à les utiliser pour accomplir leurs buts.

Écologie

Le gro'kosh se nourrit en enfonçant ses radicelles profondément dans la terre et en extrayant de l'eau et d'autres nutriments à partir du sol. Ils ne sont pas capables de consommer de la chair ou d'autres végétaux.

« J'ai vu Tonehso faire cela pendant quelques minutes. Lorsque je l'ai interrogé, il a dit que c'était tout ce qu'il avait besoin de consommer de toute la journée. Tonehso précise lui-même qu'il préférerait le goût de la terre où des morts étaient enterrés. Il ajoute que certains de ceux qui ont tenté de l'éliminer résident maintenant dans le sol de son jardin. »

À la différence des autres plantes, les gro'kosh vivent presque exclusivement au sein des donjons à métaux qui parsèment les terres de Numérie.

« Tonehso prétend que le but était de bénéficier de meilleures défenses contre les attaques des ennemis capables de se déplacer en creusant, mais les informations que j'avais obtenues auparavant semblent indiquer une autre raison. »

Lorsqu'un gro'kosh reste près de la pierre, de la terre et du bois pendant plusieurs jours, ces objets commencent à perdre leur forme comme s'ils s'étaient mis à fondre extrêmement lentement.

« C'est peut-être pour cela que les gro'kosh n'étendent pas leurs territoire au-delà de la Numérie. Il se pourrait que, s'ils se rendaient dans n'importe quel autre habitat, celui-ci s'effondrerait lentement sur lui-même. Il faut toutefois noter que ces informations sont basées sur des légendes, des rumeurs et des suppositions plutôt sur des faits. Les gro'kosh eux-mêmes ne semblent pas préparés à faire part de ce qui pourrait être leur plus grande faiblesse. »

Habitat & Société

« Le gro'kosh Tonehso s'est approprié un donjon à métal relativement petit comme demeure. Il l'a entouré d'un petit village de guerriers pour le défendre. Étonnamment, la majorité des guerriers n'était pas sous le contrôle direct de Tonehso mais semblaient tout à fait conscients du contrôle qu'il exerçait sur les esprits de leurs dirigeants. Ils semblaient craindre ceux que Tonehso contrôlait mais n'étaient pas prêts à quitter le village par peur des représailles qu'exerceraient à la fois le gro'kosh et les menaces maintenues à distance par les défenses de Tonehso. Il semble que c'est une méthode assez standard chez les gro'kosh qui désirent s'entourer d'un puissant culte. »

Le gro'kosh domine quelques individus importants et contrôle le reste du troupeau à travers eux. Bien souvent, ces sbires ne savent même pas qui est leur véritable maître. Lorsqu'un individu contrôlé par le gro'kosh repère un danger, il passe rapidement l'information au gro'kosh qui peut ensuite la transmettre à ses autres sbires. De cette manière, le gro'kosh peut facilement coordonner une défense et répondre quasi instantanément lorsqu'une menace apparaît.

Les gro'kosh se distinguent par la manière dont les cultes qui les entourent réagissent. Les gro'kosh ne parviennent à collaborer que pour une période assez courte car, bien vite, chacun d'eux trouve que les buts et les méthodes de l'autre laissent à désirer.

« Le village que Tonehso a rassemblé est brutal. La force brute détermine le rang au sein du village ; les plus puissants reçoivent plus de privilèges que leurs frères. Tonehso m'a raconté comment plusieurs de ses pairs choisissaient de guider ceux qui étaient sous sa protection. Il m'a parlé d'un gro'kosh qui mettaient les anciens des tribus à l'honneur, alors qu'un autre accordait plus d'attention à ceux qui se montraient les plus doués pour raconter des histoires. Aucune de ces deux méthodes ne semblait lui faire bonne impression. Il a même précisé que les autres de sa race étaient des idiots qui faisaient tout de travers. »

Les gro'kosh visent à créer des bases à partir desquelles exercer leur puissance, à la fois pour eux et, dans une moindre mesure, pour leur race. Ils ne se préoccupent pas des buts des autres, à moins qu'ils ne correspondent avec les leurs.

« La méthode de Tonehso consistait à rassembler auprès de lui les guerriers les plus forts et les plus vicieux, puis à transformer leur société en un royaume de barbares brutaux à son service. Le fait que j'utilise la magie n'était pas du goût de Tonehso ; il m'a précisé qu'il n'avait aucun besoin de moi dans son armée. Cependant, il m'a offert sa protection contre les représailles du magicien Krosk, mais seulement en échange d'informations au sujet de l'intérieur du palais du magicien. Je lui ai proposé des cartes de l'intérieur mais il a plutôt ordonné à ses hommes de se saisir de moi et de me maintenir à terre. Son plan était de m'utiliser comme espion pour déterminer la position exacte des défenses avant d'envoyer ses forces au combat, tout en promettant de me libérer si par hasard je survivais à l'expérience. Heureusement, je n'ai pas eu l'occasion de découvrir si son plan allait fonctionner car, à ce moment-là, Krosk commença son assaut sur le village de Tonehso. J'en ai profité pour me téléporter loin de là, laissant Krosk et Tonehso se distraire l'un l'autre pendant que je m'enfuyais. » ❖

Les ombres du Monde Premier

Par Dennis "daOgre" Baker

Illustration de Hugo "Butterfrog" Solis

Traduction de Hunka et Dalvyn

Pour certains, le voile qui sépare le monde matériel du plan de l'Ombre est facile à percer. Ils peuvent traverser ce voile et en ramener de l'essence d'ombre pour dissimuler la réalité ou pour créer des illusions de toutes pièces. Parfois, les ombres qu'ils rapportent sont même partiellement réelles. Les gnomes insistent sur le fait que ce sont eux qui ont ramené du Premier Monde la magie de l'ombre et de l'illusion à Golarion, mais les elfes le revendiquent également. Quoi qu'il en soit, il est clair que de toutes les races, ce sont les gnomes qui semblent manipuler les ombres et les illusions le plus facilement.

Toutes les races peuvent adopter le lignage d'ensorceleur et la classe de prestige présentés ci-dessous, mais la majorité de leurs utilisateurs sont des gnomes.

Nouveau lignage : Les ombres

Les ensorceleurs du lignage des ombres sont nés avec la capacité de modifier les perceptions des autres à leur avantage. Ce sont des maîtres de la tromperie. La source de leur pouvoir est aussi mystérieuse que leurs capacités elles-mêmes. S'agit-il de leur héritage ? Peut-être ont-ils été touchés par quelque vile puissance ? Quelle que soit cette source, ces ensorceleurs ont un penchant pour les secrets, le silence et la discrétion. Lorsqu'ils gagnent en puissance, ils apprennent à manipuler les ombres avec une telle efficacité qu'il devient quasiment impossible de distinguer le vrai de l'illusion.

Compétence de classe : Discrétion

Sort en bonus : 3 - *image silencieuse*, 5 - *invisibilité*, 7 - *déplacement*, 9 - *convocation d'ombre*, 11 - *magie des ombres*, 13 - *traversée des ombres*, 15 - *convocation d'ombres suprême*, 17 - *magie des ombres suprême*, 19 - *reflets d'ombre*

Don en bonus : Combat en aveugle, École renforcée (Illusion), Esquive, Fourberie, Incantation silencieuse, Posture du vent, Réflexes surhumains, Talent (Discrétion).

Pouvoirs de lignage

Voile de ténèbres (Sur). En une action simple, le personnage peut invoquer un voile d'ombre carré de 2 cases (3 m) de côté à une distance maximale de 6 cases (9 m). Ce voile persiste pendant un round, diminue la visibilité et offre 20% de camouflage contre les attaques le traversant (dans n'importe quelle direction). Il est possible de se déplacer à

travers le voile, mais toute créature qui s'y aventure doit réussir un jet de volonté de DD égal à 12 + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur. En cas d'échec, la créature est étourdie jusqu'à la fin de son tour. Une créature qui a été étourdie par le voile de ténèbres est immunisée à cet effet pendant 24 heures.

