

WARRINDER

Un fanzine Pathfinder pour et par les fans !



VO - Hiver 2009



Volume 2 | Juin 2011 | Gratuit

Table des matières

Table des matières

- 3 Avant-propos
- 4 Diacre et le diable
- 6 Le rituel de la poussière d'étoile
- 8 Le fou de l'hiver, partie 1
- 10 Les dangers de l'Irrisen
- 13 Le tout-puissant skalde
- 14 Détours : l'Avistan du Nord
- 18 Reflets de cristal
- 21 Les fétiches kellides
- 24 La vie à Korvosa, partie 2
- 26 Les drogues de Golarion
- 29 Chacun son don
- 31 Sigur et le loup
- 33 La canalisation, thème par thème
- 38 Les blancs-becs, partie 2
- 42 Le bandit armé
- 44 Le gorille érudit
- 46 Une supposition mortelle
- 48 Nouvelle race : les svartalfars
- 50 Le Papillon de l'Aube
- 54 Traits de campagne pour Sombrelune
- 56 Les souvenirs
- 59 Une question d'héritage
- 64 Récits de partout
- 66 Nouvelle race : les abirai
- 68 Nouveau monstre : l'asashim
- 69 Nouveau monstre : le garde de la tombe
- 70 Saveurs de Golarion
- 74 Les offrandes calcinées, la pièce

Encarts Demande-au-Shoanti
pages 5, 13, 30, 37, 45

Auteurs ayant contribué à ce livret : Thomas Baumbach, Mark Becker, Tom Beckett, Eoin Brennan, Ryan Costello Jr., Liz Courts, Paris Crenshaw, Russell Estes, Crystal Frasier, David Fryer, Scott Gable, Trevor Gulliver, Michael Kortès, Elizabeth Leib, Hal Maclean, Dave Mallon, Jonathan McNulty, Thomas Morrison, Eric Morton, Dain Nielsen, Ernesto Ramirez, Joseph Scott, Jason Sonia, Neil Spicer, Ian Turner, Larry Wilhelm

Artistes ayant contribué à ce livret : Aaron Miller, Ashton "Nwah" Sperry, Brandon "Azhagal" Pinkney, Carlos "Celurian" Torreblanca, Chris "Raven" H., Claudia "Darkhanna" Burgos, Crystal "Immora" Frasier, Danny "Gworeth" Krog, Dave "TheEldritchMrShiny" Mallon, Don Maddock, Drew Pocza, Eric Merced, Elizabeth "Lilith" Courts, Gavin "Gavgoyle" Smith, Glen Zimmerman, Hugo "Butterfrog" Solis, Jason Kirckof, Jennifer "Towin" C. Coots, Jonathan Salazar, Juan Diego Dianderas, Larissa "Lynora" McPherson, Kay "Kayos" Thomas, Kendall Hart, Kevin "Callou Jack" Coleman, Marc Radle, Mathew "TheTwitchingKing" Stilson, Michael Jaecks, Sarah Feather, Siv Linnea, Westly LaFleur

Illustration de couverture : Michael Jaecks et Ashton Sperry

Remerciements : toute l'équipe de Paizo, pour avoir créé un monde incroyable dans lequel nous pouvons jouer, et à Ashton Sperry, Crystal Frasier et Blake Davis pour avoir rendu la création de Wayfinder 2 possible.

Remerciements VF : tous les auteurs, illustrateurs, metteurs en page et créateurs de Wayfinder pour nous permettre de profiter de leur magnifique œuvre !

Traduction française et relecture : Dalvyn, Élentir, Garulfoo, Madrek, Marcl X, Mass, Mériadec, Nan2Tyx, Philousk, Rectulo, Solsna (sur www.Pathfinder-FR.org)



Volume 2 | Juin 2011 | Gratuit

Éditeurs

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

Conception graphique

Crystal « Immora » Frasier
Hugo « Butterfrog » Solis
VF : Dalvyn

Contacts

hugo@butterfrog.com
VF : dalvyn@gmail.com



Avant-propos

Entre les blogs, les avant-propos, les introductions et les messages sur forum que nous ne cessons d'écrire ici chez Paizo, nous communiquons souvent directement avec les joueurs. À ce sujet, cela fait longtemps que nous avons une règle non-officielle en ce qui concerne la manière dont nous parlons de nos lecteurs. Cette règle tient à peu près en une seule phrase : personne n'aime vraiment être appelé un « fan ». Pour être franc, outre cela, je ne pense même pas que ce mot s'applique réellement à nos joueurs. On peut être fan d'une équipe de sport ou d'une célébrité, d'une BD ou d'un feuilleton TV et, pour toutes ces choses, le mot semble approprié : en effet, ces gens-là ne passent pas leur temps libre à rédiger des récits et des scripts, et ce, même s'ils aimeraient le faire. Mais, pour tous les MJ et les PJ à la créativité débordante, pour tous ceux qui font réellement vivre le monde de Pathfinder en déchiffrant des profils de monstres jusque tard dans la nuit ou en mettant au point des complots qui vont changer le monde pendant leur pause-déjeuner, le terme ne convient pas vraiment. Des titres comme co-créateurs, co-auteurs, co-concepteurs et co-conspirateurs semblent bien plus appropriés, car ne fût-ce que sous-entendre qu'il y a une différence de qualité entre les créations des membres de l'équipe Paizo qui se trouvent ici et les joueurs dévoués qui sont chez eux semble être très arrogant.

J'aimerais présenter *Wayfinder* comme ma preuve numéro 1 pour appuyer mon propos.

Au cas où vous ne le sauriez pas encore, que ce soit en ligne ou sur papier lors du Paizocon, *Wayfinder #1* nous a laissés bouche bée. La création d'un tel livre, équivalent en taille et en qualité à n'importe laquelle de nos publications, à partir de rien d'autre que la bonne volonté et l'enthousiasme de nos lecteurs ajoute une note surprenante, flatteuse et succulente à l'histoire de Paizo. C'est comme par magie que ce livret rempli d'articles de très grande qualité au sujet de Golarion est apparu dans nos mains, alors que beaucoup d'entre nous n'étaient même pas au courant qu'un tel projet existait (ce qui ne retire absolument rien aux semaines d'effort qui ont visiblement été consacrées à l'écriture, à l'illustration et à la mise en page de ce chef-d'œuvre). Mais ce livret n'a pas seulement offert des pages et des pages de contenu incroyable : pour beaucoup d'entre nous ici chez Paizo, il a également fait réapparaître un enthousiasme revigorant et trop souvent oublié, une envie de s'installer confortablement et de lire chacune des pages, d'extraire chacune des idées d'aventures, chacun des détails à propos du monde et chacun des bouts de règles. Quand il faut écrire rapidement, éditer en vitesse, respecter des deadlines pour un produit, le plus souvent,

il n'y a malheureusement pas beaucoup de temps pour profiter du travail accompli. *Wayfinder #1* a suscité un émerveillement et une excitation qu'un bon nombre d'entre nous n'avait plus ressenti devant un supplément de jeu depuis un moment. Et, pour cela, pour nous avoir permis de nous relaxer et de profiter de créations liées à un monde dont nous sommes si fiers mais qui est source de bien du stress, toute l'équipe de Paizo envoie un énorme merci à *Wayfinder* et à tous ceux qui ont contribué à ce livret.

Aujourd'hui, c'est *Wayfinder #2* qui arrive et tout recommence à nouveau ! Quand Liz me l'a envoyé, j'ai passé près d'une heure à survoler les pages, étonné et émerveillé, alternant hystériquement entre rire, ricanement et lecture. Dire que j'ai été impressionné par la qualité est bien en-dessous de la vérité. Le travail qui se trouve au sein de ces pages est incroyable et, déjà, je retrouve la même excitation à propos de Golarion et la même envie de relancer une partie que lorsque j'ai lu *Wayfinder #1*. En fait, je suis plutôt envieux. Je m'explique... nous publions des dizaines et des dizaines de produits, mois après mois, explorant toujours un peu plus loin le monde de Pathfinder. Mais de quand date la dernière fois où j'ai eu l'occasion de construire un mot croisé sur le thème de Golarion ? Jamais ! De commander une illustration pour une poupée de Zon-Kuthon ? Jamais ! D'écrire des conseils sortis tout droit de la bouche d'un guerrier shoanti ? Vous devinez la réponse. Dans les articles de ce livret, on trouve des idées géniales que j'aurais bien voulu avoir, ainsi que de concepts que je n'oserais pas toucher avec une perche de 3 mètres de long et qui sont pourtant traité avec finesse. Tout cela me donne vraiment envie de monter un groupe et de me mettre à travailler sur une nouvelle campagne Pathfinder dès maintenant. Oserais-je le dire ? Oui !! Ceci est vraiment ce qu'un livret Pathfinder devrait être !

Certaines personnes pourraient dire qu'il s'agit d'une publication de « fans ». Mais cela ne rend pas justice à la quantité d'efforts, de talent et d'amour qu'ont consacré à ce livret certains des joueurs les plus créatifs et les plus enthousiastes au monde. Il vaudrait peut-être mieux examiner la racine de ce mot et adouber ceux qui ont créé ce chef-d'œuvre comme les meilleurs « fanatiques » de Pathfinder. Ainsi, une fois encore, merci à *Wayfinder*, à tous ceux qui y ont participé et à tous ses lecteurs, pas seulement pour nous avoir offert un nouveau regain de fascination pour Golarion mais aussi pour nous avoir montré ce que cela signifie d'être un véritable fanatique de Pathfinder.

F. Wesley Schneider

Éditeur en chef, Paizo Publishing

Wes

WAYFINDER

Diacre et le diable



Diacre et le diable

par Eric « Epic Meepo » Morton
illustré par Glen Zimmerman
traduit par Dalvyn

Une goutte de sueur coula sur le visage de Diacre. Elle faillit bien le distraire de ses négociations, alors que sa colonne vertébrale se plaignait du fait que le dossier de sa chaise rembourrée s'était transformé en une planche difforme et nue. Il était tenté de baisser le regard et de vérifier ses suspensions mais il n'osait pas quitter le diable des yeux.

Le fiélon en question avait une apparence humaine, à l'exception de deux cornes. Il portait des habits raffinés et avait un petit bouc huilé. Le diable scrutait le visage de Diacre et marmonnait, « Hmm ». Après avoir répété plusieurs fois cette syllabe sur un ton vaguement menaçant, le diable annonça « Oui, je pense que nous sommes d'accord avec ces termes... ».

Diacre commit l'erreur de soupirer de soulagement.

« Cependant, » poursuivit le fiélon, « nous insistons sur une petite modification du paragraphe 3 de la section 7. »

Diacre se remit en tête les mots du paragraphe en question ; il les avait mémorisés au moment même où ils avaient été rédigés. Il se refusait à faire preuve de faiblesse en demandant au diable de lui rappeler à quelle partie du texte il faisait référence. « Quelle modification proposez-vous ? » demanda-t-il.

Le diable se caressa pensivement la barbe. « Nous voudrions remplacer par les mots *trente-et-unième verset* chacune des occurrences de l'expression *vingt-quatrième verset*. C'est le minimum, » dit-il, « pour que le marché soit acceptable. »

« Je suis d'accord avec ce

remplacement, » répondit Diacre. « Effectuez-le s'il vous plaît. » Il utilisa un moyen mnémotechnique pour éviter d'oublier le texte révisé du contrat.

« De plus, » ajouta le diable, « nous insistons sur une modification de la section 4. »

Diacre réexamina le contrat dans son esprit. La section 4 concernait la célébration d'une oraison spécifique. Il fallait bien être un diable pour accorder une grande importance à un point aussi insignifiant. « Que proposez-vous ? »

« Nous exigeons que la phrase *pendant que le suppliant récite la vingt-quatrième strophe de la prière à Asmodéus* soit ajoutée à la description des actions requises. »

Quelque part, à plusieurs mondes de là, Diacre entendit son compagnon

Draymore prononcer son nom. Diacre ignore intentionnellement l'impatience du barbare. Il passa une minute entière en contemplation silencieuse avant de répondre à la demande du diable. « Je vais accepter votre dernière modification, » dit-il, « mais seulement si le contrat ne subit aucun autre changement. »

« Vous êtes dur en négociation, » dit le diable avec un sourire en coin et une lueur inquiétante dans l'œil, « mais nous acceptons les termes du contrat tels que décrits et amendés. »

« Moi de même, » dit Diacre.

Le diable sourit, ajusta le parchemin qui se trouvait sur la table en face de lui et transperça sa main gauche avec une plume à écrire acérée. Il signa ensuite le contrat à l'endroit approprié en utilisant son propre sang infernal avant de passer le parchemin à Diacre.

Par fierté, Diacre ne jeta même pas un seul coup d'œil au document qui se modifiait par lui-même afin de vérifier les termes finaux. Le fait de signer le contrat avec du sang ne le fit pas hésiter non plus, bien qu'il prit le temps de vérifier qu'il utilisait sa propre plume avant de se percer le doigt. Par un jeu d'escamotage des plus discrets, le stylet du diable s'était retrouvé dangereusement proche du sien.

Une fois le contrat signé, Diacre le repassa au diable. « Un plaisir de faire affaire avec vous. »

« De même, » répondit le diable souriant tout en rassemblant les papiers. « Je suis impatient de vous entendre réciter le verset 24. Il a toujours figuré parmi mes favoris. »

« Vous devrez l'inclure dans un prochain contrat dans ce cas, » répondit Diacre. « La version finale de ce contrat mentionne seulement la stance 24, pas le verset 24. »

« Hmm, » répliqua le diable tout en compulsant le contrat afin de trouver la ligne concernée. Il ne perdit cependant pas de temps à regarder la page pour lire les mots. « En effet, c'est le cas. Quoi qu'il en soit, nous trouvons le contrat équilibré... Vous pouvez partir dès que vous le voulez. »

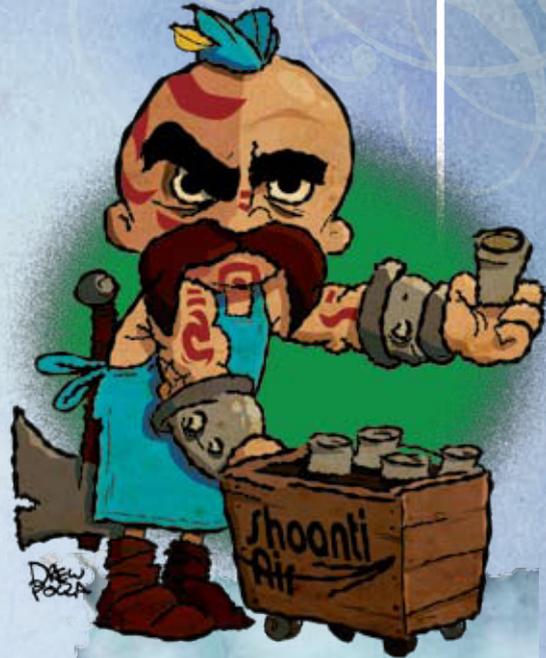
Diacre remercia le fiélon en opinant de la tête puis partit en quête de son corps physique. Le diable et son étude disparurent. Avec une étrange impression de parallaxe, Diacre traversa le plan Astral et réunit son âme avec son enveloppe mortelle.

Diacre força son corps âgé à quitter la douloureuse position de gèneflexion et à se lever puis il commença à rassembler ses affaires qui se trouvaient sur le sol poussiéreux à sa droite. Devant lui, le sanctuaire

érigé en bord de route et dédié à toutes les créatures infernales semblait aussi banal qu'à son habitude. Derrière lui, le colosse sauvage Draymore tapait impatiemment son pied chaussé d'une sandale contre le sol.

« Vous avez finalement fini de préparer vos sorts ? » demanda le barbare.

Diacre réexamina mentalement les détails de son dernier contrat diabolique. « Oui, j'ai fini... Allons-y. »



Demande-au-Shoanti, le sage conseiller, revient sur Wayfinder pour venir en aide à nos sympathiques lecteurs...

Cher Demande-au-Shoanti...

Récemment, mes compagnons d'aventure et moi avons acquis un jeu de cartes merveilleuses. C'est à mon tour. Combien de cartes pensez-vous que je doive tirer et quelles cartes devrais-je espérer obtenir ?

Bien à vous,

Fier possesseur d'un artéfact

Cher FPA,

Tu devrais tirer un bazillion de cartes. Continue d'en tirer jusqu'à ce que tu obtiennes la Lune. La carte de la Lune te donne des souhaits. Avec le premier, souhaite que tu sois un Shoanti. Si tu étais un Shoanti, tu ne serais pas stupide au point d'utiliser un jeu de cartes merveilleuses.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Le rituel de la poussière d'étoile



Le rituel de la poussière d'étoile

par Elizabeth Leib

illustré par Juan Diego Dianderas

traduit par Dalvyn

Les fidèles de Desna célèbrent le rituel de la poussière d'étoile lors des nuits des solstices d'hiver et d'été. Ils se rassemblent, chantent et festoient autour d'énormes feux de joie au nom de Desna. Quand les feux se sont consumés, les fidèles de la Grande Réveuse jettent de la « poussière d'étoile » (des rubis étoilés, des saphirs étoilés ou du quartz rose réduit en poudre) dans les braises, ce qui fait étinceler les restes du feu à la manière des étoiles dans le ciel.

La plupart de ceux qui participent à ces rituels les considèrent comme des occasions de célébrer l'amitié, un long voyage ou de recevoir des rêves concernant le futur. Cette année cependant, la précieuse poussière lancée dans le feu a attiré l'attention d'un voleur avide. Myron Ivyus, un roublard aux cheveux sombres portant une vilaine balafre sur son cou, s'est rendu compte que les poussières de rubis et de saphir utilisées au cours du rituel étaient de précieux composants de sorts. Des sorts tels que *flamme éternelle*,

cage de force , et *animation suspendue* utilisent tous de la poussière de gemmes, un matériau très précieux aux yeux des magiciens et des ensorceleurs de haut niveau. Le rituel nocturne peut se transformer en un événement chaotique au cours duquel les dévots boivent et dansent et les grands feux projettent des ombres vivantes : un environnement idéal permettant à Myron de s'y introduire discrètement et de dérober la poussière d'étoile à sa guise.

Les PJ ne devraient pas laisser ce mauvais garnement gâcher le rituel. Après tout, la plupart des dévots du Chant des Sphères sont prêts à aider leurs compagnons de voyage de toutes les manières possibles. Le PJ pourraient rencontrer Nassalri Pengineam, une magnifique barde elfe avec de long cheveux bruns, des yeux verts brillants et d'amples robes couvertes d'étoiles. Nassalri, qui est toujours prête à se faire de nouveaux amis au cours du rituel de la Poussière d'étoile, peut offrir aux PJ de la magie curative, de la magie

défensive ou des informations concernant les temples de la région qui entretiennent de bonnes relations avec Desna. La barde demande peu en retour : seulement que les PJ respectent la Grande Réveuse et ses fidèles et qu'ils ne dérangent pas le rituel biennuel.

Allié : les chants de la Réveuse

Nassalri Pengineam

FP 3

Elfe (femme) barde 4

Humanoïde (elfe) de taille M, CB

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +9

DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (armure +2,

Dex +2)

pv 18 (4d8)

Réf +6, **Vig** +1, **Vol** +6

Immunités sommeil magique

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Càc rapière de maître, +3 (1d6-1/18-20)

Dist arc long de maître, +6 (1d8-1/*3, FP 20)

Attaques spéciales contre-chant, distraction, fascination (Vol DD 15), inspiration

talentueuse, inspiration vaillante +1, représentation bardique (19 rounds/jour)

Sorts de barde connus (NLS 4)

2e (2/jour) — *flou, soins modérés*

1er (4/jour) — *charme-personne* (DD 14), *soins légers, déguisement, identification*

0 – *lumières dansantes, hébètement, détection de la magie, lumière, réparation, résistance*

TACTIQUE

Pendant le combat. Nassalri commence le combat en tentant de fasciner ou de charmer ses adversaires plutôt qu'en les affrontant. Si cela ne fonctionne pas, elle utilise son arc long et garde ses distances. Si elle est alliée aux PJ, elle utilise plutôt ses capacités de représentations bardiques pour renforcer et protéger ses alliés.

Moral. Nassalri déteste le combat et préfère renforcer ses alliés tout en restant hors de portée. Si elle est blessée, elle récite une courte prière à Desna et fuit.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 16

BBA +3 ; BMC +2 ; DMC 14

Dons Persuasion, Représentation supplémentaire

Compétences Acrobaties +7, Art de la magie +8 (+10 pour identifier les propriétés des objets magiques), Artisanat +1, Bluff +10, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +10, Connaissances +3, Déguisement +3, Diplomatie +12, Discrétion +8, Équitation +2, Escalade -1, Estimation +6, Évasion +7, Intimidation +9, Natation -1, Perception +9, Premiers secours +2, Psychologie +10, Représentation (chant) +10, Représentation (danse) +8, Représentation +3, Survie +2

Langues céleste, commun, elfique

Équipement de combat 20 flèches, *potion de restauration mineure, parchemin de dissipation de la magie, baguette de soins légers* (34 charges) ; **Autre équipement** armure de cuir, poussière de rubis (50 po), poussière de saphir (50 po).

Accroches

- Les PJ qui sont membres de la Société des Éclaireurs reçoivent la mission de rencontrer un allié de la Société au cours du rituel de la Poussière d'Étoile mais on ne leur dit pas qui. Nassalri utilise le feu de joie pour envoyer des messages de fumée et ainsi attirer leur attention. Grâce à ses compétences bardiques, elle a obtenu des informations concernant la quête qui

occupe actuellement les Éclaireurs.

- Un des PJ, de préférence un individu plutôt religieux, a un rêve étrange concernant une femme elfe qui chante et qui danse au sein d'un nuage de papillons. La femme murmure le nom du personnage et affirme qu'il est béni par la Grande Rêveuse. L'elfe lance une poignée de poussière de rubis dans les yeux du PJ qui rêve, ce qui a pour effet de le réveiller. Si les PJ participent au rituel de la poussière d'étoile, le rêveur reconnaîtra Nassalri dès qu'il la verra.

Ennemi : le voleur de poussière d'étoile

Myron Ivvus

FP 2

Humain (homme) roublard 3

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Init +7 ; **Sens** Perception +8 (+9 pour les pièges)

DÉFENSE

CA 16, contact 13, dépourvu 13 (armure +3, Dex +3)

pv 14 (3d8)

Réf +6, **Vig** +1, **Vol** +3

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Càc rapière de maître, +4 (1d6+1/18-20) et dague, +3 (1d4/19-20)

Dist dague, +5 (1d4+1/19-20, FP 2)

Attaques spéciales attaque sournoise +2d6

TACTIQUE

Pendant le combat. Myron préfère tendre des embuscades pour porter des attaques sournoises aussi souvent que possible. Il utilise sa rapière pour combattre l'adversaire qui semble le plus faible, espérant pouvoir s'enfuir avec ses biens.

Moral. Myron est un couard mais il combattra s'il s'agit de défendre son butin. S'il est réduit à 4 pv ou moins, il s'enfuit vers son repaire. S'il lui est impossible de fuir, il propose à son adversaire de partager avec lui son or et les bijoux dérobés en échange de sa vie.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 17, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 8

BBA +2 ; BMC +3 ; DMC 16

Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +9, Art de la magie +1, Artisanat +1, Bluff +5, Connaissances (local) +7, Déguisement +5,

Diplomatie -1, Discrétion +9, Équitation +3, Escalade +1, Escamotage +9, Estimation +7, Évasion +9, Intimidation -1, Natation +1, Perception +8 (+9 pour trouver des pièges), Premiers secours +2, Psychologie +2, Représentation -1, Sabotage +10, Survie +2, Utilisation d'objets magiques +5

Langues commun, elfique

Équipement de combat 2 dagues, *potion de protection contre les énergies destructrices (feu)* ; **Autre équipement** armure de cuir de maître, ceinture à poches (outils de voleur de maître, 81 po, bijoux volés pour une valeur de 100 po).

Accroches

- Le matin suivant le rituel, les prêtres de Desna rapportent que leur sanctuaire a été profané. Quelqu'un a fouillé les cendres du feu de joie pour dérober la poussière de gemme qui a été lancée en l'air au cours de la cérémonie. L'église demande aux PJ de trouver le responsable.

- L'échoppe magique locale annonce une vente spéciale de composantes de sorts. Ils offrent de grandes quantités de poussière de rubis, de poussière de saphir et de gemmes à des prix très bas. Le marchand indique qu'il veut se débarrasser de son stock aussi rapidement que possible mais il évite de répondre aux éventuelles questions concernant sa marchandise. Le marchand est en fait un receleur travaillant avec Myron.

- Si certains des PJ sont des lanceurs de sorts transportant des composantes matérielles (des composantes coûteuses comme de la poussière de rubis, pas des composantes communes), Myron tente de les dépouiller pendant la nuit. Si les PJ remontent la piste du voleur ou le forcent à révéler l'emplacement de son repaire, ils découvrent un butin composé de bijoux volés, de gemmes et de composantes de sorts.

Le fou de l'hiver, partie 1



Le fou de l'hiver, partie 1

par Paris Crenshaw
illustré par Siv Linnea
traduit par Mass

Ses pieds bottés tombaient lourdement sur les escaliers rendus glissants par le brouillard. La brume grise se levait de la rivière et enveloppait tout ce qui se trouvait là, atténuant le bruit de ses pas et de sa respiration laborieuse. Saeren escaladait depuis des heures l'enchevêtrement quasi vertical et labyrinthique connu sous le nom de « la ruelle de Merne ». Il était fatigué, malgré ses fréquents arrêts pour rechercher des signes sur la bonne direction à prendre. Il avait aussi passé beaucoup de temps à regarder ses pieds, mais c'était la seule façon d'éviter les plaques de glace traîtresses qui s'étaient faufilees sur son passage comme des voleurs trop sûrs d'eux. Les brumes avaient masqué la rivière depuis un bon moment, mais il était encore loin du sommet.

Saeren ne savait pas exactement où il allait, mais il sentait qu'il était proche. Il pouvait le sentir aussi sûrement qu'il

sentait le froid qui rongait ses os. Quelque part dans ce fatras de ponts, d'échelles et de passerelles masqués par la brume se cachait un secret vieux de plusieurs siècles. Il pouvait aussi sentir le désespoir croissant qui grandissait en lui et le poussait vers sa découverte.

Il avait passé des mois à essayer de comprendre ce qu'il cherchait. Et même, après avoir appris que l'objet de sa quête était en fait une personne, il lui avait fallu presque autant de temps pour trouver le lieu : l'un des quartiers les plus sordides de Cœur-Frigide. L'Irrisen était le dernier endroit où Saeren aurait aimé être, un lieu qu'il avait longtemps tout fait pour éviter. Malheureusement, il n'y avait tout simplement plus d'autres options.

Perdu dans sa rêverie, Saeren faillit être surpris par les deux silhouettes qui sortaient d'une ruelle perpendiculaire pour lui barrer la route. Un chuchotement

l'avertit juste à temps. Les deux silhouettes portaient de lourdes fourrures avec des capuches qui leur couvraient la plus grande partie du visage. Ils avaient l'air d'humains, c'était déjà ça. Mais, en Irrisen, les apparences pouvaient être trompeuses. S'arrêtant net, il leva les yeux, pour observer ceux de l'homme le plus proche de lui.

« *Aengour Frei, Skeunner.* » L'homme avait comme craché la salutation traditionnelle skalde pour le solstice en l'accompagnant d'une insulte irrisienne désignant un étranger. Ce n'était pas un accueil des plus chaleureux.

« De même. » Saeren n'avait pas parlé skalde depuis plusieurs années, mais les mots étaient sortis de sa bouche instantanément, comme s'il avait vécu en Irrisen toute sa vie. Il avait adopté un ton amical. Ses yeux montraient qu'il n'était pas effrayé. « Puis-je vous aider ? La Longue Nuit sera bientôt sur nous, et j'apporte un cadeau à un vieil ami ».

Les hommes furent surpris par le fait que Saeren connaissait le skalde. Pendant un instant, il osa espérer que les voyous le laisseraient passer. Il n'avait vraiment pas besoin d'être mis en retard. Malheureusement, la mention du cadeau était une chose que les bandits ne pouvaient ignorer. Saeren se reprocha de ne pas avoir pensé à un meilleur mensonge.

« Pourquoi ne pas nous dire où habite ton ami ? Nous pourrions livrer le cadeau pour toi, et tu pourras retourner d'où tu viens. » Le voyou à l'arrière, celui qui était resté silencieux, déplaça son poids et bougea le bras. Saeren avait compris qu'il tentait de saisir une arme.

Même en travaillant ensemble, ces deux brutes n'étaient pas une menace sérieuse, mais Saeren ne voulait pas se battre, du moins pas ici. Il jeta un coup d'oeil sur les bâtiments autour de lui pour voir s'il y avait des spectateurs. Il aperçut le surplomb d'une plate-forme, quelques mètres plus loin. Il était certain de pouvoir sauter et se hisser hors de portée sans qu'ils aient le temps de réagir.

Mais alors même que le plan pour prendre la fuite se formait dans l'esprit de Saeren, sa main gauche jaillit spontanément,

Vous en voulez plus ?

Si vous aimez les récits Pathfinder de ce numéro de Wayfinder, allez dévorer la suite du « Fou de l'Hiver » ainsi que d'autres histoires fantastiques écrites par des fans sur le site du Pathfinder Chronicles (<http://www.pathfinderchronicler.net>).

contre sa volonté, et saisit le manteau de l'homme. Il lutta pour lâcher prise mais ses doigts ne lui obéissaient plus. Saeren déglutit puis leva les yeux pour croiser le regard du voleur.

Ce que l'homme vit dans les yeux de Saeren donna une teinte cendrée à son visage pourtant déjà pâle. L'autre homme dut apercevoir la chose lui aussi. Car au lieu de se déplacer pour défendre son compagnon, il recula d'un pas.

L'air devint glacial, même pour les hivers de l'Irrisen. Le brouillard autour d'eux se transforma en glace et tomba comme du sable fin sur la plate-forme en bois. Le voleur se débattit pour se dégager de la prise de Saeren, mais seulement un court instant. Quand il lâcha prise, le voleur tomba au sol. Son corps gelé éclata en des dizaines de morceaux.

L'autre voyou essaya de se retourner pour s'enfuir, mais il glissa sur la glace et tomba, se brisant la mâchoire. La bras de Saeren se détendit comme l'éclair et il attrapa la cheville de l'homme. Ses poumons gelèrent avant qu'il ne puisse commencer à crier.

Quand ce fut fini, Saeren jeta les dépouilles de glace dans la rivière. Il reprit son ascension de l'allée, marchant d'un pas lourd. De la vapeur commençait à monter de sa peau : l'effort avait chauffé son corps. Il ne dut pas attendre très longtemps avant que la voix sensuelle et familière résonne dans sa tête.

Pourquoi tant de colère Saeren ? Ils ont essayé de te voler. Je t'ai seulement aidé. Elle éclata d'un rire moqueur et gazouilleur, le même que celui avec lequel elle l'avait si souvent tourmenté.

« Tu sais très bien pourquoi je suis en colère. Tu m'as utilisé. D'ailleurs, quelqu'un a pu nous voir... me voir », murmura Saeren en pestant. Il devait cesser de penser à eux comme à un tout.

Mais nous sommes un tout, Saeren. Nous avons été un tout depuis le jour où nous sommes rencontrés. Je t'ai aidé, depuis, n'est-ce pas ? Je viens encore de t'aider. Et lorsque tu nous auras conduits un peu plus loin, tu pourras me rendre la pareille pour toute l'aide que je t'ai donnée. Une fois que tu m'auras rendu ce petit service, tu n'auras plus à t'inquiéter du fait que je sois constamment à tes côtés.

« Très bien. » Il devait admettre qu'il avait hâte que cela finisse. « Allons-y. »

Au moment où il trouva enfin sa destination finale, la lumière du jour (ou du moins ce qui passait pour la lumière du jour dans ces lointaines terres nordiques) avait déjà quasiment disparu. Saeren se doutait bien qu'il allait reconnaître l'endroit dès qu'il le verrait, mais il fut quand même surpris de voir comme c'était évident une fois qu'il se trouva devant le lieu en question. Bien sûr, les signes sont faciles à lire quand on sait ce que l'on cherche.

La maison était située en équilibre précaire sur le bord de la ruelle de Merne, s'obstinant à défier la gravité. Le bâtiment était une insulte au bon goût. Pour un œil non averti, il paraissait recouvert d'un nombre ahurissant d'ornements de toutes sortes allant de bouquets de fleurs séchées jusqu'à des motifs artistiques sculptés à même les murs. Cependant, Saeren savait que le propriétaire du lieu n'était pas le moins du monde intéressé par la décoration. Tout l'environnement de la maison avait été prévu pour parer à la curiosité des visiteurs indésirables, et d'un genre bien spécifique en particulier. En approchant de la maison, Saeren crut percevoir que la présence dans son esprit se sentait un peu mal à l'aise.

Saeren frappa à la porte. Il dut attendre quelques instants avant d'entendre des bruits de pas suivis par le tintement de ce qu'il soupçonnait être des clochettes d'argent. Le résident devait avoir eu un problème de gremlins en plus du reste.

Une plaque de métal glissa, laissant apparaître un petit trou dans la porte. Saeren put voir que le trou était bordé de plomb et marqué de symboles ésotériques de protection. Un œil brillant et vert regarda à travers l'ouverture.

« Que voulez-vous ? » La voix était celle d'un vieil homme. Saeren était content de l'entendre parler le commun. Il était encore plus content d'entendre que l'homme avait, de tout évidence, un accent taldan.

« Mon nom est Saeren. Je cherche l'aide de Voréas Hellbinder. »

« Oh? Et qu'est-ce qui vous fait penser que ce Voréas est ici ? Ou qu'il voudrait aider des gens comme vous ? »

« Parce que j'apporte des nouvelles qu'il voudra entendre. Quelque chose dont je préférerais beaucoup discuter à l'intérieur, si vous aviez l'obligeance de me laisser entrer. » Saeren commençait à sentir le froid de la nuit d'Irrisen pénétrer en lui, et sa patience était à bout. « Ou préférez-vous me laisser mourir de froid à votre porte dans cette nuit du solstice d'hiver. »

L'œil de l'autre côté de la porte se rétrécit. « Pourquoi venez-vous ? Dites-le moi et, ensuite, nous pourrons voir si Voréas veut vous rencontrer... ou vous laissez mourir de froid. »

L'exaspération de Saeren le fit souffler un panache de vapeur qui alla rejoindre le brouillard qui flottait dans l'air glacé. « Très bien. Dites à Voréas que la Sorcière Blanche, Talithia, s'est échappée de sa prison, dans le sud. »

Saeren ne sut pas ce qu'il trouva de plus agréable, le bruit des clochettes quand l'homme surpris et effrayé s'éloigna de la porte ou la bourrasque d'air chaud qui l'accueillit lorsque celle-ci fut ouverte. Mais son sourire béat disparut rapidement quand il vit l'expression sur le visage du vieil homme. Un autre genre de frisson parcourut Saeren à ce moment là, un frisson qui devint plus intense encore quand il entendit l'ample rire tonitruant qui éclata dans le fond de son esprit.



Les dangers de l'Irrisen

Les dangers de l'Irrisen

par Crystal « Immora » Frasier

illustré par Crystal « Immora » Frasier

traduit par Dalvyn



Les magies féériques maléfiques et les solides habitants du Nord glacial engendrent des menaces que les territoires du sud ne connaissent pas. Parmi les plus représentatives de ces menaces, on trouve les avides kennies, le polevoi jacassant et la tragique rusalka.

Kennie

Ce petit humanoïde ressemble à un étrange mélange entre un goblin et un navet, le tout coloré par un peintre fou. Il se propulse sur des pattes trapues et tend ses longs bras comme s'il avait déjà repéré l'objet de son désir quelque part sur votre personne.

Kennie

FP 2

XP 600

Plante de taille P, N

Init +3 ; Sens vision nocturne, Perception +6

DÉFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 11

(Dex +3, taille +1)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, Vig +4, Vol +3

Immunités traits des plantes

Faiblesses vulnérable au feu

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Càc 2 griffes, +4 (1d4+1)

Espace 1/2 case ; Allonge 1 case

TACTIQUES

Pendant le combat Les kennies préfèrent éviter le combat mais, s'ils sont acculés, ils se montrent violents. Ils tentent de briser les armes complexes lorsque c'est possible, sinon, ils utilisent leurs griffes.

Moral Les kennies fuient généralement dès qu'on les prend la main dans le sac ou dès qu'ils sont blessés. S'ils protègent une semence plantée, ils combattent jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 16, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 12

BBA +2 ; BMC +2 (+4 pour détruire un objet),

DMC 15

Dons Doigts de fée, Science de la destruction

Compétences Acrobaties +3, Déguisement +1, Discrétion +11, Escalade +1, Escamotage +10, Évasion +3, Natation +1, Perception +2, Psychologie +2, Sabotage +10, Survie +2 ;

Modificateurs raciaux Escamotage +4, Sabotage +4

Langues commun (incapable de parler)

Particularités changement de forme (modification d'apparence, humanoïdes de taille P), tripatouiller

ÉCOLOGIE

Environnement forêts et villes tempérées/froides

Organisation sociale solitaire, couple ou équipe (3-10)

Trésor standard (objets brillants)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Tripatouiller (Sur). Les kennies peuvent facilement démonter les objets complexes. Contre des engins de classe « difficile » ou plus simples, ils peuvent effectuer un test de Sabotage en une action simple ; contre les engins extrêmement complexes, il leur faut une action complexe. Lorsqu'ils s'attaquent à un objet tenu par quelqu'un, cela fonctionne comme une manœuvre de destruction d'objet qui inflige des dégâts égaux au résultat d'un test de Sabotage.

