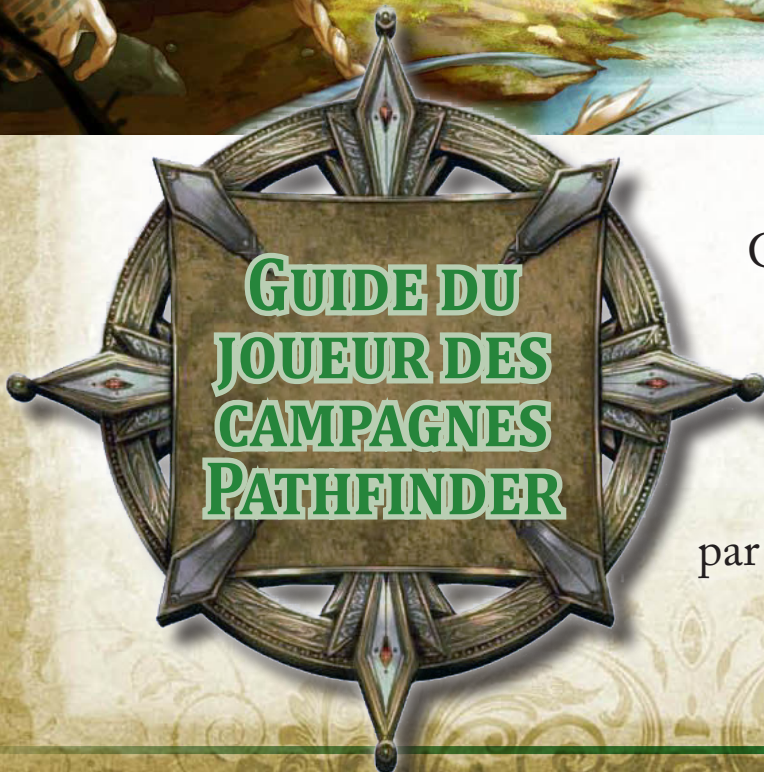


UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



Une introduction au monde de Golarion destinée à permettre aux joueurs de créer des personnages bien intégrés à l'univers des campagnes Pathfinder.

par Dalvyn (dalvyn@gmail.com), avec l'aide de nombreux fans de www.pathfinder-fr.org.

INTRODUCTION

Ce travail se veut être à la fois un document de propagande, un signe de reconnaissance et un support de jeu.

Un document de propagande d'abord, parce que l'oeuvre de Paizo n'est peut-être pas aussi connue dans le monde des rôlistes francophones qu'elle mériterait de l'être. Un des grands buts de ce feuillet est de faire découvrir toute la saveur d'un monde, Golarion, et d'une gamme de produits, Pathfinder. La majorité de ces produits conçus par Paizo sont traduits en français par l'équipe de Black Book Editions et ils valent vraiment la peine d'être découverts. Si vous désirez en apprendre plus, ou en discuter, n'hésitez pas à visiter le site de Pathfinder-FR sur <http://www.pathfinder-fr.org> !

Un signe de reconnaissance ensuite, parce que c'est la grande qualité des oeuvres de Paizo qui est à la base de la motivation nécessaire pour construire ce document. Une motivation qui est encore renforcée par l'accueil très positif des premiers lecteurs de ce guide. On peut décrier les oeuvres de fans comme étant du vol de propriété intellectuelle, mais il reste que ces oeuvres constituent également un signe visible de la qualité et de l'appréciation du travail original.

Puis finalement un support de jeu, parce que ce feuillet n'est pas seulement fait pour exister mais pour être utilisé. Un monde de jeu de rôle, aussi merveilleux soit-il, ne commence réellement à vivre que lorsque des PJ s'y créent, y vivent et y mènent des aventures orchestrées par un MJ. Le but de ce feuillet est de permettre aux joueurs de découvrir le monde de Golarion (et plus particulièrement les régions visitées par les campagnes/Adventure Paths de Pathfinder) et de créer des personnages qui « collent » au monde.

Les sources

Le contenu de ce document se base sur plusieurs publications de Paizo (voire page 30 pour une liste plus complète) et sur les informations données sur le blog de Paizo.

Pour les deux premières campagnes, Paizo a mis à disposition des guides du joueur téléchargeables gratuitement sous forme de fichiers PDF. On a repris ici une très grande partie des informations qui sont disponibles dans ces guides gratuits. À partir de la troisième campagne, Paizo a commencé à publier une gamme de suppléments spécialement dédiés aux joueurs (la gamme Pathfinder Companion), gamme dans laquelle se sont glissés les guides des joueurs. Ces documents n'étant pas



disponibles gratuitement, on a choisi de ne reprendre ici que des informations minimales au sujet des campagnes — en quelque sorte, ce qu'un MJ communiquerait à ses joueurs pour leur permettre de créer des personnages adaptés aux aventures.

Ce document ne se veut pas un moyen détourné et gratuit d'accéder aux informations contenues dans ces publications payantes, mais plutôt un avant-goût présentant le strict minimum pour jouer. Un avant-goût qui devrait d'ailleurs donner envie aux joueurs passionnés de se procurer les publications en question afin d'avoir accès à plus de détails, plus d'idées et plus d'informations qui leur permettront de mieux intégrer leurs personnages au monde de jeu.

Bonne lecture et bons jeux !