Masque de l'ombre (Ext). Au niveau 3, le personnage apprend à manipuler l'essence de l'ombre. En utilisant une action de mouvement, l'ensorceleur peut utiliser les ombres qui l'entourent pour cacher sa présence. L'effet persiste tant qu'il se concentre. Un masque de l'ombre donne un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion. Au niveau 9, ce bonus passe à +6 et, pendant la durée de l'effet, l'ensorceleur bénéficie d'un camouflage partiel de 20%. Au niveau 15, le bonus passe à +8 et une action rapide suffit pour invoquer le masque de l'ombre.

Pas d'ombre (Ext). Au niveau 9 et à condition qu'il se trouve dans une zone ombragée, l'ensorceleur peut entrer et sortir du plan des Ombres en une action simple. Chaque round passé dans le plan des Ombres lui permet de se déplacer au triple de sa vitesse de déplacement normal dans le plan Matériel. Ce pouvoir lui permet de passer chaque jour dans le plan des Ombres un nombre de rounds égal à son niveau d'ensorceleur. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Lorsqu'il revient dans le plan Matériel, l'ensorceleur apparaît dans un emplacement libre (déterminé aléatoirement) à au plus 2 cases (3 m) de la position qu'il occupe. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort de *traversée des ombres*.

Ombres intenses (Sur). Au niveau 15, les sorts faisant partie de la sous-école de l'ombre et produisant des effets partiellement réels sont 10% plus réels que la normale. Par exemple, les sorts de *conjuración d'ombres* lancés par l'ensorceleur sont réels à 30%. Cette capacité ne se cumule pas avec d'autres capacités similaires.

Manteau d'ombre (Sur). Au niveau 20, la frontière entre le plan des Ombres et le plan Matériel s'amincit autour de l'ensorceleur. Quelles que soient les conditions de luminosité, sauf l'exposition directe au soleil, l'ensorceleur est entouré d'un manteau d'ombre de 2 cases (3 m) de rayon. L'ensorceleur gagne un camouflage partiel de 50% contre les attaques provenant de l'extérieur du manteau d'ombre. La

vue de l'ensorceleur n'est pas perturbée par ce pouvoir. Les illusions situées dans le manteau d'ombre sont partiellement réelles et plus difficiles à percer. Le DD des jets pour dévoiler les illusions au sein du manteau est augmenté de +2 et tous les effets quasi-réels sont 20% plus réels que la normale (ce bonus remplace celui que confère le pouvoir d'ombres intenses ; ils ne se cumulent pas) à condition qu'ils restent dans la zone du manteau d'ombre.

Invocations supplémentaires.

Lorsque l'ensorceleur lance le sort convocation de monstres, ces monstres sont ajoutés à la liste :

- Convocation de monstres III : ombre
- Convocation de monstres V : molosse d'ombre
- Convocation de monstres VII : ombre suprême



Éclaireur de l'ombre

Les gnomes se sont retrouvés plongés dans un monde hostile lorsqu'ils sont arrivés pour la première fois sur Golarion. Nombre d'entre eux sont morts avant qu'ils ne fondent des refuges relativement sûrs. Pendant cette époque chaotique, une nouvelle tradition a vu le jour, mêlant les traditions des pionniers et les affinités des gnomes pour la magie des ombres et des illusions. Ainsi apparurent les premiers éclaireurs de l'ombre.

Les éclaireurs de l'ombre sont des explorateurs dans le sens le plus pur du terme. Ce sont des éclaireurs et des rôdeurs qui renforcent leurs compétences naturelles grâce à une bonne dose de magie, de discrétion et de roublardise, ainsi que de compétences plus prosaïques. On retrouve cette tradition dans toutes les enclaves gnomes, même celle des svirfnebli dans les Terres Sombres. Même s'il s'agit avant tout d'une tradition gnome, quelques humains et halfélins ont également découvert la voie des éclaireurs de l'ombre.

Dé de vie : d8.

Conditions. Pour devenir un éclaireur de l'ombre, un personnage doit remplir toutes les conditions suivantes.

- Compétences : Art de la magie 8, Connaissances (plans) 8, Discrétion 8
- Sorts : capacité de lancer des sorts profanes de 2e niveau sans devoir les préparer
- Spécial : aptitude de classe d'ennemi juré

Compétences de classe. Les compétences de classe de l'éclaireur de l'ombre (et leurs caractéristiques associées) sont les suivantes : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Survie (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Point de compétence par niveau : 4 +Modificateur d'Intelligence

Descriptif de la classe

Les aptitudes des éclaireurs de l'ombre sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. L'éclaireur de l'ombre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts par jour. À chaque niveau, le nombre de sorts que l'éclaireur de l'ombre peut lancer chaque jour augmente comme s'il avait gagné un niveau dans une des classes de lanceurs de sorts profanes qu'il possédait avant de rejoindre cette classe de prestige. Il ne gagne aucun autre bénéfice associé à l'augmentation de niveau dans cette autre classe. Cela signifie concrètement qu'il peut ajouter son niveau d'éclaireur de l'ombre au niveau de n'importe laquelle de ses autres classes de lanceur

de sorts profanes pour déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et son niveau de lanceur de sorts. Si le personnage possédait plusieurs classes de lanceurs de sorts profanes avant de devenir éclaireur de l'ombre, il doit choisir laquelle il utilise pour accroître ses capacités de lanceur de sorts chaque fois qu'il gagne un niveau d'éclaireur de l'ombre.

Héritage de l'ombre. Si l'éclaireur de l'ombre possède des niveaux d'ensorceleur et utilise le lignage des ombres, il peut ajouter son niveau d'éclaireur de l'ombre à son niveau d'ensorceleur pour déterminer les pouvoirs de lignage et les sorts supplémentaires auxquels il a accès. Si l'éclaireur de l'ombre ne possède pas de niveau d'ensorceleur ou s'il utilise un autre lignage que celui des ombres, il gagne les pouvoirs et les sorts supplémentaires du lignage des ombres comme s'il était un ensorceleur de niveau égal à son niveau d'éclaireur des ombres.

Pacte du chasseur (Ext). Si l'éclaireur de l'ombre possède un compagnon animal grâce à une autre classe, il ajoute la moitié de son niveau d'éclaireur des ombres à son niveau effectif pour déterminer les capacités de son compagnon animal. Si le personnage n'a pas de compagnon animal, cette capacité ne lui en octroie pas un pour autant.

Discrétion rapide (Ext). Au niveau 2, l'éclaireur de l'ombre peut se déplacer à sa vitesse de déplacement normale tout en utilisant sa compétence de Discrétion sans pénalité.

Incantation en armure (Ext). Au niveau 2, l'éclaireur de l'ombre gagne le don Incantation en armure comme don supplémentaire.

Traqueur de l'ombre (Ext). Au niveau 3, les bonus d'ennemi juré de l'éclaireur de l'ombre s'appliquent aussi à ses tests de Discrétion (lorsqu'ils sont utilisés contre ses ennemis jurés).

Incantation judicieuse (Sur). Au niveau 3, l'éclaireur de l'ombre ajoute ses bonus d'ennemi juré aux dégâts de ses sorts de durée instantanée. Lorsqu'il s'agit d'un sort de zone, chacun des ennemis jurés présents dans la zone d'effet subit ces dégâts supplémentaires.

Pas d'ombre (Sur). Au niveau 4, l'éclaireur de l'ombre obtient le pouvoir Pas d'ombre, identique à celui de la lignée des ombres.

Ennemi juré (Ext). Au niveau 5, l'éclaireur de l'ombre peut choisir un nouveau type d'ennemi juré. De plus, le bonus associé à un type d'ennemi juré (qui peut être celui qu'il vient de choisir) augmente de +2.

Tromperie judicieuse (Sur). Au niveau 5, lors que l'éclaireur de l'ombre utilise une illusion contre un de ses ennemis jurés, le DD du jet de Volonté pour dévoiler cette illusion s'accroît de la moitié de son bonus d'ennemi juré.