Les kennies, d'horribles mélanges de gobelins et de tubercules, sont des pestes et des voleurs redoutablement discrets. Les premiers spécimens de ces plantes maléfiques provenaient très certainement d'expérimentations magiques mais ils se sont reproduits de sorte qu'aujourd'hui, ils pullulent dans de nombreuses régions rurales froides. Ils se fondent dans le décor en se déguisant en gamins humains. Trône-Blanc, Jol et Cœur-Frigide subissent tous de vastes invasions de ces créatures.

Les kennies sont des kleptomanes qui s'emparent de toutes les babioles qui attirent leur attention. Leur nature les pousse également à démonter les objets pour en extraire les pièces les plus intéressantes, une habitude pour laquelle ils possèdent un talent exceptionnel.

Leurs nids, constitués principalement d'excréments et de terre, sont parsemés de pointes de flèches, d'éclats de verre, de gemmes, de fers à cheval, de morceaux de bois vernis, de pièces de monnaie, d'engrenages de montre ou encore de jetons peints. Un individu patient peut découvrir un véritable trésor parmi des objets inutiles.

Ces plantes, qui sont normalement juste ennuyantes, se transforment en réelles menaces à la fin de l'automne lorsqu'elles commencent à se reproduire. Une carcasse

fraîche sert de terreau fertile pour la graine vert vif que chaque kennie produit une fois par an. Ils chassent généralement des caribous ou d'autres animaux sauvages pour ce faire mais les kennies dont le nid se trouve dans une zone urbaine peuvent s'en prendre à des animaux domestiques, voire même à des humains avant de monter la garde jalousement auprès de la carcasse pendant plusieurs semaines.

Les kennies sont vaguement intelligents. Certains ont tissé des liens étroits avec des humanoïdes. Grâce à leurs étonnants talents en ce qui concerne les serrures et l'escamotage, de nombreuses organisations criminelles les accueillent les bras ouverts même si les kennies, de leur côté, ne comprennent pas les concepts tels que la propriété ou le commerce.

Polevoi

Cet amas de rides tannées ressemble à un minuscule homme avec des herbes comme cheveux. Il tient dans ses mains un fouet qui semble bien trop grand pour lui. Il tourne vers vous des yeux furieux perdus au milieu d'un visage couvert de nombreux plis.

Polevoi FP 3

XP 800

Fée de taille TP, CN

Init +3 ; Sens vision nocturne, Perception +6

DÉFENSE

CA 16, contact 15, dépourvu 13 (armure +1, Dex +3, taille +2)

pv 27 (5d6+10)

Réf +7, Vig +3, Vol +6

RD 5/fer froid ; Résistances froid 10

ATTAQUE

Vitesse 4 cases

Càc fouet, +7 (1d3-1 non-létal) ou serpe, +7 (1d6-1)

Espace 1/5 case ; Allonge 0 (1 case avec des outils humains)

Attaque spéciale surveillant cruel

Pouvoirs magiques (NLS 5)

À volonté — communication avec les animaux (animaux domestiques seulement), détection de la magie, passage sans traces

1/jour — charme-animal (DD 13 ; animaux domestiques seulement), leur féerie, soins légers

1/semaine — contagion (DD 15), guérison des maladies

TACTIQUES

Avant le combat C'est généralement en hurlant sur la mauvaise personne qu'un polevoi

déclenche le combat. Avant de se lancer véritablement dans le combat, il va ordonner à tous ceux qui peuvent l'entendre de passer à l'attaque. Si un polevoi s'attend à un combat, il monte le cheval le plus proche (qu'il s'agisse du sien ou pas). S'il n'y a pas assez de montures disponibles, plusieurs polevois se rassembleront sur la même monture.

Pendant le combat Les polevois détestent les combats loyaux. Par contre, une fois montés sur un cheval, ils se sentent invulnérables. Ils tentent d'intimider ceux qui voudraient les attaquer en parlant fort et en maniant leur fouet. Si cela échoue, ils passent à des méthodes plus létales. Si un polevoi pense qu'un ennemi pourrait tenter de s'échapper, il lui inflige la lèpre pour se rappeler à ses bons souvenirs.

Moral Les polevois sont des couards. Ils fuient dès qu'ils sont réduits en-dessous de la moitié de leur nombre maximal de points de vie ou si leur monture est tuée.

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 16, Con 15, Int 8, Sag 14, Cha 7

BBA +2 ; BMC -1, DMC 7

Dons Attaque en finesse, Combat monté, Fraternité animale

Compétences Acrobaties +3, Bluff -2, Déguisement -2, Diplomatie -2, Discrétion +11, Dressage +7, Équitation +9, Escalade -1, Évasion +3, Intimidation +4, Natation -1, Perception +6, Premiers secours +2, Profession (fermier) +3, Psychologie +2, Survie +2 ; **Modificateurs raciaux** Dressage +2, Intimidation +2

Langues commun, gnome, sylvestre

Particularités nyctaphobe

ÉCOLOGIE

Environnement plaines froides ou tempérées

Organisation sociale couple, groupe (3 polevois montés sur un même cheval) ou gang (6 polevois sur trois chevaux lourds)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nyctaphobe (Ext). Les polevois sont des créatures du jour et les ténèbres les terrifient. Dans les zones de lumière faible, ils fonctionnent comme s'ils étaient secoués. Dans les zones de ténèbres, ils doivent réussir un jet de Volonté de DD 15 chaque minute pour éviter de devenir effrayés. Quand le soleil se couche, la nyctaphobie des polevois les panique : ils disparaissent vers le Monde Premier jusqu'au lever du soleil. Si un polevoi se trouve dans la zone d'un sort de lumière du jour lorsque le soleil se couche, il n'est pas renvoyé vers le Monde Premier mais il est secoué jusqu'au lever du soleil.

Surveillant cruel (Ex). Les polevois adorent

les outils humains. Ils peuvent manier les armes de taille humaine sans aucun malus. Ils peuvent également utiliser les outils suivants (de taille M) comme des armes sans pénalité : batteuse (fléau), fouet, fourche (trident), gourdin, houe (épieu) et serpe. Lorsqu'un polevoi manie l'une de ces armes de grande taille (pour lui), il contrôle toutes les cases qui l'entourent.

Les polevois sont une race assez rare de fées champêtres acariâtres mais, en Irrisen, ils ne sont pas seulement autorisés mais carrément incités à passer librement entre le Monde Premier et le royaume des mortels. Le concept de l'agriculture est une source constante d'amusement pour eux.

Parfois, ils imitent les actions des fermiers locaux mais, plus souvent, ils observent les travailleurs humains depuis le dos de leur monture, hurlent des suggestions inutiles, distribuent des « encouragements » à l'aide de leur fouet et battent ou piétinent sauvagement ceux qu'ils estiment trop fainéants. Sans leur terreur innée du noir, ils forceraient sans doute les fermiers mortels à travailler sans arrêt jusqu'à ce qu'ils s'effondrent.

Les polevois, qui suscitent globalement le mépris, bénéficient d'une certaine protection de la part des sorcières de l'hiver. Les paysans font aussi parfois appel à eux pour leur capacité à guérir les blessures et les maladies. Ces fées de la taille d'une grosse chope de bière ont un goût développé pour les œufs et les volailles. La meilleure méthode pour s'attirer les faveurs de ces êtres changeants consiste à les gaver jusqu'au cou de ces mets-là.

Les polevois sont d'excellents cavaliers, qui préfèrent monter des chevaux malgré leur taille réduite. En été, on voit souvent une dizaine de polevois ou plus rassemblés sur le dos de deux ou de trois chevaux, occupés à hurler des ordres contradictoires dans toutes les directions à l'adresse de fermiers débordés de travail.

Rusalka

Cette jeune femme magnifique et élancée, à la beauté étourdissante, porte un sourire sur son visage (et pas grand chose d'autre). Elle vous fait signe de la rejoindre sur la

Les dangers de l'Irrisen

rive, promettant mille et un comforts.

Rusalka

FP 6

XP 2 400

Mort-vivant (Eau) M, LM

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, Perception +1

DÉFENSE

CA 19, contact 13, dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6)

pv 67 (9d8+27)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +7

Capacités défensives résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** froid, traits des morts-vivants, **RD** 5/magie et bois ; **Résistances** feu 10

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, nage 6 cases

Càc griffes, +9/+9/+4 (1d4+1 plus 1d6 froid)

Attaque spéciale étreinte de glace

TACTIQUES

Avant le combat Les rusalkas préfèrent inviter leurs victimes à se rapprocher d'elles en les flattant, en les suppliant ou en leur murmurant des remarques suggestives. Elles peuvent même tenir de longues conversations avec des individus qu'elles s'appêtent à tuer. Elles font tout ce qui est en leur pouvoir pour rassurer leurs cibles.

Pendant le combat Les rusalkas ne sont pas des combattantes ; elles désirent seulement un peu de chaleur et se sentir aimées. Si une situation semble devenir dangereuse, elles saisiront simplement la personne la plus proche et elles tenteront de l'emmener avec elles dans les profondeurs confortables des eaux des rivières ou des lacs. Lorsqu'elles sont désespérées ou en colère, les rusalkas se concentrent sur une seule cible à la fois, manœuvrant de leur mieux pour l'isoler.

Moral Les rusalkas sont des êtres du froid et de la solitude ; elles n'ont rien à perdre et combattent jusqu'à leur destruction.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 13, **Sag** 12, **Cha** 17

BBA +6 ; **BMC** +9 (+13 pour la lutte), **DMC** 20 (24 contre la lutte)

Dons Attaque en finesse, Fourberie, Lutte supérieure, Manœuvres agiles, Science de la lutte

Compétences Acrobaties +3, Bluff +14, Connaissances (local) +10, Déguisement +5, Diplomatie +3, Discrétion +15, Escalade +1, Évasion +3, Natation +9, Perception +1, Psychologie +13, Représentation (chant) +12 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +8 sous l'eau

Langues aqueux, commun, skalde

Particularités étang lié, maîtrise de l'eau

ÉCOLOGIE

Environnement milieu aquatique froid ou forêts

Organisation sociale solitaire ou sem-ya (une rusalka et 2d4 zombis et 1d4 élémentaires de l'Eau de taille P)

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étang lié (Sur). Les rusalkas sont liées pour toujours à la pièce d'eau où leurs restes reposent (il s'agit généralement d'une rivière ou d'un lac). Pendant la journée, elles ne peuvent pas quitter leurs tombes aquatiques mais elles peuvent sortir partiellement de l'eau pour attirer les passants. Pendant la nuit, elles peuvent se promener librement à pied mais les premiers rayons du soleil détruisent leur forme délicate et renvoient leur esprit vers la pièce d'eau à laquelle elles sont liées.

Une rusalka tuée se reforme dans sa pièce d'eau liée 1d6 nuits plus tard. Une rusalka perd sa résistance à la canalisation lorsqu'elle se trouve hors de sa pièce d'eau.

Étreinte de glace (Ext). Lorsqu'une rusalka tient un amant dans ses bras, elle ne le laisse plus jamais partir. Les rusalkas bénéficient d'un bonus de +4 à la DMC lorsqu'elles utilisent leurs deux mains contre des adversaires étreints ou immobilisés en lutte qui tentent de se libérer. Elles peuvent maintenir une lutte ou une immobilisation en lutte sans pénalité. Lorsqu'une rusalka a étreint une cible, elle doit réussir un jet de Volonté de DD 20 tous les rounds pour pouvoir faire autre chose que d'emmener sa victime sous l'eau.

Les victimes noyées par une rusalka se relèvent lors de la prochaine pleine lune sous la forme de zombis sous le contrôle de la rusalka.

Maîtrise de l'eau (Sur). Le corps d'une rusalka est composé d'eau glaciale et maudite, ce qui la rend difficile à blesser. Une rusalka reçoit un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts si elle et sa cible sont au moins à moitié plongées (jusqu'à la taille par exemple) dans l'eau. Les rusalkas ne subissent pas de pénalité lorsqu'elles combattent sous l'eau.

La Reine-Sorcière de l'Irrisen exige de chacun de ses sujets qu'il la serve pendant la durée de toute une vie. Même ceux qui meurent de causes non naturelles restent en Irrisen pendant toute la durée naturelle d'une vie et ce à cause des lois surnaturelles de l'endroit.

La rusalka incarne un des exemples les plus tragiques de ces morts-vivants : l'esprit d'une jeune femme morte alors qu'elle avait le cœur brisé ou assassinée par son amant et désormais soumise à la contrainte horrible de servir au-delà de la mort. Par magie, par un tour de la nature ou du destin, les corps des amantes assassinées de l'Irrisen se retrouvent dans des cours d'eau proches où ils engendrent une rusalka.

Ces créatures à la beauté impossible ont perpétuellement froid et souffrent constamment de la solitude. Elles recherchent désespérément de la compagnie. La cruauté de leur mort a instillé en elles un désir irrésistible d'emmener leurs prétendants avec elles vers les profondeurs glacées de leur rivière.

Si trop de temps passe sans qu'une rusalka n'ait l'occasion de ressentir la chaleur d'un corps mortel, elle peut quitter sa demeure aquatique et rechercher activement une proie. Certaines d'entre elles tirent même des hommes de leur lit au cœur de la nuit. Les communautés de l'Irrisen vont parfois jusqu'à effectuer des sacrifices réguliers en amenant des criminels ou des malades jusqu'aux rusalkas de la région, afin de les garder rassasiées.

Beaucoup de gens pensent, à tort, qu'une rusalka n'existe que pendant une période correspondant au temps qu'elle aurait vécu en tant que mortelle mais ce n'est qu'une demi-vérité. Quand les restes terrestres d'une rusalka sont correctement bénis ou quand la raison de son décès prématuré est découverte, la rusalka ne peut plus se reformer à nouveau lorsqu'elle est détruite, et son âme est libérée des contraintes imposées par ces satanées lois surnaturelles de l'Irrisen.





aptitude de classe de représentation bardique, aptitude de classe de rage, affinité avec les Terres des Rois des Linnorms.

Avantage. Le personnage peut pousser un cri du berserker au cours de l'action qu'il emploie pour commencer une représentation bardique (plutôt que d'utiliser une action de mouvement distincte).

De plus, s'il commence une représentation bardique tout en poussant un cri du berserker, il peut commencer et maintenir sa représentation bardique tout en étant en

Le tout puissant skalde

par Eoin « vagrant-poet » Brennan
illustré par Crystal « Immora » Frasier
traduit par Dalvyn

De tout temps, les skaldes des Terres des Rois des Linnorms ont chanté les sagas des grands héros et des rois mais les skaldes les plus puissants ont accompagné ces héros dans les batailles et bon nombre d'entre eux sont de grands combattants qui ont développé leur propre légende.

Les quelques dons et pouvoirs de rage qui suivent étendent le don Cri du Berserker du *Livre de campagne des Chroniques de Pathfinder* et permettent à un personnage d'unifier ses penchants pour la musique et pour le combat.

Dons

Le son et la fureur

Le personnage peut entrelacer des rugissements de rage dans ses représentations bardiques.

Conditions. Cha 13, Cri du berserker,

rage. La représentation bardique doit être basée sur Représentation (art oratoire ou chant).

Le tonnerre et le rugissement

La rage du personnage lui permet de chanter, parler et de rugir triomphalement même lorsque ses capacités musicales ne lui sont d'aucune utilité.

Conditions. Cha 13, Le son et la fureur, aptitude de classe de représentation bardique, aptitude de classe de rage, BBA +6, affinité avec les Terres des Rois des Linnorms.

Avantage. Si le personnage commence une représentation bardique avec un cri du berserker, il peut dépenser des rounds de rage (de son quota) au lieu de rounds de représentation bardique pour commencer et pour maintenir cette représentation bardique. Il peut choisir dans quel quota il puise à chaque round.

Cher Demande-au-Shoanti...

Des études récentes indiquent que la Couronne du Monde est occupée à fondre à un rythme plus rapide que ce que les érudits avaient prédit précédemment. Quelles actions allez-vous entreprendre vous-mêmes pour combattre le réchauffement global sur Golarion ?

Salutations sincères,

Vert Peau-verte

Cher Vert Peau-verte,

Je promets de réduire les émissions du plateau du Storval de 200% d'ici à l'an 4712 CA. Tout d'abord, je vais éradiquer tous les orques les plus flatulents. Ensuite, j'achèterai un klar en adamantium. Ainsi, je ne serai plus jamais contraint d'en racheter un nouveau chaque fois qu'il se retrouve coincé dans le crâne d'un chevalier infernal. Je ne me laisserai plus prendre aux pièges de la société du consommer-jeter (du moins, pas sans le don Arme en main).

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

La représentation bardique doit être basée sur Représentation (art oratoire ou chant).

Pouvoir de rage

Skalde en rage (Ext). Si le personnage pousse un cri du berserker (grâce au don du même nom) lorsqu'il entre en rage ou au cours d'une rage, le bonus octroyé passe à +2 et persiste pendant un nombre de rounds supplémentaires égal au bonus de Constitution du personnage (s'il en a un).

Un barbare doit être de niveau supérieur ou égal à 6 pour pouvoir choisir ce pouvoir de rage.



Détours : l'Avistan du Nord



Détours : l'Avistan du Nord

par Thomas Morrison, James MacKenzie, Scott Abercrombie, Jason Lillis
illustré par Liz « Lilith » Courts et Crystal « Immora » Frasier
traduit par Rectulo

La Couronne du Monde : Le Passage d'Aganhei

Accroches

Recrutés par une vague confédération regroupant plusieurs marchands, les PJ doivent protéger le passage d'Aganhei contre les attaques d'un groupe de brigands déterminés, le Nuage blanc. Ce groupe d'individus motivés et pourvus d'une discipline quasi-militaire qui transparait dans la précision et l'aspect tactique de ces raids est responsable de la disparition de plusieurs caravanes qui viennent du lointain Tian Xia et qui se volatilisent en ne laissant derrière elles que de la poussière, et rien des nombreuses marchandises qu'elles apportaient. Les marchands veulent savoir ce qui se passe sur la Couronne du Monde.

Un d'entre eux a entendu dire que la Reine Sorcière, Baba Yaga en personne, a autrefois rassemblé des artefacts anciens et des secrets enfouis dans le désert glacé sous la Couronne du Monde. La marchande en question, Shoafa Lamyra (femme demi-elfe, NM, prêtresse de Zon

Kuthon), approche quiconque pourrait être un potentiel allié, volontaire ou non.

Cadre de l'histoire

Le géant du froid Vidkun Quisling a passé sa vie d'adulte en tant que brigand bien ordinaire mais, récemment, il a été capturé par un sorcier de Tian Xia qui l'a hypnotisé afin de s'en faire un garde du corps. Vidkun a bien suivi les enseignements de son maître et est devenu un suivant d'Abraxas, le seigneur-démon de la magie et du savoir interdit. Ce n'est qu'après l'assassinat de son maître que Vidkun est devenu vraiment libre. C'est alors qu'il a rebroussé chemin et qu'il a quitté le Tian Xia pour revenir vers son Avistan natal.

L'ambition de Vidkun a été poussée à son paroxysme par les expériences qu'il a vécues au Tian Xia. Il a rejoint sa tribu et a rapidement gagné une place prééminente parmi les chefs des tribus disparates grâce à la bande qu'il commande, le Nuage blanc. Il reste discret quant à son culte d'Abraxas car cela le rend impopulaire parmi les géants du froid traditionalistes

qui vénèrent Kostchtchie. Vidkun est un chef compétent qui traite bien ses suivants, leur apprend l'alchimie, la magie et les tactiques tianaises et les a divisés en de petites unités de bandits brutaux particulièrement efficaces.

Vidkun a établi sa base d'opérations près du passage d'Aganhei, une zone où de nombreux avant-postes temporaires ont été construits dans le passé pour appuyer les raids.

Les ruines qui parsèment la zone attireraient bien du monde si elles n'étaient pas recouvertes pas d'épaisses couches de glace et de neige pendant neuf mois chaque année. Vidkun n'est pas dépourvu de capacités intellectuelles, mais il n'est pas archéologue. Il bénéficie bien des conseils douteux du conseiller qui lui a été assigné (et qui travaille avant tout pour lui-même), le glabrezu Mugkuzidir, mais, malgré tout, la plupart des excavations qu'il commande sont dirigées par des explorateurs gobelins des neiges et guidées soit par des suppositions, soit par le hasard.

Grâce à la demi-douzaine de sites qui se sont révélés prometteurs, Vidkun s'est

aperçu que les êtres qui ont construit les ruines (et dont l'identité reste mystérieuse) maîtrisaient le déplacement à travers l'espace et le temps.

Le MJ peut utiliser les sites suivants.

1. Le premier site est une grande ruine de la taille d'une ville dans laquelle les bandits et les rares aventuriers n'ont rien laissé. La tribu des géants du froid Quisling y conserve une présence permanente ; ils ravitaillent les autres groupes de bandits en fournitures et en mercenaires. Vidkun évite ce site car il a été contaminé par des yeux trop curieux.

2. Le second, situé entre le premier site et les glaciers au nord de Kalsgard, fait la taille d'une ville et apparaît avoir été exploré et nettoyé par la Reine Sorcière il y a 1400 ans de cela. Préférant se concentrer sur le troisième site, Vidkun n'a laissé qu'une poignée de ses suivants ici ; ils sont chargés de rassembler les possessions qui se trouvent encore sur place avant de rejoindre le groupe principal.

3. Les quarante grands cercles de pierre concentrés sur ce site (situé à l'ouest du second) forment un nœud arcanique où une petite installation de recherche a été établie. Certains des cercles se réfèrent à différents champs d'études magiques (la vie, la force, les âmes, le voyage) mais la plupart d'entre eux restent des énigmes. C'est un puzzle géant et complexe qui déconcerte Vidkun. Il a passé le plus clair de son temps ici avec Mugkuzidir et ses autres suivants.

4. Les terribles falaises de glace qui se dressent au nord-est du second site rendent ce quatrième site quasiment impossible à atteindre par voie terrestre. Comme, en plus de cela, la zone est infestée par de nombreux vers de glace gigantesques et des remorhaz hostiles et rusés, Vidkun n'a pu qu'apercevoir un petit palais enterré sous la glace.

5. Plus loin à l'est du Passage, et dangereusement près de la partie nord du territoire maudit connu sous le nom de Plaie du Monde, se trouve une fosse sans fond bordée de givre et large d'un kilomètre qui empeste une puissante aura nécromantique. La ville construite le long de sa pointe est morte depuis longtemps, victime des forces qui rôdent dans les

profondeurs de la fosse. Quels que soient les habitants qui y sont établis, une volonté puissante et hostile empêche l'exploration magique de ses profondeurs et Vidkun n'ose pas s'y aventurer.

6. Au nord-ouest du premier site et à portée de raid du Passage pour des créatures volantes, se trouve le dernier des sites que Vidkun a mis à jour. Il s'est lié d'amitié avec une nichée de dragons blancs qui hantent la zone et est impatient d'explorer l'endroit étant donné que celui-ci ne montre aucun signe d'excavation antérieure par la Reine Sorcière.

Solutions possibles

Il pourrait falloir une bonne partie de l'année pour que des PJ parviennent à éliminer complètement les brigands du Nuage blanc de la zone. Vidkun peut servir de méchant récurrent, ses tentatives pour découvrir les secrets de la Couronne du Monde constituant une menace constante pour tous ceux qui vivent au nord de l'Avistan. Même si Vidkun ne trouve rien ou si ses tentatives archéologiques sont vouées à l'échec, sa faculté à unir des tribus disparates (ainsi que les autres monstruosité de la région) et à en faire des équipes de combattants unis fait de lui une source de danger. Même s'il est occupé par l'excavation d'un des artefacts qui pourraient être enfouis dans cette zone, Vidkun n'oublie pas les activités que les PJ ont entreprises contre lui : il va certainement utiliser sa considérable influence sur la région pour les tourmenter. Bien sûr, si les PJ parviennent à réprimer les brigands du Nuage blanc avant que cela n'arrive, les habitants locaux, reconnaissants, viendront leur demander d'accomplir d'autres tâches. Le roi Svienn Sandaigle de Kalsgard pourrait les recruter pour ouvrir une route marchande vers le Casmaron, à travers la Couronne du Monde. S'ils sont curieux, les PJ pourraient aussi reprendre à leur compte le projet de Vidkun, ce qui risquerait d'attirer à nouveau l'attention de l'Irrisen vers le Nord.

Irrisen : Les Pierres de Dragon

Accroche

Les PJ sont chargés de retrouver des proches enlevés dans les pays au sud de l'Irrisen. Leur chemin les conduit vers les berges gelées des terres des rois des Linnorms. Un norrois bleu, une soudaine



tempête hivernale qui abaisse rapidement la température en dessous de ce que les protections magiques permettent de supporter, force les aventuriers à trouver refuge dans le hameau de Greivik.

Les bourrasques de neige peinent à camoufler d'une voile miséricordieux une scène qui paraît avoir été un véritable massacre. Au-delà des portes brisées du village, des formes vaguement humanoïdes sont éparpillées entre les bâtiments, recouverts d'une couche de neige fraîche. La salle commune de la colonie se dresse plus loin, mais tout espoir d'y trouver refuge est balayé en un instant par la vue de sa charpente de bois noircie par le feu. Un personnage emmitouflé apparaît devant les PJ. Sa voix est rauque et à peine audible à cause du vent, mais il les invite à venir s'abriter dans une grotte proche.

C'est Skernid, le chef du village déchu de Greivik, qui leur offre un abri. Ses deux gardes personnels, des hûscarls fidèles, protègent la grotte des animaux affamés, même s'il est peu probable que ces derniers ne les attaquent. La puanteur de la non-vie flotte autour de Skernid et de ses deux gardes, mais ils ne cherchent pas à tuer les PJ : ils recherchent plutôt leur aide. Skernid demande aux PJ de sauver leurs familles des maraudeurs, de remplir le serment de vengeance qu'ils ne peuvent pas respecter eux-mêmes, puis de revenir à Greivik avec les nouvelles de leur réussite ou de leur échec.

Cadre de l'histoire

Peu de gens sont aussi isolés que ceux qui vivent blottis dans l'ombre des glaciers de l'Irrisen dans les petits hameaux côtiers d'Erdborg et de Greivik. Il y a longtemps de cela, ces individus qui habitent une étendue sauvage hostile et qui luttent chaque jour pour tirer leur subsistance de l'océan ont passé un astucieux accord avec les fées afin d'être protégés contre le cruel

Détours : l'Avistan du Nord

pouvoir de l'hiver du grand Nord. Avec une attention superstitieuse confinante à la paranoïa, les villageois ont conservé leurs traditions ancestrales, remplissant ainsi leur part du contrat qui devait les sauver de l'hiver sans pitié. Mais ça n'a pas été le cas au village de Greivik.

Les maraudeurs vicieux connus sous le nom de fils de Grunag ont frappé durant la nuit. Ils ont bloqué les entrées de la maison commune et y ont mis le feu avant que les hommes ne puissent s'échapper. Après avoir capturé les femmes et les enfants, les fils de Grunag ont fui dans la nuit. Skernid et ses hûscarls ont fait le serment de se venger, un serment que les esprits cruels du nord ont entendu. Lorsque le feu les a consumés, ils ont été transformés en revenants (voir Pathfinder #2, « Les meurtriers des Écorcheurs »). Ils sont cependant incapables de traquer la source de leur colère ; c'est là le prix qu'ils ont dû payer pour leur retour à la non-vie.

Sans un chasseur chevronné dans le groupe, suivre les traces laissées dans la neige fraîche par les fils de Grunag est une tâche difficile, mais ils peuvent bénéficier des talents d'Augur Gundiyar, une troll des neiges vierge qui a un marché à leur proposer en échange de son aide. Sa mère, Augur Volghild, est maintenue captive dans le village proche d'Erdborg depuis de nombreuses années. Si les PJ acceptent de libérer sa mère, Gundiyar partagera davantage d'informations à propos de l'antre des fils de Grunag et de leurs forces. Une information importante pour les PJ : les fils de Grunag ne conservent pas de prisonniers ; au lieu de cela, ils les sacrifient à un dieu sombre qu'ils vénèrent près des Eisenwurmstein.

Les Eisenwurmstein, les pierres draconiques, sont un territoire saint pour Runeric, un aspect local de Norgorber adoré dans le nord. Les fils de Grunag attendent la venue du Ver d'Eisen, une horreur gigantesque qu'ils honorent en tant que serviteur de leur dieu meurtrier. Une paire d'ogres mages conduit cette bande dépravée de huit barbares sanguinaires (orques barbares, CM). En plus des capacités typiques communes à tous les membres de leur race, ils se sont vus accorder une bénédiction de leur dieu noir : ils bénéficient de manière permanente des effets d'un sort d'*anti-détection*. C'est pour cela que les revenants

que sont Skernid et ses hûscarls ne peuvent les sentir par aucun moyen.

Les habitants d'Erdborg ne font pas confiance aux étrangers, leur dédain visible dans chacune de leur parole. Ceux qui essaient de gagner la confiance de ces villageois hostiles voient leurs efforts réduits à néant. Thegn Kerhart, le chef du village, prend un plaisir sadique à humilier celle qu'il surnomme « son devin domestique » : il garde la dangereuse matrone troll enchaînée et la nourrit avec des restes. Kerhart aime jouer et parier, même s'il n'est pas particulièrement doué. Des PJ rusés pourraient le convaincre de libérer le troll par le biais d'un jeu de chance ou un concours de compétence. Le chef n'hésitera pas à tricher, et il est assez obtus. Un PJ devra réussir un test de Diplomatie de DD 28 pour convaincre Kerhart qu'écraser les fils de Grunag vaut bien la liberté du troll.

Solutions possibles

Si les dirigeants des Fils de Grunag sentent qu'ils sont perdus, ils libèrent le sceau du Ver d'Eisen (une vouivre demi-dragon-blanc avancée de taille Gigantesque). Une fois le ver vaincu, tous les fils survivants se lancent dans un combat à mort en riant et tuent autant de captifs que possible, espérant que ce bain de sang convaincra leur divinité sombre de leur accorder une dernière bénédiction.

Se lier d'amitié avec un troll est un plaisir douteux, mais Gundiyar et Volghild sont reconnaissantes des efforts des PJ s'ils réussissent. Elles offrent plusieurs trésors provenant de leur butin personnel (valeur totale égale à 1000 po fois le niveau moyen du groupe) et indiquent aux PJ la voie à suivre après leur avoir accordé une bénédiction les protégeant du pire du froid de l'hiver (résistance au froid 5). Le fétiche ne fonctionne qu'à l'intérieur des terres de l'Irrisen cependant.

Le chef Skernid et ses gardes du corps devront faire face à une réalité bien difficile. Si les PJ réussissent, les revenants seront anéantis par les mêmes forces que celles qui les ont créés. Mais, si les

PJ échouent, les revenants ne trouveront jamais le repos, un état dont ils risquent de tenir les PJ pour responsables.

Les Terres des Rois des Linnorms : Une sorte de famille

Accroche

Alors que les PJ traversent une zone de collines sauvages de la région, ils entendent ce qui leur semble être les pleurs d'un enfant. En suivant le bruit, ils découvrent un enfant, un très grand enfant, vieux de peut-être un à deux mois, soigneusement recouvert d'arbustes déracinés. Un test de Connaissances (nature) révèle qu'il s'agit d'un nouveau-né géant des collines. Bien qu'il ne soit pas blessé, l'enfant est clairement bouleversé et proche de mourir de faim. Tout PJ capable de suivre une piste peut apercevoir des traces qui ne datent que de quelques heures et qui forment une piste menant vers l'ouest.

Les traces s'arrêtent rapidement sur une vision macabre, celle d'une large fosse à feu qui contient les restes carbonisés des deux grands humanoïdes, les parents de l'enfant géant. On peut repérer des signes de bataille autour de la clairière, certains d'entre eux menant vers une grotte proche : des massues brisées, le sol retourné et piétiné, de larges taches de sang.

Cadre de l'histoire

La famille géante n'est apparue dans la zone que récemment, juste avant la naissance de l'enfant. Il ne leur a pas fallu longtemps pour entrer en conflit avec un village proche, celui de Skorg. Après plusieurs escarmouches qui ont mené à la mort de chasseurs du village, les dirigeants de Skorg ont organisé une attaque. Celle-ci s'est déroulée plus tôt dans la journée.

En revenant d'aller chercher l'eau à proximité, la mère géante a caché son enfant endormi après avoir entendu les rugissements de rage de son époux et les bruits de combat. Elle s'est ruée au combat pour lui venir en aide mais les deux géants ne faisaient pas le poids contre un groupe de chasseurs déterminés. Après avoir tué le couple, le groupe a brûlé leurs corps et a saccagé leur antre.



Solutions possibles

À moins que les PJ soient mauvais, laisser l'enfant mourir devrait être un acte inexcusable. En partant du principe qu'ils prennent le bébé avec eux, quatre solutions sont possibles.

Garder l'enfant. Dans ce cas, un des PJ adopte l'enfant comme le sien, acceptant la responsabilité de l'élever et de prendre soin de lui. À moins que les PJ ne disposent d'une forteresse avec des serviteurs loyaux, cela pourrait être la fin de sa carrière aventureuse.

Trouver d'autres géants des collines. Cela pourrait se révéler quelque peu difficile. D'abord, les PJ devront trouver une autre famille de géants des collines puis ensuite, s'en approcher suffisamment pour leur faire connaître leurs intentions pacifiques.

Apporter l'enfant à Skorg ou à un autre village. Alors que cela ne serait que justice de faire en sorte que l'enfant soit élevé par la société qui a tué ses parents, il pourrait se révéler impossible de faire en sorte que les habitants acceptent d'élever l'enfant. Ils préféreraient plutôt le tuer, à moins que les PJ n'utilisent la violence ou une contrainte magique.

Les druides locaux. S'il y a un cercle de druides locaux dans la zone, ils pourraient accepter l'enfant, soit pour lui trouver un foyer plus adapté soit pour élever un nouveau gardien à cette terre.

Les Terres des Rois des Linnorms : La maison commune de Brogren

Accroche

Rayger Yulmaster (humain expert, N) est un riche marchand de fourrures qui dispose de nombreux comptoirs partout à travers les territoires les plus septentrionaux des Rois des Linnorms. Depuis qu'il a passé les accords commerciaux, il dépense la plupart des bénéfices collectés dans la grande ville de Trollheim. Cela fait un moment qu'il n'a plus eu de nouvelles de la part de son plus grand fournisseur, sa ville natale de Brogren. Il engage les PJ pour visiter le comptoir et s'assurer que tout va bien.

En atteignant le comptoir, Les PJ entendent les bruits de festivités provenant de la salle des fêtes qui se trouve au centre de

la ville. Étrangement, le village semble dénué de toutes les activités normalement associées à une communauté prospère. À l'intérieur, les PJ trouvent les corps animés des villageois engagés dans une sarabande endiablée ou un simulacre de bataille.

Cadre de l'aventure

Le village natal de Rayger a commis l'erreur fatale de tuer l'un des animaux de compagnie favoris d'un ermite local, une sorcière dont le nom est Haurit (femme humaine [ulfe], nécromancienne, NM). Bannie depuis longtemps dans les froides broussailles, Haurit considère le meurtre de son ours comme un affront et une occasion de se venger de ceux qui l'ont transformée en pariah. Sans attendre, elle a fait appel à ces mêmes facultés qui ont jadis fait d'elle un pariah. Sa contre-attaque s'est produite au cours de la nuit, alors que la ville se réunissait à l'occasion d'une célébration de mi-hiver dans la salle des fêtes.

Solutions possibles

Si les PJ débarrassent Brogren d'Haurit et de ses séides, le comptoir peut être occupé par de nouveaux colons au printemps. Grâce à ses relations avec l'un des Rois des Linnorms, Rayger offre aux PJ un droit de passage à travers tout le territoire et il triple son offre initiale. Si les PJ sont incapables de débarrasser Brogren d'Haurit, Rayger est déçu, mais il fait part de l'information à Freyr Vinsombre et à ses Corbeaux noirs. Affecté par la perte de son foyer, il paie les PJ à contrecœur et les remercie. 



Reflet de cristal



Reflet de cristal

par Crystal « Immora » Frasier
illustré par Ashton « N'wah » Sperry
traduit par Dalvyn

Dans les sociétés préindustrielles, l'hiver est une période de crainte et d'isolement, un moment où une famille peut passer des semaines ou des mois sans croiser ses plus proches voisins. Dans le Nord extrême, c'est également une période sans lumière qui replonge les habitants parsemés de Golarion des milliers d'années en arrière, à l'époque de l'âge des Ténèbres. Pendant cette période si inquiétante, la survie et le bonheur des individus ne dépendent que des relations qu'il entretiennent avec ses proches. Au cours de ces jours, les plus courts de l'année, la déesse Shélyn prône la communauté et le pardon ; elle célèbre Reflet de cristal.

Reflet de cristal est, chaque année, l'occasion de célébrer la chaleur, la couleur, la romance et la réconciliation partout sur Golarion, mais plus particulièrement sous

les latitudes les plus froides. La tradition dit que cette festivité a été fondée par Shélyn elle-même, alors que, pendant l'âge des Ténèbres, elle visitait des communautés humaines effrayées et leur apportait la lumière de l'espoir en leur laissant des prismes cristallins étincelants. Ses visites reconfortaient et apportaient du baume au cœur. Ses prismes rappelaient au peuple en souffrance que la lumière dont il avait besoin était formée de nombreuses couleurs travaillant de concert. Le message de Shélyn, qui est commémoré chaque année et encore actuellement, permet aux communautés de se souvenir de tout ce qu'elles considèrent comme précieux à l'occasion du jour le plus court de l'année.