LES ADVENTURE PATHS DE PAIZO

Rise of the Runelords	<i>L'Éveil des Seigneurs des runes</i>
Curse of the Crimson Throne	<i>La Malédiction du Trône écarlate</i>
Second Darkness	<i>Le Retour des ténèbres</i>
Legacy of Fire	<i>L'Héritage de feu</i>
Council of Thieves	<i>Le Conseil des voleurs</i>
Kingmaker	<i>La Naissance d'un royaume</i>
The Serpent's Skull	<i>Le Crâne du Serpent</i>

QUELQUES ADRESSES UTILES

Pathfinder-FR : <http://pathfinder-fr.org>
Le site de Paizo : <http://www.paizo.com>
Le site de BBE : <http://www.black-book-editions.fr/>

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://www.paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://www.paizo.com).

REMERCIEMENTS

Ce document est un oeuvre collective qui ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui sans l'aide de nombreux fans et correcteurs. Merci à Faizon Volaris, Feuxfollet et à toutes les autres personnes qui ont offert leur aide, leurs commentaires, leurs remerciements ou leur soutien sur le forum, et tout spécialement à Alestos qui a eu le courage d'effectuer une lecture complète de ce document !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2

I. LE MONDE DE GOLARION

LE MONDE DE GOLARION 5

Un aperçu de Golarion	5
Un aperçu des nations de Golarion	8
Un résumé de l'histoire de Golarion	9

LES RACES DE GOLARION 11

Les demi-elfes	11
Les demi-orques	11
Les elfes	12
Les gnomes	13
Les halflings	13
Les nains	14
Les humains	15

LES DIEUX DE GOLARION 22

Canalisation d'énergie	29
------------------------	----

II. LA VARISIE

LA VARISIE 34

Les terres de Varisie	35
La civilisation en Varisie	35
La Varisie aujourd'hui	36

COUP D'OEIL SUR KORVOSA 37

Les habitants de Korvosa	37
Les districts de Korvosa	41
Un bref historique de Korvosa	47

COUP D'OEIL SUR RIDDLEPORT 50

À première vue	51
La vie à Riddleport	53

LES RACES EN VARISIE 56

Les humains de Varisie	56
Les nains de Varisie	58
Les elfes de Varisie	58
Les gnomes de Varisie	58
Les halflings de Varisie	59
Les demi-elfes de Varisie	59
Les demi-orques de Varisie	59
Les races à Korvosa	59
Les races à Riddleport	61

LES AVENTURIERS EN VARISIE 62

Les barbares de Varisie	62
Les bardes de Varisie	62
Les prêtres de Varisie	62

Les druides de Varisie	62
Les guerriers de Varisie	63
Les moines de Varisie	63
Les paladins de Varisie	64
Les rôdeurs de Varisie	64
Les roublards de Varisie	65
Les ensorceleurs de Varisie	65
Les magiciens de Varisie	65
Les classes à Korvosa	66
Les classes à Riddleport	67

III. LE RESTE DU MONDE

LE CHÉLIAIX ET COURONNE-D'OUEST 70

Les environs de Couronne-d'Ouest	70
Les aventuriers au Chéliax	75
Les races au Chéliax	75
Les classes au Chéliax	77

LE KATAPESH 82

Un coup d'oeil sur le Katapesh	82
Un coup d'oeil sur Katapesh-ville	85
Les races au Katapesh	89
Les classes au Katapesh	90

IV. TRAITS ET CAMPAGNES

TRAITS DE PERSONNAGE POUR GOLARION 94

Règles relatives aux traits	94
Traits de base	95
Traits raciaux, régionaux et religieux	99

TRAITS DE CAMPAGNE 100

Traits pour la Malédiction du Trône Écarlate	100
Traits pour le Retour des Ténèbres	102
Traits pour l'Héritage de Feu	103
Traits pour le Conseil des Voleurs	105
Traits pour la Naissance d'un Royaume	107

V. ÉLÉMENTS DE RÈGLES

DONS DE GOLARION 111

Dons de la Varisie	111
Don du Katapesh	112

ÉQUIPEMENT DE GOLARION 113

Les armes	113
Les armures	113
Les objets divers	113



I. LE MONDE DE GOLARION

LE MONDE DE GOLARION

Après une période sombre connue sous le nom d'Âge des Ténèbres et causée par un terrible cataclysme aujourd'hui oublié, le monde de Golarion a connu comme une renaissance, l'Âge du Destin, où diverses civilisations se sont peu à peu développées sur la surface (comme l'ancien Osirion et ses pharaons ou encore le Taldor).

Puis vint l'Âge du Trône, un âge d'or pour l'humanité, qui commença lorsque le héros azlante Aroden construisit Absalom, la « Ville au Centre du Monde » à partir d'un étrange artefact, la *Pierre-Étoile*, qu'il avait extraite des profondeurs de la mer Intérieure et dont on dit qu'elle possède le pouvoir de transformer les mortels en dieux. Le héros-dieu Aroden reçut les prières et la vénération de bon nombre d'humains et leurs sociétés s'étendirent sur l'Avistan et le Garund.

Au cours des 4 500 ans qui suivirent, l'humanité prospéra. Pour commémorer l'importance de la création d'Absalom, on basa même le calendrier sur cette date. Puis vint l'an 4606 selon le calendrier d'Absalom. C'était le moment où Aroden, le héros-dieu, devait revenir au sein de son peuple, le jour tant attendu où le légendaire humain-dieu devait revenir diriger son peuple.

Mais Aroden ne revint jamais. Et on proclama qu'Aroden était mort. Et des cultes, des églises, des gouvernements, des royaumes et des empires s'effondrèrent. Et la nature, la géographie même de Golarion changea : l'Oeil d'Abendégo, un gigantesque cyclone permanent apparut au large du Garund. Et, un peu partout, les humains prirent peur : les prédictions et les prophéties n'étaient plus crédibles, car la plus importante d'entre elles, le retour d'Aroden, ne s'était pas accomplie. Et ainsi commença l'Âge des Prédications Perdues.

C'était il y a un siècle.