Anti-Détection (Sur). Au niveau 5, l'éclaireur de l'ombre peut lancer le sort *anti-détection* 3 fois par jour en tant que pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sort associé est égal au niveau total de personnage de l'éclaireur de l'ombre. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme. ☼

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+1	+0	+1	Héritage de l'ombre, pacte du chasseur	+1 niveau (sorts profanes)
2	+1	+1	+1	+1	Discrétion rapide, incantation en armure	+1 niveau (sorts profanes)
3	+2	+2	+1	+2	Traqueur de l'ombre, incantation judicieuse	+1 niveau (sorts profanes)
4	+2	+2	+1	+2	Pas d'ombre	+1 niveau (sorts profanes)
5	+3	+3	+2	+3	Ennemi juré, tromperie judicieuse, anti-détection 3/jour	+1 niveau (sorts profanes)



La cape sanglante

Par Clinton J. Boomer

Illustration de James Keegan

Traduction de Dalvyn

Cape sanglante de la Bête-qui-ne-peut-pas-mourir

Aura transmutation (forte) ; NLS 20

Emplacement épaules ; Prix artéfact majeur ; Poids ½ kg

DESCRIPTION

Cette magnifique cape en fourrure de lion décorée de bijoux est recouverte de taches cramoisies causées par le sang de milliers d'individus. Elle est renforcée et décorée avec de la fourrure, des dents, des plumes, des griffes et des mâchoires provenant de chacun des prédateurs qui vit ou chasse dans l'Étendue Mwangi. Elle renferme la fureur de la bête dont le destin est d'un jour dévorer le monde. Cette cape sacrée pour les cultes de Rovagug et d'Angazhan est plus qu'inutile pour les individus incapables d'entrer en rage : la malédiction de la *cape sanglante* les affecte et l'aura de tempête apocalyptique touche la zone où ils revêtent la cape mais il leur est impossible de faire émerger l'esprit de la Bête-qui-ne-peut-pas-mourir.

Malédiction de la cape sanglante. Ceux qui acceptent de porter ou de revêtir la *cape sanglante* subissent sa terrible malédiction : tous ceux qui l'ont portée doivent à tout jamais consommer dix fois plus de nourriture que la normale chaque jour ou devenir épuisés. Il n'est possible d'assouvir cette malédiction et de se guérir de cette condition qu'en dévorant la chair encore chaude d'un être vivant intelligent ; la créature maudite l'apprend à travers d'effrayants rêves éveillés qui lui semblent bien réels. Cette malédiction ne peut être supprimée de manière permanente que par un *souhait* ou un *miracle*.

Aura de tempête apocalyptique. Lorsqu'on revêt la *cape sanglante*, son sinistre pouvoir obscurcit les étoiles, la lune et même le soleil. D'épais nuages de tempête aux reflets écarlates semblant annoncer la fin du monde assombrissent les cieux dans un rayon d'1,5 kilomètre,

comme s'ils n'étaient jamais loin de l'esprit de la Bête-qui-ne-peut-pas-mourir. Lorsque le porteur entre en rage, les cieux tremblent, le tonnerre les déchire et une pluie de sang se met à tomber des nuages alors que le vent se met à hurler (considéré comme des vents violents). On ne connaît aucun moyen pour contrer ces effets.

L'esprit de la Bête-qui-ne-peut-pas-mourir. Lorsque le porteur de la cape sanglante entre en rage, son corps subit instantanément une horrible transformation alors que la puissance de Rovagug vient l'habiter. Le porteur bénéficie des effets et subit les limitations suivantes pendant toute la durée de sa rage.

- odorat (particularité de monstre)
- perception des vibrations (3 cases ou 4,50 mètres)
- RD (1 point par DV)/— qui se cumule avec la RD octroyée par des niveaux de barbare
- RM de 15 + 1 par DV
- immunité aux poisons, au sommeil magique, à la paralysie, aux effets qui étourdissent, aux maladies et aux effets de mort ; les réductions permanentes de caractéristiques n'affectent pas le porteur et il est immunisé aux affaiblissements temporaires visant une caractéristique physique (Force, Dextérité ou Constitution) ainsi qu'aux effets causant la fatigue ou l'épuisement (si les effets de poison, de maladie ou autres persistent au-delà de la durée de la rage, ils affectent normalement le porteur dès la fin de celle-ci)
- *Un cœur qui bat au rythme des cris de guerre* : le porteur peut utiliser le don Attaque en puissance (s'il possédait déjà ce don, les dégâts supplémentaires dus à son utilisation sont doublés)
- *Une force capable de briser une montagne en deux* : tous les calculs sont effectués comme si le porteur appartenait à la catégorie de taille au-dessus de la sienne (y compris les dégâts d'arme) ; l'espace qu'il occupe et son allonge ne sont toutefois pas augmentés ; cette augmentation de taille se cumule avec tous les autres effets similaires
- *Une haine brûlante à l'odeur de mort* : chaque round, le porteur reçoit un nombre de points de vie temporaires égal à son nombre de DV ; ce pouvoir fonctionne comme une guérison accélérée à ceci près que les points de vie temporaires disparaissent à la fin de la rage
- *Une peau sur laquelle les lames des hommes se brisent* : les armes manufacturées qui touchent (jet d'attaque réussi) le porteur subissent des dégâts égaux à son nombre de DV plus son modificateur de Constitution ; ces dégâts sont infligés même si l'arme qui touche le porteur ne parvient pas à passer outre sa résistance aux dégâts
- *Une fureur qui ne distingue pas les amis des ennemis* : chaque round, le porteur doit attaquer une créature ou s'avancer en ligne droite vers une créature avec l'intention de l'attaquer ; un jet de Volonté de DD égal à 24 permet de surmonter cet instinct de destruction mais un jet de sauvegarde réussi met alors fin immédiatement à la rage

Lorsque la rage du porteur se termine, il est épuisé pour toujours. Il peut faire cesser cet épuisement spécial uniquement en consommant la chair encore chaude d'un être vivant intelligent, comme dans le cas de la malédiction de la *cape sanglante*. S'il le fait, il cesse immédiatement d'être épuisé. Si une créature meurt alors qu'elle porte la *cape sanglante*, elle est instantanément et intégralement consommée par Rovagug, corps et âme, et seul un *miracle* ou un *souhait* judicieux peut mettre fin à son tourment éternel.

Si son porteur est tué, la *cape sanglante* disparaît et réapparaît à un autre endroit sur les terres de l'Étendue Mwangi, où elle attend impatiemment d'être découverte par un individu dévoré par la rage. Les agents de la Société des Éclaireurs ont répertorié trois *capas sanglantes* dans l'Étendue. L'une d'entre elles se trouve dans la plus grande salle au trésor du terrible Roi au Dos Argenté, prête à être utilisée pour la guerre.

DESTRUCTION

Selon la rumeur, il est possible de détisser une cape sanglante et d'anéantir l'esprit de la Bête-qui-ne-peut-pas-mourir qui l'habite si elle est portée par un saint homme exceptionnellement vertueux qui jeûne pendant un an et un jour (il doit s'agir d'un homme qui ne lève jamais le poing par colère et qui ne prononce jamais de paroles blessantes. Pendant cette période, le saint homme doit tuer cent démons et, lorsqu'il a tué le dernier d'entre eux, il doit se soumettre lui-même volontairement à la mort. ☉

L'Étendue Mwangi : Senghor

Par Clinton J. Boomerr

Illustration d'Ashton "N'wah" Sperry

Traduction de Dalvyn

Réputée pour ses arts, sa musique, sa nourriture, son vin, ses plages d'un blanc éclatant, son port aux eaux limpides et les oiseaux aux couleurs vives qui y vivent, la radieuse cité portuaire sans cesse changeante de Senghor s'étend autour du plus grand temple dédié à Gozreh du monde entier, la vaste Maison des Vagues Favorables et Défavorables. Les canotiers de la tribu des Bonuwat de l'Étendue Mwangi, qui vénèrent à la fois Gozreh et Desna sous la forme d'une incarnation à deux visages qu'ils appellent Shimye-Magalla, considèrent cette ville comme un endroit sacré pour les pèlerinages mais aussi comme un lieu très dangereux. C'est là que les individus de la tribu dirigeante des Békyar qui capturent ou qui revendent des esclaves se rendent pour obtenir des faveurs sanglantes de la part d'Angazhan, de Dagon ou de Zura.