Les traditions les plus courantes

La manière dont les communautés célèbrent Reflet de cristal varie,

principalement en fonction du climat local, mais on retrouve certains thèmes assez constants. L'esprit de communauté est important ; ainsi, les places du marché et les autres lieux de rassemblement sont déneigés et de grands feux de joie y sont dressés pour amener la chaleur du printemps trois mois à l'avance. Les communautés les plus riches, ou celles qui ont la chance de posséder un mage puissant, recourent même parfois à la magie du climat pour se créer une véritable journée printanière.

Des colifichets et des prismes de verre sont suspendus partout à travers les endroits publics, de sorte que ces zones soient baignées de myriades d'arcs-en-ciel et que le paysage morne se remplisse de couleurs. Des musiciens et des artistes se produisent en rue et démontrent leurs talents. Pendant les festivités de la journée, de nombreux maîtres artisans viennent choisir leurs apprentis pour la saison à venir. Il règne une atmosphère de rire et

de rassemblement ; l'air est rempli de chants et de l'odeur du houx, des tartes aux pommes chaudes et du vin épice.

Les rancœurs peuvent installer une atmosphère des plus désagréables dans toute une maisonnée ; il est donc important de les mettre à plat. Reflet de cristal est un jour de clémence qui rassemble les individus dans un esprit d'amitié et de compréhension mutuelle. Souvent, c'est la dernière occasion de se réconcilier avec des amis ou des parents lointains, avant que les longues soirées des semaines hivernales ne les forcent à s'éloigner (ou les emportent à tout jamais). Parmi ceux qui célèbrent cette fête, beaucoup pensent que des excuses dénuées de sincérité ou le refus d'une demande de pardon attirent la colère de la Rose Éternelle.

On s'échange souvent de petits cadeaux à cette occasion, à la fois comme signe d'appréciation mutuelle et comme offrandes de paix. Ces présents sont toujours fabriqués maison et se doivent d'être à la fois beaux et pratiques. Il s'agit parfois de tasses décorées, d'outils pour travailler ou pour réaliser de l'art ou de sacs. Mais le cadeau le plus courant est un vêtement chaud : des bottes, des manteaux, des chapeaux, des moufles, des foulards ou des chaussettes de couleurs et de formes diverses sont souvent créés à l'occasion de la nuit la plus longue de l'année. Dans bon nombre de familles pauvres de Golarion, les seuls vêtements colorés ou gais ont été reçus lors de Reflet de cristal, ce qui en fait une tradition particulièrement appréciée au sein des classes inférieures.

La journée, qui passe bien trop rapidement, se termine en regroupant tous les candélabres, lampes et lanternes et en festoyant ou en dansant. Les plats traditionnels varient mais il s'agit généralement de volaille, de citrouilles et de courges, de baies et de rhubarbe avec beaucoup de cumin, de girofle et de gingembre. Des instruments à corde et à vent jouent des musiques entraînantes qui invitent à danser avec vigueur et à ainsi combattre le froid de l'hiver. Comme il s'agit d'un jour sacré fondé par la déesse de l'amour, de nombreux jeunes adultes en profitent pour s'adonner à des jeux romantiques pendant que les dévots de Shélynn consacrent les relations de plus longue durée lors de cérémonies de mariage.

En hommage à Shélynn et pour prouver leur imagination et leur créativité, de jeunes femmes se colorent des mèches de cheveux à l'aide de teintures préparées à la main à partir de baies récoltées à la fin de l'automne, de champignons sauvages et même d'insectes colorés (pendant les quelques semaines qui précèdent, on voit souvent les adolescentes arpenter les champs les plus proches à la recherche des composantes les mieux appropriées). Les couleurs choisies peuvent aller des teintes communes comme le roux, l'orange et bleu jusqu'à des variantes plus exotiques comme l'or, le vert et le violet. Les exemples les plus complexes comportent des motifs qui combinent de la teinture pour cheveux avec des coiffures précises pour ainsi créer des œuvres d'art éphémères. Les femmes mariées participent également mais elles se contentent généralement de colorer une seule mèche.

À l'opposé, les hommes, qu'ils soient jeunes ou vieux, portent une chemise en patchwork ou mélaro, qui est généralement composée de morceaux de tissus colorés récupérés et mis de côté au cours de l'année écoulée. Un mélaro est un objet personnel et doit être cousu à la main par le porteur ; sans cela, il apporte le mauvais œil en amour. On trouve donc des manteaux de toutes sortes : certains aux couleurs criardes et à l'aspect difforme et d'autres qui offrent de magnifiques spectacles. Les hommes gardent le même mélaro et se contentent de le réparer ou d'ajouter de nouveaux morceaux lorsque c'est nécessaire ou qu'ils en ont envie. Très souvent, le manteau est déchiré lorsque l'homme meurt et ses morceaux sont répartis entre ses fils et ses petits-fils.

Le zonzon

La tradition la plus sacrée de Reflet de cristal est le zonzon. Chaque communauté crée une petite poupée, le plus souvent à partir de déchets de tissus, de cuir et de fil rouge. Chaque poupée représente le dieu Zon-Kuthon, le frère perdu de Shélynn. En imitation de l'incommensurable

mansuétude de Shélynn, la poupée passe de voisin à voisin, d'ami à ami et de famille à famille, chacun prenant le temps de lui faire des cadeaux et des compliments, de lui murmurer des souvenirs heureux ou des excuses pour les affronts à l'encontre des compagnons de travail, des êtres aimés, des clients ou des serveurs.

Les enfants, dont la capacité infinie de compassion suscite l'admiration, jouent un rôle capital. Lorsqu'un jeune enfant est nommé « frère » ou « sœur » de la poupée, il doit lui servir de « guide » et s'assurer que chaque individu de la localité fait la paix avec le Zonzon avant la fin du festival. Même s'il ne s'agit que d'une poupée, le « frère » ou la « sœur » a pour mission de faire tout ce qui est nécessaire pour que le Zonzon reste content et satisfait et qu'il ne prenne pas froid.

Quand les danses s'arrêtent, que le festin se termine et que la musique cesse, les habitants de la communauté emmènent le Zonzon à l'extérieur dans les bois et l'y abandonnent. D'autre préfèrent laisser dériver la poupée sur une rivière ou dans la mer ou encore l'attacher à un



Reflet de cristal

Artefact mineur : le spectre de bon espoir

Aura Abjuration (forte) ; NLS 18

Emplacement — ; Poids 500 gr

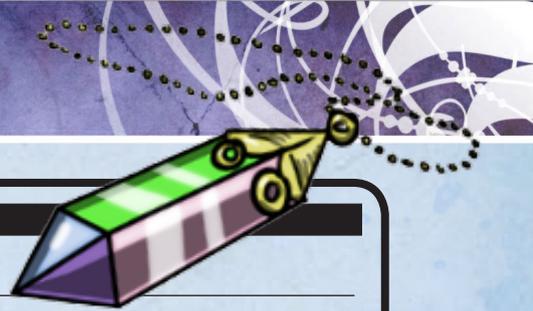
DESCRIPTION

Les prismes et cristaux originaux que Shélyn a distribués au cours de l'âge des Ténèbres étaient de simples métaphores rehaussées de quelques pouvoirs magiques mineurs. Cependant, au cours des millénaires qui se sont écoulés depuis lors, ils ont absorbé les espoirs et l'esprit de camaraderie de millions de personnes. Les quelques-uns qui existent encore à ce jour se sont transformés en artefact mineur.

Un *spectre de bon espoir* est un colifichet complexe de verre ou de cristal suspendu à une chaînette en argent. Il étincelle de mille couleurs même sous une luminosité très faible. Le tenir en main suffit pour ressentir une impression de paix et de générosité. Entre le lever et le coucher du soleil ou lorsqu'il est plongé dans une zone de ténèbres magiques, le *spectre de bon espoir* brille automatiquement avec la puissance d'un sort de *lumière du jour*. Tous les humanoïdes qui se trouvent dans la zone de la lueur gagnent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux qui se basent sur des émotions négatives, comme par le sort *cœur impossible à briser/unbreakable heart* (voir *Pathfinder Chronicles : Gods and Magic*). La nuit du solstice d'hiver, le rayon de la lumière émise par le *spectre de bon espoir* et le rayon de son influence magique s'étendent à 60 cases (90 mètres).

DESTRUCTION

Un *spectre de bon espoir* peut être brisé en morceaux par deux amis proches, amants ou parents proches qui sont tous les deux d'accord pour admettre que sa destruction permettra de sauver leur relation.



animal qui est ensuite libéré à l'extérieur. Les détails spécifiques varient d'un environnement à l'autre mais chacune des communautés qui célèbrent Reflet de cristal pense que le Zonzon arrivera tôt ou tard auprès du Seigneur de Minuit et se fera le porte-parole de la sympathie et de la bienveillance que sa sœur leur a inspirées.

Mais tous les zonzons n'aboutissent pas auprès du dieu maléfique cependant. Beaucoup pensent que, chaque année, Shélyn accorde une année de vie à un unique zonzon choisi au hasard. En fonction de la manière dont le zonzon en question a été traité pendant Reflet de cristal et de la nature de son « frère » ou de sa « sœur », la nouvelle poupée d'âme (voir *Pathfinder #7* ou le Bestiaire II) peut apporter du bonheur ou du malheur à la

communauté qui l'a créée.

Le rôle de l'église

Officiellement, l'église de Shélyn ne prend aucun rôle actif dans les célébrations de Reflet de cristal si ce n'est de présider aux dizaines de mariages qui clôturent généralement les festivités. L'église désire que la population choisisse librement d'accepter la bienveillance de Shélyn plutôt que de leur imposer leur doctrine à ceux qui n'en ont pas envie. Le solstice est une journée de repos pour les acolytes, qui sont encouragés à passer du temps avec leurs amis et leurs proches et à les traiter d'égal à égal plutôt que d'assumer leur rôle de dirigeant religieux.

Ceci dit, l'église s'implique de manière

très significative dans les préparatifs. Bon nombre de temples offrent des leçons gratuites de cuisine, de fabrication de teinture ou de couture au cours des semaines qui précèdent les festivités, afin d'aider les moins expérimentés à développer leur talent. Les prêtres de Shélyn les plus expérimentés passent leur temps avec leurs ouailles et leur donnent des conseils pour pardonner ou se préparer à demander pardon au cours du prochain solstice.

La célébration est importante car elle installe un fort sentiment de communauté et aide les habitants à garder le moral au cours des mois de solitude à venir. Les fidèles de Shélyn seraient bien bêtes de ne pas profiter de l'occasion.



3.5 PRIVATE SANCTUARY
WWW.35PRIVATESANCTUARY.COM

The podcast and website for 3.5 loyalists and Pathfinder enthusiasts.
You are always welcome in our private sanctuary.
www.35privatesanctuary.com

Know Direction

The Fan-Generated Pathfinder RPG News, Reviews, and Interviews Podcast
www.35privatesanctuary.com



Les fétiches des Kellides

par Ryan Costello, Jr.

illustré par Chris « Raven » H.

traduit par Dalvyn

Les Éclaireurs qui appartiennent à une autre ethnie que celle des Kellides et qui s'aventurent dans les territoires tels que la Numérie et le Royaume des Seigneurs des Mammouths décrivent les habitants de ces contrées en termes peu élogieux : barbares, sauvages. Les plus ironiques les appellent « les autres demorques ». Dans les sociétés plus civilisées, on prétend que ces gens, les Kellides, sont à peine humains. Ils ne se rendent pas compte qu'il n'y a guère de différences entre un Kellide et un humain civilisé.

Les Kellides sont vraiment des humains. Ils connaissent la faim. Ils éprouvent la pulsion de se reproduire. Ils ont besoin de prouver leur valeur. Ils s'adonnent même parfois à des jeux. Ce que les humains « civilisés » ont tendance à oublier, c'est qu'au fond de chacun d'entre eux se tapit la possibilité de se montrer aussi violent qu'un Kellide. N'importe quel humain

privé de nourriture et sans abri devient désespéré. S'ils ne combattent pas pour se nourrir et trouver un endroit où dormir, ils meurent. C'est là l'origine de la haine que les habitants des villes éprouvent à l'égard des Kellides. Ils les considèrent comme des sauvages et craignent de devenir exactement comme eux.

La majeure partie du monde reste aveugle à l'histoire vivace et à la culture complexe qui ont contraint les Kellides à s'agripper à leurs instincts animaux alors que le reste du monde évoluait d'une autre manière. Leurs vies sont définies par des rituels et des événements. Ils s'accrochent aux traditions pour rester en vie. Alors que le temps passe et que le monde moderne change, les Kellides survivent en conservant leurs instincts de base et en respectant les règles primitives de leur code de vie.

Des os, des griffes, des plumes et des dents

Les humains civilisés s'habillent moins que les Kellides. Les premiers recouvrent leur peau pour se protéger des éléments, une simple réponse à un besoin élémentaire, puis ils se parent de bijoux, de teintures, de colifichets vaniteux et d'autres accessoires. Une fois les besoins de base satisfaits, les humains civilisés utilisent leurs habits pour afficher leur statut social et leur importance. Ils s'habillent pour montrer qu'ils peuvent s'offrir plus que le strict nécessaire.

Les Kellides ne portent pas grand chose afin de préparer leur peau aux éléments. Les saisons changent et une tribu ne peut jamais garantir qu'il y aura suffisamment de toisons pour que tout le monde soit au chaud ni suffisamment de tentes pour que tout le monde soit à l'abri. Cependant, même si leurs besoins de base ne sont pas toujours satisfaits, les Kellides se décorent tout comme les humains civilisés. Ils se parent de colliers d'os, de griffes, de plumes et de dents. Des peaux d'animaux comprenant encore la tête sont portées comme des manteaux quelle que soit la saison. Les Kellides portent ces fétiches pour afficher leurs capacités et leurs victoires. Ils s'habillent pour montrer qu'ils sont parvenus à obtenir plus que le strict nécessaire.

Les garçons et les filles kellides ne sont considérés adultes que lorsqu'ils ont subi le rituel des mains rouges (ce nom vient du fait que c'est la première fois que le jeune a l'occasion de tuer). Un enfant kellide quitte la tribu en emportant ce qu'il peut transporter et s'aventure dans les terres sauvages pour y survivre comme un prédateur. Il revient avec des trophées de ses proies et remet ceux-ci aux apothicaires pour qu'ils les examinent. Les parties qui appartenaient à des animaux vieux ou malades sont jetés et les trophées restants sont transformés en un fétiche (le trophée le plus significatif est placé au centre).

Le rituel de la main rouge commence quand l'enfant kellide le choisit et se termine quand il ressent le besoin de revenir. C'est ainsi que des jeunes impétueux sont partis avant d'être suffisamment forts pour survivre et sont revenus avec seulement quelques os d'herbivores ; ils ont été classés comme

Les fétiches des Kellides

faibles, un titre qui leur reste à jamais. D'autres Kellides, plus patients, sont passés du statut de non-adulte à celui de membre de haut rang dans la tribu.

Au sein de la tribu, les différences entre les enfants kellides et les Kellides adultes sont nombreuses. Les adultes gagnent le droit de voter lors des prises de décisions de la tribu. Ils participent aux chasses et aux récoltes. Ils gagnent un rôle dans la tribu, un rôle choisi en fonction du trophée au centre de leur fétiche. Enfin, ils acquièrent le droit de se marier et d'avoir des enfants.

La signification des fétiches

Les fétiches kellides jouent un rôle extrêmement important dans leur culture. Tout ce qui concerne leur passage à l'âge adulte, leur place dans la communauté, leur choix de compagnon ou de compagne et la manière dont on se souviendra d'eux à leur mort dépend des fétiches qu'ils se sont fabriqués. La pièce centrale d'un fétiche est considérée comme le trophée qui définit le mieux les capacités du membre de la tribu lors de son retour du rituel de la main rouge. S'il s'agit d'un os, cela signifie que le membre de la tribu a des mains agiles et qu'il convient bien aux ouvrages qualifiés comme la construction du feu ou la couture. Une griffe comme pièce centrale signifie que le membre de la tribu est intelligent et qu'il convient aux préparatifs tactiques ou aux tâches nécessitant de la discrétion. Une plume comme pièce centrale indique que le membre de la tribu est plein de ressources, qu'il peut organiser le campement ou éduquer les enfants. Finalement, une dent comme pièce centrale signifie que le membre de la tribu est féroce et qu'il sera idéal dans le rôle de chasseur ou de vigie.

Traits de magie

Illetrisme. L'illetrisme est endémique au sein des Kellides. Le personnage ne sait

ni lire ni écrire dans quelque langage que ce soit, pas même ceux qu'il sait parler. Il rate automatiquement tous les tests de Linguistiques concernant les écrits. Cependant, il gagne un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets dépendant des écrits, comme les glyphes, les symboles et les siges.

Ce trait ne peut être pris qu'au niveau 1. Le personnage perd ce trait s'il apprend à lire et à écrire.

Trait racial

Le trait qui suit n'est accessible qu'aux Kellides qui ont effectué le rituel de la main rouge. Un Kellide qui ne possède pas ce trait n'est pas considéré comme un adulte par son peuple.

Fétiche de la main rouge (Kellide). Tout Kellide adulte possède un fétiche composé de trophées qu'il a capturés au cours du rituel de la main rouge. Ce fétiche est généralement un collier mais il peut aussi s'agir d'une coiffe, d'une ceinture ornée ou d'un autre élément d'habillement. Notez que ce bonus n'est pas donné par le fétiche ; il représente les aptitudes que le Kellide a utilisées au cours de son rituel de la main rouge afin d'acquérir son fétiche. Le Kellide ne perd pas le bonus s'il enlève son fétiche, et un autre individu ne gagne pas le bonus en portant le fétiche du Kellide.

Le joueur peut soit déterminer aléatoirement le fétiche de son personnage soit, avec l'accord du MJ, choisir le type de fétiche qui correspond le mieux à son personnage. Les fétiches cités ici sont des exemples de créatures associés à des bonus. Il est possible de les remplacer par des créatures similaires. Par exemple, des os de loup pourraient devenir des os de coyotes, des dents de gobelins pourraient devenir des dents de kobolds et ainsi de suite.

Détermination aléatoire (fétiches)

d4	Type de fétiche
1	Os
2	Griffe
3	Plume
4	Dent

Fétiches : os

Blaireau. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est une compétence de classe pour lui.

Homme mécanique. Quand le personnage combat une créature artificielle, il ignore son immunité à la mort suite à des dégâts excessifs.

Lapin. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Acrobaties et Acrobaties est une compétence de classe pour lui.

Loup. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Discrétion et Discrétion est une compétence de classe pour lui.

Raton laveur. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Sabotage et Sabotage est une compétence de classe pour lui.

Fétiches : griffes

Ankheg. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Premiers secours et Premiers secours est une compétence de classe pour lui.

Babouin. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Escalade et Escalade est une compétence de classe pour lui.

Dragon. Le personnage choisit un type d'énergie. Il gagne une résistance de 2 points contre ce type d'énergie.

Fétiches : os	
d6	Os
1-2	Lapin
3	Raton laveur
4	Blaireau
5	Loup
6	Homme mécanique

Fétiches : griffes	
d6	Griffes
1-2	Babouin
3	Lion
4	Ankheg
5	Ours sanguinaire
6	Dragon

Fétiches : plumes	
d6	Plumes
1-2	brunes
3	noires
4	blanches
5	rousses
6	multicolores

Fétiches : dents	
d6	Dents
1-2	Gobelin
3	Gnoll
4	Hippogriffe
5	Guépard
6	Mammouth

Lion. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est une compétence de classe pour lui.

Ours sanguinaire. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Perception et Perception est une compétence de classe pour lui.

Fétiches : plumes

Plumes blanches. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Diplomatie est une compétence de classe pour lui.

Plumes brunes. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Dressage et Dressage est une compétence de classe pour lui.

Plumes multicolores. Le personnage gagne soit un bonus de trait de +1 au DD de tous les sorts de mirage qu'il lance ou un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'illusion. Une fois ce choix fait, il n'est plus possible de le modifier.

Plumes noires. Le personnage gagne un bonus de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est une compétence de classe pour lui.

Plumes rousses. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Bluff est une compétence de classe pour lui.

Fétiches : dents

Gobelin. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque contre les créatures de taille P.

Guépard. Lorsque le personnage court ou charge, sa vitesse de déplacement de base augmente de 1 case. Il ne bénéficie pas de cet avantage s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Hippogriffe. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Vol et Vol est une compétence de classe pour lui.

Mammouth. le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque contre les créatures de taille supérieure ou égale à G.



La vie à Korvosa, partie 2



La vie à Korvosa, partie 2

par Ernesto « Montalve » Ramirez
illustré par Kay « Kayos » Thomas
traduit par Dalvyn

Pendant une éternité, j'ai flotté dans le néant. Les odeurs d'encens et d'alcool me faisaient tourner la tête. Je gémis de douleur et quelque chose d'humide touche mon visage, apaisant... la douleur s'atténue. Il y a des voix, et un bruit d'argent qui change de main.

« Je suis désolé, ce n'est pas suffisant. »

Les ténèbres étaient dominées par des claquements et par une chaleur sèche et oppressante, mais ce n'était pas ce qui dérangeait Natalia. L'argent produit un son bien particulier lorsqu'il heurte du fer, un son qu'elle avait entendu. Elle avait ouvert les yeux lentement et fouillé les ténèbres à la recherche de l'origine de ce bruit. Ce

n'était pas facile d'ignorer les autres sons, plus forts, mais elle avait de l'expérience : elle avait grandi dans cette forge.

« Hé toi là-bas, tu es vivante ? »

Plus bas, une femme regardait Natalia tout en frappant frénétiquement la tuyauterie avec une dague pour attirer son attention. Natalia baissa le regard et remarqua tout d'abord la dague. Par instinct, sa main se dirigea vers la sienne mais elle était trop sonnée pour la manier. Natalia reconnut alors la voix de la silhouette.

« Dame Yocasta ? » demanda-t-elle, « Les clients ne sont pas censés se trouver à l'intérieur de l'atelier ! » Natalia se

mit à bouger. Elle se trouvait dans la tuyauterie, là où elle avait dormi... seul Torag savait pendant combien de temps. Elle commença à se laisser tomber vers le sol avec une certaine hésitation et Dame Yocasta tenta de l'aider, du moins jusqu'à ce que Natalia la repousse en tendant la main. « Je vais bien, c'est juste que ce n'est pas facile de dormir ici, » mentit Natalia.

La plupart des gens ne remarquait que la taille de Yocasta et la puissance du bras avec lequel elle tenait son arme. Cette femme aux yeux et aux cheveux ardents avait toujours été douée pour juger les gens. Elle sentait que quelque chose n'allait pas.

« Tu es certaine ? »

« Oui, » répondit Natalia, agacée.

« Je n'ai eu que des commentaires positifs sur la qualité de vos produits mademoiselle, mais je n'en ai encore vu aucun, » critiqua Dame Yocasta sur un ton neutre.

Natalia ne connaissait ce ton que trop bien. Le Seigneur-Licteur Ravencroft, le père de la dame, l'avait souvent utilisé les quelques fois où elle leur avait rendu visite. Elle était un de ses soldats, un chevalier infernal tout comme son père. Cela avait été évident dès le premier jour, grâce à son armure sombre et à la gravure représentant un diable. Aujourd'hui, elle ne portait qu'une tunique de cuir au-dessus d'une chemise de mailles. C'était étrange de voir le symbole de l'Héritière pendu autour de son cou, tellement étrange que Natalia ne put s'empêcher de toucher le magnifique symbole sacré avant que la dame ne puisse l'en empêcher. Dame Yocasta, contrariée, fit un pas en arrière et se mit sur la défensive.

« Magnifique chef-d'œuvre, » dit Natalia avant de se retourner et de marcher vers sa partie de l'atelier, une petite pièce encombrée de rouages, de bandes métalliques, de tubes et de morceaux de métal de tailles diverses. Sur une table au centre de ce bric-à-brac se trouvait une arbalète inachevée d'une beauté indéniable. L'arbalète d'origine avait été une arme à la fois robuste et efficace ; maintenant, elle était également esthétique et pratique. Elle pouvait porter sur le côté des carreaux supplémentaires qui pouvaient être chargés rapidement

dans l'arme, de manière à doubler le rythme d'attaque. « Comme vous pouvez le voir, dame Yocasta, elle est presque prête. Revenez demain. »

Le chevalier infernal aux cheveux roux prit l'arme avec révérence, vérifiant son poids et sa gâchette. Natalia fit la grimace lorsque la femme toucha son travail inachevé et se mordit la langue avant de dire quoi que ce soit. Maître Malin ne serait pas content si Dame Yocasta se plaignait de la manière dont elle avait été traitée. Le père de Natalia serait également mécontent s'il entendait parler de son apparence négligée : ses cheveux étaient défaits et elle n'avait pas changé de vêtements depuis plusieurs jours. C'est seulement à ce moment-là que Natalia aperçut sa fiole de pesh sur la table, au milieu de diverses pièces de rechange. Natalia fut paralysée à l'idée que Dame Yocasta ne découvre la drogue, mais le chevalier infernal était concentré sur l'arbalète. Natalia s'avança vers la table l'air de rien et glissa la bouteille dans son manteau pendant que Dame Yocasta s'imaginait déjà viser une cible vivante avec son arme.

« Magnifique, Corbeau ! Tout ce que j'ai entendu à votre sujet est vrai. J'espère que je pourrai la tester demain, » dit-elle, un sourire de contentement sur les lèvres.

« La tester. » Natalia s'avança vers la femme plus grande en fronçant les yeux.

Le sourire de la dame disparut et fut remplacé par une expression de confusion. « Pardon ? »

Natalia, tremblante, prit l'arbalète et la reposa sur la table puis la nettoya comme si elle avait été souillée par des mains sales. « Je disais *la tester*. C'est votre arme, je le sais... mais une arme comme celle-ci doit être traitée comme un ami ou un amant, pas une chose... sinon, elle vous abandonnera quand vous en aurez le plus besoin. »

Le sourire revint sur le visage de la combattante. « Vous et lui avez plus en commun que vous ne le pensez tous les deux. Heh, désolée... je sais que c'est un sujet sensible, » dit Yocasta comme pour s'excuser lorsque l'artisan fusilla le chevalier infernal du regard. Puis Dame Yocasta remarqua quelque chose et tendit la main vers le visage de la fille. Natalia

était rapide mais ses réflexes atténués par la drogue ne parvinrent pas à battre la diligence du chevalier infernal. La lourde main atteignit son visage et le fit pivoter pour exposer son côté gauche. Yocasta vit clairement son œil blanc et la peau brûlée tout autour. Yocasta était une femme fière qui avait certainement vu de nombreuses blessures de combat, mais jamais sur un visage aussi délicat. « Tu n'étais pas comme ça la dernière fois où nous nous sommes vues. Que s'est-il passé, jeune fille ? »

Natalia repoussa sa main à contre-cœur. « Un accident, » répliqua-t-elle. « Maintenant, partez. Je dois terminer votre arme. »

Le chevalier infernal ne pouvait rien faire, même si elle ne croyait pas la réponse de la fille. Après tout, elle n'avait pas juridiction ici et, selon la loi, elle n'était que la bâtarde de son commandant. De plus, Yocasta aimait les mystères. Elle continuerait à s'intéresser à celui-ci pendant un moment mais, dans l'immédiat, elle respecterait le souhait de Natalia et partirait.

« Enfin, » soupira Natalia soulagée lorsque le chevalier infernal partit. Son corps tremblait encore quand elle sortit la fiole de pesh mais elle trouva quelque chose de bizarre à l'intérieur de sa poche, une carte du Tourment avec deux corbeaux marchant le long d'un sentier. L'objet était en mauvais état mais elle s'en souvenait. Elle l'avait trouvé la veille alors qu'elle travaillait sur la tuyauterie. Natalia remarqua alors une inscription au dos. Elle se mit à trembler de plus en plus fort et sa peau se mit à pâlir lorsqu'elle lut les mots. « Gaedrem... Gaedrem Lamm, » murmura-t-elle. C'était un homme monstrueux, un croque-mitaine pour certains. Quelqu'un avait des informations à son sujet... et Yarguin n'était jamais loin de Lamm.

Elle fit les gros yeux lorsqu'elle se rendit compte de l'heure du rendez-vous. « Au coucher du soleil ? Aujourd'hui, ou était-ce hier ? » Elle se pressa. Elle vérifia son équipement pour s'assurer qu'elle avait tout. Oui, c'était le cas : les lames tranchantes de sa propre fabrication sur sa ceinture, la petite arbalète et les carreaux dans son sac à dos, ses outils « exotiques » cachés dans les poches de sa ceinture.

Tremblant de désir, elle jeta un coup d'œil

à la fiole de pesh qui se trouvait encore dans sa main et hésita à en boire quelques gouttes mais elle employa tout ce qui lui restait de volonté pour la mettre de côté. « Non... j'ai besoin d'avoir l'esprit clair, » dit-elle, « même si ça fait mal. »

Elle arriva au numéro 3 de la rue Lancet juste avant le coucher du soleil. Il n'y avait personne et l'endroit paraissait avoir été abandonné depuis plusieurs semaines. La porte était ouverte. Elle entra donc.

Autrefois, l'endroit avait dû être beau mais aujourd'hui, ce n'était plus rien. Un peu comme son visage pensa-t-elle. Tout était recouvert d'une épaisse couche de poussière, à l'exception des endroits où des traces de pas étaient marquées sur le sol. Un groupe de personnes s'était rassemblé récemment autour de la table. Natalia regarda de tous les côtés, espérant désespérément trouver quelque chose. Elle passa plusieurs heures à attendre que quelqu'un vienne mais ce ne fut pas le cas.

Finalement, frustrée, elle donna un coup de pied dans une chaise, ce qui lui fit mal. En colère, elle marcha vers la table et sortit la fiole de pesh de sa poche et s'apprêta à la boire. Mais, quand elle la sortit, la carte avec les corbeaux tomba de son manteau et se posa sur la table. C'est à ce moment-là qu'elle le vit. Trois lignes écrites dans la poussière sur la table :

*La vieille pêcherie
Ponton ouest, 17
Gardez l'espoir.*

Natalia sentit son courage revenir et un sourire illumina son visage. Elle partit prestement ; elle connaissait l'endroit indiqué sur la table. Elle s'y était déjà rendue plusieurs fois avec sa mère auparavant pour y acheter du poisson, avant que le propriétaire ne disparaisse dans le Jeggare. Selon la rumeur, un poisson-diable l'aurait dévoré, mais seuls les dieux savaient ce qui s'était véritablement passé.

Dans sa hâte, Natalia ne prit pas le temps de s'interroger au sujet de l'origine du message. Dès qu'elle fut partie, les mots s'effacèrent d'eux-mêmes, comme si une main invisible était passée au-dessus de la poussière.

Les drogues de Golarion



Les drogues de Golarion

par Hal Maclean

illustré par Ashton « N'Wah » Sperry

traduit par Rectulo

Les drogues et les addictions offrent de merveilleuses opportunités de raconter des histoires prenantes et de construire des personnages intéressants. Mais elles risquent également de déchirer un groupe de joueurs si elles sont utilisées de manière intense. Les MJ devraient y réfléchir soigneusement avant d'introduire des drogues addictives dans leurs campagnes. Ceux qui désirent explorer ces thèmes peuvent utiliser les règles pour les addictions et les drogues que cet article présente comme point de départ.

Aitaif

Les haricots bleus à l'origine de cette boisson ont été découverts pour la première fois au Mwangi par des explorateurs chélastiens il y a plus de 800 ans de cela mais ils se sont rapidement répandus à toutes les régions où le climat leur était adapté. Lorsqu'ils sont réduits en poudre et mélangés avec du

lait légèrement chaud, les champignons se transforment en aitaif, une boisson étonnamment bleue et écumeuse.

Aussi populaire que tout autre remontant matinal, l'aitaif réduit la durée de repos nécessaire pour récupérer de la fatigue à 4 heures (au lieu des 8 heures normales). Les gens qui prennent de l'aitaif deviennent dépendants à moins de réussir un test de Vigueur contre un DD de 5. L'aitaif est une drogue légèrement addictive. Le manque commence après une journée, avec deux jets de Vigueur contre un DD 10 à un jour d'intervalle pour surmonter le manque. Les personnes en manque subissent une pénalité de -2 à la Constitution et à l'Intelligence et replongent sur un jet de Volonté manqué contre un DD de 10.

Bulbe percussif

Ces champignons vert clair spécialement séchés furent d'abord popularisés au

Taldor plus de 500 ans auparavant mais désormais les sybarites de bien des pays partagent son usage. Les utilisateurs doivent casser le pied d'un bulbe percussif puis, après l'avoir placé dans une de leurs oreilles, le tapoter doucement. Cela libère des bouffées de spores qui amènent lentement l'utilisateur jusqu'à un état de tranquillité bienheureuse qui le rend léthargique. Cela permet aussi à l'utilisateur de faire l'expérience de chaque pulsation de son cœur comme s'il s'agissait d'un moment de plaisir extraordinaire.

Les utilisateurs de bulbes percussifs sont chancelants mais deviennent aussi immunisés à tous les effets qui affectent l'esprit pendant les quatre prochains jours. Les gens qui prennent du bulbe percussif deviennent dépendants à moins de réussir un jet de Vigueur contre un DD 8. Le bulbe percussif est une drogue modérément addictive. Le manque commence après quatre jours, avec deux jets de Vigueur contre un DD 10 à une semaine d'intervalle pour en surmonter les effets. Les drogués en manque subissent une pénalité de -2 à tous les tests de Perception et replongent sur un jet de Volonté échoué contre un DD de 16.

Gomme joyeuse

Selon la légende, les gnomes ont apporté des graines de vingeron avec eux lorsqu'ils sont arrivés dans le royaume des mortels et en ont alors planté un peu partout. Que cette histoire soit la vérité ou une fable, les vingerons produisent une sève sucrée orange et pourpre qui, lorsqu'elle est proprement bouillie, sèche et se transforme en de petites billes à mâcher. La gomme joyeuse conserve sa consistance et sa saveur sirupeuse pendant des heures même dans la plus déterminée des bouches. Les « mâcheurs » réguliers finissent par présenter des tâches noires orangées sur leurs dents.

Les utilisateurs de gomme joyeuse développent un modeste talent d'empathie qu'ils trouvent assez plaisant. Ils bénéficient d'un bonus en Diplomatie de +1 pendant six heures. Les consommateurs de gomme joyeuse deviennent dépendants à moins de réussir un test de Vigueur contre un DD 6. La gomme joyeuse est une drogue moyennement addictive. Le manque commence après une journée, avec trois

Les addictions

Les Maîtres du Jeu qui veulent utiliser une drogue à accoutumance dans leur jeu peuvent employer les règles ci-dessous.

Devenir dépendant. Les utilisateurs doivent faire un test de Vigueur chaque fois qu'ils prennent une substance à accoutumance. En cas d'échec, ils deviennent dépendants.

Manque. Une fois que les effets de la drogue se dissipent, les personnes dépendantes commencent à faire l'expérience du manque. Ce manque prend la forme d'un effet débilissant. Les drogués doivent réussir un ou plusieurs tests de Vigueur (à intervalles fixes) pour combattre les symptômes du manque. Ils continuent de subir les effets du manque jusqu'à ce qu'ils aient réussi tous les jets de sauvegarde. Note : Comme le manque est lié à l'absence d'une substance étrangère plutôt qu'à sa présence, les sorts tels que neutralisation du poison n'en atténuent aucunement les symptômes.

Replonger. Les drogués qui subissent les effets du manque et qui ont l'occasion de reprendre de leur drogue doivent réussir un test de Volonté pour éviter de le faire. Ceux qui ratent ce jet de sauvegarde font tout ce qui leur est possible pour parvenir à mettre la main sur de la drogue. Certaines drogues exercent toutefois une emprise plus importante que d'autres ; en fonction de cela, le drogué est prêt à aller plus ou moins loin pour obtenir une dose. Les drogués réussissent automatiquement leur jet de protection si les efforts requis pour mettre la main sur de la drogue sont trop importants. Les Maîtres du Jeu devraient utiliser les quatre catégories de niveau d'addiction ci-dessous comme un guide pour déterminer jusqu'où les drogués sont prêts à aller pour replonger.

- **Extrême.** Violation des croyances profondes, violence importante à l'encontre des êtres aimés.
- **Fort.** Dégradation, crimes significatifs, violence majeure ou trahison.
- **Modéré.** Humiliation, délits mineurs, violence mineure ou trahison.
- **Léger.** Mensonges ou autres tromperies, vol de drogue.

Note. Ces exemples partent du principe qu'il s'agit d'une personne relativement normale. Les drogués ayant des valeurs inhabituelles (par exemple, une propension occasionnelle à la violence mais une horreur du mensonge) pourraient voir les choses différemment.