UN APERÇU DE GOLARION

Le monde de Golarion est divisé en plusieurs continents eux-mêmes divisés en nations ou en régions sauvages.

LE CONTINENT DU NORD : L'AVISTAN

Le continent principal (ou plus exactement le plus connu) est l'Avistan. On trouve toutes sortes de nations et de terres en Avistan : des étendues gelées (naturellement ou par magie) au nord ; des plaines, des marais, des montagnes, des forêts et des étendues arides au centre ; et des déserts de sable au sud, comme le Qadira.

L'Avistan est percé en son centre par le lac d'Encarthan. Sa frontière nord borde la Couronne du Monde ; à l'est, c'est la chaîne des Monts du Bout du Monde qui le sépare du Casmaron. Ses côtes à l'ouest, au sud-ouest et au sud bordent respectivement la mer des Vapeurs, l'océan Arcadien et la mer Intérieure.

C'est en Avistan qu'on trouve des nations et des régions célèbres comme la Varisie, territoire de l'ancien royaume du



Thassilon ; le Chéliax et son culte des diables ; le mystérieux royaume elfique de Kyonin ; l'Andoran, terre natale des philosophes de la liberté ; l'ancestral Taldor, un grand empire aujourd'hui sur le déclin ; l'exotique Qadira ; les terres des Seigneurs des Mammouths, où on dit que les guerriers contrôlent les mastodontes ; ou encore la terrible Blessure du Monde, un endroit dévasté par le chaos et les rejetons de l'Abyesse.

LE CONTINENT DU SUD : LE GARUND

Au sud de l'Avistan, de l'autre côté de la mer Intérieure, se trouve le continent du Garund. C'est à la fois un continent très ancien (c'est le siège de l'antique civilisation d'Osirion) et un continent peu connu. Ici et là, des explorateurs avistans ont commencé à visiter (et à piller) la vaste Étendue Mwangi qui occupe le centre du Garund, mais cette région renferme encore de nombreux secrets dans ses ruines envahies par la végétation, au sein de ses tribus et clans traditionnels ou encore à l'abri des épaisses jungles luxuriantes.

Le Garund est bordé à l'ouest par l'océan Arcadien, au nord par la mer Intérieure et à l'est par l'océan Obari. Au large des côtes ouest du Garund, on trouve l'Oeil d'Abendégo, un gigantesque cyclone permanent qui est apparu au moment de la mort d'Aroden et qui a dévasté les territoires côtiers proches. Ce cyclone sert également de protection naturelle aux nombreux pirates de toutes sortes qui se sont établis sur la côte et dans les îles plus au sud, une région qu'on nomme les Entraves.

Le centre du Garund est recouvert en grande partie par les mystérieuses jungles de l'Étendue Mwangi. Les déserts du nord sont répartis entre diverses nations comme le

Rahadoum, la terre sans dieux ; la Thuvie, nation de l'élixir de l'orchidée solaire qui, dit-on, donne la vie éternelle ; ou encore l'antique Osirion et le Katapesh aux mille marchés. Sur la côte est, on trouve les royaumes du Nex et du Geb, des territoires conquis par deux anciens rois-sorciers ennemis éponymes ; puis au large, la mystique île de Jalmeray et ses monastères vudranais.

ABSALOM ET L'ÎLE DE KORTOS

Entre l'Avistan et le Garund s'étend la mer Intérieure et, dans cette mer, l'île de Kortos. C'est sur cette île qu'Aroden

a construit Absalom, la « Ville au Centre de la Terre ». Cette ville portuaire a résisté à des douzaines d'assauts, de sièges et de blocus maritimes au cours des siècles ; on la dit imprenable d'ailleurs.

L'AZLANTE

Le royaume-continent d'Azlante n'existe plus aujourd'hui que sous forme de ruines inondées ou enfouies sous les eaux à l'ouest de la mer Intérieure. L'Azlante, terre d'origine du héros-dieu Aroden (qu'on surnomme d'ailleurs le Dernier Azlante) était une civilisation très avancée qui a disparu dans



le cataclysme qui a déclenché l'Âge des Ténèbres.

LE CASMARON

Le Casmaron est un vaste continent qui s'étend à l'est de l'Avistan. Au centre du Casmaron, on trouve la mer de Castrovin, une vaste étendue d'eau ayant à peu près la forme d'un œil.

La rive nord de la mer de Castrovin borde le territoire du royaume déchu d'Iobarie, dont on dit que les habitants auraient été décimés par une étrange maladie, à l'exception de quelques colons venus s'établir dans le nord-est de l'Avistan. À l'ouest de la mer de Castrovin, on trouve les cités en ruines d'anciens royaumes comme le Ninshabur, le Kaskkari et l'Ibyldos. Loin à l'est de la mer de Castrovin, les rumeurs (et certains érudits bien informés) disent qu'il existe un royaume xénophobe de Kaladay.

Mais c'est au sud de la mer de Castrovin qu'on trouve l'une des nations les plus connues du Casmaron : l'empire du Padishah de Kélesh. Cet empire né lors de l'Âge du Destin dirige (plus ou moins activement) une série de satrapies qui s'étend vers l'ouest jusqu'en Avistan, la dernière de ces colonies étant le Qadira.

D'importantes lignes commerciales (certaines utilisant des vaisseaux des sables ou des tapis volants) relient les satrapies et la nation-mère kéléshite, mais les biens à vendre ne sont pas les seules exportations du Kélesh : l'Avistan a également importé des philosophies, des secrets arcaniques, et même des religions (comme celle de Sarenrae, la Fleur de l'Aube) à partir du Kélesh.