La prospérité de ce lieu que tous les étrangers considèrent comme la communauté la plus civilisée de l'Étendue est assurée par un mélange de langues étrangères, de biens locaux et de goûts exotiques. C'est un paradis terrestre pour ceux qui ont assez d'or pour en profiter. Pour ceux qui ne disposent pas de moyens suffisants pour payer les officiels corrompus, la vie ici peut rapidement devenir un enfer. Le combat dans les fosses est un sport fort apprécié, tout comme les paris, la boisson, la danse et la prostitution ; les festivités chaotiques qui se déroulent dans les rues de la ville lors des nombreuses fêtes locales combinent d'ailleurs souvent ces quatre amusements.

Sa belle cruauté et les ombres aux doux murmures

Dans la cité côtière de Senghor, ville luisante sous un soleil de plomb, au sud de l'Œil d'Abendégo, à l'ouest de la baie du Désespoir, le sinistre ensorceleur et marchand d'esclaves demi-elfe qui se fait appeler le Beau Raki-Kakiki rêve de devenir un dieu grâce à la pierre des étoiles.

Son nom n'est que très rarement prononcé à Senghor, et l'étendue réelle de ses pouvoirs est quasiment inconnue hors de la ville, mais Raki-Kakiki a accumulé une quantité inimaginable d'or en manipulant de manière rusée les échanges

commerciaux entre les Entraves, Éléder et les terres de Kaava aux richesses illimitées. Le charmant magicien se considère en fait comme le roi secret de Senghor. Son contrôle s'étend jusqu'aux affaires privées de Port-Pénil, aux cours de la colonie du Sargava et aux activités des tribus des jungles interdites qui recouvrent toutes les terres jusqu'aux collines Bandu. Sur le territoire de Senghor, sa Belle Cruauté commande personnellement une véritable armée de marins, de coupe-jarrets, d'hommes d'armes et de politiciens. Les transactions à moins de trois jours de Senghor, qu'elles concernent des richesses ou des êtres vivants, qu'elles se passent sur terre ou sur mer, n'échappent ni à son attention ni à ses taxes.

Les contrebandiers, les bandits, les aristocrates et même les prêtres se courbent devant la silhouette élancée et richement vêtue de l'ensorceleur à la peau brune, aux yeux bleus et aux cheveux en dreadlocks qui se fait accompagner d'un harem sans cesse renouvelé composé de magnifiques assassines sorties des rues sur lesquelles il règne. Ces « ombres aux doux murmures » qui servent le Beau Raki-Kakiki ne sont pas juste les gardes du corps privés du roi secret cependant, mais plutôt ses yeux et ses oreilles au sein des chambres à coucher de tous ceux qui font affaire à Senghor. Elles sont les premiers membres de son culte prospère, un culte qui se prépare déjà à accompagner leur maître à la cour des Exaltés à Absalom.

Le Créateur de Nantambu

À l'intérieur et autour de la ville du Chant et des Vents, sur les riches terres agricoles et les berges des rivières qui s'étendent à portée de vue des époustouflantes tours couvertes de mosaïques de l'ancienne académie de Magaambya, de nombreux récits circulent au sujet du Vieux Mage Jatembe, le plus grand lanceur de sorts de tous les temps. Il a fondé le grand collège de magie de Nantambu au cours de ces dernières années et, après une période correspondant à plus de dix-sept vies mortelles, il a choisi de faire de la cité sa demeure et de ses habitants, sa famille.

C'est à Nantambu que le Vieux Mage et ses compagnons, les Dix Guerriers Magiques, sont enterrés. On y tient des cérémonies discrètes chaque printemps, le 13 desnus, pour commémorer leurs hauts faits. Quant à ces hauts faits justement, même si seulement la moitié des histoires racontant les exploits du Vieux Mage Jatembe sont vraies, il aurait visité une douzaine de mondes, vaincu une centaine d'armées et créé un millier de sorts. D'ailleurs, on dit même que les noms des sorts tels que disjonction de mage et épée de mage ont été choisis en son honneur. La ville regorge d'images colorées du Créateur de Nantambu, souvent représenté avec un sourire timide et partiellement édenté. Ceux qui terminent leurs études à la Magaambya avec honneurs reçoivent un médaillon orné d'une mosaïque représentant le Vieux Mage lui-même. ☉





Tout droit sorti du nid

Par Hal Maclean

Illustration de Liz "Lilith" Courts

Traduction d'Alestos

Son sens du devoir et la ferme conviction que personne d'autre ne pourrait faire ce travail mieux qu'elle empêche Téliandia Édassaril, reine de Kyonin, de confier la Couronne Émeraude à quelqu'un qui désirerait réellement cette fonction. C'est une fauconnière experte et l'une des lanceuses de sorts les plus douées du royaume. Elle considère le temps qu'elle passe à s'occuper des tâches administratives et à arbitrer les chamailleries entre ses sujets à l'humeur changeante comme une distraction qu'elle est contrainte d'accepter. Comme la plupart des gens de son peuple qui croient fermement à l'Illumination et à sa promesse d'un cycle infini d'élévations de l'âme et de réincarnations, elle pense que son incarnation actuelle fait partie d'un plan qui la dépasse, et elle s'engage à jouer le rôle qu'on lui a assigné.

Malgré tout, même sa foi en l'Illumination ne lui permet pas de tirer la moindre joie de l'exercice de son règne. Pour cela, elle se tourne vers ses colonies de rapaces, et plus particulièrement vers son familier Nyranin, son aigle adoré. Ce n'est que là, entourée de ses âmes sœurs, qu'elle trouve véritablement la joie et la paix. Cette profonde satisfaction l'influence même inconsciemment lorsqu'elle conçoit de nouveaux sorts pour protéger son royaume. Les sorts détaillés ci-après sont des créations originelles de Téliandia, qui ont été rapidement transmises à plusieurs de ses sujets et qui sont peut-

être même sorties des frontières de son royaume. Ils montrent tous le lien fort qui existe entre ses deux passions : la fauconnerie et la magie.

BOUCLE D'ÉNERGIE

École : Transmutation ; **Niveau** : prêtre 2, druide 2, ensorceleur / magicien 2

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (anneau de cuivre)

EFFET

Portée : longue (80 cases + 8 cases/niveau, 120 m + 12m/niveau) (au moins 12 mètres au-dessus de la tête du lanceur de sorts)

Effet : anneau de 4 cases (6 m) de rayon affectant toutes les créatures qui le traversent

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : oui (inoffensif) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Ce sort crée dans les airs un cercle crépitant qui donne à toutes les créatures qui le traversent une aura énergétique qui non seulement les protège contre ce type d'énergie mais leur permet aussi d'infliger des dégâts supplémentaires de ce même type lorsqu'ils attaquent au corps à corps. Le lanceur doit choisir de quel type d'énergie le cercle sera constitué au moment de l'incantation, ce type ne pouvant plus être changé par la suite. Toute créature qui traverse le cercle se retrouve entourée d'un halo scintillant dont la couleur est déterminée par le type d'énergie de la boucle énergétique (acide = noir, froid = blanc, électricité = bleu, feu = rouge, son = vert). La créature gagne une résistance de 10 contre le type d'énergie en question qui persiste pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle inflige des dégâts lors d'une attaque au corps à corps ou jusqu'à ce qu'elle touche le sol. Si la créature réussit une attaque de corps à corps alors qu'elle est encore protégée par l'aura, elle inflige à sa cible 1d6 points de dégâts supplémentaires du type d'énergie choisi pour la boucle énergétique.

Une même créature peut traverser le cercle plusieurs fois, regagnant l'aura énergétique à chaque traversée. Si une créature montée passe à travers le cercle, la monture et le cavalier gagnent tous les deux l'aura énergétique et continuent d'en bénéficier si l'une d'elles perd l'aura mais qu'elle reste en contact avec l'autre créature.

Les animaux et créatures similaires ne voleront au travers de ce cercle que si on les a spécialement entraînés pour cela (voir l'encart).