Nom de la drogue	Coût	DD de la dépendance	DD des effets du manque	DD pour éviter de replonger	Effets du manque
Aitaif	5 pa	Vig DD 5	Vig DD 10	Vol DD 10	-2 Int et Con
Bulbe percussif	8 pa	Vig DD 8	Vig DD 10	Vol DD 16	-2 Perception
Gomme joyeuse	8 pa	Vig DD 6	Vig DD 10	Vol DD 10	-2 Cha
Jaune de tombeau	5 po	Vig DD 10	Vig DD 12	Vol DD 10	Fatigué, confirmation automatique des critiques
Mortœil	1 po	Vig DD 12	Vig DD 10	Vol DD 10/20	Aveugle/-5 Perception
Verre humide	1 po	Vig DD 10	Vig DD 12	Vol DD 15	-2 Dex, fiévreux

jets de Vigueur contre un DD 10 à deux jours d'intervalle pour en surmonter les effets. Les drogués en manque subissent une pénalité de -2 au Charisme et rechutent sur un jet de Volonté manqué contre un DD 10.

Jaune du tombeau

Le traisi, qui était autrefois un oiseau natif du Geb mais qui est aujourd'hui un fléau que l'on trouve dans beaucoup de pays, pond des œufs capables d'absorber de légères parcelles d'énergie nécromantique s'il nidifie suffisamment près d'une tombe fraîche. Lorsqu'ils sont ainsi altérés par cette énergie, les veines normalement cramoisies qu'on observe le long de ces œufs deviennent clairement plus sombres

et acquièrent leur surnom d'œufs du tombeau. Les utilisateurs doivent faire bouillir les œufs du tombeau puis les écailler précautionneusement et enlever le blanc pour ne laisser que le jaune. Ceux qui le font de manière incorrecte risquent d'être nauséux (Vigueur DD 15) pendant une heure à cause du poison doux qui pénètre le reste de l'œuf.

Le jaune du tombeau rend les utilisateurs imperméables à la douleur et à la privation. Ils gagnent l'équivalent des dons Endurance et Dur à cuire pendant huit heures après l'avoir pris puis deviennent épuisés. Les gens qui consomment du jaune de tombeau deviennent dépendants à moins de réussir un jet de Vigueur contre un DD 10. Le jaune de tombeau

est une drogue extrêmement addictive. Le manque commence après une journée, avec quatre jets de Vigueur contre un DD 12 à une semaine d'intervalle pour le surmonter. Les toxicomanes en manque sont fatigués et les adversaires confirment automatiquement leurs coups critiques portés à leur rencontre. Ils replongent sur un jet de Volonté contre un DD 10.

Mortœil

Les alchimistes estiment que la formule de ce liquide laiteux a été concoctée dans l'Osirion ancien il y a des millénaires de cela. Aujourd'hui, elle peut être fabriquée par tous ceux qui possèdent suffisamment de talent (Artisanat [alchimie] DD 20). Le mortœil prend effet immédiatement

Les drogues de Golarion

lorsqu'il est déposé dans un œil ouvert. Les utilisateurs réguliers de mortœil finissent par perdre la couleur originelle de leur œil, qui adopte plutôt une teinte grisâtre légèrement dérangeante.

Le mortœil accorde des décharges temporaires d'énergie et d'inspiration. Les utilisateurs obtiennent un bonus de +2 à tous les tests basés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme pendant une heure, après quoi ils deviennent éblouis pendant huit heures. Les gens qui prennent du mortœil deviennent dépendants à moins de réussir un jet de Vigueur de DD 12. Le mortœil est une drogue hautement addictive. Le manque commence après trois jours, avec cinq jets de Vigueur contre un DD 10 à une journée d'intervalle pour en surmonter les effets. Les drogués en manque doivent réussir un test de Perception au début de chaque journée. Ceux qui manquent leur jet deviennent aveugles pour le reste de la journée alors que ceux qui réussissent subissent une pénalité de -5 à tous les tests de Perception (sauf celui réalisé pour déterminer s'ils

perdent la vue au début de la journée suivante). Les toxicomanes qui sont capables de voir replongent sur un jet manqué de Volonté de DD 10, alors que les toxicomanes aveugles replongent sur un jet manqué contre un DD 20.

Verre humide

Dans les Terres Inondées, longtemps après que la pluie ait commencé à tomber, des artisans ont découvert d'étranges propriétés dans le sable tout au fond des anciens lacs et fleuves. Le verre fait avec ce sable, et seulement ce sable, possède une qualité étrange qui se manifeste par la formation de billes de liquide noir à sa surface. Bien qu'inutile pour des besoins traditionnels, ce verre, s'il est brisé et utilisé pour faire des coupures peu profondes, provoque chez la personne blessée un état d'hébétude qui lui permet de trouver merveilleux le plus banal des objets ou des environnements.

Les utilisateurs de verre humide sont fascinés pendant une heure et subissent

une pénalité de -2 à l'initiative et aux tests de Perception pendant quatre heures. Une fois qu'il a été utilisé sur une créature, un morceau de verre humide se met à sécher puis se désagrège en une fine poussière noire. Généralement, les utilisateurs acquièrent une feuille de verre humide et la brise en de plus petits fragments. Les gens qui utilisent le verre humide deviennent dépendants à moins de réussir un test de Vigueur contre un DD 10. Le verre humide est une drogue hautement addictive. Le manque commence après une journée, avec trois tests de Vigueur de DD 12 à deux journées d'intervalle pour en surmonter les effets. Les drogués en manque sont l'objet de tremblements et de nausées ; ils subissent une pénalité de -2 à la Dextérité et sont fiévreux. Ils replongent sur un test de Volonté manqué contre un DD 15.



REPORTING FROM THE UNDERDARK, THE FEYWILD AND ALL DEMI-PLANES IN-BETWEEN

Every month, our crack team of investigative kobold correspondents share glittering nuggets of knowledge about game mastery, adventure design and all the latest goings-on at **Open Design**, Paizo and WotC.

Listen to the biggest names and up-and-coming figures in the industry talk about the games you love to play... or games you'd love to discover.

AN
OPEN DESIGN
PRESENTATION



OPENDSIGNPODCAST.COM [Subscribe to the OPEN DESIGN podcast on iTunes or RSS today!](#)



Chacun son don

par *Jaye Sonia*
illustré par *Don Maddock*
traduit par *Rectulo*

Introduits dans le guide du joueur de la campagne « L'héritage de Feu » (pages 28-29 de la VO), les dons de réussite sont des dons spéciaux qui permettent aux joueurs de personnaliser leurs personnages lorsqu'ils parviennent à atteindre des jalons propres à la campagne ou à la classe. Les dons de réussite permettent aussi au MJ de définir des buts adaptés à sa campagne, avec un don en récompense. Lorsque le MJ souhaite que les aventuriers détruisent une centaine de suivants de la Main de la Mort ou sauvent 35 paysans du village de Shantonhawk, il peut pimenter sa campagne en utilisant ces dons spécialisés en tant qu'outils pour

récompenser ses joueurs. En plus, un MJ peut utiliser certains de ces dons de classe pour récompenser ou attirer ses joueurs dans des campagnes moins spécialisées.

Adeptes de la Flamme (Réussite)

Vous avez exploité le pouvoir de votre magie et fait pleuvoir la dévastation sur vos ennemis.

Conditions. Capacité de classe de lignage. Infliger un montant cumulatif total de 1000 points de dégâts de feu à des ennemis au combat.

Avantage. Ajoutez +1 au DD de tous

les jets de sauvegarde contre les sorts possédant le registre du feu. Ce bonus se cumule avec celui accordé par le don École renforcée et École renforcée supérieure.

Courroux de la Nature (Réussite)

Vous avez activement cherché à bannir les abominations du monde et avez appris comment anticiper leurs attaques physiques communes.

Conditions. Capacité de classe Forme animale. Alors que vous étiez sous une forme animale, élémentaire ou végétale, vous avez tué ou aidé à tuer 25 créatures du type aberration dont le FP était égal ou supérieur à votre niveau.

Avantage. Lorsque vous êtes sous une forme animale, élémentaire ou végétale, vous recevez un bonus de +4 à votre DMD lorsqu'un adversaire essaie de vous agripper.

Doigts agiles (Réussite)

Votre faculté de faire disparaître les objets est devenue plus rapide, agile et adroite.

Conditions. Vous avez réussi à utiliser Escamotage pour voler des objets à 50 cibles différentes sans qu'elles s'en soient aperçues.

Avantage. Lorsque vous utilisez Escamotage en n'y dévouant qu'une action de mouvement, vous ne subissez qu'une pénalité de -5 à votre test.

Normal. Lorsque vous utilisez Escamotage au cours d'une action de mouvement, vous subissez une pénalité de -20 à votre test.

Inébranlable (Réussite)

Vous avez affronté vos peurs et les avez vaincues.

Conditions. Capacité de classe de courage. Vous avez réussi 25 jets de protection contre les effets de peur au combat.

Avantage. Votre bonus de courage s'applique aussi aux jets de Volonté contre les effets de contrainte. Si vous êtes affectés par un sort de contrainte ou de peur et manquez votre jet de protection, vous pouvez le retenter 1 round plus tard au même DD. Vous n'obtenez que cette seule chance supplémentaire pour réussir votre jet de protection.

À chacun son don



Cher Demande-au-Shoanti...

J'adore ma nouvelle maison d'hôte à trois chambres sur les rives du lac Ocota. Étant donné la tendance actuelle du marché et les importants taux d'intérêt, penses-tu que je devrais prendre un crédit à taux variable ou opter pour un taux fixe ?

Salutations sincères,

Hypothéqué au Mwangi

Cher Hypothéqué au Mwangi,

Les deux sont envisageables, en fonction du niveau de risque que tu peux accepter pour le futur proche. Cependant, quel que soit ton choix, dans ce marché des plus compétitifs, n'oublie pas de négocier avec ton banquier. Amène ton briseterre. Nous, sur le plateau Storval, nous avons connu récemment des taux excellents tels que « 0% », « 0% et des excuses » et « -1% avec mise à terre et supplication ». Il est temps de penser de manière stratégique et de faire grossir ton portefeuille.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Maître de la Défense de la Main Ouverte (Réussite)

Vous avez dédié votre vie à l'auto-perfectionnement et vous considérez le combat à mains nues comme un exemple naturel de cette perfection.

Conditions. Capacité de classe de déluge de coups. Vous avez défait (pas nécessairement tué) 25 personnages possédant des niveaux de moine et un FP égal ou supérieur à votre niveau en combat à mains nues.

Avantage. Lorsque vous n'êtes pas encombré et que vous ne portez pas d'armure, vous obtenez un bonus

d'amélioration à la Sagesse égal à la moitié de votre niveau de moine (ou n'importe quelle classe qui vous accorde un bonus à la CA) pour déterminer votre CA et votre DMD.

Prédateur (Réussite)

Vous avez dédié votre vie à chasser et à tuer vos ennemis jurés.

Conditions. Compétence de classe d'ennemi juré. Avoir pisté et tué 100 créatures des types que vous avez choisis comme ennemis jurés.

Avantage. Ajoutez votre bonus de Sagesse (s'il y en a un) aux jets d'attaque effectués pour confirmer un coup critique contre les créatures des types que vous avez choisis comme ennemis jurés.

Prêtre de la Bataille (Réussite)

En tant que prêtre de la Bataille, vous avez épousé les règles de la guerre et entrez dans la bataille sans aucune restriction.

Conditions. Accès au domaine de la Guerre. Vous avez tué ou participé à la mort d'au moins 50 créatures dont le FP était égal ou supérieur à votre niveau.

Avantage. Lorsque vous portez une armure en métal avec laquelle vous êtes compétent et que vous exhibez le symbole religieux de votre divinité, vous obtenez le bénéfice de la capacité d'entraînement aux armures comme un guerrier de niveau équivalent à votre niveau -3. Si vous possédez des niveaux de guerrier, ajoutez votre niveau de prêtre -3 pour déterminer votre niveau d'entraînement aux armures.

Rage cathartique (Réussite)

Vous avez subi tellement de dégâts lorsque vous étiez enragé que vous avez appris à étendre la clarté de l'objectif que votre rage vous procure au-delà de ses contraintes normales et émotionnelles.

Conditions. Sag 13, capacité de classe de rage. Vous avez subi un montant total cumulé de 500 points de dégâts alors que vous étiez en rage.

Avantage. Après la rage, vous retardez votre fatigue pour un nombre de rounds égal à votre bonus de Sagesse. Durant

ces rounds, vous ajoutez votre bonus de Sagesse sur les jets d'attaque. Vous ne pouvez pas entrer en rage durant ces rounds.

Sauveur du peuple (Réussite)

Vous avez été le champion des faibles, avez soigné les maladies et porté votre lumière dans les plus sombres des endroits.

Conditions. Capacité de classe d'imposition des mains. Vous avez utilisé votre capacité d'imposition des mains pour soigner un montant total cumulé de 500 points de dégâts aux non combattants ou aux alliés en dehors du combat.

Avantage. Lorsque vous utilisez la capacité de classe d'imposition des mains, le montant des dégâts soignés est augmenté de moitié.

Voix du magistère (Réussite)

Vous avez maîtrisé l'ancien art de la glose. Vos sorts incantés résonnent avec ce pouvoir.

Conditions. Vous devez utiliser un livre de sort pour préparer vos sorts. Vous avez lancé 35 sorts différents qui avaient des composantes verbales.

Avantage. Vous ajoutez +1 au DD à tous les jets de protection réalisés contre vos sorts qui comportent une composante verbale. Ce bonus se cumule avec celui d'Ecole Renforcée et d'Ecole Renforcée Supérieure.

Voix sonore (Réussite)

Vous avez maîtrisé l'art de la présentation et celui de parler au public, rendant vos performances difficiles à ignorer.

Conditions. Compétence de classe de représentation bardique. Vous avez affecté un total de 300 adversaires avec vos représentations bardiques (fascination, suggestion, chant funeste, mélodie effrayante ou représentation mortelle).

Avantage. Ajoutez +3 au DD pour tous les jets de Volonté contre vos représentations bardiques.





Sigur et le loup

par Eoin « vagrant-poet » Brennan
illustré par Marc Radle
traduit par Dalvyn

Sigur entendait la neige s'écraser sous ses lourdes bottes d'hiver. Même deux jours après, les cris continuaient à résonner dans ses oreilles. Il secoua la tête mais cela ne servit à rien. Il continua son chemin avec, dans une main, la torche magique de Rogur le vieil édenté et, dans l'autre, la lame d'Hygnar, une lame dont le plat l'avait frappé à de nombreuses reprises. Une colère sanglante et vive bouillonnait en lui. Il secoua la tête à nouveau, tentant désespérément d'oublier la première victime qu'il avait découverte, une jeune fille qu'il avait autrefois espéré pouvoir renverser dans la paille. Ses yeux morts, grand ouverts, le hantaient encore alors qu'il poursuivait la piste quasiment invisible.

Il serra le poing. Le garçon, qui était devenu adulte, en tout sauf en nom deux saisons

plus tôt, leva le visage vers le ciel qui s'assombrissait et poussa un hurlement à secouer les cieux. Il pria dans l'espoir que les dieux se tournent vers lui, que la férocité de sa rage plaise à Gorum. Le combat allait bientôt commencer, le sang maculerait la neige fraîche. Il poursuivit son chemin, souriant comme un maniaque à l'idée d'une justice au goût de fer prenant la forme de rivières de sang bouillonnant.

Il approchait du bois ténébreux. C'est là qu'il trouverait les meurtriers de son village. À ce moment-là, il s'imaginait leurs cris de victoire, leurs moqueries face à sa progression si lente : il était ralenti par le poids de l'armure qu'il avait endossée rapidement, l'armure qu'il avait pris sur un mort après s'être emparé de la lame d'Hygnar.

Le froid mordait les doigts de ses mains et de ses pieds mais sa rage lui donnait une impression de chaleur. Les loups du bois de Morr étaient menés par un spécimen à la fourrure blanche ; leurs hurlements infernaux semblaient se moquer même des dieux. D'aussi loin qu'on puisse se souvenir, chaque hiver, ils avaient attaqué le village. Aujourd'hui, tous les villageois étaient morts. Tous sauf Sigur ! Il serra les dents et avança vers les bois, son visage fixé dans un masque de détermination.

« Venez, chiens ! » hurla-t-il. Il n'avait jamais été doté de tact. Sa mère lui avait souvent répété qu'il était fait pour ne pas trop réfléchir. Cela déclenchait toujours les rires d'Hygnar et des autres hommes. La rage bouillonnait en lui. « Venez faire face à votre mort, je suis parmi vous ! »

Un kilomètre plus loin, des ombres apparurent dans les ténèbres qui l'entouraient. Il continua à avancer, à proférer des insultes, certain que les loups comprendraient. Ses longues jambes le propulsaient vers l'avant. Il tenait la torche éternelle bien haut pour qu'elle étende sa lueur aussi loin que possible et hurlait son défi à l'univers.

Il s'arrêtait dans une clairière. Des silhouettes sombres l'encerclaient. Il n'y avait aucun loup parmi les morts du village mais il avait senti leur sang, il avait vu les traces laissées là où les défunts avaient été traînés. Des yeux brillaient dans les ténèbres, réfléchissant la lumière de sa torche d'un rouge morne.

Il laissa tomber la torche dans la neige devant lui, empoigna la lame d'Hygnar à deux mains et la leva bien haut. Ainsi préparé, il lança un défi aux loups en hurlant « Venez, affrontez-moi ! Puissiez-vous mourir pour toujours ! »

Quatre grandes bêtes quittèrent l'obscurité des arbres et s'avancèrent vers lui, se glissant dans la faible lumière qui bordait le cercle éclairé par la torche qui crépitait. Ils grognèrent et aboyèrent en le regardant, toutes dents dehors. Sigur rugit de rage, poussa un grognement qui ne correspondait à aucun mot, et le plus grand des loups répondit à son défi : il chargea vers lui, rapidement imité par les autres.

Cela n'avait pas seulement été de la

Sigur et le loup

bravache de la part de Sigur : juste au bon moment, il abattit son épée sur le loup de tête avec une grande puissance, entaillant profondément son flanc. L'élan du loup fut ralenti et dévié par la force du coup.

Puis les autres s'en prirent à lui. Le premier le mordit à la hanche. Du sang chaud s'écoula de la blessure et alla se mélanger à celui du loup tué, repeignant la neige au bon plaisir de Gorum. Ils étaient tout autour de lui, mordant, grognant, l'attirant vers le sol. Il tomba et sentit des dents le mordre à l'arrière du cou. Lorsqu'il se releva, alors qu'il se débarrassait des bêtes qui voulaient le mettre au sol, sa vision, sous l'effet de la rage, se remplit de rouge. Tout en donnant de larges coups d'épée avec une main pour tenir les autres loups à l'écart, il glissa son autre main à l'arrière de sa tête et agrippa par la mâchoire supérieure celui qui avait les crocs enfoncés dans son cou.

Il arracha ses dents de sa chair et de ses muscles noués puis lança le loup sur le sol. Il se retourna au moment où l'animal tentait de se relever. Il abattit son épée vers l'endroit où le loup était tombé après avoir été séparé de ses épaules. De nouvelles gerbes de sang se répandirent sur la neige et sur lui, se mélangeant au sang qui coulait de son propre cou blessé.

Les deux loups restant circulaient autour de lui avec plus de prudence désormais, cherchant à le prendre en tenaille. Ils bondirent et attaquèrent en même temps. Il éloigna l'un des animaux d'un coup de pied mais l'autre le mordit au mollet et tenta de le faire tomber. Il rugit de douleur et le coup de lame qu'il donna par rage et par désespoir vint à bout de l'animal. Puis, d'une autre attaque rapide, il tua le dernier loup.

Sa respiration difficile formait des nuages. Peu à peu, sa circulation se ralentit et le sang coula plus lentement de ses blessures. La fatigue du combat l'incitait à tomber à genoux. Sa tête roulait d'un côté et de l'autre. Mais des souvenirs lui revinrent en tête : les hommes, leur rire dédaigneux, il n'était rien d'autre qu'une brute stupide à leurs yeux, le village désormais transformé en horrible charnier, Hygnar et ses hommes, attaqués par surprise sur la route des quais, morts et éparpillés.

Il secoua la tête. Il fallait encore

combattre. Quand sa vision s'éclaircit, il eut l'impression de voir trois silhouettes féminines qui l'observaient. Mais, quand les ténèbres disparurent totalement, il ne restait plus que des loups morts et des arbres sombres. Et il était encore debout. Il afficha tout à coup un sourire bestial.

« Je vous maudis, bêtes ! Vous et la terre où vous marchez ! » dit Sigur, jurant de trouver leur dirigeant et de le punir.

Il poursuivit sans chanceler. Le froid finit par cautériser ses blessures mais il continua à laisser une trace sinistre derrière lui. Il ne prêta aucune attention à ses blessures ; il était entièrement consumé par sa rage. Il tenait bien haut la torche qu'il avait récupérée et approchait du cœur de la forêt. Des ronces lui coupaient les jambes, piquaient à travers ses bottes et déchiraient ses pantalons. Heure après heure, le froid piquant le conquérait, l'attirait vers un sommeil dont seule la puissance de rage le protégeait.

Il atteignit le centre du bois après minuit. Au-dessus de lui, on pouvait voir un éclat de lune et des étoiles ; les nuages avaient disparu depuis longtemps. Il se tenait debout, son souffle formant une épaisse brume blanche, le froid l'enveloppant comme une couverture. Tout était calme, presque paisible.

« Montrez-vous, chiens maudits ! Que chacun de vos pas soient maudits ! » Son rugissement brisa la sérénité comme en milliers d'éclats de verre. « Affrontez-moi, venez connaître la terreur ! »

Un horrible rire inhumain et moqueur se fit entendre dans la clairière. Le sang lui monta au visage et aux oreilles. Des années de moquerie lui revinrent en tête, des années de rage. La grande bête avança dans la clairière à pas doux.

« La terreur ! » aboya-t-il. « Je ne vois qu'un gamin du village. Tu aurais bien mieux fait de fuir, comme tes *courageux* » — le mot était enrobé de sarcasme — « guerriers ont tenté de le faire. »

« Assez de mensonges, créature blanche, » dit Sigur. « Affronte-moi et je repeindrai la neige avec toi tout comme je l'ai fait avec les tiens ! »

L'air s'épaissit autour de la gueule de

la bête, se congelant encore plus que sous l'effet du froid normal, puis il se condensa et se solidifia. La créature ouvrit ses mâchoires au moment où Sigur se projetait en avant pour la charger.

De l'air glacial l'enveloppa, tentant de congeler instantanément jusqu'à la moelle de ses os. Son précieux élan fut grandement réduit lorsque ses articulations se mirent à geler et que le froid l'empêcha de se déplacer rapidement. C'est alors que le loup bondit sur lui. Il était presque aussi grand qu'un étalon, avec une fourrure argentée tachetée et des dents jaunes nauséabondes. Il lui mordit l'estomac... des dents acérées au froid surnaturel percèrent son armure et glacèrent son sang. Il se pencha en arrière et la contre-attaque que la rage lui inspira lui demanda un effort herculéen. Il rugit lorsque son puissant coup atteignit le dos de l'animal.

La créature hurla d'agonie ; elle n'avait pas l'habitude de la douleur. Elle fonça vers lui tête baissée et le projeta sur son dos. La lame d'Hygnar atterrit près de lui. Le loup sauta vers lui mais il roula sur le côté et évita les mâchoires mortelles. Il récupéra sa lame et se tourna. Il se propulsa vers l'avant au moment où la bête bondissait sur lui, les mâchoires grand ouvertes. Ils tombèrent tous les deux, emportés par l'élan du loup, et une dernière gerbe de sang macula la neige.

Lorsque sa rage s'atténua et que la force et la vision qu'elle lui inspirait disparurent, Sigur parvint à repousser le corps de la bête qui était étendue sur lui. Les ténèbres semblaient se rapprocher. Peut-être, pensa-t-il, le vieux avait-il menti : la torche n'était peut-être pas magique après tout. Une fois encore, il aperçut les trois femmes masquées qui s'approchaient depuis les arbres.

« D'autres fantômes venus me hanter, sans aucun doute ! » dit-il d'une voix faible. Il se mit à tousser par intermittence et il serra la lame d'Hygnar plus fermement. « Regarde, père, je suis ton fils, le puissant Sigur. Digne... », il toussa et du sang coula aux commissures de ses lèvres. « Digne de ton nom... et du mien... »

Son visage arborait encore un sourire bestial quand une main délicate ferma les paupières sur les yeux du guerrier mort.





La canalisation, thème par thème

par Ian « Set » Turner

illustré par Matthew « TheTwitchingKing » Stilson

traduit par Nan2tyx et Dalvyn

A lors que, mécaniquement, la canalisation d'énergie provoque toujours les mêmes effets (à moins d'utiliser des dons), les divinités de Golarion devraient être en mesure de colorer à leur manière chaque utilisation de cette capacité. Tous les effets décrits ci-dessous ne sont que des illusions, qui ne sont perçues que par ceux qui sont affectés par la canalisation d'énergie ; et les effets, même les plus démonstratifs, peuvent être

facilement identifiés par une personne entraînée dans les compétences de Premiers Secours et/ou de Connaissances (religion) comme étant simplement les signes visibles d'une canalisation d'énergie positive ou négative.

Abadar

Positif. Un tintement précis et mélodieux envahit les environs (dans certaines

régions, on le considère comme le son de clefs qui s'entrechoquent ; dans d'autres, comme le son de pièces de monnaie). Ceux qui sont affectés ont momentanément l'impression d'être bien à l'abri dans un gigantesque bâtiment qui les protège de toutes parts. Ils perçoivent également une sorte de passage, de porte dans le bâtiment, à l'endroit où se trouve le prêtre qui canalise l'énergie, un passage d'où provient une chaleur et une telle lumière que l'on ne voit le prêtre qu'en contre-jour.

Les morts-vivants affectés par cette énergie positive subissent en fait les effets de l'aspect négatif de la canalisation décrits ci-dessous.

Négatif. Un tintement dissonant (qu'on associe au bruit d'un trousseau de clefs de géolier, au grincement d'une grille ou à des pièces de monnaie qu'on perd) se fait entendre. Ceux qui sont affectés ont l'impression d'être pris au piège, comme si des murs se refermaient sur eux (même s'ils sont à l'extérieur). On entend le bruit d'une porte qui claque, ouverte par une sorte de souffle glacial issu de l'endroit où se situe le prêtre. Les créatures affectées par la canalisation éprouvent un sentiment de danger mêlé à une impression d'écrasement et de terrible froid. Ceux qui sont tués par cet effet sont froids au toucher et semblent avoir été à la fois écrasés et battus par des animaux sauvages (symboliquement, ils ont été chassés loin de la protection de la civilisation).

Une créature morte-vivante soignée par une canalisation négative a de son côté l'impression de se situer dans un mausolée qui la protège du monde extérieur. Cette sensation est la même que celle décrite pour une canalisation positive.

Asmodés

Négatif. Ceux qui sont affectés ont l'impression d'avoir été soufflés par une explosion de chaleur, comme par un four brûlant ; et ceux qui sont tués par cet effet semblent avoir été passés sur le grill. On remarque souvent des zones de peau non-brûlée autour de leurs poignets et de leurs chevilles, comme s'ils étaient entravés par des menottes au moment de la brûlure.

Une créature morte-vivante bénéficiant d'une telle canalisation ressentira une

La canalisation, thème par thème

chaleur bienfaisante et revigorante, comme si un sang chaud parcourait à nouveau son corps.

Calistria

Positif. Le doux parfum du miel emplit l'air ; et ceux qui sont affectés ressentent un frisson soudain, comme si de nombreuses mains les touchaient. Ce frisson est souvent suivi d'un agréable moment d'abandon et d'extase qui incite de nombreuses personnes à pleurer.

Les morts-vivants affectés par cet effet ressentent la douleur de la perte d'être chers et la piqûre de la trahison alors que de vieilles blessures, à la fois physiques et mentales, se rouvrent.

Négatif. Ceux qui sont affectés ont l'impression que des insectes se promènent partout sur leur peau et ils entendent un bourdonnement persistant, comme celui causé par de nombreux insectes volants. L'impression d'avoir été piqué des douzaines de fois (généralement dans le dos, à l'arrière de la nuque ou dans le bas du dos) est suivie d'une douleur aiguë, comme si du venin coulait dans leurs veines et les brûlait. Ceux qui sont tués par cet effet sont souvent gonflés à un point tel qu'il est quasi impossible de les reconnaître, comme s'ils avaient été piqués par des milliers d'abeilles ou de guêpes. Néanmoins, il n'y a aucun venin dans leur corps et l'effet dure des heures.

Une créature morte-vivante bénéficiant d'une canalisation d'énergie négative ressent à la place le flot de douces sensations qu'une créature vivante ressent en cas de canalisation positive.

Cayden Cailéan

Positif. La sensation de bière s'écoulant dans la gorge est suivie d'une explosion de chaleur venue du ventre et irradiant à travers tout le corps. Le regain de « courage » provoqué par le liquide anesthésie la douleur et referme les blessures comme si elles faisaient parties d'un rêve d'ivrogne. Les membres sont revigorés et on remarque parfois certains mouvements incontrôlés ; et on ressent



également moins le poids des entraves, des responsabilités, des soucis, comme s'ils avaient disparu. Ceux qui sont affectés par cet effet chancellent parfois légèrement, voire érucitent bruyamment à la fin de la canalisation (ce qui est considéré comme un compliment par les fidèles).

Les morts-vivants touchés par ce type de canalisation sentent pour leur part leur soupçon de vie drainée et les créatures tangibles peuvent montrer quelques signes de réduction en poussière.

Desna

Positif. Tous ceux qui sont affectés entendent une douce musique (un chant peut-être) si lointain qu'ils ne peuvent pas l'identifier. Il s'agit plutôt du souvenir d'une ancienne chanson que d'une chanson réelle. Leur vision s'emplit de formes étoilées dansantes, de petits points lumineux qui se déplacent rapidement ou tourbillonnent au bord de leur champ de vision, mais qui disparaissent quand on tente de les observer. Puis un soupir de satisfaction parcourt leur corps, comme s'ils venaient d'arriver dans un lieu protecteur, suivi par une impression d'éternité, comme s'ils reposaient dans un havre de paix. Finalement un vague sentiment d'impatience les envahit, comme si un nouveau voyage était sur le point de commencer.

Les morts-vivants touchés par cet effet ont l'impression que le monde autour d'eux se met à tourner vertigineusement, hostile et peu sûr. De plus, ils ressentent un froid intense ponctué de douleurs aiguës.

Érastil

Positif. Pendant un moment, tous ceux qui sont affectés ressentent une force renouvelée qui monte depuis leurs doigts de pied et les traversent comme une chute d'eau à l'envers. Certains ressentent cette énergie comme une chose sensuelle, primitive et animale ; d'autres la décrivent plutôt comme une force familière et encourageante, un peu comme un ancien souvenir relatif à la famille ou

au domicile, un sentiment de confort et de réconfort.

Les morts-vivants affectés par cet effet ressentent au contraire une sensation écrasante de perte, accompagnée d'une douleur perçante au plus profond de leur être, comme s'ils avaient été percés au cœur par une lance.

Gorum

Positif. Tous ceux qui sont présents ressentent la force du fer couler en eux, à partir de leurs propres armures et armes s'ils en possèdent, ou directement de leur cœur, comme s'il pompait non pas du sang mais du métal en fusion à travers leurs corps. Cela ne cause pas de douleur mais plutôt un regain de détermination, et ceux qui sont affectés voient le monde pendant un instant comme à travers un voile rouge d'excitation, ce qui les incite souvent à pousser des cris d'exultation et à battre bruyamment leurs armes sur leurs boucliers ou leurs armures dans l'élan du moment.

Les morts-vivants touchés par cet effet ressentent l'aspect négatif décrit ci-dessous.

Négatif. Le prêtre balaie l'air devant lui avec son poing, comme s'il frappait des ennemis invisibles, et tous ceux qui sont affectés ont l'impression d'être frappés par un puissant coup de poing, ce qui laisse parfois des traces visibles comme celles causées par l'impact d'un poing bien plus grand qu'un poing humain, non seulement encaissant dans un gantelet mais également équipé de piques. Ceux qui sont tués par cet effet ont souvent le crâne écrasé ou des côtes cassées et portent la trace d'un impact dû à un imposant poing muni de piques.

Les morts-vivants bénéficiant de cet effet ressentent l'aspect positif décrit ci-dessus.

Gozreh

Positif. Tous ceux qui sont affectés ont l'impression d'être emportés vers le haut par un torrent soudain d'eau tiède ; ils se lèvent d'ailleurs visiblement, jusqu'à

se tenir sur le bout des pieds pendant un moment avant de redescendre lentement. Dans le cas des humanoïdes, la sensation correspond à de l'eau qui s'élèverait jusqu'au niveau du cou, et ils ressentent sur leur visage, comme un souffle venu du large qui viendrait balayer les douleurs et les blessures et les rendrait propres et secs, purifiés par les actions du vent et des vagues.

Les morts-vivants ressentent un vent hostile qui les pousse et les repousse comme s'ils étaient agrippés par une créature vivante munie de griffes mortelles. Ceux qui sont tués par cet effet sont désarticulés comme s'ils avaient été happés par un ouragan invisible et leurs corps portent les marques d'une multitude de petites coupures.

Négatif. Tous ceux qui sont affectés ont l'impression d'être écrasés violemment par une masse d'eau glaciale qui tombe sur eux puis s'agite en tourbillon autour d'eux, les prenant au piège dans une sorte de maelström. Cette impression est entièrement dans leur esprit, mais on peut parfois les voir s'agiter et trembler lorsque cela se produit. La piqûre de l'eau de mer et des vents glaciaux semblent drainer toute la chaleur de leur corps, et ceux qui sont tués par cet effet sont souvent trempés jusqu'aux os, et leurs corps sont aussi froids que de la glace.

Les morts-vivants qui bénéficient de cet effet ressentent le vent violent comme s'il était dans leur dos, les revigorant et les remplissant d'un souffle volé et de vie nouvelle.

Iomédae

Positif. Ceux qui sont affectés se sentent emplis d'une droiture, d'une assurance que leurs actions et leurs croyances sont les bonnes, un regain de courage qui ne semble pas tant venir de l'intérieur mais ressemble plutôt à l'inspiration d'un grand chef qui exhorterait ses troupes à ignorer leurs blessures et à poursuivre leur quête de gloire.

Les créatures mortes-vivantes affectées par cet effet sont écrasées par un sentiment inexplicable de grande honte

suivi d'un grand coup comme si elles avaient été renversées par un coup de bouclier. Les morts-vivants tués par cet effet sont souvent projetés contre le mur le plus proche par la puissance de l'effet, littéralement écrasés par la furie vertueuse.

Irori

Positif. Pendant un court moment, ceux qui sont affectés sont conscients de chaque partie de leur corps, et ils sont gagnés par une clarté de pensée surhumaine. Le temps semble ralentir autour d'eux et leur esprit parvient à contrôler le flux du sang dans leur corps et leur respiration, de sorte qu'ils referment consciemment leurs blessures, grâce à une compréhension nouvelle de la puissance de l'esprit sur le corps. Puis le moment se termine, et il ne leur reste que le souvenir de choses qu'ils ne parviennent plus à comprendre entièrement, mais leurs blessures ont clairement été refermées par ce regain de conscience de soi surnaturel.

Les morts-vivants prennent conscience de la manière dont leur corps a failli et se rendent compte que le faible souffle de vie qu'il leur reste s'évanouit, petit à petit.

Négatif. Ceux qui sont affectés deviennent conscients du fonctionnement de leur corps à un niveau intime, mais tout semble échapper à leur contrôle : à la fois leur corps et leur esprit. Alors que leur esprit se met à examiner frénétiquement chacune des parties et chacune des fonctions de leur corps, leur imagination s'emballe et ils se mettent à penser à toutes les choses qui pourraient mal fonctionner, ce qui se met immédiatement à se produire : certains organes cessent de fonctionner et leurs muscles se déchirent. Ceux qui sont tués par cet effet montrent souvent les symptômes d'organes défaillants, de muscles déchirés et d'os qui ont mystérieusement éclaté en morceaux en n'étant pas soumis à une pression autre que celle d'une posture normale, debout.

Une créature morte-vivante bénéficiant d'une telle canalisation prend quant-à-elle

conscience de la perfection immortelle de leur corps. Et, durant ce moment de compréhension transcendante, celui-ci devient de plus en plus parfait à mesure que leurs chairs se reforment.



Lamashtu

Négatif. Cette canalisation maléfique s'attaque aux organes reproducteurs de ceux qui sont affectés et causent des douleurs atroces et le sentiment d'être perdu. Ceux qui sont tués par cet effet voient souvent les organes en question éclater de manière grotesque, et meurent en hurlant de douleur.

Les morts-vivants bénéficiant de cette canalisation ressentent une montée de vie qui s'éteint aussitôt : essence permettant de nourrir leur métabolisme mort-vivant. Cette sensation provoque une certaine accoutumance chez certains morts-vivants et peut les rendre fous lorsqu'ils essaient de recréer et de maintenir cette sensation de vie qui grandit dans leur corps sans vie.

Les prêtres de Lamashtu prétendent qu'ils peuvent utiliser cette capacité pour corrompre et dénaturer ceux qui ne sont pas encore nés, de sorte que ceux qui y survivent naissent sous la forme de monstres. On ne sait pas exactement si cela est vrai ou pas.

Néthys

Positif. Une vague de pure énergie magique s'abat sur ceux qui sont affectés, en provenance de la direction du prêtre. Cette vague semble s'immobiliser à mi-chemin à travers le corps de la créature affectée, de sorte qu'une personne

La canalisation, thème par thème

Nouveau don

Plusieurs dieux permettent à leurs prêtres de canaliser à la fois de l'énergie positive et de l'énergie négative. Ces dieux sont généralement neutres et leurs domaines couvrent des concepts situés autour de la renaissance ou de la dualité. Un prêtre doit posséder un bon contrôle de lui-même pour maîtriser de telles énergies diamétralement opposées.