L'autre région connue du Casmaron se trouve sur une péninsule au sud-est de ce continent. Il s'agit du Vudra, la contrée aux milliers de dieux (dont le plus connu est sans

doute Irori, le dieu de la perfection du soi). C'est surtout grâce aux colons vudranais de l'île de Jalmeray que ces lointaines terres sont connues en Avistan et au Garund.

LA COURONNE DU MONDE

La Couronne du Monde est une calotte glaciaire qui recouvre le pôle Nord de Golarion, touchant à la fois le nord de l'Avistan, le nord du Casmaron et le nord du Tian Xia.

La Couronne du Monde est surtout connue pour la Piste d'Aganhei, un tracé reliant la ville de Marche-Gelée [Icestair] au nord du l'Avistan, dans le royaume des Seigneurs des Mammouths, jusqu'au continent de Tian Xia de l'autre côté de la planète. Certains érudits prétendent également que les glaces de la Couronne du Monde renfermeraient les ruines d'une antique civilisation datant d'avant même l'Âge des Ténèbres.

L'ARCADIE

Loin à l'ouest de l'Avistan, de l'autre côté de l'océan Arcadien, on trouve le continent qui donne son nom à cette étendue d'eau : l'Arcadie. C'est une terre encore largement inexplorée et inconnue, habitée par d'étranges créatures et des barbares combattant avec des hachettes de lancer appelées tomahawks. Le Chéliax possède une colonie en Arcadie et on dit que les barbares des terres gelées du nord de l'Avistan y auraient également établi une cité mystique appelée Valenhall, où les vieux barbares fatigués se rendraient avant de mourir (ou encore pour y vivre éternellement).

LE TIAN XIA

Le Tian Xia est un continent situé à l'opposé de l'Avistan. On ne connaît que peu de choses de ces terres lointaines, bien que plusieurs explorateurs et voyageurs tianais aient rejoint l'Avistan via la Piste d'Aganhei qui traverse la Couronne du Monde. La plupart des Avistanais savent seulement qu'il



Un palais en Osirion

y existe un large empire, le Minkai ; et les nobles peuvent avoir entendu dire que les Tianais ont développé des rituels complexes et étranges pour servir et boire le thé.

LE SARUSAN

On ne sait pratiquement rien du continent mystérieux du Sarusan, si ce n'est qu'il serait situé quelque part loin au sud-ouest du Garund. Certains disent que ce continent ne cesserait de se déplacer ; d'autres affirment qu'il voyage dans le temps.

UN APERÇU DES NATIONS DE GOLARION

Absalom : la Ville au Centre du Monde, la cité la plus importante de Golarion, située sur l'île de Kortos.

Alkenastre : mini-nation connue surtout pour ses fabricants d'armes à feu (capitale : Alkenastre-ville).

Andoran : la nation de la liberté, une démocratie naissante qui cherche activement à exporter sa philosophie (capitale : Almas).

Belkzen : territoire aux mains des orques (capitale : Urgir, l'ancienne Citadelle du Ciel naine appelée Koldukar).

Brévoy : royaume divisé en deux régions aux caractères bien différents (capitale : Nouvelle-Stetven).

Chéliax : empire sur le déclin gouverné par une famille

noble d'adorateurs des diables, la maison de Thrune (capitale: Égorian).

Dernier-Rempart : une terre fortifiée créée pour surveiller les orques du Belkzen et les morts-vivants de l'Ustalav (capitale : Vigie).

Druma : pays dont la philosophie est basée sur les prophéties de Kalistrade et l'accumulation de richesses (capitale : Kerse).

Désolation de Mana : voir Alkenastre.

Entraves : nombreuses îles servant de repaires aux pirates et protégées par le dangereux Oeil d'Abendégo (capitale : Port Péril).

Étendue Mwangi : vaste jungle mystérieuse abritant de très nombreux secrets au centre du Garund (sans capitale).

Galt : une nation où les révolutions se succèdent sans cesse, connue pour ses guillotines magiques (capitale : Isarn).

Geb : un domaine où les morts-vivants sont des citoyens à part (plus qu')entière créé par l'archimage Geb (capitale : Méchitar).

Herméa : une île isolée où un dragon d'or rassemble des individus exceptionnels en une société idyllique (capitale : Promesse).

Irrisen : une terre gelée dirigée par les filles de la Mère des Sorcières, Baba Yaga (capitale : Trône-Blanc).

Isger : un pays soumis au Chéliax et agité par de nombreux



La Cathédrale de la Pierre-Étoile à Absalom

troubles (capitale : Elidir).

Jalmeray : le Royaume de l'Impossible, un petit bout du Vudra au large du Nex (capitale : Niswan).

Katapesh : un royaume marchand connu pour sa drogue, le pesh, et ses mystérieux dirigeants, les Maîtres du Pacte (capitale : Katapesh-ville).

Kyonin : le royaume des elfes au sein de l'Avistan, dirigée par la reine Téliandia Édasseril (capitale : Iadara).

Mendev : pays occupé par les croisés qui combattent les démons de la Plaie du Monde (capitale : Nérosyan).

Molthune : ancienne colonie chéloxienne cherchant à prospérer et à s'étendre (capitale : Canorate).

Médiogalti : île couverte de jungle, repaire de pirates et quartier général des assassins de la Mante Rouge (capitale : Ilizmagorti).

Nex : magiocratie à la mémoire de son fondateur, l'archimage Nex (capitale : Quantum).

Nidal : terre d'ombres dont les habitants se sont soumis à Zon-Kuthon pour survivre à l'âge des Ténèbres (capitale : Pangolais).

Nirmathas : terre forestière anciennement soumise à la Molthuse et désormais en guerre avec elle (capitale : Tamran).