ÉTENDARD DU FAUCON

École : Transmutation ; **Niveau** : prêtre 5, paladin 3, ensorceleur / magicien 5

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 round

Composantes : V, G, F (drapeau de soie, bannière ou autre objet similaire d'une valeur minimale de 200 po)

EFFET

Portée : moyenne (20 cases + 2 cases/niveau, 30 m + 3 m/niveau)

Cibles : toutes les créatures consentantes prises dans un rayonnement de 6 cases (9 m) de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : oui (inoffensif) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Ce sort plie et anime temporairement un drapeau, une bannière ou un autre objet similaire portant un symbole lié au lanceur. Le drapeau prend la forme d'un oiseau de proie et facilite les déplacements et augmente la vitalité de toutes les créatures alliées qui décident de le suivre. Le drapeau vole à une vitesse de 18 cases (27 mètres) par round en direction d'une destination choisie par le lanceur au moment de l'incantation. La destination doit être connue du lanceur ou doit être spécifiée sous la forme d'une direction et d'une distance données. Les créatures qui suivent l'étendard en marchant sur le sol peuvent le suivre, quelle que soit leur vitesse normale, et ce sans aucun risque de fatigue tant qu'ils le gardent en vue. Bien que ces créatures gagnent une capacité limitée à franchir les obstacles mineurs (sauter au-dessus des barrières, des ruisseaux, etc.), l'étendard choisira toujours une route qui permettra à ceux qui le suivent d'éviter les obstacles trop importants ou qui pourraient leur faire perdre l'étendard de vue. Les créatures qui suivent le drapeau peuvent choisir de s'arrêter à n'importe quel moment, par exemple s'ils se font attaquer ou s'ils sont menacés.

Lorsque l'étendard atteint la destination choisie par le lanceur ou que le sort s'arrête, le drapeau se déplie et vient se poser sur le sol. Les créatures qui atteignent le point d'arrivée en suivant le drapeau ressentent un regain de vitalité et de courage qui persiste pendant la reste de la durée du sort. Elles bénéficient d'un bonus de moral de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de Volonté, et reçoivent un nombre de points de vie temporaires égal à 1d8 + le niveau du lanceur.

ÉCRAN DE PLUMES ILLUSOIRES

École : Illusion (fantasme) [mental] ; **Niveau** : druide 3, ensorceleur/magicien 3

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (une poignée de plumes)

EFFET

Portée : courte (5 cases + 1 case/2 niveaux, 7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile ; **Résistance à la magie** : oui

DESCRIPTION

La cible de ce sort est continuellement harcelée par une volée d'oiseaux qu'elle seule peut voir et entendre. Les désagréments que causent ces oiseaux illusoires distraient la cible et l'empêchent de se défendre efficacement ou de toucher ses adversaires. La cible est prise au dépourvu et tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage contre ses attaques. Si la cible tente de lancer un sort ou d'effectuer une action nécessitant une concentration intense, elle doit réussir un test de concentration (ou d'Art de la Magie le cas échéant) afin d'éviter de perdre son action.

PERCHOIR DE LANCEMENT

École : Transmutation ; **Niveau** : ensorceleur/magicien 2

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, F (gant de cuir épais)

EFFET

Portée : contact

Cible : 1 créature consentante de taille inférieure ou égale à celle

du lanceur

Durée : concentration + 1 round

Jet de sauvegarde : oui (inoffensif) ; **Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Ce sort permet à une créature dont la taille est inférieure ou égale à celle du personnage de se tenir en équilibre sur un gant qui recouvre son avant-bras, et de gagner un court instant la capacité de réaliser une charge aérienne dévastatrice lorsqu'il quitte le gant. Tant que la cible reste immobile sur le bras du personnage, il ne ressent pas son poids : celui-ci n'a aucun impact sur l'encombrement ou la vitesse de déplacement du personnage. Néanmoins, cela occupe le bras du personnage, qui ne peut donc pas s'en servir pour une autre action, quelle qu'elle soit. Le gant ressemble à ceux que portent les fauconniers lorsqu'ils chassent en utilisant leurs oiseaux de proie ; il procure une stabilité extraordinaire à la cible, lui permettant de conserver son équilibre même dans les conditions les plus extrêmes, à moins qu'elle ne choisisse elle-même de quitter son perchoir ou que le personnage cesse de se concentrer sur le sort.

Lorsque la cible quitte le bras du personnage, elle devient capable de voler pendant un round à trois fois sa vitesse de déplacement au sol, ou à deux fois sa vitesse de vol (choisissez le plus rapide). Pendant ce round, la créature peut également choisir de réaliser une charge aérienne spéciale qui lui permet de réaliser une attaque à outrance avec un bonus de +2 à ses jets d'attaque. De plus, toute attaque réussie lors de cette charge est automatiquement considérée comme une possibilité de coup critique (que la cible doit encore confirmer par un jet, conformément à la règle normale).

PLUMAGE ATTRAYANT

École : Illusion (mirage) [mental] ; **Niveau** : druide 4, ensorceleur/magicien 4

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G

EFFET

Portée : contact

Cible : 1 créature volante consentante possédant des plumes

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ; **Résistance à la magie** : oui

DESCRIPTION

Ce sort affecte les plumes d'une créature consentante disposant d'une vitesse de vol. Ses plumes émettent des pulsations lumineuses que certaines créatures trouvent irrésistiblement intrigantes. Le lanceur doit choisir le type ou le sous-type particulier de créatures qui sera attiré par les pulsations au moment de l'incantation. Les créatures immunisées aux effets mentaux et celles qui sont aveugles sont immunisées aux effets de ce sort. Toute créature susceptible d'être soumise aux effets du sort, appartenant à la catégorie choisie par le lanceur, qui est à moins de 6 cases (9 mètres) de la cible et qui a une ligne de vue dégagée jusqu'à elle doit réussir un jet de Volonté pour éviter d'être fascinée. Les créatures fascinées suivront la cible si elle se déplace et resteront sous son influence tant qu'elles pourront la voir et resteront à moins de 18 cases (27 mètres) d'elle.

Les animaux et créatures similaires ne resteront à vue de ceux qu'elles fascinent que s'ils ont été spécialement entraînés pour cela (voir l'encadré).

CHAPERON DE CUIR

École : Conjuración (création) ; Niveau : ensorceleur/magicien 1

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G

EFFET

Portée : moyenne (20 cases + 2 cases/niveau, 30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule ; Résistance à la magie : oui

DESCRIPTION

Ce sort crée un masque de cuir noir autour de la tête de la cible qui la rend aveugle et sourde jusqu'à ce qu'elle le retire. Bien que ressemblant vaguement aux chaperons qu'utilisent les fauconniers pour calmer leurs oiseaux de proie, ce masque épouse parfaitement les contours de la tête de la cible et n'a de trous ni pour les yeux, ni pour les oreilles. Toute créature qui dispose de mains ou de membres préhensiles similaires (y compris la cible elle-même) peut enlever ce masque en une action simple. Les créatures qui ne disposent pas de tels membres doivent réussir un jet de Dextérité (DD 15) pour y parvenir.

Si ce sort est jeté sur une créature disposant de plusieurs têtes, le lanceur doit décider quelle tête est affectée. S'il est jeté sur une créature dont les yeux, oreilles ou autres organes sensoriels sont ailleurs que sur la tête (ou sur une créature qui n'a pas de tête), le masque se déchire et tombe en pièces sans l'affecter.

Le masque immunise la cible contre les effets de peur (y compris ceux qui l'affectaient avant que le sort ne soit lancé) et ce, jusqu'à ce qu'il soit enlevé. Une fois enlevé, le masque perd cette capacité, même s'il est de nouveau enfilé par la suite. En revanche, la cible continuera alors d'être aveugle et sourde.

TRANSPORT SANS POIDS

École : Transmutation ; Niveau : druide 3, rôdeur 2, ensorceleur/magicien 3

INCANTATION

Temps d'incantation : 1 action simple

Composantes : V, G, M (coquille d'œuf trempée dans du miel)

EFFET

Portée : personnelle

Cible : 1 créature volante consentante

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : aucun ; Résistance à la magie : non

DESCRIPTION

Le poids du personnage devient nul pour une créature volante particulière (il peut s'agir d'un compagnon animal ou d'un familier, mais d'autres cibles sont possibles). Elle devient alors capable de soulever le personnage sans aucune répercussion sur sa vitesse ou son encombrement. Le personnage doit rester en contact avec cette créature et dans les airs pendant toute la durée du sort. Si lui ou la cible choisit de mettre fin au sort, si la créature atterrit ou encore si elle subit des dégâts, le sort prend fin immédiatement. De même, si le personnage subit des dégâts ou s'il est distrait pour une raison ou une autre, il doit réussir un test de concentration (ou d'Art de la Magie le cas échéant) afin de conserver sa prise. Si le sort se termine alors que le personnage est en l'air, il tombe au sol de la même manière que pour un sol de vol se terminant de cette façon.