Canalisation duale

Vous pouvez canaliser à la fois de l'énergie positive et de l'énergie négative.

Conditions. Cha 13, capacité de canalisation d'énergie, suivant de Néthys ou de Pharasma.

Bénéfices. Vous pouvez canaliser de l'énergie positive et négative. Vous devez choisir quel type d'énergie vous canalisez à chaque canalisation. De plus, si vous pouvez incanter spontanément des sorts de guérison ou de blessure, vous pouvez lancer l'un ou l'autre des sorts à votre convenance.

Normal. Vous devez choisir si vous allez canaliser de l'énergie positive ou négative lorsque vous gagnez la capacité de canalisation. Ce choix est définitif.

tournée dans la direction du prêtre aura l'impression que seule la moitié avant de son corps est affectée, alors que l'autre moitié n'est pas touchée. La force ressemble à de l'électricité, causant un regain de chaleur et de force, ainsi qu'une sensation de chatouillement qui donne une impression de démangeaisons dans les extrémités du corps, qui semblent également enflées.

Un mort-vivant affecté par cette canalisation ressent plutôt l'effet négatif décrit ci-dessous.

Négatif. Comme dans le cas de l'énergie positive, sauf que, en un instant, l'énergie passe de la force qui redonne de la vigueur à une force douloureusement trop chaude qui cause des blessures similaires à des brûlures électriques sur ceux qui sont affectés. Ceux qui sont tués par cet effet sont roussis et brûlés, mais seulement sur la moitié de leur corps qui faisait face au prêtre.

Un mort-vivant qui bénéficie de cette canalisation ressent l'effet positif décrit ci-dessus.

Norgorber

Négatif. Ceux qui sont affectés ressentent toujours la même chose : une douleur aiguë soudaine près de leur rein gauche, comme si la lame d'un assassin y avait pénétré, suivie d'une douleur brûlante comme celle d'un poison prenant effet.

Ceux qui sont tués par cet effet ont une blessure ouverte dans leur dos, et leur corps montre les signes d'une mort par empoisonnement (même si aucun poison n'est réellement présent). Lorsque la canalisation se produit hors combat, ceux qui sont affectés peuvent ressentir une sensation de bouche sèche, puis un goût amer, suivi par une douleur intense dans l'abdomen, comme s'ils avaient ingéré un poison. Comme dans les autres cas, aucun poison ne les affecte réellement cependant.

Les morts-vivants bénéficiant de cet effet ressentent pour leur part une poussée de froid et de ténèbres à travers leur corps qui revigore le mort-vivant (et s'accompagne d'une sensation de poison se développant dans leur veines mortes depuis longtemps, pour les morts-vivants tangibles).

Pharasma

Positif. Ceux qui sont affectés voient une pâle lueur grise émaner du prêtre, alors que leur environnement disparaît dans un brouillard grisâtre. Des esprits aux traits sereins et ressemblant à des humains marchent lentement pendant un moment qui semble durer une éternité, provenant d'un point lointain quelque part derrière le prêtre. Ils se dirigent vers ceux qui sont affectés, se

glissent en eux et leur redonnent force tout en murmurant des encouragements provenant de l'au-delà et en guérissant leurs blessures.

Les morts-vivants affectés par cet effet ressentent l'effet négatif décrit ci-dessous.

Négatif. Ceux qui sont affectés voient la même lumière pâle et les environs disparaissent également, mais les esprits sont visiblement menaçants. Ils se déplacent rapidement dans l'air tout en hurlant, tendant leurs bras qui se terminent par des mains griffues. Lorsqu'ils atteignent ceux qui sont affectés, ils les griffent, ce qui cause une sensation de douleur et d'abandon. Ceux qui sont tués par cet effet montrent souvent des blessures étranges bien distinctes des autres, comme s'ils partageaient les blessures mortelles des esprits qui les ont touchés.

Les morts-vivants bénéficiant de cet effet ressentent l'effet positif décrit ci-dessus.

Rovagug

Négatif. Ceux qui sont affectés ressentent un mouvement rapide sous leurs pieds, puis la pression exercée par des mâchoires gigantesques qui se referment sur eux. Ceux qui sont tués par cet effet sont généralement disloqués et écrasés ; leurs corps meurtris comme percés par des crocs invisibles.

Les morts-vivants bénéficiant de cette canalisation ressentent pour leur part l'émergence d'une force de pure destruction qui gonfle en eux, leur permettant de résister aux effets de la destruction grâce à un regain de volonté et de haine. Ils sont de plus envahis d'une résolution farouche d'être encore plus violents.

Certaines rumeurs évoquent que des victimes auraient perdu un membre ou auraient complètement disparu, et qu'elles auraient été emmenées pour être consommées par la Bête Hirsute.



Sarenrae

Positif. Le soleil brille de mille feux (s'il est présent), ou une lueur semblable à celle du soleil se déverse à partir du prêtre (la nuit, à l'intérieur ou sous la surface). Cette lueur n'illumine rien mais semble briller sur et à travers ceux qui sont affectés. Ceux-ci sentent leurs blessures disparaître, sans douleur, dans la chaleur et la lumière purificatrices. Un sentiment de détermination renouvelée les gagne souvent.

De leur côté, les morts-vivants ressentent cet effet comme une lumière aveuglante émanant du prêtre, de son symbole divin et/ou de son cimetière. Les morts-vivants affectés agonisent en se consumant alors que des blessures (récentes ou plus anciennes) s'embrasent en flammes fantasmagoriques.

Shélyn

Positif. Le son musical d'une unique et parfaite voix féminine s'élève par-dessus une symphonie d'autres voix et d'instruments difficiles à identifier. Ceux qui sont affectés se sentent transcendés, comme fascinés par la performance d'un barde ou frappés d'amour par la vision d'une jeune femme à la beauté impossible. Il y a un bref sentiment d'abandon et de manque lorsque l'effet s'estompe, mais les blessures disparaissent et ceux qui sont affectés ont l'impression d'avoir été rendus plus beaux, leurs détestables blessures ayant été balayées d'un coup de pinceau que certains décrivent plutôt comme la caresse d'un amant.

Sur une créature morte-vivante, le son de cette canalisation provoque une sensation de creve-cœur et de profond désespoir, comme si la créature était soudain redevenue un jeune mortel et était confrontée à l'horreur de son état mort-vivant. Les morts-vivants détruits par cet effet ont souvent perdu leurs couleurs et gisent blancs comme neige, les traits effacés, la peau craquelée et écaillée comme une vieille peinture à l'huile décrépite.

Torag

Positif. Ceux qui sont affectés ont l'impression d'avoir été refaçonnés par un marteau, comme si leurs blessures avaient

été réparées comme on répare des défauts en battant une lame d'acier, un processus qui ne laisse qu'une peau lisse et en parfait état après coup. L'effet est soudain et un peu étonnant ; il ne laisse qu'une impression de peau légèrement chauffée et une absence de douleur.

L'effet est moins plaisant pour une créature morte-vivante affectée par cet effet. Les coups de marteau laissent derrière eux de larges blessures et souvent des marques de brûlures.

Urgathoa

Négatif. Ceux qui sont affectés entendent des mouches, même si aucun insecte n'est visible. Ils sentent la puanteur de la viande pourrie et ont l'impression que des milliers de vers grouillent dans leur chair, comme si une nuée de ces créatures avait pénétré dans leur corps et s'y débattaient tout en dévorant la chair sur leur passage. Le corps de ceux qui sont tués par cet effet pourrissent rapidement et, un round après la mort, leur cadavre s'ouvre en deux pour libérer de nombreux vers qui se transforment quasi instantanément en mouches.

Un mort-vivant bénéficiant de cet effet perçoit aussi la présence de milliers de minuscules choses vivantes qui s'évanouissent aussitôt pour soutenir la créature (pour les morts-vivants intangibles) ou qui sont incorporées dans le corps physique du mort-vivant comme si elles recousaient ses blessures. Un mort-vivant tangible qui a bénéficié de cet effet un grand nombre de fois ressemble de moins en moins à ce qu'il était avant sa mort et de plus en plus à un amas d'insectes écrasés.

Zon-Kuthon

Négatif. Ceux qui sont affectés voient les environs s'assombrir rapidement et les ombres s'allonger dans toutes les directions, alors même que d'étranges éclats métalliques brillent dans les

ténèbres et qu'on entend le son de chaînes qu'on claque et qu'on traîne. La douleur vient d'une impression de dizaines de rasoirs qui surgissent des ténèbres pour déchirer la chair. Ceux qui sont tués par cet effet sont parfois écorchés vivants, étirés dans des proportions étranges, ou même déchirés en morceaux.

Une créature morte-vivante bénéficiant de cet effet prend surnaturellement conscience de la peine de ceux qui l'entourent et se délecte d'un air malsain de la réminiscence de ces douleurs.



Cher Demande-au-Shoanti...

Maintenant que je dispose de la nouvelle compétence de Vol issue directement du Manuel des Joueurs de Pathfinder, quel programme de fidélisation de clientèle me recommandes-tu pour accumuler les kilomètres de voyage aérien ?

Salutations sincères,

Aérien d'Andoran

Cher Aérien d'Andoran,

J'ai bien peur que, pour cette question, je ne sois pas le bon interlocuteur. Dans le passé, j'ai incité mes adversaires à voler avec Shoanti Air mais les gobelinoïdes que j'ai interrogés semblaient se plaindre amèrement des périodes de trous noirs. Je tente de les rassurer cependant : maintenant que le Sklar-Quah pense à les éliminer de manière permanente des plaines Cendrées, il leur sera proposé dans le futur un nombre accru de vols très courts.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Les blancs-becs, partie 2



Les blancs-becs, partie 2

par Trevor « Tarren Dei » Gulliver, Neil Spicer

& Jonathan « Wicht » McAnulty

illustré par Elizabeth « Lilith » Courts

traduit par Dalvyn

Le journal d'Akkunhis

16 Sarénith, 4707 CA

Je suppose que je commence à avoir un petit faible pour ces blancs-becs.

Je me suis réveillé avec un sentiment de trépidation. Ce matin, le 16e jour du mois de Sarénith, nous nous sommes approchés de la tombe de la Reine vorace, ne fût-ce que pour vérifier ce que nous savions déjà : elle était vide et l'avait peut-être toujours été.

Je me souviens d'histoires qui datent de l'époque où ces pyramides ont été construites, parlant de 400 esclaves partis dans le désert, dont aucun n'est revenu. Pendant des années, nous, les soldats, avons entendu parler d'armées de squelettes qui sont en fait tout ce qu'il reste des esclaves qui ont bâti ces pyramides et qui ont été assassinés par les nécromants de Nellatantha pour que ses secrets soient conservés. Les Éclaireurs et les osirionologues qui ont exploré ce complexe ces dernières années ne parlent

pas de cette armée. Encore des mensonges, peut-être, propagés par les conseillers de Nellatantha pour nous convaincre de sa puissance ?

La fidèle de Calistria s'est réveillée avant moi. Comment pouvait-elle ne pas être épuisée ? Le gnome parle tout seul tout en travaillant. Je me demande s'il le fait aussi quand il explore. Je devrais peut-être le bâillonner. Seul Garret a assez de bon sens pour se reposer dès qu'il le peut.

Nous avons commencé à descendre des dunes dès que nous avons levé le camp. Nous avons abandonné nos chameaux et nos sacs de couchage près de blocs à moitié enterrés qui sont tombés des pierres levées qui délimitent les allées menant vers les pyramides. « Marchons sur le sable » a suggéré Têtefouillis. « Il y a plus de chances que les allées soient piégées alors, s'il y a des pièges dans le sable, les mouvements ont dû les déclencher il y a longtemps. » J'ai hésité mais j'ai suivi.

Dès que nous sommes arrivés dans l'ombre des pyramides, les sables se sont

mis à tourbillonner autour de nous. À chaque pas, de plus en plus de sable se joignait aux vents qui nous éraflaient. De ça, les journaux en parlent. Tous ceux qui ont parlé de leur approche des « quatre consorts » décrivent de vicieuses tempêtes de sable qui se sont levées alors qu'ils arrivaient près de leur destination.

« Repli ! » ai-je hurlé, tentant de me faire entendre malgré les vents. Garret m'a souri, une réplique blessante sur le bout de sa langue, mais il a rapidement vu ce que j'avais deviné. Les vents sont retombés dès que nous avons battu en repli.

« Retournons-y, » ai-je dit en nous incitant à repartir, mais les forces surnaturelles se sont une fois encore dressées contre nous. Cette fois-là, nous avons continué vers l'avant, à travers les vents qui avaient acquis la force et la violence d'un cyclone. Le sable nous écorchait la peau. Mon cuir me protège mieux que les peaux plus douces de mes compagnons. Je m'inquiète surtout de la fidèle de Calistria, qui avait laissé tant de chair visible. En me retournant, je l'ai vue me crier quelque chose mais je n'ai pas pu entendre ses mots à cause de la violence de la tempête. Alors que je regardais, un éclat de pierre a

dessiné une profonde entaille sur sa joue. Je m'apprêtais à ordonner un nouveau repli quand j'ai pu lire sur ses lèvres ensanglantées le mot « os ».

J'ai réalisé ce qu'il se passait plus lentement qu'elle. Le temple ne lui a pas seulement enseigné l'art de la séduction. Elle a levé le symbole de sa divinité en forme de dagues et de disque et a parlé mais le vent a noyé ses mots avant qu'ils ne puissent atteindre nos oreilles. Seule sa déesse les a entendus.

J'avais déjà eu l'occasion de voir les pouvoirs divins en actions. J'avais déjà été touché par des énergies divines lorsque je servais à la fois dans les armées et les tentes de la reine Nellatantha. Le pouvoir de guérison de chacun des dieux et de chacune des déesses, a un... goût différent. Celui de Calistria n'est égal à nul autre : il ressemble à du miel chaud. Il glisse à travers le corps comme un frisson d'orgasme.

La tempête se disperse rapidement et je peux voir ce que la fidèle de Calistria savait : tout autour de nous, le sable est parsemé d'éclats osseux.

Cinq mille ans plus tard, Nellatantha, ceux qui t'ont servi te servent encore. Ton armée squelettique est réduite à des fragments de sa puissance d'antan, mais ces fragments te restent toujours loyaux, même au-delà de la mort.

Comme je le suspectais avant notre départ, la plus grande des pyramides du complexe est un leurre. Je suis certain que sa surface était autrefois magnifique mais ce n'était pas une tombe digne d'une Reine. L'or et les décorations qui la recouvraient autrefois étaient aussi superficiels que le kohl et rouge à lèvres qui décorent le visage de la catin parfumée qui a sans aucun doute pris la place de Nellatantha dans le sarcophage. Malgré tout, la Société voudra savoir combien de ses membres continuent de hanter les corridors de cette pyramide. Des dizaines de voix désincarnées radotent, tentant toutes de se faire entendre au-dessus des autres, nous murmurant les secrets qu'ils ont découverts au cours de leur exploration à la conclusion funeste. C'est comme si ces gens, qui n'ont pas eu l'occasion de mettre leurs expériences par écrit dans leurs journaux, ne parvenaient pas à trouver

le repos avant que leurs mots soient consignés.

Le journal d'Ashallah

17 Sarénith, 4707 CA

Saleté de pyramide bourrée de pièges ! Il n'y a rien d'équivalent aux rigueurs imposées par le Consort de la Flamme Éternelle, pas même la chaleur de la passion sous un soleil battant alors qu'on est étendu sur le sable brûlant du désert de l'Osirion. Si cela continue, nous allons mourir avant même d'avoir trouvé l'entrée de la tombe de Nellatantha. Et même si nous survivons aux derniers de ces glyphes explosifs, la Reine Vorace pourra se repaître de chairs cuites à point !

Akkunhis dit que chacune des pyramides mineures contient un passage secret menant vers le lieu où repose l'ancienne reine de l'Osirion. Je suis certain que des trésors indescriptibles nous attendent, si nous pouvons les trouver. Mais ce n'est pas pour ça que le minotaure et moi sommes venus. Garret et Têtefouillis voulaient commencer par explorer l'une des autres structures mais j'ai choisi de commencer avec l'élément du Feu. Après tout, Calistria ma gratifie du don de pouvoir protéger la chair des flammes. Mais cette protection ne dure qu'un moment.

Dans la dernière salle, nous avons dérangé un scorpion géant composé de flammes vivantes et qui semblait animé par l'esprit du consort de Nellatantha. La queue de la créature piquait et infligeait un poison enflammé qui carbonisait tout ce qu'il touchait. Akkunhis a découpé son dard avec un puissant coup de hache. Cela a donné à Garret l'occasion de déverser un flot d'eau sur la créature grâce à la carafe magique que nous avons emmenée pour notre trajet à travers les sables. Cela l'a affaibli suffisamment longtemps pour que je puisse transpercer sa tête avec un cimeterre.

Une fois le gardien enflammé vaincu, nous avons finalement trouvé l'entrée secrète... mais celle-ci se réduisait à quelques passages minuscules permettant à la fumée de s'extraire de la tombe enfouie. Malheureusement, aucun d'entre nous n'est capable de se transformer en air et donc de descendre. Les insultes que j'ai proférées à l'occasion de la découverte de

cette impasse imprévue étaient telles que même Akkhunis a été impressionné.

Pour moi, c'est désormais clair : Nellatantha aime s'amuser avec ses ennemis. Le chemin menant à sa tombe nous a mis à l'épreuve à chaque tournant. Il y a eu la difficulté de la traversée du désert et les os de ses esclaves, puis les pièges astucieux des ingénieurs qu'elle est parvenu à séduire afin qu'ils construisent ces pyramides connectées, puis les consorts qu'elle a transformés en gardiens. Mais je crois que rien n'aurait pu la préparer à faire face à notre détermination. C'est la vengeance qui pousse Akkunhis à affronter son ancienne reine. Et il a reçu la bénédiction d'une fille fidèle de la Piqûre savoureuse. Quand nous atteindrons enfin le cœur de son sanctuaire, elle devra répondre devant une puissance supérieure. Car Calistria la surpasse dans tous les sens. Et je suis impatiente de pouvoir les présenter l'une à l'autre.

Le journal de Têtefouillis

19 Sarénith, 4707 CA

Mon très cher journal,

Pardonne-moi pour l'écriture tremblante et les espaces irréguliers mais il n'y a que peu de lumière ici, l'air est poussiéreux et je viens de vivre un tel choc !

Quand nous avons pénétré dans la dernière des pyramides, j'avais beaucoup plus d'espoir qu'auparavant. Comme je l'indiquais hier encore dans ces pages, la taille de l'entrée du dernier édifice multipliée par la longueur du seuil puis divisée par le nombre de fissures dans l'encadrement nous a donné un nombre très peu favorable. Dès le départ, avant même le piège à feu et la découverte que nous allions avoir besoin de sorts de transmutation en gaz, j'ai su que nous ne nous en sortirions pas brillamment. Heureusement, les nombres étaient bien meilleurs pour la pyramide de la Terre, le Consort des Sables sans fin, tout spécialement quand j'ai factorisé le carré de la hauteur des blocs utilisés pour l'encadrement de la porte. Garret m'a pris pour un idiot quand j'ai déclaré que, sans aucun doute, nous arriverions dans les chambres inférieures avant la tombée de la nuit, mais, clairement, les événements

Les blancs-becs, partie 2

ont prouvé que mon pronostic était exact : une nouvelle victoire de la numérologie sur la réalité.

Le mortier de cette dernière pyramide est des plus intéressants. Il a un léger goût de menthe et une étrange couleur rougeâtre qui fait penser à du sang coagulé. Akkhunis m'a dit qu'ils mélangeaient le sang des esclaves avec le sable avant de poser les pierres mais j'en doute, car cela semble être un matériel de construction très peu pratique. J'ai prélevé un bon morceau de mortier pour ma collection ; une fois qu'il sera poli et arrondi, ce sera le plus beau du lot !

Comme toutes les autres pyramides, celle-ci avait déjà été bien explorée. Quoi qu'il en soit, j'ai bien pris soin d'étudier attentivement la structure des pièces et tout spécialement de bien noter certaines de mes réflexions au sujet du rapport entre les blocs allant d'est en ouest et ceux allant du nord vers le sud. Mes compagnons étaient plus intéressés par les deux golems de pierre qui gardaient l'une des salles inférieures (des golems sculptés, c'est très curieux, dans une sorte de granite provenant des carrières situées dans les complexes nains de l'Andoran de l'ouest, comme l'indiquaient clairement les veines de cuivre et de feldspath), mais j'étais certain que les angles formés par les six couloirs qui sortaient de la salle étaient d'une grande importance.

Une fois les golems vaincus, grâce à une combinaison de ruse naine, de force de minotaure et de bonne vieille intelligence gnome, j'ai du supporter un sermon de la part d'Ashallah sur la nécessité d'être plus utile. Et pourtant, je ne l'ai pas vue distraire

l'ennemi avec une insulte particulièrement intelligente (j'ai dit à un des golems, qui était occupé à battre la prêtresse, que sa mère était de l'agate mal formée !). J'ai alors insisté pour que nous prenions le quatrième passage. C'était le seul choix logique, une fois que je me suis rendu compte que la hauteur de chaque salle était de huit pieds et que la largeur était de quatre pieds et que le second passage (le seul autre passage digne d'intérêt) était composé de blocs qui faisaient deux pouces de plus en largeur que ceux du premier et du troisième passages, ce qui indiquait la probable existence d'escaliers remontant vers les étages supérieurs.

Bien sûr, le quatrième passage était piégé, mais il a été assez facile de désamorcer le bloc de pierre qui menaçait de tomber après que j'ai remarqué les marques sur les briques qui indiquaient la présence d'un important mécanisme de mort par écrasement. Ce piège, contrairement à ses cousins plus courants, n'était pas situé au bout du couloir mais à quelque quinze pieds de la paroi solide d'osirite qui terminait le passage. J'en ai conclu qu'il s'agissait d'un portail et, après quelques calculs effectués après avoir écouté la manière dont les coups sur la pierre résonnaient, j'en ai déduit que la paroi faisait entre cinq et huit pieds d'épaisseur.

Pendant que j'étais occupé à étudier le problème, les autres râlaient. Je les ai ignorés. J'étais certain que derrière ce passage se trouvait le but que nous avions poursuivi depuis le moment où nous nous sommes embarqués sur cette quête. Finalement, alors que la prêtresse tentait de convaincre les autres de rebrousser chemin, j'ai réalisé ce qu'il fallait faire.

Sachant que toute discussion n'aboutirait certainement à rien, je leur ai ordonné de rester tranquille puis j'ai déclenché le piège qui se trouvait alors derrière nous. Mes déductions étaient correctes et la chute du bloc de pierre était la clef qui permettait de soulever la paroi d'osirite. De plus, derrière le portail désormais ouvert se trouvaient des marches qui descendaient.

Malheureusement, le mécanisme de remise à zéro du piège semble avoir été endommagé (sans doute à cause des tensions opposées auxquelles il a été soumis lors de l'important impact des deux blocs de pierre montant et descendant). Ashallah n'a pas tardé à faire remarquer qu'à cause de mon plan, nous nous retrouvions piégés ici, jusqu'à ce que nous trouvions une autre sortie. Quoi qu'il en soit, nous avons avancé un peu plus loin puis nous avons dressé le camp dans une salle vide.

Alors que j'écrivais tout ceci, je me rends compte que je dois encore expliquer de manière adéquate la raison de ma trépidation et donc de mon écriture peu soignée (et des espaces irréguliers). Nous n'avons pas éprouvé de grandes difficultés à vaincre les golems et les pièges jusqu'ici, et nous avons finalement pénétré dans les salles que nous recherchions, mais tout n'est pas parfait pour autant. Dans ma hâte de déclencher le piège, j'ai oublié de prendre en compte le fait que mes chaussettes pourpres préférées se trouvaient dans le camp à l'extérieur et pas dans mon sac. Malgré tout, je vais tenter de garder courage et de continuer à explorer les mystères de l'Osirion et la tombe de la Reine Vorace.

Et ainsi, je te dis à demain, mon très cher journal bien aimé.

*Têtefeuillis,
Éclaireur et ingénieur extraordinaire*



Coliseum Morpheuon



Take Your Game to the Highest Level

A trans-dimensional plug-and-play adventure for your 16-20th level campaign.
Written by Clinton J. Boomer (*Pathfinder Campaign Setting, The Infernal Syndrome*)
Need more reasons? 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.

Le bandit armé



Le bandit armé

par Dain « zylphryx » Nielsen

illustré par Jonathan Salazar, Benjamin « Benchak »

Bruck et Hugo Solis

traduit par Nan2tyx

Alors que la plupart des gens voient les armes à feu plus comme des bizarreries exotiques qu'autre chose, un cercle très restreint a adopté ce mélange étrange de technologie et d'alchimie pour exploiter au maximum le pouvoir de ces étranges engins. Alors qu'ils progressent dans la compréhension du fonctionnement de leurs armes à feu, les bandits armés apprennent le fonctionnement interne de leurs outils, leur permettant de tirer plus vite que la normale, d'utiliser l'environnement qui les entoure pour atteindre des cibles que d'autres penseraient impossible à toucher et de devenir beaucoup plus précis avec leur arme de prédilection.

Les bandits armés peuvent se rencontrer partout dans le monde connu, bien qu'ils

aient tendance à se regrouper dans les zones où la magie est peu présente, voire totalement absente, et ces dernières leur donnant la possibilité de mettre en exergue leurs capacités. A leur summum, ils exercent un pouvoir sans égal par rapport à ceux qui ne comptent pas sur la magie, mais leurs motivations sont loin d'être uniques. Certains se sentent appelés à protéger ceux qui ne peuvent le faire eux-mêmes alors que d'autres utilisent leurs compétences pour s'attaquer aux faibles ou augmenter leur pouvoir.

Role. Les bandits armés ont tendance à être des combattants à distance, même s'ils ne sont pas dénués de compétences pour le combat rapproché. Ils font partie des combattants les plus puissants sur un champ de bataille où la magie est absente.

Et même dans des confrontations où la magie joue un rôle, ils constituent une force sur laquelle il faut compter.

Alignement. Les bandits armés peuvent être de n'importe quel alignement. Comme la plupart d'entre eux ont tendance à prendre position, que ce soit pour eux-mêmes ou pour les autres, ils sont rares à être totalement neutres.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir un bandit armé, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque. +6

Compétences. rang 5 en Artisanat (armurerie), Rang 3 en Bluff, rang 3 en Intimidation, rang 3 en Perception.

Dons. Maniement d'une arme exotique (arme à feu), Science de l'initiative, Viser.

Compétences de classe

Les compétences du bandit armé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (armurerie) (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Escamotage (Dex), Intimidation (Cha), Perception (Sag)

Points de compétences à chaque niveau. 4 + modificateur d'Intelligence.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Les bandits armés sont formés au maniement des armes courantes, des armes à feu et au port des armures légères.

Don en bonus. Au niveau 1, et tous les deux niveaux par la suite, un bandit armé peut choisir, parmi la liste suivante, un don pour lequel il remplit les conditions d'obtentions : Arme de prédilection, Arme en main, Don pour les critiques, Esquive, Frappe décisive, Maître artisan, Science de la frappe décisive, Science du critique, Science du tir de précision, Tir à bout portant, Tir de loi, Tir précis, Tir rapide. Si un don nécessite le choix d'une arme particulière, il faut sélectionner un type d'arme à feu.

Aptitudes de classe du bandit armé					
Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+1	+1	+0	Don en bonus, espaces confinés
2	+2	+1	+1	+1	Rechargement rapide (arme à feu)
3	+3	+2	+2	+1	Don en bonus
4	+4	+2	+2	+1	Ricochet
5	+5	+3	+3	+2	Don en bonus
6	+6	+3	+3	+2	Tireur d'élite +1
7	+7	+4	+4	+2	Don en bonus
8	+8	+4	+4	+3	Tireur d'élite +2
9	+9	+5	+5	+3	Don en bonus
10	+10	+5	+5	+3	Tireur d'élite +3

Espaces confinés. Au niveau 1, un bandit armé peut utiliser une arme à feu sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Rechargement rapide (arme à feu). Au niveau 2, un bandit armé est capable de recharger les armes à feu à une vitesse incroyable. Les pistolets à pierre (flintlock) nécessitent une action de mouvement. Les pistolets à amorces (percussion cap weapons) peuvent recharger un seul tir en une action rapide. Un revolver peut être complètement rechargé en une action complexe.

Ricochet. Au niveau 4, un bandit armé peut, par une attaque à outrance, tenter

d'effectuer un tir par ricochet sur une surface solide (pierre, métal, brique...) pour toucher un adversaire qui est derrière un abri partiel ou total. Pour pouvoir réaliser cette attaque, le bandit armé doit pouvoir voir (par un reflet) ou entendre sa cible. Le jet d'attaque subit une pénalité de -4, mais la cible ne bénéficie pas du bonus fourni par l'abri total ou partiel lors de cette attaque.

Tireur d'élite. A partir du niveau 6, la précision du bandit armé augmente. Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par arme à feu à moins de 6 m (4 cases) (ce bonus s'additionne avec celui fourni par le don Tir à bout portant),

et le nombre de facteurs de portée est diminué de 1 (jusqu'à un minimum de tir rapproché). En d'autres termes, il ne subit aucun malus lorsque la cible se trouve à moins de deux facteurs de portée. Au niveau 8, le bonus aux jets d'attaque passe à +2 et les attaques par armes à feu ne comptent pas les 2 premiers facteurs de portée (c'est-à-dire qu'elles ne subissent aucun malus lorsque la cible est située à moins de trois facteurs de portée). Au niveau 10, le bonus aux jets d'attaque passe à +3 et les attaques par armes à feu ne comptent pas les 3 premiers facteurs de portée (aucun malus à moins de 4 facteurs de portée). Cette capacité augmente la portée maximale d'une arme à feu. 



Le gorille érudit



Le gorille érudit

par Joseph « Guy Humual » Scott
illustré par Aaron Miller
traduit par Dalvyn

Si j'en crois vos dernières lettres, vous avez l'impression que j'ai rencontré le grand gorille Mqu'Gro au cours de l'une de mes expéditions dans l'Étendue Mwangi — une supposition tout à fait naturelle vu que j'ai rencontré de nombreuses personnes et créatures étranges lors de mes voyages. Une rencontre fortuite et plus violente au sein de la jungle aurait sans doute donné un meilleur récit, mais le triste fait est que Mqu'Gro et moi nous sommes rencontrés lors d'un dîner. Permettez-moi de vous donner quelques détails.

Cela se passait quelque temps après la

publication de mon premier journal. Le sujet était une expédition qui s'était soldée par un échec. On m'avait demandé de faire des conférences dans plusieurs institutions éducatives respectables ainsi que lors de quelques dîners dans la haute société ; c'est là où les délicates femmes de la cour prétendent ne pas vouloir entendre parler du cannibalisme, des sacrifices humains et des autres choses macabres dont j'ai été témoin. Quoi qu'il en soit, cet afflux d'occupations s'était atténué et je pensais que j'en avais terminé avec les conférences quand une nouvelle vague d'à peu près trente demandes me parvint à, ma grande surprise.

Les adresses inscrites sur les invitations auraient dû me mettre la puce à l'oreille : une bonne dizaine provenaient du Chéliax. Il y a une sorte d'embargo culturel sur les écrits taldans là-bas et — même si, au cours de toute ma vie, je n'avais pas passé plus d'une année sur le sol de ma patrie — mon livre avait été interdit par le Ministère Impérial de la Précision Historique. Si j'avais seulement pris la peine d'ouvrir quelques-unes des lettres, j'aurais pu me rendre compte qu'il était quasiment impossible qu'autant de personnes aient lu mes écrits, et que ce n'était pas du tout mon livre qu'ils avaient lu.

D'après ce qu'on m'a indiqué, la lettre de mise en garde de mon éditeur est arrivée le lendemain de mon départ, mais comment aurais-je pu savoir que l'invitation du thakur de Jalmeray que j'avais acceptée concernait un livre que je n'avais même pas écrit. Il a fallu deux semaines entières avant que je ne réalise complètement l'horreur qu'était ce torchon des « Aventures étonnantes du baron Boswic ».

Je venais de descendre du ponton à Niswan quand la réalité s'est imposée à moi. Une belle et jeune petite chose s'est approchée de moi pour que je dédicace son livre. C'était une nouvelle en papier, quelque chose de pas très cher, rien à voir avec le journal à reliure en cuir que j'avais commissionné. Naturellement, je me suis dit que la jeune dame s'était trompée mais j'ai choisi de ne pas l'embarrasser, ni elle ni mes hôtes. Elle était la fille de l'un des hommes qu'on avait envoyé à ma rencontre et j'ai supposé qu'elle m'avait pris pour l'auteur de ces foutaises.

Avant de quitter le port, mon valet a pu trouver une copie de la nouvelle et, béni soit-il, deux bouteilles de scotch dans un marché proche. Plus tard, dans le palanquin offert par notre hôte, j'ai pu lire cette maudite chose. Les letrines mal alignées, les horribles illustrations par tampon de bois, et là, sur la couverture, mon nom. J'ai été fort heureux d'apprendre que le bon goût avait prévalu et que le livre en question n'était pas populaire. Cependant, je dois avouer que je me suis senti défaillir quand je me suis rendu compte qu'aucun de mes compagnons n'était capable de donner le nom de mon véritable livre. C'était assez pour inciter

un homme à boire, alors j'ai ouvert la première des bouteilles de scotch.

Le voyage dura à peu près une bouteille et demi. Je n'avais jamais été à Jalmeray avant. D'habitude, j'apprécie la vue, les sons et les odeurs des nouveaux lieux mais, avec cet irritant bouquin, j'avais les yeux comme collés aux pages. Quand nous nous sommes finalement arrêtés, nous avons quitté les rues aux bannières de soie et nous étions entrés dans la cour d'un grand palais. Mon valet et moi avons été conduits à une chambre et on m'a suggéré de me rafraîchir. J'ai saisi l'occasion pour remplir ma flasque et puiser dans mon sac à médecine.

J'avais acquis une belle collection d'huiles et de poudres au cours de mes voyages — une collection qui aurait pu rendre un alchimiste jaloux — et, après quelques doses bien choisies, j'étais en pleine forme. J'avais inventé une recette qui annulait les stupeurs causées par l'alcool. Le seul inconvénient : des trous de mémoire. Je perdais plusieurs heures quand j'utilisais cette médecine. D'après mon valet, je parais tout à fait alerte, capable de réfléchir et de penser et il n'est pas capable de faire la différence entre les moments où je suis sobre et ceux où je suis sous ce médicament. Cependant, ma mémoire se referme complètement... et la majeure partie de la soirée m'est complètement sortie de la tête.

La première chose dont je me souviens, c'est de me retrouver assis en face d'un gorille de trois cents kilos.

L'immense bête noire dit d'une voix grave « Vous disiez, Boswic »

Je me suis interrompu un instant, comme je le fais généralement lorsque je ne sais pas si j'ai affaire à une hallucination causée par la drogue ou pas. J'ai examiné les environs. Je me trouvais dans un cottage plutôt petit mais bien entretenu et il y avait de nombreuses étagères remplies de livres. Le lit semblait suffisamment grand pour le gorille et la table et les chaises étaient elles aussi à sa taille. Quelque part dehors, je pouvais entendre une fête. Si c'était une hallucination, les détails étaient excellents.

« Je suis désolé, » ai-je dit. C'est toujours la meilleure chose à radoter quand vous êtes

confus ou seul. « Votre nom, je ne suis pas certain de... »

« C'est Mqu'Gro, » a soupiré le gorille, pensant heureusement que j'éprouvais des difficultés à prononcer son nom. « Ce n'est pas si difficile, Mqu'Gro. Maintenant, à propos de ce bateau : vous êtes certain que votre équipage ne verra pas de problème à ce que je vienne à bord ? »

« Bien sûr que non ! » ai-je ri, tout en tentant en secret de me souvenir de ce dont nous venions de parler. « Vous ne seriez pas la cargaison la plus étrange que j'ai jamais amenée à bord de mon navire. Et certainement pas la plus dangereuse. Pourquoi ? »

« Cela fait un bout de temps que j'ai envie de voir le monde, » a répondu Mqu'Gro. « C'est pour cela que j'ai quitté la jungle. Kharswan a été un excellent hôte mais cette pièce est devenue en quelque sorte une prison. Il décide de qui je vois et de quand je peux sortir. J'ai de la bonne nourriture à manger et des bons livres à lire mais j'attends plus que cela de la vie. J'ai besoin de voir les choses avec mes propres yeux et de toucher les choses avec mes propres mains. J'ai besoin de sentir le vent souffler sur ma fourrure, de ressentir le danger et l'excitation, de craindre la mort. J'ai besoin de vivre Boswic. Je suis resté enfermé ici trop longtemps. Je pense que vous êtes mieux placé que quiconque pour comprendre cela. »

Je me suis levé et je suis sorti lentement de la salle. J'avais de nombreuses questions mais, avec les pertes de mémoire, je ne pouvais pas les poser sans risquer de me répéter. J'ai survolé les livres qui se trouvaient sur les étagères. Cela semblait être une collection très respectable.