Numérie : étendue désolée connue pour ses mystérieux métaux qu'on dit tombés du ciel et ses technocrates (capitale : Pluie-d'étoiles).

Osirion : une des nations les plus anciennes, ancienne terre des pharaons (capitale : Sothis).

Plaie du Monde : terre déchirée par le Chaos d'où émane des hordes démoniaques.

Qadira : satrapie (colonie dirigée par un satrape) du padishah du Kélesh en guerre froide avec le Taldan (capitale : Katheer).

Rahadoum : nation sans dieu, où tous les cultes divins sont interdits et où l'Homme est roi (capitale : Azir).

Razmiran : théocratie dirigée par le (faux) dieu-vivant Razmir (capitale : Marche-du-Trône).

Royaume des Seigneurs des Mammouths : une terre peuplée par des tribus de barbares capables de contrôler les animaux gigantesques qui y habitent (sans capitale).

Royaumes Fluviaux : nombreuses régions où tous les héros, les exclus et les hommes en fuite peuvent se faire un nom ou se refaire une vie (sans capitale).

Sargava : colonie chéloxienne au bord de la jungle du Mwangi en relation étroite avec les pirates des Entraves (capitale : Éléder).

Taldor : empire sur le déclin qui était autrefois la première

puissance de l'Avistan (capitale : Oppara).

Terres des Rois des Linnorms : un royaume gelé où il faut tuer un dragon linnorm pour devenir roi (capitale : Kalsgard).

Terres Détrempées : contrée ravagée par les pluies et l'eau amenées par l'Oeil d'Abendégo, territoire d'anciennes civilisations (sans capitale).

Thuvie : le pays où l'élixir d'éternité a été inventé et où il est régulièrement vendu (capitale : Mérab).

Ustalav : contrée ancienne et mystérieuse aux nombreuses légendes lugubres (capitale : Caliphas).

Varisie : terre partiellement colonisée (villes principales : Korvosa, Magnimar, Riddleport/Port-Énigme).

UN RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE DE GOLARION

Le temps passe sur Golarion de la même façon que sur Terre. Soixante secondes forment une minute, soixante minutes font une heure, et vingt-quatre heures constituent un jour. Le peuple de Golarion mesure le temps avec sept jours par semaine et douze mois de trente jours par an.

Les années sont comptées à partir de la fondation du dernier grand empire d'Aroden, le Dernier Homme. Bien que cet empire se soit effondré, son calendrier reste en usage à ce jour. La campagne commence en l'an 4707 CA/AR (Calendrier d'Absalom/Absalom Reckoning).

Jours de la semaine. Les jours portent un nom associé aux tâches généralement accomplies par la plupart des habitants de la région intérieure à ce moment-là.

Mois de l'année. Les douze mois de Golarion correspondent à peu près aux mois de la Terre, avec chaque année commençant quelques jours après le solstice. Les noms des mois sont étymologiquement liés aux dieux : les habitants de Golarion voient en le passage des mois et des saisons la succession des influences des diverses divinités. Les jours de célébration au sein d'un mois sont généralement liés à la divinité associée à ce mois.

L'âge des Ténèbres

- **-5293, Début de l'âge des Ténèbres** : La Pierre des Étoiles tombe sur Golarion, créant ainsi la Mer Intérieure et déclenchant une période de 1 000 ans de ténèbres. Les elfes quittent Golarion.
- **-5102** : Les orques émergent à la surface de Golarion, fuyant les nains.
- **-4987** : Les nains achèvent leur Quête du Ciel et émergent pour la première fois sur la surface de Golarion.

L'âge de l'Angoisse

- **-4294, Début de l'âge de l'Angoisse** : Le voile de poussière et les ténèbres se retirent de Golarion. Des peuplades primitives se battent pour contrôler Golarion.
- **-3923** : La Fosse de Gormuz s'ouvre en Casmaron et les premières Engeances de Rovagug en sortent.

CALENDRIER DE GOLARION

LES MOIS DE L'ANNÉE		
Mois		Divinité
Abadius	Jan	Abadar (cités, loi, richesse)
Calistril	Fév	Calistria (tromperie, luxure)
Pharast	Mar	Pharasma (destin, prophétie)
Gozran	Avr	Gozreh (nature, climat, mer)
Desnus	Mai	Desna (rêves, étoiles, voyage)
Sarenith	Jui	Sarenrae (soleil, guérison)
Erastus	Jui	Érastil (ferme, chasse, famille)
Arodus	Aoû	Aroden
Rova	Sep	Rovagug (destruction, désastres)
Lamashan	Nov	Lamashtu (monstres, folie)
Neth	Oct	Néthys (magie)
Kuthona	Dec	Zon-Kuthon (douleur, envie)

LES JOURS DE LA SEMAINE		
Jour		Tâches
de la lune	Moonday	travail, religion (la nuit)
du labeur	Toilday	travail
de richesse	Wealday	travail
des promesses	Oathday	travail, pactes, serments
du feu	Fireday	travail
des étoiles	Starday	travail
du soleil	Sunday	repos, religion



L'âge du Destin

- **-3472, Début le l'âge du Destin :** L'ancienne Osirion est fondée.
- **-1281 :** Taldor est fondé par des descendants de l'Azlante Perdue et des humains primitifs.