Nouveaux tours. Certains des sorts décrits dans cet article requièrent que des animaux ou d'autres créatures semblables agissent de façon contraire à leurs instincts pour en exploiter pleinement les effets. Conscients de cette limitation, les elfes du Kyonin ont développé des techniques d'entraînement spéciales, destinées à apprendre à leurs animaux à réagir correctement à ces sorts. Apprendre à un animal un des tours décrits ci-dessous nécessite une semaine d'entraînement et un test de Dressage réussi au DD indiqué.

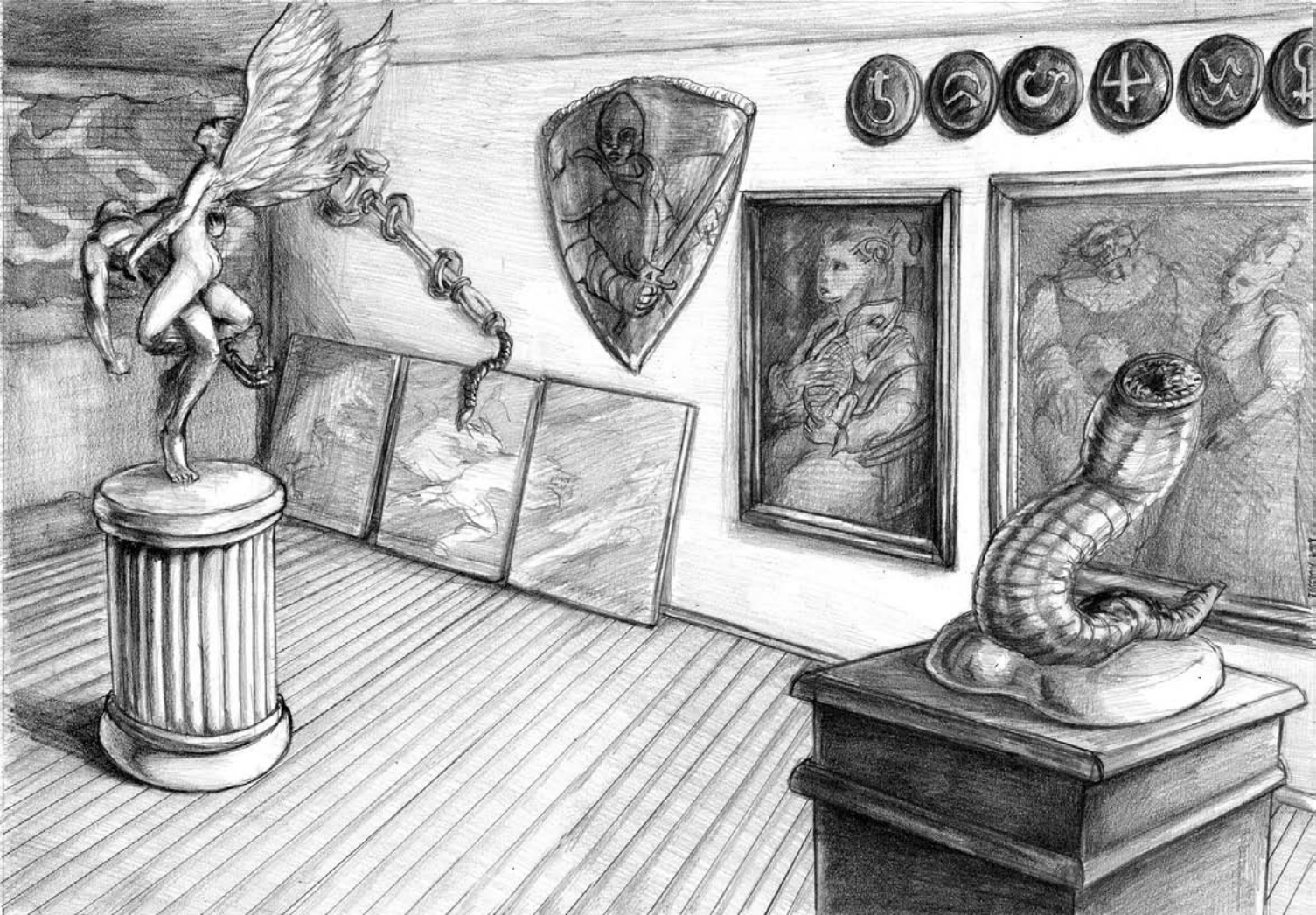
Appâte (DD 25) (doit connaître Cherche) (plumage attrayant). L'animal reste en vue et à portée des créatures fascinées par la pulsation lumineuse de ses plumes. À moins d'être également spécifiquement entraîné à rester à un emplacement précis, il les mène au loin à faible vitesse dans une direction aléatoire ou une direction que vous avez choisie.

Fonce (DD 25) (doit connaître Attaque) (boucle d'énergie). L'animal vole à travers le cercle d'énergie avant d'attaquer.

Transporte (DD 20) (doit connaître Au pied) (serre de transfert). L'animal tente de soulever la créature que vous désignez (il peut s'agir de vous-même) et ce, quelle que soit la différence de taille entre lui et sa cible. Si elle y parvient, elle transporte la créature dans la direction que vous lui spécifiez.

Comme le sort supprime la notion même de poids, il autorise le personnage à se déplacer sur le dos de créatures d'une taille très inférieure à la sienne. En théorie, et en supposant qu'il trouve un moyen de communiquer avec elle, même une mouche ou une abeille pourraient le porter à sa destination. Toutefois, une créature donnée ne peut être prise pour cible de ce sort que pour un seul lanceur à la fois. Même si la créature est assez grande pour transporter plusieurs passagers, les autres lanceurs verront leur sort échouer et leur poids l'affectera normalement.

La plupart des créatures ne consentent à transporter un passager que si elles ont été spécialement entraînées pour cela (voir l'encart), ou si elles ont été persuadées par magie ou par tout autre moyen valable. Si le personnage peut communiquer avec la créature, il faut que son attitude à son égard soit amicale pour qu'elle accepte de le transporter en volant. Si le personnage ne peut pas communiquer avec elle, son attitude doit être serviable pour qu'elle accepte. ☉



La galerie d'en dessous

Par Adam Daigle

Illustration de James Keegan

Traduction de Dalvyn

Quelque part sous Kaer Maga, entre des poutres courbées de bois sombre supportant un plafond de pierre polie, se trouve une salle regorgeant d'objets d'art provenant de la région de la mer Intérieure. Des peintures décorent ses riches murs, des statues prennent la pose au centre de la galerie ou montent la garde dans des alcôves, et des armoires sculptées renferment des trésors plus petits ou plus fragiles. Il ne s'agit cependant pas d'une galerie normale. C'est la galerie d'en dessous.

Les arrangements au marché noir et les transactions illicites de toutes sortes sont monnaie courante à Kaer Maga. C'est un bon endroit pour le commerce d'art qui se veut discret. Les transactions commerciales que les sociétés plus organisées réprouvent généralement sont tout à fait à leur place dans cette ville sans lois. La tolérance est un élément important de Kaer Maga et cette tolérance permet ce genre de transactions voire même pire souvent. Personne ne pose de questions et, en fait, si quelqu'un s'interroge au sujet de votre commerce, vous auriez tout intérêt à prendre garde.

Tous ceux qui veulent une dose savent où trouver un dealer. Les érudits qui recherchent le savoir savent de quels livres ils ont besoin. De la même manière, tous ceux qui désirent un objet d'art qui appartient actuellement à quelqu'un d'autre – ou, parfois, qui appartenait à quelqu'un d'autre – savent qu'ils devraient rechercher Cullen Foss et la galerie d'en dessous.

Foss dirige un large réseau de voleurs d'art. Il possède de riches bureaux dans le district des Hautes Piles, un endroit où il peut profiter d'un luxe apparent en toute sécurité. Il se présente comme un homme d'affaire et il en a l'apparence, mais Cullen Foss est en fait un maître-cambrioleur. En mettant ses capacités incroyables à profit pour réaliser des coups sans commettre aucune faute, Cullen Foss a transformé le gosse des rues qui dérobaient aux riches qu'il était autrefois en un véritable artiste du métier. Même s'il emploie moins d'une douzaine de collaborateurs proches, il entretient un large réseau d'agent et de contacts.