« Un discours passionné, » ai-je dit, pour gagner du temps. « Je m'y retrouve parfaitement... enfin, à part pour cette histoire de fourrure... » C'est alors que j'ai aperçu une copie bien usagée de ce damné livret coincée, presque cachée, au milieu des autres livres. Je l'ai sortie et je l'ai tenue en l'air. « Je pourrais vous emmener, Mqu'Gro. Vous me semblez avoir de bonnes manières et une excellente érudition. Mais laissez-moi vous tester : qu'avez-vous pensé de ce livre ? »

« Eh bien, » a dit le gorille en se grattant le

nez, « pour être honnête, j'ai pensé que le premier livre était meilleur. »

Et c'est ainsi que Mqu'Gro a rejoint mon équipage.

Au plaisir de vous lire,

Boswic C. Hamptin



Cher Demande-au-Shoanti...

Je déteste vraiment me battre contre les adversaires invisibles et devoir lancer ce maudit d100 de chance d'échec des attaques. Le prêtre de notre groupe ne veut pas préparer *négation de l'invisibilité* et le magicien a, une fois encore, négligé d'ajouter *détection de l'invisibilité* à son grimoire. Je ne peux pas prendre le don Combat en aveugle avant le prochain niveau. En attendant, avez-vous des conseils pour se battre au corps à corps avec des ennemis que je ne peux pas voir ? Dans le module que nous jouons, il y en a partout !

Salutations sincères,

Combattant aveugle

Cher Combattant aveugle,

Oui, hmm... oui, ces satanés adversaires « invisibles » peuvent être une vraie plaie. Reste calme... je te crois, ils sont tout autour de toi... Je comprends.

Ce que tu dois faire, c'est rester tout à fait immobile et je vais t'envoyer mes bons amis en blanc. Ils viendront t'aider. Ils sauront quoi faire avec tes ennemis « invisibles ». Ils auront une veste « magique » spéciale pour toi, avec des manches spécialement faites pour combattre les invisibles.

Bien à toi,

Demande-au-Shoanti

Une supposition mortelle



Une supposition mortelle

par Dave « The Eldritch Mr Shiny » Mallon

illustré par Brandon Pinkney

traduit par Dalvyn

Les intenses rayons rouges frappaient le sol, cuisant la surface de la boue saline en une robuste croûte grise. Un homme était agenouillé sur le sol durci, une silhouette imposante à l'avant-plan d'un paysage désolé. Chacune de ses respirations semblait agiter son corps de tremblements.

Riin Vai observait l'homme qui s'efforçait de survivre. Cela faisait plusieurs heures qu'elle attendait sa mort. Lorsque l'homme s'effondra sur le sol, Riin commença à descendre depuis son point d'observation. Elle n'avait plus mangé depuis des semaines. Un peu de viande fraîche lui ferait du bien. Riin souriait, exposant ses dents blanches aux pointes acérées.

Elle atteignit la silhouette couchée de l'homme, se réjouissant de l'impressionnante quantité de viande qu'elle offrait. L'homme était vraiment imposant, au moins une fois et demi sa propre taille, avec des muscles comme des rochers qui tendaient sa peau couleur plâtre. Ses habits étaient faits de véritable tissu, les atours d'un habitant des villes certainement. Elle se pencha et dégaina son couteau. Elle tendit le bras et agrippa son poignet.

« À l'aide... »

Contre toute attente, il commença à se relever, de manière tremblante au début, puis de plus en plus fermement. L'expression d'étonnement sur le visage de Riin céda rapidement la place à de la compassion feinte.

« Viens avec moi. »

L'homme opina de la tête.

Riin se déplaçait rapidement sur les plaines salées. Étonnamment, l'homme ne semblait pas éprouver des difficultés à tenir son rythme. Après avoir quitté la boue cuite, le couple commença l'ascension de la pierre rouge de la mesa qui entourait les plaines salées sur trois côtés. Ils atteignirent la surface plane et poussiéreuse de la mesa au moment où le soleil commençait à plonger derrière la ligne brune de l'horizon. Riin se retourna pour faire face à l'homme imposant.

« Nous sommes arrivés. » En son for intérieur, elle souriait... elle ressentait déjà le goût de la chair fraîche du citoyen.

« Je dois m'assurer que personne ne nous

regarde. » Riin faillit faire la grimace tellement son excuse était mauvaise. Cela faisait longtemps qu'elle n'avait plus fait cela. L'homme étrange se contenta d'opiner la tête à nouveau. Riin grimpa sur le bord de la mesa. Au début, elle s'éloigna de l'imprudent nouveau venu mais, dès qu'elle fut hors de sa vue, elle fit demi-tour et commença à rebrousser chemin vers son point de départ. Peu de temps après, elle s'était faufilée juste en-dessous du bord de la mesa, à moins de deux mètres de l'endroit où l'homme se tenait.

Riin passa à l'attaque. Elle bondit vers l'homme, son couteau en avant, silencieuse comme une ombre. L'homme, aussi rapide qu'une vipère, se retourna et attrapa Riin en plein air. Elle sentit sa jambe se briser comme une brindille sous la poigne puissante de l'homme. Riin se retrouva sur le sol, impuissante, à observer le visage de l'homme passer de celui d'une victime docile à celui d'un prédateur. Elle avait fait une supposition qui allait se révéler mortelle.

L'homme se baissa et empoigna sa gorge avec l'une de ses grosses mains à la peau de fer. Son sourire était horrible, alors qu'il écrasait la vie qui animait le corps de Riin. Ses dents étaient acérées comme des rangées de têtes de flèches d'obsidienne noire.





Rite Publishing Presents

in association with Jonathan Roberts' *Fantastic Maps*

The Breaking of Forstor Nagar

City of Grinding Ice

A *Pathfinder Roleplaying Game* compatible patronage project

Project Lead and Cartography: Jonathan Roberts (*Halls of the Mountain King*, *Adventures in the Hyborian Age*)

Designer: Ben McFarland (ENnie award winning designer, *Tales of Zobeck*)

Editor: Mark Moreland (*Pathfinder Wiki*)

Token Artist: James Hazelett (*Devin Night's Gaming Tokens*)

Interior Artist: Tyler Bartley

Savage battlecries and screams of pain echo through the streets and off the raw sheer walls that make up the carved stronghold of *Forstor Nagar*. The cannibalistic troops of *The Hungering Legion* have breached the gates, and the defenders have been routed.

Trapped in the heart of *Forstor Nagar*, the ambassador from *Ithulandis*, *the City of Adventure*, must be rescued. But the redoubt is cut from the living ice of the *Forstorheim glacier*, and enemies rip the very life from the inhabitants. Only scant hours remain before the alleys are slick with a crimson slush.

Welcome to the ***Breaking of Forstor Nagar!***



Find out more at

www.RitePublishing.com



PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

Nouvelle race : les svartalfars



Les svartalfars

par David Fryer
illustré par Dave Mallon
traduit par Dalvyn

Les svartalfars descendent des fées qui ont quitté le Monde Premier il y a bien longtemps de cela et qui se sont établies sur le plan des Ombres. Ce sont des serviteurs du sombre dieu Zon-Kuthon, liés à lui à la fois par des promesses et par le sang. Sur Golarion, on les rencontre surtout au Nidal mais on peut en trouver partout où les machinations du dieu sombre s'exercent. Ils endossent souvent

le rôle de dirigeants ou de protecteurs de cultes dédiés à Zon-Kuthon. À d'autres moments, ils utilisent leurs sombres talents de séduction naturelle pour tourmenter les autres, avec une préférence pour les douleurs psychiques plutôt que pour les peines physiques. Ils sont souvent accusés d'avoir engendré des cauchemars ou des tragédies, même lorsqu'ils n'ont rien à voir avec ces événements.

Description physique. À l'exception de leurs oreilles qui sont pointues comme celles des elfes, les svartalfars ont une silhouette ressemblant à celle des humains. Ils ont la peau très pâle, quasiment blanche et des cheveux variant entre le blond foncé et le blanc osseux. Les mâles comme les femelles portent leurs cheveux longs et détachés. Les svartalfars n'ont pas seulement une silhouette humaine : ils ont également une musculature et une longévité semblables à celles des humains.

La caractéristique la plus étrange des svartalfars est sans doute leurs yeux, qui sont complètement noirs. Ils décorent leur torse et le haut de leurs bras avec des tatouages géométriques qui possèdent une signification spirituelle et tribale. On prétend qu'on peut lire la vie entière d'un svartalfar en regardant ses tatouages.

Lorsqu'ils sont entre eux, les svartalfars portent des vêtements sombres qui laissent apparaître leurs tatouages. Pour les mâles, cela signifie qu'ils portent simplement un pagne de couleur sombre et des bottes de cuir noir. Les femelles, quant à elles, s'habillent de manière similaire mais ajoute des hauts sans manches à leur accoutrement. Lorsqu'ils se trouvent avec des membres d'autres races, ils ajoutent toujours une tunique à longues manches et une cape dotée d'une capuche pour éviter que les étrangers ne voient leurs tatouages.

Traits raciaux des svartalfar

Dex +2, Cha +2, Con -2. Les svartalfars sont rapides et possèdent une nature sombre et séduisante mais ils sont moins robustes que la plupart des autres races.

Taille M. Les svartalfars sont des créatures de taille M et ne possèdent ni bonus ni pénalité de taille.

Vitesse normale. Les svartalfars ont une vitesse de déplacement de base de 6 cases.

Type féérique. Les svartalfars sont considérés comme des fées lorsqu'il s'agit de déterminer les conséquences d'un effet variant en fonction du type des créatures affectées.

Se fondre dans les ombres. Les svartalfars jouissent d'une connexion innée avec le plan des Ombres. Chaque fois qu'ils se trouvent dans une zone de luminosité faible, ils bénéficient d'un camouflage total plutôt que d'un camouflage partiel.

Sensibilité à la lumière. Les svartalfars sont éblouis par la lumière du soleil ou lorsqu'ils se trouvent dans la zone d'un sort de *lumière du jour*.

Magie des ombres. Les svartalfars bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'ombre. Ils ajoutent +1 au DD des jets de sauvegarde contre les sorts d'ombre qu'ils lancent.

Entraînement martial. Les svartalfars considèrent la chaîne cloutée comme une arme de guerre.

Langues. Les svartalfars entrent en jeu en sachant parler le commun et le sylvestre. Ceux qui disposent d'une Intelligence élevée peuvent choisir n'importe quel langage (à part les langages secrets) comme langues en bonus.

Société. La plupart des svartalvars vivent au sein de petites tribus composées de familles interconnectées. Ils sont très loyaux envers leur famille et leur dieu mais se méfient de tous les autres. Les svartalvars prétendent qu'ils ont fui le Monde Premier pour échapper à une persécution à propos de laquelle ils ne donnent pas de détails. C'est sans doute pour cela qu'ils considèrent toutes les autres races comme des sources potentielles de tourments ou, au mieux, comme des individus qui laisseraient les svartalvars se faire harassés sans lever le petit doigt.

Malgré cela, les svartalvars peuvent tisser des relations très fortes avec des individus d'autres races. Si une personne parvient à convaincre un svartalvar qu'elle est digne de confiance, elle peut gagner un ami pour la vie. On dit qu'on sait qu'on a gagné la confiance d'un svartalvar quand celui-ci vous laisse voir ses tatouages.

Beaucoup de gens sont surpris de découvrir que les svartalvars apprécient beaucoup la beauté sous toutes ses formes. Ils décoorent leurs demeures et les autres édifices avec des objets d'art et des colifichets ramenés de tous les coins du monde. Certains érudits supposent que cela est dû à une influence exercée par Shélyn, la déesse de la beauté et la sœur de Zon-Kuthon.

Alignement et religion. La communauté des svartalvars possède une hiérarchie et un code de conduite très stricts. Tout le monde connaît sa place et sait comment agir pour faire progresser la société dans son ensemble. Leur communauté tout entière est une méritocratie. Un svartalvar monte ou descend dans les rangs uniquement en fonction de son propre mérite. Même si la plupart des svartalvars vénèrent exclusivement Zon-Kuthon, dans l'ensemble, leur race est plutôt d'alignement Loyal Neutre. Il existe également quelques cultes épars vénérant Shélyn. Ces cultistes sont généralement tolérés parce que, même s'ils ne prient pas Zon-Kuthon, ils continuent à vénérer un membre de la famille du dieu sombre.

Aventuriers. La plupart des aventuriers svartalvars sont des exclus. Il s'agit généralement de ceux qui ne sont pas parvenus à trouver leur

place dans la société ou qui se sont sentis étouffés ou mal à l'aise au sein de cette hiérarchie stricte. Cependant, récemment, quelques jeunes svartalvars ont embrassé la carrière d'aventurier pour prouver leur valeur au sein de la société. Ils sont encore rares mais on rencontre de plus en plus de svartalvars parcourant le monde en quête d'aventures.

Noms pour les mâles. Akonamu, Bélat, Céteztir, Édool, Étuto, Kofan, Narex, Oxerem, Toridoax, Xamavood.

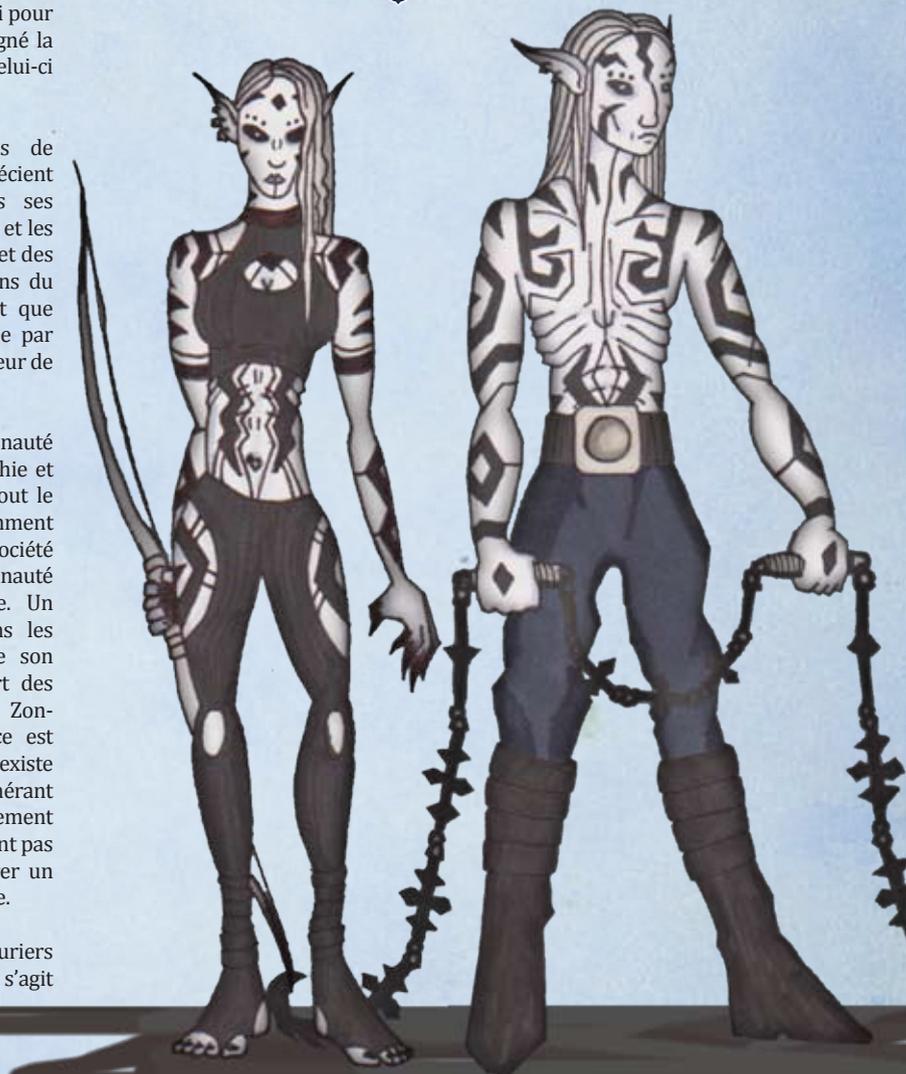
Noms pour les femelles. Azonen, Dazxa, Émila, Féti, Iluca, Irilara, Nifa, Soratire, Soxiy, Véné.

Don racial : agonie tantrique

Le personnage modifie la nature séduisante de son héritage féérique en combinant plaisir et douleur comme deux danseurs qui s'entortillent. Ses attaques de précision font frémir ses adversaires de plaisir.

Conditions. Dex 15, Cha 13, svartalvar, attaque sournoise.

Avantage. Lorsque le personnage effectue une attaque sournoise en une action simple, il peut sacrifier un dé de dégâts d'attaque sournoise pour rendre sa cible éblouie pendant 1d6 rounds. Les créatures immunisées contre les effets mentaux ou les attaques sournoises le sont également contre les effets de ce don.



Le Papillon de l'Aube



Le Papillon de l'Aube

par Scott « daClench » Gable

illustré par Crystal Frasier et Michael Jaecks

traduit par Dalvyn

On dit que plus les jours sont courts et plus la Fleur de l'Aube est faible.

On dit que, le jour le plus court de l'année est le moment préféré de la Bête Hirsute.

La chose apparaît parmi les ombres du petit matin et s'apprête à terroriser le monde. Elle jaillit des profondeurs !

C'est comme si la terre prenait vie et se dotait de dents pour broyer et de langues pour fouetter.

On dit que ces dents et ces langues s'en prennent d'abord aux enfants les moins sages et que ceux-ci hurlent et se débattent alors qu'ils sont emmenés vers son ventre, où ils sont emprisonnés pour toute l'éternité !

Ces enfants sont perdus à tout jamais... mais ceux qui croient fermement, ceux qui ont la foi, ceux qui se sont bien comportés pendant toute l'année, ceux-là recevront l'aide de la Fleur de l'Aube qui viendra à leur rescousse en filant à travers les cieux.

Pour eux, la Fleur de l'Aube, dans toute sa gloire brillante et brûlante, vaincra à nouveau la Bête.

Mais seulement pour ceux qui se sont bien comportés...

– une histoire que les vieilles femmes de l'Avistan rural content souvent lorsqu'elles parlent du solstice de l'hiver.

Cette ancienne histoire semble avoir été inventée uniquement pour amuser les enfants au cours des sombres et froides soirées de la fin d'année. Cependant, même si on la considère généralement comme un simple récit imagé du conflit mythique qui a opposé Sarenrae et Rovagug, on en retrouve d'innombrables variations chez de nombreux érudits qui pensent que ses origines sont bien plus étranges et terribles.

Le polype du millénaire

La plupart des versions modernes sont similaires au récit ci-contre mettant en scène Sarenrae et Rovagug. Cependant, les versions plus anciennes utilisent d'autres acteurs à leur place : le Papillon de l'Aube et la Gueule qui Tressaille. Même si le Papillon de l'Aube est présenté comme un ennemi s'opposant à l'agressivité irrépressible de Rovagug, en fait, il s'agit plutôt d'une des formes du Rejeton de Rovagug connu sous le nom de Degmadu.

Degmadu, la Gueule qui Tressaille, est connue un peu partout à travers les Terres Sombres, y compris dans les cavernes les plus profondes de l'Orv, où cette créature, bien que rare, représente une menace tout à fait concrète. Cependant, les habitants des profondeurs ne voient jamais que cet unique aspect de cette créature qui se tortille sans cesse.

Pour une raison inconnue, Degmadu n'apparaît que très rarement sur la surface. Les rares récits complets qui existent situent ce type d'événement lors du solstice de l'hiver à plusieurs époques de l'histoire, ce qui a valu à cette créature le surnom de « Polype du millénaire ». Sa dernière apparition connue date du début des années 3700 mais la date exacte varie d'un récit à l'autre.

Ce qu'on en sait

On dit de la Gueule qui Tressaille que tout son être se réduit à une seule et énorme « bouche ». Semblable à un entonnoir vibrant orné de dents de pierre, de plumes et de langues ressemblant à des câbles, ce tourbillon tressaillant de pierre voyage dans la terre. Il semble n'exister que pour détruire et pour avaler tout ce qui se trouve sur son passage.

Sur la surface, son comportement change du tout au tout cependant. À l'aube du solstice de l'hiver, la bête rassemble toute son énergie et explose en une colonne vibrante de lumière aveuglante, libérant le Papillon de l'Aube. Cette créature d'apparence trompeusement glorieuse ressemble à une gigantesque guêpe composée de morceaux de verre et de chitine articulés et renfermant des volutes de fumée tournoyant sans cesse. Ses six ailes vibrent constamment, projetant des vagues de sons qui détruisent les environs et désorientent les victimes alors que le soleil étincelle sur son dos en une couronne de lumière aveuglante.

Au moment où le soleil se couche, le Papillon de l'Aube a dépensé toute son énergie et son essence vitale doit revenir à la terre, abandonnant derrière elle une carcasse étonnante et fragile. Tant les cultistes que les érudits accordent une grande valeur à ces rares et mystérieuses écosses de verre vivant. C'est surtout grâce à elles qu'on a pu obtenir les maigres connaissances dont on dispose au sujet de Degmadu.

Les survivants peuvent avoir l'impression que les forces de Sarenrae sont descendues des cieux pour mener un combat dévastateur et vaincre la terrible bête de Rovagug avant de regagner les nuages et de disparaître. C'est sans doute ainsi que la fable qui a ouvert cet article est née. Même si de nombreux cultistes ont sans doute hurlé au mensonge, rares sont les érudits qui sont prêts à réduire à néant les espoirs des enfants pour une chose aussi triviale que la vérité. Et, ainsi, la vérité reste cachée aux foules des croyants et nous célébrons, sans le savoir, l'horrible bête connue sous le nom de Papillon de l'Aube, celle-la même qui se tient prêt à attaquer les cieux au cours de l'unique jour où elle existe.

Degmadu	FP 22
XP 615 000	
Créature magique (terre, kaiju) de taille C, CM	
Init +6 ; Sens aveugle, perception des vibrations 24 cases, vision aveugle 24 cases, Perception +29	
Aura présence effrayante (60 cases, Volonté DD 27), mer de sons (6 cases, Vigueur DD 35)	
DÉFENSE	
CA 34, contact 4, dépourvu 32 (Dex +2, naturelle +30, taille -8)	
pv 465 (30d10 + 300) ; régénération 15	
Réf +19, Vig +29, Vol +13	
Immunités absorption d'énergie, affaiblissement temporaire de caractéristiques, effets mentaux, effets visuels, maladie, métamorphose, paralysie, pétrification, poison, saignement ; RD 15/Bien ; Résistance acide 20, électricité 20, feu 20 ; RM 30	
ATTAQUE	
Vitesse creusement 12 cases ; nage dans la terre	
Càc 8 langues, +38 (2d8+16/19-20 plus étroite)	
Espace 6 cases ; Allonge 4 cases (12 cases avec les langues)	
Attaques spéciales engloutissement (6d8+24 plus 6d6 son, CA 25, 46 pv), résonance	
CARACTÉRISTIQUES	
For 42, Dex 14, Con 30, Int 3, Sag 17, Cha 14	
BBA +30, BMC +54 (+56 pour la bousculade et le renversement, +58 pour la destruction), DMC 66 (68 contre la bousculade et le renversement, 70 contre la destruction)	
Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en	

aveugle, Destruction d'arme supérieure, Don pour les critiques, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du critique (langue), Science du renversement, Succession d'enchaînement, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Compétences Discrétion +12, Escalade +16, Natation +16, Perception +29 ; **Modificateurs raciaux** +8 Discrétion, +8 Perception

Langues aklo (incapable de parler)

Particularités libération aérienne, lié à la terre, mer de sons, par-dessous, résonance

ÉCOLOGIE

Environnement sous terre

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Libération aérienne (Ext). Au cours du solstice d'hiver, après avoir passé au moins 3 rounds consécutifs à la surface, Degmadu peut se transformer en Papillon de l'Aube en une action complexe. Lors de l'utilisation de ce pouvoir, une explosion de son détonne autour de Degmadu dans un rayon de 180 mètres. Les créatures situées dans la zone reçoivent 6d6 points de dégâts de son et sont repoussées de 4 cases et jetées à terre (Réflexes DD 35 pour diviser les dégâts par deux). Cette capacité dépend de la Constitution.

Au début du prochain tour de Degmadu, il jaillit du sol sous la forme du Papillon de l'Aube et abandonne les restes de son ancien corps qui tombe en poussière en 10 rounds. Le Papillon de l'Aube ne peut pas voler pendant les deux premiers rounds de son existence, le temps que ses ailes durcissent. Cependant, il peut faire du sur-place et attaquer.

Lié à la terre (Ext). Degmadu doit se cantonner à la terre et ne peut pas la quitter. Cependant, il peut s'y déplacer librement grâce à sa capacité de nage dans la terre. Degmadu attaque parfois depuis les murs et les plafonds des cavernes, sans que la gravité ne le gêne.

Mer de sons (Ext). Degmadu émet des vagues de son dans toutes les directions sous la forme d'une aura de 6 cases de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone sont assourdies et doivent réussir un jet de Vigueur ou voir leur vitesse de déplacement divisée par deux. Toutes les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde sont également assourdies pendant les 6d8 heures qui suivent le moment où elles quittent la zone affectée. Degmadu peut mettre un terme ou reprendre ce pouvoir en une action libre. Cette capacité dépend de la Constitution.

Nage dans la terre (Ext). Quand Degmadu se déplace par creusement, il peut traverser la pierre, la terre et quasiment n'importe quel autre type de sol à l'exception du métal aussi facilement qu'un poisson nage dans de l'eau. S'il est protégé contre les dégâts de feu, il peut même nager à travers la lave. Son creusement ne laisse aucun tunnel ni trou dans son sillage. Il ne produit pas non plus de vibration ou d'autre signe dévoilant sa présence. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur une zone contenant Degmadu le projette sur 12 cases et l'étourdit pendant 1 round à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur de DD 25.

Par en-dessous (Ext). Si Degmadu est adjacent à une autre créature (même à travers la pierre), il peut tenter d'initier une lutte en une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Cela fonctionne comme la capacité d'étreinte. Par la suite, les victimes agrippées peuvent être soumises à la capacité d'engloutissement.

Régénération (Ext). Aucune forme d'attaque ne peut annuler la régénération de Degmadu. Il régénère même après avoir été

Le Papillon de l'Aube

désintégré ou tué par un effet de mort. Si Degmadu rate un jet de sauvegarde contre un effet de mort instantanée, il se relève de la mort 3 rounds plus tard avec 1 point de vie (si aucun dégât supplémentaire n'est infligé à son corps). Il peut être banni ou déplacé afin de sauver une région mais on n'a pas encore découvert de méthode permettant de le tuer une fois pour toute.

Résonance (Ext). Toutes les tentatives de destruction (manœuvre de combat) effectuées par Degmadu au sein de la mer de sons ignorent la solidité des objets.

Le Papillon de l'Aube FP 25

XP 1 640 000

Créature magique (terre, kaiju) de taille C, CM

Init +16 ; **Sens** perception des vibrations 24 cases, vision aveugle 24 cases, vision dans le noir 12 cases, Perception +29

Aura ombre funeste (6 cases, Vigueur DD 39), présence effrayante (60 cases, Volonté DD 31), mer de sons (12 cases, Vigueur DD 39)

DÉFENSE

CA 39, contact 14, dépourvu 27 (Dex +12, naturelle +25, taille -8)

pv 589 (38d10 + 380) ; régénération 25

Réf +35, **Vig** +33, **Vol** +17

Immunités absorption d'énergie, affaiblissement temporaire de caractéristiques, effets mentaux, effets visuels, maladie, métamorphose, paralysie, pétrification, poison, saignement ;

RD 15/épique et Bien ; **Résistance** acide 10, électricité 10, feu 10 ; **RM** 36

ATTAQUE

Vitesse 6 cases, vol 18 cases (parfaite)

Càc morsure, +40 (2d8+10 plus 2d8 son) et 4 griffes, +40 (4d6+10/19-20 plus 2d8 son) et queue, +35 (2d8+5/19-20 plus 2d8 son)

Espace 6 cases ; **Allonge** 6 cases (12 cases avec la queue)

Attaques spéciales Coup fabuleux, résonance

CARACTÉRISTIQUES

For 30, **Dex** 35, **Con** 30, **Int** 3, **Sag** 17, **Cha** 14

BBA +38, **BMC** +56 (+58 pour la bousculade et la destruction), **DMC** 78 (80 contre la bousculade et la destruction)

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Coup fabuleux, Critique sanglant, Don pour les critiques, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du critique (griffe), Science du critique (queue), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer

Compétences Discrétion +22, Escalade +10, Natation +10, Perception +29, Vol +31 ; **Modificateurs raciaux** +8 Discrétion, +8 Perception, +8 Vol

Langues aklo (incapable de parler)

Particularités mer de sons, résonance, retour à la terre

ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation sociale solitaire

Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Mer de sons (Ext). voir ci-dessus, mais la portée est de 12 cases.

Ombre funeste (Sur). Le Papillon de l'Aube projette son ombre sous la forme d'une aura de 6 cases de rayon. Toutes les créatures situées dans cette zone sont simultanément éblouies par sa couronne de lumière et soumises à la puissance destructrice de ses sons de haute fréquence (2d6 points de dégâts de son plus 1d6 points de

dégâts de son lors de chaque round supplémentaire passé au sein de l'aura ; Vigueur DD 39). Cette capacité dépend de la Constitution.

Retour à la terre (Ext). En une action complexe, le Papillon de l'Aube peut plonger sa queue profondément dans la terre et permettre à son essence de le quitter calmement pour s'insinuer dans la terre et se reformer en Degmadu.

Régénération (Ext). Aucune forme d'attaque ne peut annuler la régénération du Papillon de l'Aube. Il régénère même après être désintégré ou tué par un effet de mort. Si le Papillon de l'Aube rate un jet de sauvegarde contre un effet de mort instantanée, il se relève de la mort 3 rounds plus tard avec 1 point de vie (si aucun dégât supplémentaire n'est infligé à son corps). Il peut être banni ou déplacé afin de sauver une région mais on n'a pas encore découverte de méthode permettant de le tuer une fois pour toute.

Résonance (Ext). voir ci-dessus.

Monstre, lève-toi !

Les kaijus ont peut-être été créés lors d'un cataclysme magique, ou réveillés alors qu'ils somnolaient paisiblement dans leur lointain monde d'origine, ou encore élevés jusqu'à leur maturité par des cultistes dévoués. Quoi qu'il en soit, ils forment une espèce de monstres vraiment unique comparable aux plus puissants des dragons. À ceci près que les dragons sont intelligents et capables de raisonner, alors que les kaijus n'ont pour eux que leur taille gigantesque et leur violence. Les kaijus sont des machines agressives dénuées de raison mélangeant nature et magie et recouvrant une grande variété de créatures.

Les kaijus sont aux créatures magiques ce que les créatures magiques sont aux animaux. Ainsi, ils arborent généralement des formes qui trouvent leur origine dans la nature ou qui, au moins, correspondent à des conglomérats de caractéristiques naturelles. Certains, cependant, ont la forme de nuages de fumée « éveillés » ou de flaques de vase massives qui s'agitent sans cesse.

Tous les kaijus disposent de grands pouvoirs qui leur accordent de nombreuses capacités extraordinaires ou surnaturelles. Les pouvoirs magiques et l'aptitude à lancer des sorts sont plus rares chez les kaijus mais pas totalement inexistantes, surtout chez les individus les plus intelligents et les plus sains d'esprit. Chaque kaiju est bardé d'immunités et possède une forme de régénération. Leurs caractéristiques distinctives sont : une intelligence limitée, une masse gigantesque et une fureur impossible à calmer.

Créer un kaiju

« Kaiju » est un archétype hérité ou acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible possédant une valeur de Constitution supérieure ou égale à 6 (et appelée ci-dessous la créature de base).

Un kaiju conserve toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près.

FP. Comme la créature de base + 3 (avec un minimum de 4).

Taille. Un kaiju possède généralement 2 catégories de taille de plus que la créature de base (avec un maximum de Colossal).

Type. Toute créature de base appartenant au type Animal et possédant le sous-type kaiju devient une créature magique (recalculer les DV, les jets de sauvegarde et le BBA). La plupart des créatures auxquelles on peut appliquer cet archétype sont déjà des créatures magiques et demandent peu de calculs lors de la transformation. Cependant, certains kaijus ne rentrent pas dans la catégorie des créatures magiques. C'est le cas des kaijus construits à partir de vases ou d'aberrations. Pour ces créatures-là, conservez le nombre de DV, le BBA, les jets de sauvegarde et les points de compétence de la créature de base et combinez les traits des kaijus avec les traits du type de la créature de base en choisissant à chaque fois l'option la plus avantageuse en cas de conflit.

Sous-type « Kaiju ». Un kaiju possède les traits suivants (sauf mention contraire dans le profil d'une créature).

- Vision dans le noir à 12 cases et vision nocturne.
- Immunité à l'absorption d'énergie, aux affaiblissements temporaires, aux maladies, à la métamorphose, à la paralysie, à la pétrification, au poison et au saignement.
- Présence effrayante.
- Régénération (voir le profil spécifique).
- Formé uniquement à l'utilisation des armes naturelles.
- Formé au port d'aucun type d'armure.
- Les kaijus respirent, mangent et dorment.

Capacités spéciales. Un kaiju gagne une nouvelle capacité standard de monstre et un nouveau pouvoir magique pour chaque tranche de 3 DV que la créature de base possédait (au minimum 1). Le kaiju possède un niveau de lanceur de sorts égal à la moitié de son nombre de DV.

Les kaijus sur Golarion

Les Rejetons de Rovagug sont clairement les kaijus les plus (tristement) célèbres de Golarion. Cependant, ils ne sont pas forcément les seuls.

Des tremblements de terre

touchant les profondeurs de la mer Intérieure pourraient mettre à jour des œufs qui sont restés longtemps enfouis et qui sont arrivés sur Golarion en voyageant sur le « dos » de la pierre-étoile. Lors de l'éclosion, ses œufs pourraient libérer de jeunes kaijus qui, peu de temps après avoir émergé, se mettraient à semer la terreur le long des routes maritimes et des côtes.

Le chœur protéen de la Discorde tranchante a créé la vie sur une portion du Maelstrom, juste pour voir ce qui allait se passer. Le kaiju sans cesse changeant qui a ainsi été créé vient de trouver une brèche menant vers le plan Matériel.

Selon certaines rumeurs étranges, Sarenrae pourrait déjà avoir planté une graine au sein de ses élus, une graine qui devrait mener à la naissance ou à la construction de son propre kaiju destiné à combattre les Rejetons de Rovagug.



Traits de campagne pour Sombrelune



Traits de campagne pour Sombrelune

par Mark « arazyr » Becker

illustré par Juan Diego Dianderas

traduit par Mériadec

À l'origine, les traits de campagne ont été conçus pour être utilisés avec les routes pour l'aventure, mais il n'y a aucune raison pour qu'ils ne puissent pas être utilisés pour d'autres sortes de campagnes. Si vous créez vos propres aventures, vous vous retrouvez seul avec la charge de créer des traits pour votre campagne. Si vous utilisez des aventures du commerce, et plus particulièrement une série d'aventures, il pourrait être utile d'avoir sous la main quelques traits déjà définis.

La mini campagne formée par les modules D0 : « Le dernier espoir de Nid-du-faucon », D1 : « La couronne du roi kobold », D1.5 : « La vengeance du roi kobold » et D4 : « Les morts sont affamés », est particulièrement adaptée pour utiliser des traits de campagne. En effet, elle partage de nombreuses similitudes avec les routes pour l'aventure :

- Il s'agit d'une série d'aventures qui sont connectées les unes aux autres.

- Il y a une histoire qui soutient les événements des différents modules (même si elle est à peine effleurée dans la première aventure ; voir les idées de l'encart pour mieux la lier au reste de la campagne).

- Il y a une situation qui permet aux joueurs de se retrouver tous ensemble au début de l'histoire, même s'ils ne se connaissent pas auparavant.

- Il y a un certain nombre d'éléments de l'histoire qui peuvent être utilisés comme accroches pour les personnages, pour les lier à l'aventure.

Tous les traits qui suivent tournent autour d'éléments qui sont importants dans la mini-campagne de Nid-du-Faucon. Vous pouvez y jeter un coup d'œil pour obtenir une première idée (sans gâcher la surprise) des types d'ennemis et de problèmes que votre personnage pourrait avoir à affronter au cours de cette campagne ; c'est d'ailleurs volontaire.

Sachant que vous rencontrerez des kobolds, des loups-garous et d'anciennes ruines naines, vous pouvez plus facilement construire un personnage qui collera mieux à la campagne à laquelle vous allez participer. Les traits qui suivent expliquent également pourquoi votre personnage se retrouve à Nid-du-Faucon au moment où une épidémie d'une maladie vient de commencer.

Un mauvais jour en ville

Vous vivez quelque part dans le Val de Sombrelune et vous avez récemment dû vous rendre à Nid-du-Faucon pour acheter ou vendre des biens, pour embaucher de l'aide ou pour tout autre raison assez ordinaire. Vous avez passé quelques jours en ville avant d'entendre parler de la maladie qui se propageait et vous vous êtes aperçu que vous avez commencé à tousser. Le fait d'attraper cette maladie a endurci votre esprit. Vous entrez en jeu en étant infecté par la maladie ; on suppose que vous n'avez eu à effectuer qu'un seul

jet de sauvegarde jusqu'ici et que vous l'avez raté, vous commencez donc la partie avec un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté, ce bonus passe à +3 tant que vous êtes affecté par cette maladie.