L'âge du Trône

- **1, Début de l'âge du Trône :** La ville d'Absalom est fondée. Aroden, le dernier Azlante, lève la Pierre des Étoiles depuis les profondeurs de la Mer Intérieure et devient un dieu vivant.
- **1893 :** Norgorber passe le test de la Pierre des Étoiles et suit la même voie qu'Aroden vers la divinité.
- **2632 :** Les elfes reviennent en masse sur Golarion via la Pierre de Sovyrian.
- **2765 :** D'une manière ou d'une autre, Cayden Cailean survit au test de la Pierre des Étoiles et devient dieu à son tour.
- **3007 :** Chéliax est fondée, comme la frontière ouest de Taldor.
- **3754 :** Taldor lance la Croisade Brillante contre le Tyran qui Murmure.
- **3827-3829 :** Le Tyran qui Murmure est emprisonné et la Croisade Brillante se termine.
- **3832 :** Iomédae, héroïne de la Croisade Brillante, réussit le test de la Pierre des Étoiles et devient le Héraut d'Aroden.

- **4081 :** Le roi Aspex du Chéliax se sépare de Taldor.
- **4305 :** Début de la Guerre Eternelle (de 100 ans) au cours de laquelle Chéliax tente de s'étendre entre autres en Varisie.
- **4307 :** La société des Eclaireurs est fondée à Absalom.
- **4407 :** Chéliax fonde Korvosa en Varisie.
- **4507 :** L'armée du Chéliax repousse les Shoantis vers le Plateau du Storval.
- **4584 :** Des explorateurs Chélastiens de Korvosa fondent Magnimar.
- **4605 :** Chéliax se prépare pour la manifestation prophétisée d'Aroden.

L'âge des Présages Perdus

- **4606, Début de l'âge des Présages Perdus :** Mort d'Aroden ; Chéliax se retrouve sans guide divin.
- **4608 :** Des milliers de Korvosiens quittent leur ville pour rejoindre Magnimar.
- **4640 :** Des diabolistes de la Maison Thrune prennent le contrôle du Chéliax, mettant un terme à trois décennies de guerre civile.
- **4682 :** La Reine Domina de Korvosa attire les Chevaliers d'Enfer de l'Ordre du Clou à Korvosa.
- **4702 :** A Sandpoint, l'artiste doué Jarvis Stoot assassine 25 hommes, femmes et enfants.
- **4709 :** L'année actuelle.

LES RACES DE GOLARION

Même si on retrouve sur Golarion les races classiques des univers fantastiques, ces incarnations ont toutefois une histoire et des particularités propres à ce monde.

LES DEMI-ELFES

Ce n'est pas difficile de s'imaginer pourquoi les elfes et les humains se sont mêlés. Pour un humain, les elfes représentent une beauté inaccessible. Les elfes, avec leur hauteur, leur silhouette minces leur sagesse et leur grâce, sont souvent considérés comme des humains parfaits, avec un pouvoir d'attraction auquel de nombreux humains trouvent impossible de résister. Les elfes apprécient la vivacité, la soif de vie et la volonté d'agir sans attendre des décennies chez les humains. Pour les elfes, les humains représentent la liberté, la vivacité et l'excitation. Alors que les elfes les plus isolationnistes décrivent ces caractéristiques de l'esprit humain, d'autres elfes trouvent ces traits irrésistibles. Lorsqu'un humain et elfe se mêlent, il en résulte toujours un demi-elfe.

Le terme « demi-elfe » est un peu trompeur, car seule une fraction de ces créatures proviennent du croisement d'un parent elfe et d'un parent humain. D'autres ont plusieurs générations d'écart avec un tel couple mixte, mais portent les traits des deux races.

Les demi-elfes n'ont pas de territoire ancestral et ils ne se rassemblent que rarement en groupes constitués exclusivement de demi-elfes. Ils se mêlent généralement aux sociétés humaines ou aux sociétés elfiques. Les demi-elfes s'établissent souvent en tant qu'artistes, bardes ou amuseurs publics dans les sociétés humaines. Malgré un accueil chaleureux, de nombreux demi-elfes évitent de se mélanger aux humains car parmi les dons que leur ancêtre elfique leur a légués, on trouve une longévité plus grande que celle des humains. Les demi-elfes vivent généralement jusqu'à 150 ans ou plus et restent là alors que trois générations d'humains naissent et meurent. Plus un demi-elfe est âgé, plus il est probable qu'il soit atteint d'une certaine mélancolie et nostalgie et qu'il passe beaucoup de temps à évoquer le souvenir d'amis décédés. Les demi-elfes qui sont effrayés par ce destin choisissent plutôt de s'établir dans les communautés elfiques, où les rôles sont inversés. Les elfes les considèrent avec fierté et pitié ; et le caractère naturellement hautain et égoïste des elfes garantit que ces demi-elfes ne se sentiront jamais tout à fait comme des membres à part entière de la communauté.

Au niveau personnel, ils vivent également un conflit entre leurs natures humaine et elfe qui sont attachées à des perceptions du temps bien différentes, l'une rapide et l'autre caractérisé par un plus grand recul. Cet étrange psychisme est tel que, parfois, certains demi-elfes développent des talents psioniques latents.

Les demi-elfes apparaissent généralement comme des humains avec des oreilles légèrement pointues. Ils ont à peu près une demi-tête de plus que les humains et ne prennent que très rarement du poids, quelle que soit la quantité de

nourriture qu'ils avalent. Ceux qui possèdent d'importants traits elfiques susciteront à la fois fascination et répulsion chez les humains. Les demi-elfes dont l'apparence est plus humaine seront, quant à eux, poussés par les communautés elfiques à découvrir leur héritage humain et à visiter le monde (loin de la communauté). La peau d'un demi-elfe possède généralement la même teinte que celle de leur parent humain.

Les aventuriers demi-elfes tendent à beaucoup voyager et à posséder un réseau extensif de contacts à la fois dans les communautés humaines et les communautés elfiques. Il n'y a pas vraiment de tendances précises en matière de classe chez les demi-elfes. Les demi-elfes sont généralement des compagnons dignes de confiance et loyaux. Bien qu'ils ne puissent vraiment se sentir à la maison ni dans les communautés humaines ni dans les communautés elfiques - ou peut-être à cause de cela -, c'est sur les chemins que les demi-elfes ont l'impression d'être chez eux. Ce sentiment les pousse souvent vers une vie d'exploration à la recherche de découvertes excitantes.