Les clients potentiels contactent Foss via des agents situés dans les villes de Varisie, ou dans la lointaine Absalom, où un restaurateur escroc lui sert d'agent. Une fois que le contact a été pris, l'agent prévient Cullen et organise un rendez-vous avec un de ses collaborateurs basés à Kaer Maga. Selon la rumeur, Foss participerait en personne à la plupart de ces rendez-vous, sous le couvert d'un déguisement. Quoi qu'il en soit, son représentant jauge l'objet-cible et le client et leur garantit qu'une proposition pour le projet et pour le lieu du rendez-vous initial devrait arriver dans les deux semaines qui suivent. Généralement, le client reçoit une lettre, apportée par un coursier neutre, bien avant cette

échance. Le client se rend ensuite à Kaer Maga avec, pour instruction, de porter un certain signe distinctif (il peut s'agir d'une couleur et d'un style de chapeau, un corsage spécifique, un épingle à porter au revers de sa veste ou même une potion qui lui permet de prendre une forme spécifique).

Une fois le client arrivé en ville, un gosse des Terriers engagé par Cullen Foss le guide vers l'un des lieux de rendez-vous au sein de la cité. Deux des lieux de rendez-vous qu'il utilise généralement se trouve dans l'Hospice. La Nuit Étoilée, une taverne faisant également office de lupanar luxueux servant toutes sortes de clients, se situe entre un débit de boissons bruyant et un petit théâtre de ce district. Le second lieu de rendez-vous est la taverne du Singe Aveugle, un endroit propre et agréable où s'accumulent les peintures et les sculptures décoratives qui ont un rapport avec les singes. La Roue Qui Tourne, une maison de jeu à deux étages située dans le district d'Ankar-Te, sert également de lieu de rencontre sécurisée pour ces interviews. Cullen Foss possède des connexions avec les propriétaires de ces endroits et les récompense largement pour leur confiance.

Si le client et l'agent tombent d'accord au sujet de la transaction, la prochaine étape est une invitation à se rencontrer dans le bureau de Foss dans les Hautes Piles. Là, les clients doivent se plier à un examen magique pour s'assurer qu'ils sont sincères lorsqu'ils disent vouloir obtenir l'œuvre d'art et être capables de payer le prix convenu et pour repérer tout indice laissant penser que le client est ou travaille pour un ennemi de la galerie. S'il réussit ce test, le client paye d'avance à la galerie la moitié de la somme convenue et on lui dit quand et où l'objet sera livré.

Les clients spéciaux – généralement les clients réguliers et les alliés de confiance – peuvent entrer dans la galerie d'en dessous et examiner les objets d'art eux-mêmes. Cullen Foss essaie de se limiter à l'art mais l'art à tendance à toucher à tous les domaines. La différence entre une sculpture et une icône religieuse est ténue, ou entre une simple figurine et un artefact magique, ou encore entre une tapisserie et un symbole politique. On peut trouver de fantastiques objets d'art provenant de tout Golarion et créés par des centaines d'artistes différents (morts ou encore actifs) dans la galerie d'en dessous. Voici seulement une poignée d'exemples d'objets d'art qu'on peut y rencontrer.

- un portrait d'une famille royale taldane où les personnages sont dépeints comme des gobelours ;
- une statue représentant une harpie s'accouplant avec un humanoïde en plein vol ;
- une urne de métal marquée qu'on dit contenir les restes d'un roi des Linnorms oublié ;
- une gigantesque peinture représentant une scène idyllique au bord d'une rivière avec des familles occupées à pique-niquer ou à voguer dans des embarcations à rames ;
- un triptyque représentant une scène de chasse avec des chiens anthropomorphiques pourchassant des renards humanoïdes avec, à l'arrière-plan, des chevaux avec des traînées d'ombre ;
- un ensemble de trois pierres sculptées qui s'emboîtent ;
- une peinture murale massive et d'un seul tenant, découpée d'un mur de stuc et représentant quatre généraux militaires avec un air de famille ;
- une tapisserie représentant une grande bataille près de la Plaie du Monde ;
- un ensemble de morceaux de puzzle en bronze qui s'assemblent pour former un globe aux caractéristiques étranges ;
- une boîte de 90 cm de long, en bois et en ivoire, qui semble pouvoir contenir un sceptre ;

- une douzaine de disques noirs de jais avec des runes argentées sculptées sur leur surface ;
- un portrait d'une jeune tiefeline tenant un lézard de compagnie ;
- une statue de cristal représentant un chien de chasse à taille réelle ;
- une ancienne coiffure Mwangi composée de plumes colorées, de billes de rubis et de plaques d'or martelées ;
- une superbe carte représentant les Terres Humides avant leur destruction ;
- une armoire complexe renfermant un set de table pour géants comprenant entre autres des couverts pour servir et des serviettes décorées de la taille d'une nappe ;
- un livre cousu à la main comportant des représentations anatomiques extrêmement réalistes de diverses créatures surnaturelles ;
- un portrait d'une splendide guerrière peint sur une énorme écaille de dragon ;
- un fragile marteau de guerre fait de verre soufflé avec une tresse de poils de barbe attachée à un anneau fixé à son manche ;
- une peinture sur toile d'un ours noir et blanc occupé à manger une sorte de roseau ;
- une représentation en relief d'un crocodile se prélassant au soleil dans une rivière rocailleuse dessinée dans un morceau de cuir épais et tanné ;
- une statue d'or représentant une sangsue ;
- une boîte à musique complexe qui, lorsqu'on la remonte, montre un petit groupe de succubes qui tourbillonnent et dansent autour d'un démon ailé situé au centre et pivotant sur lui-même ;
- une peinture représentant un combat au Sang Vert sur Roche Noire : un large bipède gris attaché à un jumeau ratatiné lutte avec un gigantesque ver muni de tentacules ;
- une étonnante sculpture faite de formes géométriques de couleurs de dimensions étranges qui se rejoignent avec des angles tout aussi étranges mais qui, pourtant, tient debout ;
- une proue de navire représentant une magnifique sirène au regard déterminé tenant un trident, prête à attaquer ;
- un drapeau reproduisant parfaitement le symbole de la tribu des Talons-qui-Écrasent du nord des Terres de Belkzen ;
- une carafe et un ensemble de tasses en porcelaine exportés en contrebande depuis l'île d'Herméa ;
- un drakkar en ivoire de 90 cm de long avec une douzaine de marins miniatures, le tout sculpté dans une défense de mammoth ;
- un bas-relief couvert de runes arraché des murs d'une ancienne ruine Mwangi ;
- une tapisserie aux mailles grossières faite en laine teintée et représentant un machaon avec des franges de fils argentés et des billes de pierre luisantes ;
- une pile de partitions dans une boîte de verre gravée qu'on dit être des hymnes à un archidiabole.

L'art est entièrement subjectif, mais il existe un bon nombre d'autres objets moins remarquables dans la galerie. C'est la réputation et le talent des artistes qui déterminent la valeur ; c'est pour cela que des piles de simples portraits, de vastes paysages et de scènes de bataille animées décorent la galerie. Cullen ajoute plusieurs de ces objets (qui ne lui ont rien coûté) aux commandes importantes, en tant que geste de bonne volonté commerciale, ou il les donne à ses amis et associés. Vu l'importance du troc à Kaer Maga, Cullen Foss utilise plusieurs de ces objets oubliés ou jetés comme monnaie d'échange. D'une certaine manière, la ville tout entière sert en quelque sorte d'annexe à la galerie d'en dessous. ☺

Trop petit pour qu'on le remarque

Par *Tae-Bin "Nerrat Dei" Gulliver*

Illustration de *Liz "Lilith" Courts*

Traduction de *Dalvyn*

Voici des notes prises par un halfelin nommé Aggen Petit que j'ai écrites. Et par là même, je prouve qu'il n'est pas nécessaire d'être un adulte pour écrire pour un fanzine. On peut aussi n'avoir que neuf ans, comme moi.