Bûcheron de la compagnie

Cela fait maintenant plusieurs années que vous travaillez en tant que bûcheron dans la forêt de Sombrelune et même si vous n'y êtes pas forcément né, Nid-du-Faucon est plus ou moins devenu votre foyer. Vous venez régulièrement en ville pour chercher des provisions, mais cette fois-ci, c'est un peu différent. Bien que vous n'avez jamais trouvé la ville amicale, cette fois-ci, les habitants sont encore moins sociables que d'habitude. Vous avez entendu des rumeurs faisant état de malades récents, mais vous remarquez qu'il y a bien plus de gens qui toussent que ce à quoi vous vous attendiez. Votre expérience en tant que bûcheron ne vous aidera sans doute pas à trouver une solution à ce problème, mais vous avez appris à manier une hache comme personne d'autre. Vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois que vous utilisez une hache de n'importe quel type.

Membre de la famille infecté

Vous avez toujours été plutôt robuste mais un ou plusieurs membres de votre famille sont récemment tombés malades. Vous avez vu — et entendu — un bon nombre d'autres personnes affligés des mêmes symptômes - une toux douloureuse qui s'accompagne de sang si elle n'est pas traitée. Aucun véritable remède n'a été découvert mais la plupart des habitants de la ville se sont tournés vers Laurel, la propriétaire des « Racines et Remèdes », et lui ont demandé des potions et des thés épicés qui, selon eux, devraient aider. Heureusement, vous avez toujours eu une santé de fer ; vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

Héros de la famille (nain uniquement)

Dans votre famille, on raconte des légendes sur le célèbre héros nain Druingar Hache-brillante. C'était un de vos ancêtres, et vous avez déterminé que sa dernière quête l'a emmené à travers l'Avistan jusqu'à un

Lier les modules

Si vous avez l'intention de jouer l'un des modules de « Nid-du-Faucon », ne lisez pas plus loin !

Les événements du « Dernier espoir de Nid-du-Faucon » ne sont pas vraiment ancrés dans l'histoire qui relie les autres modules, c'est-à-dire l'histoire de Drazmorg qui envahit les donjons sous le Creuset de Droskar et qui force les kobolds de la Véritable Écaille à quitter leur ancien repaire. Le module D0 contient déjà une suggestion pour le jouer comme un prélude au D1, qui est d'ignorer l'histoire de la maladie et d'utiliser le module comme une suite de rencontres que les PJ font au moment où ils partent sauver les enfants capturés par les kobolds.

Une autre solution consiste à dire que le champignon (l'écume noir) qui a causé la maladie a été ramené des profondeurs par les kobolds lorsqu'ils ont déménagé et ensuite planté dans le puits de la ville intentionnellement ou pas. Un kobold transportant une fiole de ces champignons aurait pu tomber dans le puits. Ou encore, après avoir appris qu'une si grande population d'humains vivait tout près d'eux, ils auraient pu tenter d'empoisonner le puits volontairement afin d'éliminer la menace humaine (sans vraiment réaliser que ça ne tuerait pas tout le monde).

ancien monastère nain situé près des montagnes des Cinq Rois, juste au nord de la forêt de Sombrelune. Vous venez d'arriver à Nid-du-Faucon, le village le plus proche des montagnes, au moment même où une sorte d'épidémie s'est déclarée. Le voyage a été long mais vous avez utilisé tout ce temps pour étudier l'histoire et les affaires récentes de cette région. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à toutes les compétences de Connaissances (histoire), Connaissances (folklore local) et Connaissances (religion).

Recrue Éclaireur

Vous étiez très jeune quand un agent de la Société des Éclaireurs vous a remarqué à cause de vos talents naturels d'aventurier. Le Capitaine d'Aventures des Éclaireurs des environs vous a envoyé enquêter au sujet de rumeurs parlant d'anciennes ruines azlantes au sein de la forêt de Sombrelune. Choisissez l'une des compétences suivantes : Art de la magie, Désamorçage, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Intimidation, Perception ou Premier secours. Vous gagnez un bonus de trait de +1 pour cette compétence et elle devient une compétence de classe pour vous.

Fils de la Lumière

Votre famille peut remonter sa lignée jusqu'à un héros célèbre de la Croisade Étincelante. Tous vos ancêtres n'ont pas mené des vies à la hauteur de celle de ce héros mais vous avez démontré un

grand potentiel. Votre guide spirituel, un personnage religieux lié aux Croisés du Dernier-Rempart, vous a envoyé au val de Sombrelune, après avoir reçu des visions d'un grand mal servant le Tyran qui Murmure dans cette région. Vos ordres sont de faire tout ce que vous pouvez pour contrecarrer ses plans. Pour ce faire, vous recevez une bénédiction spéciale : chaque fois que vous vous reposez pour vous guérir, vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre bonus de Constitution. Ce bonus n'est pas multiplié si vous vous reposez une journée entière ou si un soigneur réussit un test de Premiers secours.

Chasseur de loups-garous

Vous avez passé une bonne partie de votre vie à chasser les lycanthropes. Vous avez peut-être perdu un être cher lors d'une attaque de loups-garous, ou vous avez peut-être survécu à une attaque de loups-garous vous-même et vous avez juré de faire tout votre possible pour que cela n'arrive pas à quelqu'un d'autre. Dans ce but, vous vous êtes procuré une arme en argent. Vous êtes venu à Nid-du-Faucon pour prendre possession de cette arme chez un forgeron local juste au moment où une épidémie s'est déclenchée en ville. Choisissez un type d'arme (pas une arme double) au maniement de laquelle vous êtes formé. Vous entrez en jeu en possédant une arme de ce type en argent.



Les souvenirs



Les souvenirs

par Thomas « Aurelius » Morrison
illustré par Kendall R. Hart
traduit par Dalvyn

« Ausk ! »

C'était son père, Kaunikrad, le fils de Graukrad et le chef de Fer sanglant. Il rugissait de colère.

« Ausk, tu la frappes, maintenant ! »

Malgré les ténèbres d'une nuit sans lune, Ausk, alors âgé de 10 ans, pouvait clairement voir le visage battu et ensanglanté de sa mère, ses yeux gonflés

de larmes retenues qui, si elles avaient coulé, auraient signifié sa mort. Le demi-orque regarda son père ; il ne comprenait pas. Le reste de la tribu, dont la plupart étaient habillés de cuir noir, huait et hurlait. La fraîcheur de l'air automnal du Belzken transformait leur haleine en vapeur.

Le père d'Ausk gifla Yala sur le côté de la tête d'un revers de la main. La Kellide était grande et robuste pour une humaine mais le coup puissant de l'orque la propulsa. Elle s'efforça de rester sur ses pieds,

malgré sa fièvre, sa fatigue et la punition qu'elle recevait à cause de sa faiblesse. Ausk savait ce qu'il se produirait si elle venait à tomber. Cela s'était déjà produit. Ausk vit que les blessures de sa mère, qui n'avaient jamais été soignées, s'étaient rouvertes.

Kaunikrad fit la grimace à Ausk, dévoilant ses gigantesques canines jaunes. « Ausk, tu la frappes, maintenant ! Montre à la tribu que tu n'es pas faible, que tu n'es pas un adorateur des humains ! »

Ausk resta immobile. Ses grands yeux bruns voyaient tout, mais son jeune esprit ne comprenait rien.

« Fais ce que ton père dit, Ausk, » dit Yala d'une voix cassée, son souffle traversant ses lèvres gonflées et éclatées.

Le père d'Ausk s'enragea. « Je n'ai pas besoin que tu donnes des ordres à mon fils ! Je suis l'homme ! » Après sa longue maladie et la récente série de combats à mains nues qui l'avait opposée aux autres femmes de la tribu, Yala avait fondu jusqu'à peser moins de la moitié du poids de l'orque de 130 kg qui commença à l'étrangler d'une main tout en la battant de l'autre. La tribu entière éclata de joie et battit des pieds, les mâles, les femmes et même les enfants.

Tous sauf Ausk. Ses yeux de biche observaient sa mère faire de son mieux pour supporter la punition. Il voyait sa mère faiblir. Il voyait sa mère abandonner le combat. Il voyait son père continuer à battre sa mère. Il la voyait de la bave ensanglantée s'écoulant de sa bouche déformée.

« Père ! » cria Ausk par désespoir. « Je vais la battre maintenant ! »

Le père d'Ausk immobilisa le bras avec lequel il allait donner un nouveau cou et tourna son visage souriant vers la foule qui s'était calmée. Il tint Yala par sa chevelure rousse-brune, lui laissant avaler un peu d'air en quelques respirations rauques.

Le visage fier de Kaunikrad se tourna vers Ausk. « Frappe la ! » dit-il tout en relâchant son emprise sur sa captive à moitié inconsciente.

Ausk se jeta vers l'avant avant que les genoux de sa mère ne se laissent aller. Il faisait une tête de moins que Yala mais il était suffisamment robuste pour l'agripper (la chaleur de sa chair fiévreuse le surprit) et la soulever tout en tournant sur lui-même et en poussant un cri sauvage. Son emprise était suffisamment lâche pour lui permettre de respirer et ses coups visaient ses fesses et ses cuisses, ce qui lui permettait de produire suffisamment de bruit pour satisfaire la foule tout en épargnant la peau déchirée et meurtrie de ses bras, son visage, son torse et son dos.

Ausk pesait à peine 60 kg lui-même, un enfant robuste qui ne deviendrait pas un guerrier avant quatre étés au moins. Après une ou deux minutes, ses jambes

et ses épaules se fatiguèrent. Sous les cris et les encouragements de la foule, Ausk poursuivit sa mascarade aussi longtemps qu'il put cacher sa fatigue.

Cependant, quand il posa sa mère sur le sol, elle n'était pas encore capable de rester debout.

Yala tenta de rester en équilibre en s'agrippant aux épaules de son fils. Lorsqu'elle tomba en arrière, elle entraîna Ausk sur elle.

Ils allaient venir s'en prendre à elle maintenant. Ausk le savait. Ils allaient venir avec des couteaux incurvés et des badines ornées de piques. Ausk tenta désespérément de la tirer par les bras, mais la foule s'en rendit compte. Emmenée par Woiak le sadique, ils réclamaient la Saignée à grands cris.

« Le sang faible disparaît ! Le sang fort reste ! Le sang faible disparaît ! Le sang fort reste ! »

Des mains cruelles l'attrapèrent, elle. Des mains en colère agrippèrent Ausk, mais il glissa. Il tomba sur le dos au-dessus de sa mère, ses yeux à quelques centimètres à peine des siens.

« Je t'aime, Ausk, » murmura-t-elle faiblement.

« Je t'aime aussi, maman, » geignit-il.

Puis les mains en colère agrippèrent Ausk à nouveau, plus fermement cette fois-ci, et soulevèrent l'enfant dans les airs jusqu'à ce qu'il soit nez à nez avec son père qui pouffait de colère. « Qu'as-tu dit ? Dis-le moi maintenant, sang mêlé ! Quelle moitié es-tu ? La moitié forte ? Ou la moitié faible, celle qui aime les humains ! »

Alors que le sifflement d'une badine et les pleurs misérables de sa mère atteignirent les oreilles d'Ausk, le garçon demi-orque éclata en sanglots.

« Non ! » hurla Kaunikrad tout en secouant violemment le garçon. « Noooooon ! »

L'imposant mâle qui se tenait en face de Woiak se dressa devant la foule. Ses cicatrices de guerre et sa chemise de maille souvent réparée prouvaient son talent et son amour du combat. Le guerrier

plaça la pointe de son épée à deux mains sombre et luisante dans le sol et cracha. « Comment peux-tu prétendre être un guerrier puissant alors que tu engendres une telle faiblesse ? »

Le chef laissa tomber Ausk brusquement et se redressa de toute sa hauteur face à celui qui venait de le défier mais une femme qui n'avait qu'une oreille et se trouvait au sein de la foule derrière Woiak lança. « C'est peut-être à cause de ce qu'il a entre les reins qu'il a dû prendre une humaine faible comme partenaire ! »

Un autre mâle au visage recouvert de cicatrices contourna Woiak et s'avança. Il avait les épaules aussi larges que le premier, mais il était suffisamment petit pour porter une cuirasse prise à un soldat de Dernier-Rempart et dont l'image gravée représentant une épée dans une montagne avait été griffée grossièrement. Il planta dans le sol le sommet de sa grande hache couverte de runes et marquée de plusieurs entailles. Puis il grogna et cracha. « Compagne faible, fils faible, père faible, *chef faible* ! »

La lance à pointe serpentine de Kaunikrad siffla. Tout à coup, des corps enragés et grognant tournaient, frappaient et tombaient. Quelques moments plus tard, le robuste père d'Ausk, ensanglanté et à bout de souffle, était le seul à se tenir debout. Le chef observa la foule d'un regard sombre pendant un moment, mais ses yeux vides et ses blessures béantes enlevaient tout le poids de son défi.

Kaunikrad respirait bruyamment et saignait abondamment. Il rugit « Il... n'est... pas... mon fil ! Pour le prouver, je... je vais tuer... la salope... qui l'a mis au monde. » Alors que sa lance en fer recouverte de sang vibrait encore dans l'extase des vies qu'elle venait de prendre, le père d'Ausk s'avança d'un air las vers l'endroit où Yala était étendue, pénétrant au centre de la foule. Il se pencha et frappa. Quand le chef revint, il se tint au-dessus des corps des deux guerriers et fit face à la tribu rassemblée.

« Par le droit de la conquête... » — il toussa et cracha du sang — « à partir de maintenant, je prends pour partenaires toutes les femmes en âge de procréer qui appartiennent à ces deux crasseux ! » Le souffle court, Kaunikrad donna un

Les souvenirs

coup de pied aux corps lourds et en armure, ne parvenant qu'à les faire bouger légèrement. Alors que les orques femelles dépouillaient les corps des guerriers au nom de leur nouveau maître, le chef regarda Woiak, le seul guérisseur restant dans la tribu.

Entouré de ses guerriers loyaux, Woiak ferma son œil unique et fit demi-tour, tournant son crâne chauve et couvert de cicatrices vers le chef. Les chaînes de fer cloutées drapées sur ses épaules à la manière d'une chasuble cliquetèrent légèrement.

Kaunikrad se tourna et passa à côté d'Ausk sans même le regarder. Il toussait et saignait. Les derniers mâles de la tribu s'étaient rassemblés autour de Woiak et le suivaient. Ils murmuraient et touchaient leurs armes.

Les enfants et les femelles firent partir Ausk. Leurs baguettes et leurs cailloux blessaient sa chair ; leurs coups de pieds et de poings le faisaient trébucher ; et leurs yeux et leurs bouches salissaient son âme. Au moment-même où Ausk se sentit sur le point de tomber, des images de la première Saignée de sa mère envahirent son esprit. Le sentiment d'incapacité qu'il ressentait se transforma soudainement en rage. Ausk empoigna un rocher et le lança, frappant un des enfants les plus âgés à la bouche avec suffisamment de puissance pour le faire tomber. La foule se recula un peu mais continua à lancer des bâtons, des rochers et des insultes.

« Le sang faible disparaît ! Ausk aime les humains ! Ausk le sang-mêlé ! Ausk

l'enfant qui pleure ! »

« Ausk, Ausk ! »

La main sur son épaule le fit tressaillir.

Ausk, un demi-orque âgé de 16 ans, se réveilla en sursaut. Le barbare demi-orque se trouvait à côté du temple d'Iomédae à Firtine. Marko et Adrian étaient debout, à côté de lui. Ils lui souriaient dans la lumière du petit matin.

« J'ai un cadeau pour toi, » dit Marko tout en lui présentant une épée à deux mains de facture magnifique. « C'est de la part du père Dioclétien. »

Ausk s'empara délicatement du précieux cadeau. L'arme à double tranchant, qui était faite du meilleur acier vudranais, était ornée d'un sillon à sang gravé. D'un côté, on pouvait lire « Sans la justice, le courage n'amène pas la paix. » et, de l'autre, « La vertu est la source de toute force et de tout honneur. »

« Félicitations, Ausk, » dit Adrian. « C'est ton anniversaire ? »

« Non... »

Marko rassembla le reste de l'escouade : Waran, Chiyar, Roland et Vivien. Chacun d'entre eux avait préparé sa monture et son équipement, c'était les ordres. « Briefing de mission ! Au lever du soleil, le plus gros de la troupe chevauchera vers le Belzen pour affronter les cultistes du Seigneur de Minuit commandés par le chef Woiak et rassemblés près de la frontière. Cela permettra à une équipe

d'éclaireurs de passer par Gibet pour aller jusqu'à Mur-Balafre afin d'enquêter sur d'autres rumeurs concernant la présence de cultistes. Quand nous reviendrons ici, nous irons rejoindre les troupes à l'arrière pour garder le fort et protéger la frontière contre les bandits et les contre-attaques. Des questions ? »

« Oui, » répondit Adrian, comme d'habitude.

Marko lui donna la réponse habituelle. « Aucune réponse pour le moment. »

« Le dernier des Azlantes est mort. Le Tyran qui murmure vit encore. Je ne suis peut-être qu'un rôdeur mais cet éclat de bouclier ne peut le garder impuissant à tout jamais ! »

« Quand un artefact est créé, sa puissance persiste, quoi qu'il se passe, » répliqua Waran sur un ton dogmatique.

Adrian répondit. « Son passage a corrompu tout le Virlych mais, en 1 500 ans, il n'est pas parvenu à surmonter un morceau de bouclier brisé ? »

Le magicien renâcla avec dédain. Qu'est-ce que l'homme des bois rempli de superstitions pouvait bien connaître à la magie ?

Marko le fit taire. « Nous serons prudents, comme toujours. Le manque de vigilance tue. »

Ausk glissa sa nouvelle épée à deux mains dans son fourreau. Il était prêt.



PATHLOSERS

par Jason Kirckof





Une question d'héritage

par Paris Crenshaw, Eric « Epic Meepo » Morton, Neil Spicer,
et Larry « Larcifer » Whilhelm
illustré par Claudia Burgos, Jennifer C. Coats, Crystal Frasier,
Westly LaFleur, Eric Merced et Carlos Tooreblanca
traduit par Dalvyn

De toutes les professions qu'un aventurier peut embrasser, celle d'ensorceleur est peut-être la moins bien comprise. Un guerrier se bat à l'épée, un prêtre prie pour recevoir des pouvoirs divins et un magicien étudie d'anciennes géométries magiques, mais l'ensorceleur, lui, tire son pouvoir de l'intérieur. De son héritage. De son sang. Le lignage d'un ensorceleur est le centre de son existence et l'essence de son futur, que celui-ci soit désiré ou non.

Certains ont dit qu'il existe plus de lignages que d'étoiles dans le ciel ; certains lignages trouvent même leur origine dans les espaces entre ces étoiles. Ces pouvoirs mystérieux peuvent avoir diverses

origines : des pactes anciens conclus avec d'étranges créatures venant d'au-delà de notre réalité ou avec les sinistres dragons connus sous le nom de linnorms, une connexion inexplicable entre la magie et les pouvoirs de l'esprit, ou même la trace laissée par les interactions avec des races mortelles aujourd'hui perdues dans l'histoire... mais, dans tous les cas, l'ensorceleur doit rester prudent lorsqu'il perçoit les secrets de ses pouvoirs. Une telle étude peut donner de grands résultats mais on risque aussi de s'y perdre.

Lignage hanté

Pendant plusieurs générations, une créature de pure pensée a partagé une relation symbiotique avec des membres

de la famille du personnage en habitant leur corps. Cette entité se tapit désormais dans le fond de son esprit et sa présence étrange se fait parfois sentir dans le monde extérieur.

Compétence de classe. Connaissances (histoire).

Sorts en bonus. *image silencieuse* (3), *lueurs hypnotiques* (5), *texte illusoire* (7), *assassin imaginaire* (9), *cauchemar* (11), *prévoyance* (13), *aliénation mentale* (15), *exigence* (17), *ennemi subconscient* (19).

Dons en bonus. Arme en main, Attaques réflexes, Incantation rapide, Science de la volonté de fer, Science de l'initiative, Talent (Connaissances [histoire]), Vigilance, Volonté de fer.

Arcanes de lignage. Chaque fois que le personnage lance un sort de la sous-école des fantômes, le DD du sort est augmenté de +2. De plus, chaque fois qu'il lance un sort qui n'est pas un fantôme mais qui a une durée de « concentration », le DD du sort augmente de +2.

Pouvoirs de lignages. Un second esprit habite le corps du personnage et remplit son cerveau avec un nombre de pensées plus grand que ce qu'il aurait pu produire seul.

Intention mortelle (Mag). Dès le niveau 1, le personnage peut utiliser ses pensées comme des armes mortelles. En une action simple, il peut cibler une créature située dans un rayon de 6 cases avec une attaque de contact à distance. Si celle-ci touche, les pensées du personnage infligent 1d6 points de dégâts + 1 point par deux niveaux d'ensorceleurs. Cette attaque est un effet mental utilisable un nombre de fois par jour égal à 3 + le modificateur de Charisme du personnage.

L'esprit triomphe de la matière (Sur). Au niveau 3, le personnage gagne un bonus de +2 aux tests de concentration. Ce bonus passe à +4 au niveau 9.

Pensées magiques (Sur). Au niveau 9, le personnage peut lancer un sort sans utiliser ses composantes verbales et gestuelles normales, comme s'il utilisait l'incantation silencieuse et l'incantation statique (même s'il ne possède pas ces dons). Cela n'augmente ni le niveau ni le

Une question d'héritage

temps d'incantation du sort. Au niveau 9, cette capacité est utilisable une fois par jour ; au niveau 17, deux fois par jour ; et au niveau 20, trois fois par jour.

Esprit dual (Sur). Au niveau 15, le personnage gagne le talent de maître-roublard d'esprit fuyant sous la forme d'une capacité surnaturelle. De plus, une fois par jour, en une action simple, il peut utiliser un effet d'arrêt du temps, comme par le sort avec un NLS égal à son niveau d'ensorceleur. La durée de cet effet d'arrêt du temps est toujours la durée minimale et, pendant ce temps, il ne peut accomplir que des actions mentales. Il peut utiliser cette capacité deux fois par jour au niveau 20.

Mieux qu'un seul (Sur). Au niveau 20, la conscience du personnage transcende son corps physique. S'il meurt, il est automatiquement soumis à un effet de *réincarnation* (comme par le sort de druide avec un NLS égal à son niveau d'ensorceleur) une heure après son décès. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par semaine et ramène toujours le personnage en tant que membre de sa race d'origine. Il peut cependant choisir de ne pas revenir d'entre les morts.

Lignage des linnorms

Contrairement aux ensorceleurs qui descendent des dragons chromatiques ou métalliques, le personnage possède le

pouvoir des premiers dragons de Golarion, les linnorms. Un de ses ancêtres a peut-être vaincu la malédiction mortelle d'un linnorm ou s'est peut-être même allié à une de ces dangereuses créatures. Quelle qu'en soit la raison, la force des linnorms coule dans les veines du personnage, prête à se manifester au fil de son développement en tant qu'ensorceleur.

Compétence de classe. Perception.

Sorts en bonus. *armure de mage* (3), *détection de l'invisibilité* (5), *vision magique* (7), *malédiction* (9), *résistance à la magie* (11), *vision lucide* (13), *vision magique suprême* (15), *forme draconique III* (17), *prémonition* (19).

Dons en bonus. Attaque en puissance, Combat en aveugle, Incantation rapide, Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Connaissances), Talent (Vol), Vigueur surhumaine.

Arcanes de lignage. Le personnage maudit tous ceux qui le blessent, tout comme les linnorms infligent une terrible malédiction sur ceux qui les tuent. Quand un adversaire blesse l'ensorceleur au corps à corps, il doit réussir un jet de Volonté pour éviter de gagner une vulnérabilité au type d'énergie du personnage pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau d'ensorceleur (minimum 1). Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme. Tout adversaire qui réussit ce jet de sauvegarde est immunisé à cette capacité de malédiction pendant 24 heures.

Pouvoirs de lignage. Le personnage jouit des pouvoirs des linnorms qui se manifestent de diverses manières. Au niveau 1, il doit choisir l'un des types de linnorms cités plus loin. Une fois effectué, ce choix ne peut plus être modifié. Ce choix détermine un type d'énergie ; celui-ci est utilisé dans les résistances et dégâts associés aux pouvoirs de lignage qui suivent (voir plus bas).

Sens des linnorms. Au niveau 1, le personnage possède les incroyables sens des chasseurs primitifs que sont les linnorms. Il gagne la capacité de sens affûtés, ce qui lui donne un bonus racial de +2 aux tests de Perception. Il gagne



Pouvoirs du lignage des linnorms

Type	Type d'énergie	Souffle (effet secondaire)
Linnorm des falaises	Feu	ligne de 12 cases de magma (1d6 points de dégâts de feu pendant 2 rounds)
Linnorm des glaces	Froid	cône de 6 cases de vase glaciale (1d4 points de dégâts de froid et immobilité pendant 2 rounds)
Linnorm des lacs	Acide	ligne de 12 cases d'acide (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

également une vision dans le noir avec une portée de 12 cases et la capacité d'odorat. Au niveau 5, ses sens se développent encore plus : le bonus racial de Perception passe à +4 et la portée de la vision dans le noir, à 18 cases. Au niveau 7, le bonus passe à +6 et la portée de la vision dans le noir, à 24 cases. Au niveau 11, le bonus devient +8 et le personnage gagne la capacité de perception aveugle.

Résistances des linnorms (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne une résistance de 5 points contre son type d'énergie et un bonus d'armure naturelle de +1. Au niveau 9, la résistance passe à 10 points et le bonus d'armure naturelle, à +2. Au niveau 15, le bonus d'armure naturelle devient +4.

Souffle (Sur). Au niveau 9, le personnage gagne un souffle. Celui-ci inflige 1d6 points de dégâts du type d'énergie par niveau d'ensorceleur et possède également un effet secondaire dépendant de la forme de lignage choisie. Les créatures prises dans la zone d'effet du souffle peuvent effectuer un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux. Le DD de tous les tests associés au souffle vaut 10 + la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage + son modificateur de Charisme. Au niveau 9, le personnage peut utiliser cette capacité une fois par jour. Au niveau 17, il peut l'utiliser deux fois par jour. Au niveau 20, il peut l'utiliser trois fois par jour.

Le souffle d'un ensorceleur des linnorms des falaises est une ligne de magma qui inflige des dégâts de feu. Ceux qui subissent des dégâts lors du premier round subissent 1d6 points de dégâts supplémentaires de feu par round pendant 2 rounds. Le magma créé par le souffle se durcit pour devenir une mince couche de pierre qui se décompose en fine poudre en quelques heures. En cas de jet de Réflexes réussi, les dégâts initiaux et ceux des rounds suivants sont annulés.

Le souffle d'un ensorceleur des linnorms des glaces est un cône de substance visqueuse glaciale qui inflige des dégâts de froid. Ceux qui subissent des dégâts lors

du premier round sont congelés dans la glace pendant 2 rounds. Ils sont maintenus immobiles et subissent 1d4 points de dégâts de froid lors de chaque round où ils sont gelés. Pour se libérer de la glace, il faut réussir un test de Force, un test d'Évasion ou un test de manœuvre de combat. Une autre créature peut aussi les libérer en arrachant la glace (une action complexe) ou en infligeant au moins 10 points de dégâts de feu à la cible gelée. Les créatures du sous-type du Feu ne peuvent pas être gelées et immobilisées par ce souffle.

Le souffle d'un ensorceleur des linnorms des lacs est une ligne d'acide qui libère également des fumées toxiques lorsqu'il entre en contact avec des matières organiques. Ceux qui sont blessés par l'acide doivent réussir un jet de Vigueur lors du round suivant pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Faveur des linnorms (Ext). Au niveau 15, le personnage gagne une vitesse de vol de 20 cases (manœuvrabilité moyenne). Il bénéficie aussi de la faveur accordée par les linnorms à leurs préférés. Cette faveur lui donne une

régénération de 5 points (qui passe à 7 points au niveau 17 et à 10 points au niveau 20). Le personnage gagne également la capacité de *malédiction mortelle* du linnorm. Si une créature tue le personnage lors d'un combat, elle doit réussir un jet de Volonté pour éviter de gagner, de manière permanente,

une vulnérabilité au type d'énergie du personnage. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau d'ensorceleur + son modificateur de Charisme.

Ver du Nord (Sur). Au niveau 20, l'héritage des linnorms se manifeste de manière claire. Le personnage devient immunisé contre les effets des malédictions, la paralysie, le poison, le sommeil et les dégâts du type associé à son lignage. Il gagne également *vision lucide* de manière constante.



Une question d'héritage

Lignage ophidien

Le personnage a le sang froid comme les serpents. Il y a plusieurs générations de cela, une mystérieuse créature-serpent a corrompu son lignage. Il éprouve parfois quelque propension à accomplir le mal, mais il conserve le choix quant à sa destinée (et à son alignement).

Compétence de classe. Évasion.

Sorts en bonus. *hypnose* (3), *suggestion* (5), *forme bestiale I* (7 ; uniquement serpent constricteur de taille M ou venimeux de taille P), *empoisonnement* (9), *forme bestiale III* (11 ; uniquement serpent constricteur de taille TG), *suggestion de groupe* (13), *poigne agrippeuse* (15 ; en forme de serpent constricteur), *exigence* (17), *main broyeuse* (19 ; en forme de serpent constricteur).

Dons en bonus. Esquive, Extension de durée, Fourberie, Lutte supérieure, Science de la lutte, Science de l'initiative, Talent (Bluff), Volonté de fer.

Arcanes de lignage. Chaque fois que le personnage lance un sort de la sous-école de coercition, son DD est augmenté de +2.

Pouvoirs de lignage. Les créatures serpentine intelligentes qui ont touché la famille du personnage dans le passé sont encore bel et bien présentes dans ses veines. Il maîtrise un certain nombre de pouvoirs divers en gagnant des niveaux dans la classe d'ensorceleur.

Crocs du serpent (Ext). Au niveau 1, le personnage peut se doter de crocs en une action libre. Ces crocs fonctionnent comme une arme naturelle et lui permettent de porter une attaque de contact au corps à corps. Cette attaque inflige 1d6 points de dégâts plus son modificateur de Force (1d4 dans le cas d'un personnage de taille P). Au niveau 5, les crocs fonctionnent comme une arme magique par rapport aux RD. Au niveau 7, les dégâts augmentent d'une catégorie (1d8, ou 1d6 pour les personnages de taille P). Au niveau 11, la morsure devient empoisonnée et inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force si la cible rate un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de l'ensorceleur + son modificateur de Charisme. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde sont immunisées pendant 24 heures

contre le poison du personnage. Celui-ci peut utiliser des crocs pour attaquer un nombre de rounds par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Résistances des serpents (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne un bonus de +1 à sa classe d'armure naturelle et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Au niveau 9, ces bonus passent à +2 et à +4 respectivement.

Brindilles en serpents (Sur). Au niveau 9, le personnage peut créer une nuée de serpents à partir d'objets de bois. Ces serpents vont enserrer et mordre ses ennemis. Ils apparaissent dans un rayonnement de 4 cases de rayon. Toute créature présente dans cette zone subit 1d6 points de dégâts de type perforant par niveau d'ensorceleur. Ils bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diviser les dégâts par deux. En cas d'échec du jet de sauvegarde, les créatures sont incapables de bouger pendant 1 round. Le DD du jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage + son modificateur de Charisme. Les serpents

disparaissent après 1 round. Ils doivent être créés à partir d'objets en bois. Au niveau 9, le personnage peut utiliser cette capacité une fois par jour. Au niveau 17, il peut l'utiliser deux fois par jour. Au niveau 20, il peut l'utiliser trois fois par jour. Cette capacité a une portée de 12 cases.

Regard hypnotique (Mag). Au niveau 15, chaque fois que le personnage lance un sort de l'école d'Enchantement, il gagne un bonus de +2 pour surmonter la RM de ses cibles.

De plus, une fois par jour, il peut forcer son adversaire (ou ses adversaires) à lancer deux jets de sauvegarde contre l'un de ses sorts de l'école d'Enchantement. L'adversaire (ou les adversaires) doit alors prendre le résultat le plus faible des deux jets.

Entraves de fer (Ext). Au niveau 20, le personnage voit sa silhouette se recouvrir d'écailles épaisses. Il devient immunisé contre les poisons et obtient une RD 5/—. De plus, pour tout ce qui concerne les tests de lutte, il fonctionne comme s'il possédait une catégorie de taille de plus. Dès qu'il parvient à agripper un adversaire, il gagne la capacité de constriction pour 2d8+6 points de dégâts.





Arcanes de lignage. Chaque fois que le personnage lance un sort de la sous-école de coercition, le DD de celui-ci augmente de +2.

Pouvoirs de lignage. Les talents magiques du personnage sont rehaussés par les énergies psioniques latentes qui habitent son esprit et deviennent de plus en plus puissants lorsqu'il gagne des niveaux.

Main du psion (Sur). Au niveau 1, l'ensorceleur peut faire s'envoler une arme de corps à corps à partir de sa main. Celle-ci va attaquer un ennemi avant de revenir instantanément dans sa main. En une action simple, il effectue une unique attaque de corps à corps en utilisant une arme de corps à corps à une portée maximale de 6 cases. Cette attaque fonctionne comme une attaque à distance avec une arme lancée mais l'ensorceleur ajoute son modificateur de Charisme à son jet d'attaque au lieu de son modificateur de Dextérité (les dégâts dépendent toujours de la Force, par contre). Cette capacité ne permet pas d'effectuer une manœuvre de combat. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Résistance mentale (Ext). Au niveau 3, le personnage gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements et les illusions. Au niveau 9, le bonus aux jets de sauvegarde passe à +4.

Choc psychique (Mag). Au niveau 9, le personnage peut créer un choc psychique d'énergie mentale une fois par jour. Cette explosion en forme de cône de 6 cases inflige 1d6 points de dégâts non létaux par tranche de 2 niveaux d'ensorceleur (avec un maximum de 10d6) et étourdit les créatures qui se trouvent sur son chemin pendant 1 round. Les créatures prises dans la zone peuvent effectuer un jet de Volonté. En cas de réussite, elles ne

sont pas étourdies et les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié. Au niveau 9, le personnage peut utiliser cette capacité une fois par jour. Au niveau 17, il peut l'utiliser deux fois par jour. Au niveau 20, il peut l'utiliser trois fois par jour.

Magie soumise à la volonté (Ext). Au niveau 15, le personnage peut accroître la puissance de ses sorts grâce à la pure force de sa volonté, ce qui lui permet de relancer tout test de NLS réalisé pour surmonter la RM d'un adversaire. Il doit décider s'il veut utiliser cette capacité ou non avant que le MJ ne révèle le résultat de son test. Il doit accepter le second résultat, même si celui-ci est pire que le premier. Il peut utiliser cette capacité à volonté.

Esprit transcendant (Sur). Au niveau 20, le personnage devient immunisé contre tous les effets mentaux et gagne la capacité de communiquer télépathiquement avec toutes les créatures situées dans un rayon de 20 cases et connaissant un langage. Une fois par jour, il peut lancer *projection astrale* sous la forme d'un pouvoir magique en utilisant son niveau d'ensorceleur comme NLS.

Lignage psionique

À un moment dans l'histoire de la famille du personnage, un de ses parents a manifesté des capacités psioniques ou a souffert d'un choc psychique intense. Le personnage lui-même n'a pas hérité de capacités psioniques mais certaines traces de cette maîtrise de l'esprit rehaussent ses talents magiques.

Compétence de classe. Psychologie.

Sorts en bonus. *hypnose* (3), *détection de pensées* (5), *clairaudience/clairvoyance* (7), *modification de mémoire* (9), *télékinésie* (11), *suggestion de groupe* (13), *aliénation mentale* (15), *esprit impénétrable* (17), *domination universelle* (19).

Dons en bonus. Esquive, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Persuasion, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.





Récits de partout

par Russel « Soricel Minoi Pied-de-souris » Estes

illustré par Jason Kirckof

traduit par Dalvyn

À chaque époque de Golarion, rares sont les individus qui ont osé tenter l'exploit, peut-être irréalisable, de consigner par écrit la folle vivacité de la vie des gnomes. Même parmi les gnomes, peu font l'effort de coucher sur papier leurs expériences tant ils sont pris par les mouvements, les couleurs et l'agitation de la vie. C'est ainsi que, même dans les plus grands centres d'érudition de Golarion, la littérature gnome est quasiment considérée comme un mythe douteux. Seuls quelques rares sages pensent qu'il existe des ouvrages significatifs ; et la plupart d'entre eux considèrent que, vu la nature lunatique de cette race, les gnomes ne sont pas faits pour un tel art sérieux. En général, ces préjugés sont fondés : la grande majorité des gnomes se préoccupent bien trop des activités de la vie pour gaspiller leur temps à consigner

ce qui se produit, s'est passé ou pourrait se dérouler.

Cependant, si tout cela est vrai lorsqu'on considère la prose gnome, il en va tout autrement lorsqu'on s'intéresse aux lignes vivaces et à la musique des mots de la poésie gnome.

Pendant plusieurs décennies, la poésie chimérique du poète gnome d'origine chélaixienne Soricel Minoi Pied-de-souris a surpassé les œuvres de ses pairs, allant jusqu'à s'immiscer dans les recueils de l'Avistan du sud (pourtant dévoués majoritairement aux écrits humains). Ses travaux lui ont apporté une réputation sans cesse croissante tout autour de la mer Intérieure. Le contenu et le ton des œuvres de Pied-de-souris sont moins abstraits que ce qu'on retrouve chez

la plupart des autres gnomes, dont les écrits tendent à ressembler à des listes de couleurs imaginaires, de sons inventés et d'autres impossibilités. Pied-de-souris tire son inspiration à la fois des styles et des efforts de ses contemporains issus tant des races de plus grande taille que de sa propre race. Plutôt que de choisir de parler de ses propres expériences et de son vécu, ce sombre poète s'inspire des manières et des histoires de son peuple dans sa globalité. Et, ainsi, il nous permet de découvrir un bout de la vie des gnomes jamais exposé auparavant.