Demi-elfes et cristaux. Les demi-elfes semblent posséder une certaine affinité pour les cristaux, qui se traduit parfois par des tours magiques mineurs (faire léviter, tourner ou briller des cristaux). Certains font noter, non sans une touche d'humour, que les demi-elfes, tout comme les cristaux, ont de très nombreuses facettes... et qu'il faut parfois les sculpter et les polir pour découvrir leur beauté cachée.

Fiche technique des demi-elfes

Langue	commun ou elfe
Régions	un peu partout, mais surtout Varisie (près des communautés elfes), Kyonin, Absalom
Dieux	Shélyn, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Sarenrae, Néthys, Irori, Lamastu, Zon-Kuthon

LES DEMI-ORQUES

Tout le monde hait les demi-orques. Dans les sociétés humaines, ils représentent un pas en arrière, un croisement monstrueux, ou, au mieux, le résultat pitoyable et malheureux d'un événement passé. Pour les orques, ils ne valent guère mieux que des trésors de guerre « pensant », des cousins affaiblis par le sang d'une race inférieure. La seule chose sur laquelle tout le monde s'accorde, c'est sur leur férocité et leur valeur au combat. C'est sans doute à cause de leurs démons intérieurs et des rôles que les autres leur attribuent qu'on retrouve la plupart des demi-orques en tant que gardes du corps, gladiateurs, gardes de maison ou encore aventuriers. Les demi-orques existent sur Golarion depuis l'accomplissement de la Quête du Ciel des nains, lors de laquelle les nains repoussèrent les orques vers la surface et donc vers les premiers humains.

Souvent, malgré leurs efforts, les demi-orques ont bien du mal à se débarrasser de leur nature sauvage et à s'adapter aux communautés humaines. Impatients, impulsifs, avides, prompts à la violence lorsqu'ils se sentent frustrés, et peut-

TAILLE ET POIDS

Bien que les races de Golarion soient fondamentalement les mêmes que celles du Manuel du Joueur, il y a quelques différences mineures en ce qui concerne la taille et le poids. Les elfes par exemple sont plus grands et les gnomes, plus légers.

Race	Taille	Poids	Modificateur	... de taille	... de poids
Humain	145 cm	60 kg	2d10	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Humaine	132.5 cm	42.5 kg	2d10	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Nain	112.5 cm	75 kg	2d4	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Naine	107.5 cm	60 kg	2d4	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Elfe (homme)	155 cm	50 kg	2d8	x 2.5 cm	x (1d6)/2 kg
Elfe (femme)	155 cm	45 kg	2d6	x 2.5 cm	x (1d6)/2 kg
Gnome (homme)	90 cm	17.5 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Gnome (femme)	85 cm	15 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Demi-elfe (homme)	150 cm	55 kg	2d8	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Demi-elfe (femme)	145 cm	45 kg	2d8	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Demi-orque (homme)	145 cm	75 kg	2d12	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Demi-orque (femme)	132.5 cm	55 kg	2d12	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Halfling (homme)	80 cm	15 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Halfling (femme)	75 cm	12.5 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg

être un peu stupides, les demi-orques présentent de nombreux traits détestables des orques. Pourtant, capables de poursuivre les arts les plus fins et les plus beaux et de connaître tout le spectre des émotions humaines, certains demi-orques se révèlent être des individus emplis de compassion et d'empathie. Ces traits sont évidemment vus comme des preuves de faiblesse et tournés en ridicule par leurs parents orques. De temps en temps, on retrouve parfois des groupes d'orques suivant un chef demi-orque : lorsqu'un demi-orque les mène plus souvent à la victoire et à la richesse, les orques sont tout à fait capables de pardonner les faiblesses de son côté humain.

La plupart des demi-orques sont caractérisés par un tempérament assez extrême : lorsqu'ils sont contents, ils se réjouissent bruyamment et avec exubérance ; lorsqu'ils sont tristes, ils pleurent et s'effondrent ; lorsqu'ils sont mécontents, ils hurlent et frappent.

Les aventuriers demi-orques sont généralement attirés par les longs voyages, la découverte de nouvelles terres (surtout celles que les dépravations des orques n'ont pas encore touchées).

Les marques des demi-orques.

Les demi-orques ont souvent été réduits en esclavage et marqués par leurs divers maîtres. Au fil du temps, certains ont transformé les marques, les symboles et les tatouages en une forme d'art. Les tatoueurs demi-orques sont d'ailleurs réputés



un peu partout sur Golarion.

Fiche technique des demi-orques

Langue	commun ou orque
Régions	Absalom, Belzen, Chéliax, Terres des Rois des Linnorms, Isger, Katapesh, Nex, Nidal, Royaume des Seigneurs des Mammouths, Royaumes Fluviaux, Entraves, Ustalav, Varisie
Dieux	Gorum (certains disent même que Gorum serait un demi-orque), Rovagug, Lamashtu, Calistria, Norgorber, Pharasma, Cayden Cailean

LES ELFES

Les elfes sont plus minces et plus grands que les humains, avec de longues oreilles pointues et des pupilles si grandes qu'elles occupent tout l'œil. La plupart des elfes restent dans les régions naturelles de Golarion où, avec le temps, ils acquièrent peu à peu les caractéristiques de leur environnement. Dans les contrées touchées par la civilisation, les elfes se parent des plus beaux habits et sont souvent réputés pour leur grâce et leur aura de beauté surnaturelles.