7 kuthona 4708 calendrier d'Absalom

Après quinze terribles journées sans rien d'autre que du poisson saumuré, je suis finalement parti sur le Chasseur de Phoques XI. Je préférerais faire un bras de fer avec un géant du froid plutôt que de me retrouver à nouveau sur un bateau avec cinquante barbares avec lesquels je ne peux pas communiquer. Quand j'ai finalement quitté le bateau et que je me suis retrouvé sur les docks, un barbare qui transportait une peau de dragon blanc a failli m'écraser. Je suis sans doute trop petit pour qu'on me remarque dans cette terre des Rois des Linnoms.

Avant de commencer ma quête pour trouver l'épée d'emprisonnement des éfrits, j'ai exploré la ville de Kalsgard. Selon les rumeurs, l'épée avait été téléportée ici, envoyée vers le nord. C'est tout ce que je savais à son sujet.

Selon toute apparence, la cité de Kalsgard était l'endroit rêvé pour faire du shopping pour quelqu'un comme moi, un petit Éclaireur halfelin nommé Aggen Petit qui atteignait à peine un mètre de haut et avait été élevé dans une petite ville en Andoran. C'était un endroit très intéressant, en effet, mais le climat glacial et les locaux ne m'ont pas vraiment aidé à m'y sentir à l'aise. Je suis trop petit pour qu'on me remarque, comme je l'ai déjà dit, et l'homme qui travaillait à l'auberge ne m'avait même pas aperçu. Je lui ai demandé une chambre pour la nuit et là encore, il ne m'avait pas vu. Ou, du moins, il faisant semblant de ne pas m'avoir vu.

J'ai laissé tomber et j'ai été dresser une tente dehors dans le froid glacial. C'est à ce moment-là que j'ai aperçu quelque chose de très intéressant. Un homme élané portant une veste bleu foncé. Il me semblait familier (parfois, on oublie tout simplement vous savez) ; il utilisait une boussole spéciale, un instrument que nous, les Éclaireurs, sommes les seuls à utiliser. Un confrère Éclaireur... Je me demande ce qu'il fait ici.

8 kuthona 4708 calendrier d'Absalom

J'ai décidé de consulter un barde qui sait beaucoup de choses à

propos des épées. Il m'a décrit la grande puissance de l'épée par ces mots. « On dit que si la lame de cette épée touche la créature maléfique, un éfrit, celui-ci se trouvera prisonnier à l'intérieur de l'épée pour toujours. Mais, si quelqu'un qui n'en est pas digne trouvait l'épée et tentait de l'utiliser, elle le rejetterait. Elle s'envolerait pour rejoindre l'endroit où elle a été trouvée. Seule une personne vertueuse possédant courage et volonté, seule une personne se mettant au service de l'épée, pourrait l'utiliser. » Je me suis dit « Wow ! Était-ce possible ? » J'étais déterminé à la trouver. Je faisais n'importe quoi pour la trouver. Je devais la trouver.



Quand j'ai quitté la maison du barde, j'ai revu cet homme avec la boussole d'Éclaireur. Que pouvais-je faire d'autre ? Je trouverais sans doute un quelconque trésor en le suivant, bien que j'aurais préféré mettre la main sur l'épée. Heureusement, il avait neigé et ses traces de pas étaient visibles. Lorsque je l'ai perdu de vue, sa piste m'a indiqué où aller. Je l'ai suivi jusqu'à la rivière de Givreflot. Par chance, j'ai pu prendre la même barge que l'homme élané. J'ai vu des scènes magnifiques lorsque j'étais sur la barge, l'eau clapotant sur les bords de l'embarcation et la pleine lune brillant dans le ciel. Bien sûr, je n'ai qu'à peine touché le poisson qu'ils m'ont servi.

Après à peu près une heure, la barge appelée *Éclaboussure III* est arrivée à quai et j'en suis descendu. Malheureusement, l'homme que je suivais avait disparu au sein de la foule de barbares et je commençais à perdre espoir. Je me suis dit « Où pourrait-on cacher un trésor dans ce coin ? » Il n'y avait aucun trésor en vue. « Où l'épée pourrait-elle bien se cacher ? » Il n'y avait aucun endroit où cacher l'épée aux yeux des barbares ici. S'il y a le moindre trésor, il est probablement caché dans la forêt de Grungir.

Et voilà que je viens de monter ma tente au milieu de nulle part. Qu'est-ce que je suis crevé !

9 kuthona 4708 calendrier d'Absalom

Je dois commencer à fouiller la forêt pour dénicher le trésor ou l'épée avant que l'autre Éclaireur ne le fasse. Je me suis dirigé vers la forêt très tôt ce matin. J'ai marché, marché, marché. Si seulement j'avais une monture ! Puis j'ai entendu crier. « À l'aide ! À l'aide ! » Je me suis immédiatement précipité dans la direction des cris. C'était l'autre Éclaireur. Et j'ai vu quelque chose de féroce attaquer le pauvre homme. Quelque chose de blanc. Quelque chose de maléfique. Sa queue se balançait dans les airs et l'homme, qui était à terre, tentait de s'enfuir. C'était un dragon blanc. C'était un jeune, je le voyais bien, mais il pouvait quand même faire de gros dégâts... J'ai envoyé un trait de feu grâce à mes gants. Le dragon blanc s'est

retourné, surpris et mécontent. Il m'a attaqué, mais sa queue, ses griffes et son souffle sont tous passés à côté de moi. J'ai envoyé un autre trait de feu, dont une partie l'a atteint à l'œil. Le dragon blanc ne demanda pas son reste. Il – ou peut-être elle ? – s'enfuit en s'envolant dans le ciel.

L'Éclaireur, m'a dit que son nom était Alcatic. Il m'a demandé si je pouvais l'aider à chercher l'objet de sa quête... *l'épée d'emprisonnement des efrits*. Exactement ce que je recherchais ! Je lui ai dit que c'était également ce que je venais chercher et que je l'avais suivi jusqu'ici. Je lui ai dit que je savais tout au sujet de

l'épée et je lui ai expliqué ce que le barde m'avait dit.

Nous sommes maintenant au cœur de la sombre et terrifiante forêt de Grungir. Avec tous les animaux arctiques qui se trouvent ici, ça fout les chocottes. Nous avons monté notre tente. Alcatic prendra le premier tour de garde jusqu'à 2 heures du matin. Puis j'assurerai la garde jusqu'à l'aube. Je suis nerveux. Je suis au milieu de nulle part. Le dragon blanc l'a attaqué à l'orée de la forêt. Ça veut certainement dire qu'il y a d'autres créatures dans cette forêt, comme des ours polaires et peut-être même... des linnorms ! Je ferais mieux de dormir un peu maintenant... si j'y parviens. ☺

This fanzine uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This fanzine is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

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, personas, 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 1.0, 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.

Advanced Bestiary, Copyright 2004 Green Ronin Publishing LLC; Author Matthew Sernett.

The Collected Book of Experimental Might, Copyright 2008 Monte J. Cook.

WAYFINDER

Un fanzine Pathfinder pour et par les fans !

Ça y est, il est entre vos mains : un véritable témoignage de la « génialité » de la communauté des fans de Pathfinder.

L'idée de ce fanzine est née exactement de la même manière que celle du tout premier PaizoCon. C'est l'idée d'un fan qui en a parlé à deux ou trois autres fans qui, à leur tour, en ont parlé à encore plus de fans, qui ont donné leur temps et leur talent pour réaliser quelque chose de vraiment très spécial. Le concept original était de tirer 100 copies d'un fanzine de 24 pages. Et regardez ce que vous avez fini par faire, bande de malades : 350 copies d'un zine de 72 pages, comprenant trente-quatre articles, avec des illustrations, des publicités, et MÊME DES BANDES DESSINÉES !!

C'est de la folie ! De la folie, vous dis-je !

Le second PaizoCon tire à sa fin. J'ai vu se réaliser tous les espoirs que j'avais nourris au sujet de cette convention, et même plus encore. Je ne peux que commencer à imaginer ce que vous, la communauté de Paizo, pourrez déployer comme trésors d'inspiration et d'imagination pour le deuxième Wayfinder.

Voilà, le gant a été jeté. Montrez-nous ce que vous valez !

Tim Nightengale
"Timitius"



Volume.1 | Août 2010 | PaizoCon 2009