Une demi-douzaine des œuvres les plus connues du poète S. M. Pied-de-souris sont rassemblées ici. Elles dépeignent une image vivace des expériences gnomes à travers tout Golarion examinées depuis un point d'observation situé à seulement quelques pieds de hauteur.

Les voyages de Soricel

D'un monde
À celui-ci,
J'ai beaucoup voyagé.
Depuis les collines éloignées
Jusqu'aux cités de pierre.
J'ai vu les villes verdoyantes de Thom
Et ses nombreuses rivières.
Aussi accueillantes soient-elles,
Je n'ai pu retenir mes pieds.
Ils m'ont mené vers le sud
En avant jusqu'à Brastelwark.
J'y ai dîné avec des rois.
Nous avons beaucoup parlé.
Ils m'ont eux aussi invité,
Mais mon cœur en voulait plus.
Il y a trop de merveilles dans ce monde,
Plus que ce qu'un roi peut acheter.
Ainsi je suis reparti
Pour voir les grands marchés du Katapesh
Et rassembler nombre de colifichets.
Je n'ose pas aller plus au sud :
Le Mal y est tapi.
Il me reste encore moult aventures.
J'en trouverai le chemin.

L'île solitaire

Au Katapesh
J'ai mis la main sur un ancien parchemin.
Il parlait d'une ville
Tout aussi ancienne
Sise sur une île,
Au cœur des ténèbres.
De nombreuses merveilles à admirer,
Où des esprits mauvais
S'érigent en gardiens vigilants.
La cité que nul n'a jamais trouvée.
Retrouver mes infortunés frères,
À moi célébrité, à moi la gloire !
Bah,
Une histoire pour un idiot, rien de plus.
Mais les idiots sont les plus courageux des
guerriers.
Juste pour être sûr, je vais le garder.
Juste un simple parchemin, je vous assure.

Le roi des gnomes

Au sein de ces murs
Je siège sur mon trône.
Au sein de ces murs,
Je ne ressens pas la chaleur.
Enfant du bois,
J'espère le soleil
Et l'herbe sous mes pas.
Mais... je suis leur roi.
Responsabilité et malédiction.
Peut-être à la fin
Je retournerai vers la terre.

L'atelier

Ce monde est étrange,
Moult choses pour jouer / bricoler.
J'ai beaucoup à faire :
Collectionner / étudier / réparer / modifier.
Ah, tout ce que je fais pour rester ici.
Il vaut mieux travailler
Que de devenir esseulé.

Où nous avons commencé

Dans les collines,
Dans les forêts,
Nous sommes venus pour jouer
Pas pour détruire.
Ici nous trouvons la paix.
Ici nous trouvons le calme.
Certains de nos frères
Ont fondé des cités de pierre.
Mais ici, c'est simple.
Et la simplicité nous convient.

Les Esseulés

Oh, petits êtres des bois
Au visage si innocent,
Au sourire pourtant si effrayant.
En-dehors de ce monde,
Étrangers à ce monde,
La curiosité vous a poussé
À visiter ce monde angoissant.
De nombreuses vies perdues
Vous ont rassemblés, unis.
Ensemble, vous vous en êtes sortis.
Ah mais, petits êtres,
Ce monde reste difficile.

Une autre poésie de Golarion...

Le voyageur au long cours

par Dave Mallon

À travers les portes de fer de Céladrim,
Vers les profondeurs sombres de la
demeure de terre,
En quête des choses magiques qui
reposent au sein
Des puits de ténèbres de l'Ombreterre.
La pierre enceint ces chemins obscurs
Qui mènent à des cathédrales d'ébène.
Continuer signifie aller à sa mort,
Et pourtant je poursuis mon parcours.
De plus en plus bas à travers Istrandar
Et les pires royaumes des Abysses
lointaines,
Pour apercevoir les sombres fosses
de Nar
Et les ruines de Dis, ville autrefois
magnifique.
Oh j'avais voyagé si loin dans les
profondeurs
À la recherche de ce que j'ai désormais
trouvé
Mais jamais je ne voyagerai à
nouveau
Sur la surface, là-bas, en haut.

• Allez, utilisez au mieux ce qu'il offre,
Et vous en ferez partie.
Certains ont cherché les ombres,
Ont choisi de changer leur corps
Et de modifier leur esprit.
Les ténèbres vous appellent.
Dans la jungle
Vous avez trouvé votre place.
Les légendes disent
Qu'au sein de la jungle
Nous trouverons votre cité.
Juste des légendes sans doute.
Pour nous, vous êtes les spriggans.
Mais aux yeux de vos frères,
Vous êtes les Esseulés.

Nouvelle race : les abirai



Les abirai

par Dave « The Eldritch Mr. Shiny » Mallon
illustré par Larissa « Lynora » McPherson
traduit par Dalvyn

Les abirai (singulier abirus) forment une étrange race d'humanoïdes qui habitent quelques petits villages enfouis dans les jungles de l'Étendue Mwangi. Ces individus, qui imitent le comportement des créatures de la jungle avec lesquelles ils cohabitent, peuvent être des ennemis féroces pour ceux qui empiètent sur leur territoire

ancestral. Les voyageurs perdus dans les labyrinthes végétaux, quant à eux, profitent généralement de l'intervention des abirai qui éloignent les prédateurs les plus dangereux de ceux qui ne sont pas capables de se défendre par eux-mêmes.

Description physique. Les abirai ressemblent à des elfes aux

caractéristiques faciales angulaires mais ne possèdent pas la grâce naturelle typique à cette autre race. En guise de chevelure, un abirus possède des plumes douces dont les couleurs ressemblent à celles des aigles, des milans ou d'autres oiseaux de proie. Les mâles, grands et élancés, dépassent souvent les 2,25 mètres alors que les femelles sont légèrement plus petites et ne pèsent que quelque 70 kg. Grâce à leurs articulations multidirectionnelles, les abirai se déplacent généralement d'une manière qui semble étrange aux observateurs et peuvent changer de direction en l'espace d'un instant.

Société. Les abirai possèdent une société tribale. Ils habitent quelques rares villages enfouis dans les jungles tropicales. Chaque tribu comprend une moyenne de 40 membres avec, à sa tête, un chef qui peut être un mâle ou une femelle. La société des abirai est une méritocratie : chaque abirus reçoit une place en fonction de ses actes et de ses hauts-faits, pas de promesses vides de sens. Les abirai ne pratiquent guère l'agriculture ou l'élevage et se nourrissent plutôt grâce aux abondantes ressources de la jungle. Par contre, ils pratiquent une forme d'aquaculture en rassemblant des anguilles, des poissons et des escargots dans des bourniers délimités par des parois d'osier.

Les enfants abirai ne portent aucun nom avant de devenir adultes, ce qui se passe généralement lorsqu'ils ont approximativement 12 ans. C'est à ce

Traits raciaux des abirai

Con +2, Dex +6, Int -2, Sag -4. Les abirai ont des membres incroyablement flexibles et sont très bien adaptés aux jungles où ils vivent. Cependant, leur intellect est plutôt médiocre et ils peuvent être naïfs et manquer de bon sens. Il n'est pas rare de voir un guerrier abirus solitaire foncer au combat contre plusieurs ennemis sans même hésiter. Cet acte se termine souvent par sa mort ou, au mieux, par de très sévères blessures, mais le guerrier gagne également l'admiration des autres abirai.

Taille M. Les abirai sont des créatures de taille M et ne possèdent ni bonus ni pénalité de taille.

Agiles. Les abirai ont une vitesse de déplacement de base de 8 cases.

Arboricoles. Les abirai sont bien adaptés à la vie dans les profondeurs de la jungle : ils reçoivent un bonus racial de +5 aux tests d'Escalade. De plus, ils ne subissent aucune pénalité lorsqu'ils escaladent en se déplaçant plus vite que la normale.

Vision dans le noir. Les abirai peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 12 cases.

Articulations doubles. Grâce à leur articulation double au niveau des membres, les abirais reçoivent un bonus racial de +2 aux tests d'Acrobaties et d'Évasion.

Dyslexie. Les abirai éprouvent de grandes difficultés pour comprendre les langages écrits. Ils reçoivent un malus de -2 aux tests de Linguistiques, d'Art de la magie et d'Utilisation d'objets magiques liés à des langages écrits.

Langages. Les abirai entrent en jeu en connaissant l'abirai, leur langue raciale. Ceux qui bénéficient d'une valeur d'Intelligence suffisamment élevée peuvent choisir des langues en bonus parmi les suivantes : commun, gnome, sylvestre, terreux.

moment qu'ils sont expulsés de leur première maison et qu'ils doivent accomplir leur première chasse en solo. Leur retour est suivi d'une cérémonie complexe et d'un festin au cours desquels le nouvel abirus adulte « prend » le nom de l'animal tué.

Relations. L'abirus moyen est peut-être inculte en matière de cultures étrangères mais il accorde une grande importance aux protocoles sociaux et s'habitue très rapidement à de nouveaux types de comportement. Quand ils dépassent la méfiance initiale que les étrangers leur inspirent, les abirai se lient rapidement d'amitié.

Alignement et religion. Les abirai véritablement maléfiques sont exclus de la société et bien souvent exilés avant que leur attitude ne puisse se répandre au sein de la tribu. Les abirai n'aiment pas vraiment les règles strictes, surtout celles qui semblent dénuées de sens ou sans ancrage dans le monde naturel. C'est pour cela qu'ils se tiennent généralement à l'écart des villes : ils considèrent les bâtiments de pierre des grandes zones urbaines comme d'effrayants édifices incarnant la loi. En accord avec leur nature rurale, les abirai voient le monde comme une chose vivante et bon nombre d'entre eux se sentent à l'aise en tant que druides ou fidèles de dieux similaires. De nombreux villages possèdent un autel dédié à la fois à Érastil et à Gozreh. Parfois, ces autels s'accompagnent d'autres lieux de culte dédiés à des demi-dieux mineurs locaux ou à des totems ancestraux.

Aventuriers. Comme les plantes grimpances qui s'accrochent fermement dans la jungle, un abirus revêt parfois le rôle d'un voyageur et s'éloigne considérablement des terres qu'il considère comme sa patrie. Les mains agiles et la vitesse des abirai en font d'excellents éclaireurs ou, dans le cas de ceux qui choisissent un mode de vie plus urbain, d'excellents cambrioleurs.

Noms. Les abirai ne font pas de distinction entre mâles et femelles en ce qui concerne les noms : Serre d'ambre, Cerf bleu, Aigle mourant, Anguille grise, Vieux léopard, Cobra rouge, Milan d'argent, Feu du ciel, Lune blanche.



Your portal to Golarion

The most comprehensive collection of Pathfinder Chronicles canon in the multiverse

Come join the project at:
<http://pathfinder.wikia.com>

PAIZOCON UK
17–18th July 2010, Aston Uni,
Birmingham, England

This event is run by players – not by Paizo.

Visit the website
www.paizocon.co.uk

Pathfinder and balti curry!
What more could you want?
Get the dates in your diary
for this UK premiere
Pathfinder Society event.
Play new adventures
and catch-up on
old favourites.






Pathfinder and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC and are used here under Paizo's Community Use Policy.



Pathfinder Database

Your source for free content created by Pathfinder RPG fans!

- ✓ Publish your homebrew feats!
- ✓ Share new classes of your own!
- ✓ Get new ideas for your campaign!
- ✓ Explore game options and exciting content from players worldwide!

www.pathfinderdb.com

Nouveau monstre : l'asashim

Ange, asashim

par Dave « The Eldritch Mr Shiny » Mallon

illustré par Gavin « Gavgoyle » Smith

traduit par Dalvyn

Ce guerrier ailé dépasse en taille même les hommes les plus grands. Ses grandes ailes se referment autour de son corps musclé et ses bras puissants tiennent une énorme épée luisante.

Ange, asashim FP 11

XP 12 800

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G, NB

Init +11 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +22

DÉFENSE

CA 25, contact 16, dépourvu 18 (Dex +7, naturelle +9, taille -1)

pv 147 (14d10+70)

Réf +16, **Vig** +9, **Vol** +13 ; +4 contre le poison

Immunités acide, froid, pétrification ; **RD** 10/ Mal, **Résistance** électricité 10, feu 10 ; **RM** 22

ATTAQUE

Vitesse 8, vol 20 (bonne)

Càc épée à deux mains de maître de taille TG, +21/+16/+11 (4d6+10/19-20) et 2 griffes, +20 (1d8+7)

Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Pouvoirs magiques (NLS 12)

Constant — *vision lucide*

À volonté — *bénédiction, consécration, imprécation* (DD 22), *injonction* (DD 22), *protection contre le Mal*

3/jour — *cercle magique contre le Mal, colonne de feu* (DD 26), *sanctification* (DD 26)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 24, **Con** 20, **Int** 20, **Sag** 18, **Cha** 18

BBA +14 ; **BMC** +22 ; **DMC** 39

Dons Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Frappe décisive, Science de l'enchaînement, Science de l'initiative, Vol stationnaire

Compétences Acrobaties +21, Art de la magie +19, Artisanat +5, Bluff +4, Connaissances (plans) +22, Connaissances (religion) +19, Déguisement +4, Diplomatie +18, Discrétion +3, Escalade +21, Évasion +7, Intimidation +18, Natation +7, Perception +21, Premiers secours +18, Psychologie +21, Représentation +4, Survie +4, Vol +23

Langues abyssal, céleste, commun, draconique, infernal ; langage universel

Particularités imposition des mains 7/jour (3d6)

ÉCOLOGIE



Environnement plans d'alignement Bon

Organisation sociale solitaire

Trésor standard

CAPACITÉS SPÉCIALES

Statue puissante (Ext). La puissante musculature d'un asashim lui permet d'utiliser des armes ayant une catégorie de taille de plus que lui sans aucune pénalité.

Les asashims forment un groupe très fermé de guerriers célestes libre-penseurs, une unité autonome qui s'allie avec tous ceux dont ils estiment la cause juste. De temps en temps, ils acceptent de se faire payer pour leurs services. La plupart du temps, ce paiement prend la forme de connaissances ésotériques ou de magie puissante. C'est à cause de cela que, dans certains cercles, on les surnomme les « mercenaires du Paradis ».

Il y a constamment deux cents asashims. Si certains d'entre eux meurent, d'autres apparaissent (provenant d'une source inconnue) afin de conserver le nombre constant et de prolonger l'illusion d'une légion de combattants immortels.

Les asashims ressemblent à des humanoïdes de 2,70 mètres de hauteur dotés de deux paires d'ailes aux plumes violettes attachées dans leur dos et dont la peau d'ivoire est recouverte de petites écailles. Au-dessus de la ceinture, un asashim ressemble à un humain. En-dessous, il a des jambes ressemblant à celles d'un oiseau ou d'un dragon d'ivoire, avec de longues griffes dorées et des touffes de plumes violettes. Les bras des asashims sont également ornés de mains griffues et de touffes de plumes.

Le visage d'un asashim ressemble à celui d'un humain en un peu plus sauvage, avec des yeux magenta brillants et une touffe de plumes sombres comme cheveux.

Tous les asashims possèdent une épée à deux mains de grande taille et ne portent rien d'autre qu'un kilt rouge ou un pagne avec une épaisse ceinture de cuir rouge et un fourreau.



Le garde de la tombe

par Dave « The Eldritch Mr. Shiny » Mallon
illustré par Danny « Gworeth » Krog
traduit par Dalvyn

Cette créature squelettique possède des lames qui sont greffées sur des os renforcés avec du métal et d'autres matériaux.

Garde de la tombe

FP 4

XP 1 200

Mort-vivant de taille M, LN

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ;
Perception +10

DÉFENSE

CA 17, contact 11, dépourvu 16 (Dex +1, naturelle +6)

pv 42 (5d8+20)

Réf +2, **Vig** +1, **Vol** +2

Immunités froid, traits des morts-vivants ;
RD 5/contondant

ATTAQUE

Vitesse 6

Càc épée bâtarde de maître, +6 (1d10+4/19-20) et épée bâtarde de maître, +6 (1d10+2/19-20)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 12, **Con** —, **Int** 6, **Sag** 6, **Cha** 14

BBA +3 ; **BMC** +7 ; **DMC** 18

Dons Robustesse (2), Utilisation d'une arme exotique (épée bâtarde)

Compétences Discrétion +1, Escalade +4, Intimidation +10, Perception +6

Langues ne peut pas parler mais comprend le langage de son créateur

ÉCOLOGIE

Environnement ruines ou en ville

Organisation sociale solitaire ou contingent (1d4+1)

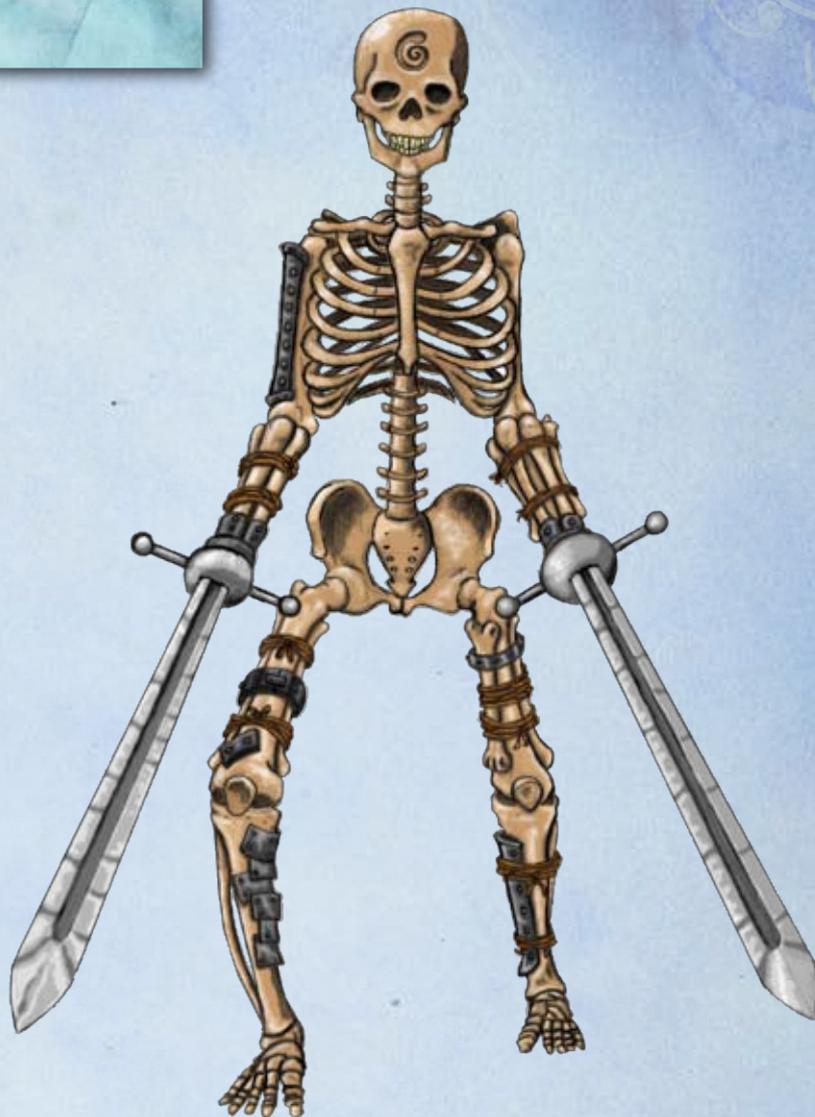
Trésor aucun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ambidextrie (Ext). Un garde de la tombe fonctionne comme s'il utilisait le don Combat à deux mains lorsqu'il utilise les deux armes qui lui ont été liées. De plus, ces mêmes armes fonctionnent comme armes légères dans le cadre de cette capacité.

Les gardiens de la tombe sont créés par les prêtres des divinités possédant le domaine de la Mort. Ils protègent les bibliothèques, les mortuaires, les temples et les tombeaux des morts importants.

Les gardes de la tombe ne sont pas dénués d'intelligence mais leurs facultés intellectuelles sont très limitées, ce qui les rend susceptibles aux oublis, à la



mauvaise compréhension des ordres ou à une mauvaise interprétation. Ils suivent les ordres à la lettre, quelles que soient les intentions de leur créature, ce qui a mené à la frustration bien plus d'un nécromant en herbe.

Contrairement aux autres morts-vivants squelettiques, les gardes de la tombe n'attaquent que s'ils sont provoqués ou incapables de convaincre les intrus de

renoncer à leurs projets en effectuant une démonstration de force.

Un prêtre de niveau 12 peut utiliser *création de mort-vivant* pour fabriquer un garde de la tombe. Il choisit les armes que le gardien manipulera pendant tout le reste de son existence.



Saveurs de Golarion



Saveurs de Golarion

par Liz « Lilith » Courts, Jonathan « Wicht » McAnulty
et Dain « zylphryx » Nielsen
illustré par Crystal « immora » Frasier
photos par Liz « Lilith » Courts
traduit par Nan2Tyx

Tarte à la figue d'Absalom (4 à 6 personnes)

Ingrédients :

1 kilo de figues équeutées et coupées en quatre ;
100 g de miel ;
10 cl de jus de citron ;
15 g de beurre coupé en morceaux ;
pâte à tarte, étalée sur une épaisseur de 0,5 cm ;
1 blanc d'oeuf battu ;
Sucre roux.

Préchauffez votre four à 220°. Mélangez le miel et le jus de citron. Saupoudrez de la semoule de maïs sur une plaque. Placez la pâte directement sur la plaque. Badigeonnez la pâte avec le mélange de miel. Étalez les quarts de figue en cercle en commençant par le centre et laissez un espace de 7 à 8 cm sur le pourtour. Versez le reste de miel sur les figues puis placez les morceaux de beurre sur les morceaux de figues. Repliez les bords de la pâte à tarte sur les figues en commençant par le bord le plus proche de vous et en laissant un espace au centre. Badigeonnez la haut de la tarte d'une fine couche de blanc d'oeuf puis saupoudrez de sucre roux. Faites cuire 15 à 20 minutes jusqu'à ce que la pâte soit dorée. Laissez refroidir au moins une demi-heure avant de couper en morceaux.

Saumon au curry (4 personnes)

La pluie battante avait retardé mon voyage le long de la côte que les Variens revendiquent. Avec Magnimar loin derrière moi et la seule promesse d'un plat chaud à Pointesable, je persuadai ma mule tachetée d'avancer sur le chemin boueux, essayant d'oublier les gouttes gelées qui se frayaient un chemin à travers la capuche de ma cape pour dégouliner dans mon dos. Au bout d'un très long moment, je parvins enfin en vue de la petite ville, dernière étape avant ma destination finale. Une odeur capiteuse et boisée me conduisit jusqu'à une taverne intensément éclairée. Le bruit des rires et la chaleur du foyer me remit du baume au cœur. La propriétaire de l'établissement, une femme tatouée avec un grand sourire accueillant, s'assura de me fournir un repas chaud au coin du feu, accompagné par force vin chaud. Elle ressentit le besoin de s'excuser du fait que le saumon n'était pas comme il l'aurait dû, c'est-à-dire amoureuxment fumé dans les herbes et le genièvre dont l'odeur avait immédiatement retenu mon attention. Avant de succomber au sommeil qui m'assaillait, je me rappelle avoir eu la présence d'esprit de prendre des notes sur le plat qui me fut servi.

Ingrédients :

4 filets de saumon de 150 g écaillés (ou non, au choix) ;
1 cuillère à soupe de curry de Madras ;
1 cuillère à café de poivre noir moulu grossièrement ;
1 cuillère à café de vinaigre de vin rouge ;
1 cuillère à café de sucre roux ;
1/2 cuillère à café de sel kosher.

Préchauffez votre four à 260° et placez-y une grande poêle de fer au niveau le plus haut. Pendant que le four chauffe, mélangez minutieusement les épices, le vinaigre et 2 cuillères à soupe d'huile végétale dans un bol. Badigeonnez les deux côtés des filets de saumon à l'aide de la vinaigrette aux épices et gardez de côté ce qui reste du mélange. Retirez la poêle du four et mettez-y le saumon pendant 5 minutes. Mettez la poêle sur le gaz à feu moyen. Versez dans la poêle une cuillère à soupe d'huile (attention aux éclaboussures) et répartissez-la sur toute la surface. Placez-y les filets, peau sur le dessus, et laissez cuire pendant 30 secondes ou jusqu'à ce que la le poisson se détache de la poêle (pas plus d'une minute). Retournez les filets et faites cuire pour encore 30 secondes

à 1 minute. Arrosez les filets avec le reste de la vinaigrette, en éclaircissant avec de l'huile si nécessaire et terminez la cuisson au four. Laissez cuire pendant 10 minutes. Servez avec des pommes de terre bouillies ou cuites à l'étouffée.

Note sur le thal

Ce plat est brièvement décrit dans un encart concernant la nourriture et les boissons du marché de Katapesh en quatrième de couverture du « Prix du Chacal ». La description indiquait des citrons verts, des olives et du riz. Cela n'a pas grand chose à voir avec la région, c'est pourquoi je suis allé faire quelques recherches sur les épices et j'ai bricolé un peu. Le résultat final est assez gouteux. J'ai en fait réalisé ce plat pour l'une de mes tables en tant que plat principal pour nos dîners de jeu et tous mes convives l'ont adoré. Hélas, il n'en restait plus pour en ramener à la maison... --- Dain.

Thal du Katapesh (8 personnes)

Beaucoup d'ingrédients courants dans nos contrées du nord, surtout les légumes et les féculents, sont rares et luxueux dans l'exotique Katapesh. En revanche, les habitants de ce pays basent leur nourriture sur le riz et les olives, les deux productions agricoles principales du pays. Mais si la côte est du Garund manque de légumes locaux, elle est le lieu d'élection des citrons verts et des épices. Les plats locaux tels le Thal servent de principal moyen de diffusion de ces saveurs abondantes et facilement accessibles.

Ingrédients :

- 100 g d'olives noires grossièrement hachées ;
- 100 g d'olives vertes grossièrement hachées ;
- 100 g d'olives kalamata grossièrement hachées ;
- ½ cuillère à café de coriandre ;
- ¼ cuillère à café de sel kosher ;
- 2 cuillères à café de thym frais haché ;
- 50 g de menthe fraîche hachée ;
- Jus de 2 citrons verts de taille moyenne ;
- 100g de riz basmati.

Mélangez minutieusement dans un bol la coriandre, le jus de citron vert, la menthe, les olives, le sel et le thym en ajustant les épices selon le goût. Laissez le mélange mariner une nuit entière.

Cuisez le riz selon les instructions d'usage et ajoutez-y le mélange aux olives après cuisson. Servez froid ou chaud.

Soupe à la citrouille de la Côte Perdue (8 personnes)

En automne et en hiver, les citrouilles de Varisie sont utilisées pour constituer une grande variété de plats aromatiques. Ces grands végétaux poussent bien en hiver, se préparent facilement et s'accommodent aisément avec une grande variété d'épices. Cette soupe est l'une des préférées des Varisiens, chaque grande famille ou clan en faisant sa propre

déclinaison. Sur la côte, la soupe à la citrouille est souvent agrémentée de fruits de mer. La recette qui suit, ainsi que ses variations, est très largement représentée entre Magnimar et l'Abbaye de Chantevent.

Ingrédients :

- 3 cuillères à soupe d'huile d'olive ;
- 1 gousse d'ail écrasée ;
- 1 oignon de taille moyenne découpé en petits cubes ;
- 1 kg de fruits de mer* variés et écrasés ;
- 2 litres de bouillon de poulet ou de légumes ;
- 1 kg de citrouille écrasée OU de purée de citrouille** ;
- ¼ cuillère à café de cumin ;
- ¼ cuillère à café de paprika*** ;
- Sel et poivre selon le goût ;
- 25 cl de crème fraîche épaisse fouettée ;
- Paprika pour la garniture.

Chauffez l'huile dans une casserole de quatre litres à température moyenne. Ajoutez l'ail et les oignons. Faites les sauter jusqu'à ce que les oignons soient translucides en ne faisant pas caraméliser ou brûler. Ajoutez la moitié du bouillon. Mélangez bien et ajoutez la citrouille en remuant jusqu'à ce que le mélange soit homogène. Ajoutez-y maintenant le poisson si vous voulez en mettre. Ajoutez le reste du bouillon en mélangeant lentement et complétez avec de l'eau jusqu'à ce que la soupe ait la consistance souhaitée. Ajoutez le cumin et le paprika et baissez le feu puis laissez frémir. Couvrez et laissez cuire pendant 10 minutes. Ajoutez le reste des fruits de mer et laissez frémir pendant encore 10 minutes. Assaisonnez à votre goût avec du sel, du poivre et le cumin. Servez avec un cuillère à soupe de crème fraîche épaisse et les morceaux de paprika.

(*) On préférera des Saint-Jacques et des crevettes.

(**) La citrouille est un légume dont on peut trouver des conserves toutes prêtes. Celles-ci ont souvent un goût plus fort que celles préparées à la maison. Préparer une citrouille soi-même pour la fabrication de la soupe est relativement aisé : ôtez la tige et les pépins puis coupez la citrouille en morceaux. Faites bouillir ou chauffez les morceaux jusqu'à ce que la chair soit molle. Séparez la croûte de la chair et réduisez-là en purée. Une citrouille préparée ainsi ne tient pas très longtemps et doit être consommée rapidement.

(***) Il est préférable d'utiliser du paprika fumé si vous en avez. Cela ajoutera une saveur subtile à vos plats.

Scones sargaviens (8 scones)

Cousin, comment ça va à Couronne-d'Ouest ? Vraiment, je crois que tu devrais quitter ce trou et me rejoindre à Eleder. Je sais que tu as très peur des cafards, mais assurément, lorsque tu en vois un dévorer ton animal de compagnie, ta vision des choses évolue. J'ai maintenant une belle vie au Sargava. Je suis propriétaire d'une plantation, peux-tu le croire ? Je suis maintenant loin du freluquet boutonneux qui essayait de chanter lorsque ma voix a mué, hein ? Comme je me souviens que tu collectionnais les recettes de cuisines dans le temps, je t'en envoie une d'ici, avec



une livre d'anarosh, le fruit que je fais pousser ici (tu devrais le goûter frais, c'est incomparable). Ce fromage vieilli que tu m'as envoyé la dernière fois se marrie très bien avec. Puisse cette lettre te trouver en bonne santé. – Apici.

Ingrédients :

850 g de farine blanche
1 cuillère à soupe et 1 cuillère à café de levure ;
½ cuillère à café de sel ;
2 cuillères à soupe de sucre ;
1 cuillère à soupe de basilic séché ;
115 g de beurre froid coupé en morceaux ;
230 g de cheddar râpé* ;
230 g de jambon coupé en dés ;
230 g d'ananas coupé en dés, pressé et dont on conservera le jus ;
60 g d'échalote émincée ;
¼ l de lait ;
1 œuf.

Préchauffez votre four à 220°. Dans un grand bol, passez au tamis la farine, la levure et le sel. Mélangez-y le basilic et le sucre. Ajoutez le beurre en le réduisant en morceaux à l'aide des mains puis malaxez le mélange jusqu'à ce que la pâte

s'agglomère**. Mélangez-y le fromage, le jambon, l'ananas et l'échalote en malaxant la pâte pour bien les mélanger. Dans un autre bol, mélangez l'œuf et le lait jusqu'à ce qu'ils soient bien fusionnés, puis ajoutez à la farine. Avec une fourchette, mélangez la pâte jusqu'à ce qu'elle soit sans grumeaux (elle deviendra collante). Saupoudrez le plan de travail de farine et placez-y la pâte. Saupoudrez ensuite vos mains de farine et pliez et repliez la pâte sur elle-même quatre fois en la tournant d'un quart de tour entre chaque. Avec vos doigts, étalez la pâte pour former un cercle de 25 cm de diamètre. Avec un couteau, découpez la pâte en huit portions (sans les séparer). Faites cuire au four pendant 40 à 45 minutes. Laissez refroidir pendant 15 minutes et coupez en huit parts. Servez chaud ou froid.

(*) Un mélange de cheddar vieux et de cheddar jeune est tout à fait adapté. Des fromages plus humides (tels que la mozzarella) rendra la pâte trop liquide.

(**) Vous pouvez utiliser un mixeur pour briser le beurre en morceau mais le bol et la lame doivent être glacés avant l'opération. Travaillez rapidement jusqu'à ce que la consistance ressemble à de la semoule.

HEROIC FANTASY FOR THE WORLD'S MOST POPULAR ROLEPLAYING GAME - MONSTER ECOLOGIES
COLUMNS BY MONTE COOK AND SKIP WILLIAMS IN EVERY ISSUE

KOBOLD

Quarterly™

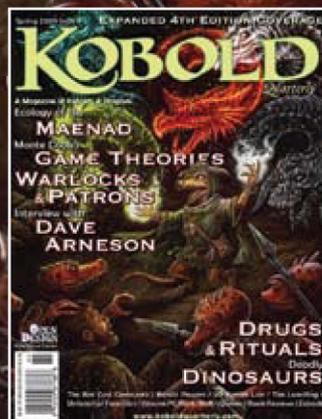
Save 33% off the cover price!

small ... but
FERCE

Print+PDF (\$36) - PDF (\$16)

USA & APO

WORLDWIDE



SUBSCRIBE TODAY AT KOBOLDQUARTERLY.COM

Les offrandes calcinées, la pièce



Les offrandes calcinées, la pièce

par Tom Becket

illustré par Sarah Feather, photos de Tom Beckett

traduit par Dalvyn

ABSTALAR

Ah, Finn. Finn ?

FINN

Juste Finn.

ABSTALAR

Ah, je vois. Eh bien, Finn, je suis heureux de vous rencontrer. J'espère que je vous verrai à la cathédrale tous les soldis ?

FINN

Oui, euh... eh bien...

ABSTALAR

Je vous écoute. Vous avez une question au sujet de la foi ?

FINN

Euh... non. Mais n'êtes-vous pas un peu jeune... ?



BÉTHÉNA

Finn ! Ne perdez pas votre temps avec lui, mon père, c'est juste un garçon de salle ignorant qui devrait s'occuper de ses affaires.

ABSTALAR

Non, ça ne m'embête pas. Vraiment. Je prie souvent Desna pour lui poser la même question. Je n'ai pas vraiment de réponse. Je remercie simplement Desna pour la chance que j'ai et je prie pour qu'elle me donne la force et la sagesse de bien guider les fidèles. Mais, quoi qu'il en soit, je dois m'en aller. Merci à vous deux. (Il sort)



Les offrandes calcinées, la pièce



BÉTHÉNA

Merci, mon père. Toi, tête de troll stupide, tu ne réfléchis donc jamais avant de parler ?
(Béthéna part en direction de la taverne, Milosh entre côté cour à l'avant de la scène)

FINN

Eh bien, je...

AMÉIKO

Finn. Finn. Finn. Tu ne sais pas encore que ça ne sert à rien d'essayer d'avoir le dernier mot avec les halflings ?

MILOCH

Hey ! Améiko !

AMÉIKO

Milosh ! Tu es en train de rater le festival. Ils sont tous déjà montés vers le temple. Où étais-tu ?

MILOSH

Euh... j'étais... occupé à me promener.

AMÉIKO

Hey, un peu plus d'entrain. C'est la fête du Machaon !
(elle traverse la scène et le tape sur l'épaule)

MILOCH

Ouch ! Rappelle-moi de ne jamais combattre au corps à corps contre toi !



AMÉIKO

Ne te tracasse pas, beau gosse. Deux ou trois ans sur les chemins à explorer les régions reculées de la Varisie et, avec un peu de chance, tu seras à moitié aussi bon que moi. (Milosh rit) Ton père était ici il y a un instant. (Milosh cesse de rire et fait la moue) Tu aurais dû le voir. « Amusez-vous bien, bande de brigands, mais si l'un de vous s'amuse un peu trop, vous aurez à faire à ma lame. » (Finn rit, mais pas Milosh) Ah, arrête de faire la tête, Milosh.

FINN

Hey, Milosh, comment s'est déroulé le test ? (L'humeur de Milosh s'assombrit)
Tu as été pris à la garnison ?

AMÉIKO

Finn.

FINN

Tu vas travailler avec ton père ?

MILOSH

Je n'ai pas réussi. C'est Gabe qui a eu le poste.

Les offrandes calcinées, la pièce

AMÉIKO

Milosh...

MILOSH

Il n'y avait qu'une seule place cette année.

FINN

Mais, à l'épée, tu vaux bien deux fois Gabe. Tu es même meilleur que le frère d'Améiko, Tsuto.

MILOSH

Mon père... ou plutôt le SHÉRIFF Hemlock... pense que je ne suis pas prêt.

AMÉIKO

Ne te tracasse pas. Nous savons tous...

MILOSH

Ne te tracasse pas ? Ne te tracasse pas ? C'est facile à dire pour toi. Tu n'es pas plus âgée que moi et ton père t'a donné une taverne !

AMÉIKO

Milosh Hemlock ! Mon papa ne m'a rien donné du tout. Cette taverne était dans la famille de ma maman, et tu le sais bien !



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



Illustration par Carlos « Celurian » Toreblanca

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

Les gorilles l'adorent!



**Vous devriez suivre leur exemple !
Wayfinder #3 arrive bientôt !**