Les elfes qui grandissent en-dehors de la société elfique vivent auprès de personnes qui vieillissent et meurent alors qu'ils atteignent à peine la maturité. Ce type d'expérience marque les elfes et les affligent d'une mélancolie que les autres elfes ont bien du mal à comprendre. Les autres elfes les appellent les Forlorns. La plupart des aventuriers elfes sont des Forlorns.

L'Illumination. Les elfes croient en une certaine forme de réincarnation : tout elfe qui meurt reviendra, tôt ou tard, sous la forme d'un elfe mais, entre temps, il se peut qu'il réapparaisse en créatures diverses et parfois monstrueuses. Connaître l'Illumination au cours de sa vie est censé permettre d'éviter cela (et donc retrouver la morphologie d'un elfe ou d'une créature naturelle le plus rapidement possible).

Les elfes ne savent pas exactement en quoi cette Illumination consiste, c'est pourquoi ils sont constamment à l'écoute de

HISTOIRE DES ELFES

La race elfe atteignit son apogée il y a des milliers d'années de cela, bien avant l'âge des Humains. À cette époque, les elfes rentraient systématiquement en conflit avec les humains primitifs. Malgré leur supériorité au combat et en magie, les elfes peu féconds se rendirent compte qu'ils ne pourraient pas mettre un terme aux vagues incessantes d'humains agressifs. Les elfes les plus sages décidèrent alors d'utiliser d'anciens portails magiques pour se réfugier dans une mystérieuse communauté appelée Sovyrian, qui serait le territoire d'origine mythique des elfes. Cela se passa juste avant le début de l'âge des Humains.

Apprenant que leurs anciens ennemis humains avaient évolué suffisamment pour faire naître l'espoir d'échanges pacifiques, des milliers d'elfes revinrent de Sovyrian vers Golarion dans l'année 2632 du Calendrier d'Absalom. Ces elfes se rétablirent sur les terres des anciennes communautés elfiques, prenant parfois les armes pour chasser les chefs de guerre humains qui refusaient de libérer les territoires elfiques. Et, sous la grande cité elfique de Celwynvian en Varisie dans la forêt de Miérani, les elfes découvrirent les descendants de ceux qui étaient restés sur place. Incertains du futur et souffrant des pertes nombreuses infligées par les Maudits et leurs alliés, les elfes firent s'effondrer les tunnels sous Celwynvian et abandonnèrent leur ancienne capitale.



tous les signes et c'est également pourquoi ils entreprennent de nombreux voyages. On dit qu'un elfe réellement passionné par sa quête de l'Illumination peut parfois même vaincre la mort.

Fiche technique des elfes

Langue	elfes
Régions	Celwynvian, Kyonin, Étendue Mwangi (elfes sauvages), Mordant Spire (elfes aquatiques)
Dieux	Calistria, Desna, Néthys, Findeladlara, Ketepphys, Yuelral

LES GNOMES

Les gnomes font à peu près 90 cm de haut, avec les mâles un peu plus grands que les femelles. Ils sont plus minces et un peu plus grands que les halflings. Leurs oreilles sont arrondies comme celles des humains, mais leurs cheveux ont souvent des teintes vibrantes inconnues au sein des autres races sans l'utilisation de teinture. Leur peau aussi est d'une couleur inhabituelle souvent inspirée de la nature, allant du blanc albâtre de la neige fraîche au brun foncé du chêne (avec même parfois des onces de vert). De toutes les races de Golarion, ce sont certainement les gnomes qui paraissent les plus étranges.

On peut voir des traces de la nature spéciale des gnomes dans la couleur de leur peau et de leurs cheveux, mais aussi dans leur humeur et leur comportement impénétrable. Le simple fait d'exister dans un monde de mortels est un défi pour les gnomes, dont l'essence même est habituée à la nature changeante et imprévisible de leur monde d'origine. Il s'en suit que les gnomes poursuivent souvent des buts excentriques qui, d'après eux, les ancrent au monde mortel, comme par exemple se faire des amis ou collectionner des histoires ou bien des surnoms, ou encore des habits, des ciseaux ou bien des objets brisés. Peu de gnomes sont vraiment à l'aise lorsqu'ils se reposent : nombre d'entre eux choisissent un passe-temps pour s'occuper pendant les périodes creuses.

Avec leurs yeux surdimensionnés et leur petit visage, les gnomes ont un air très amical mais leurs muscles faciaux très souples résultent parfois en des sourires toutes dents visibles plutôt étranges. Ils aiment jouer des tours et des blagues et

le rire caquetant d'un gnome est souvent contagieux dans un premier temps, puis ennuyeux et même, parfois, terrifiant. Pour les moqueries et le rire, comme pour pratiquement tout, les gnomes ne savent souvent pas quand s'arrêter.

L'Affadissement. Les gnomes ont un besoin constant de nouvelles expériences de toutes sortes. Ceux qui mènent une vie monotone ou terne perdent littéralement et physiquement leurs couleurs ; ils ternissent, dépérissent, puis finissent par mourir. Cela explique sans doute pourquoi de nombreux gnomes sont toujours prêts à tenter toutes sortes de choses.

Fiche technique des gnomes

Langue	gnome
Régions	Avistan, Chélix, Katapesh, Étendue Mwangi, Nex, Osirion, Royaumes Fluviaux
Dieux	Cayden Cailean, Desna, Shélyn, Néthys, Torag, Érastil

LES HALFLINGS

Les halflings mesurent en moyenne quelques centimètres de moins que les gnomes et ils compensent en courage et en optimisme leur faible taille et leur force réduite. Leurs plantes de pieds sont naturellement couvertes de callosités dures et le dessus, de touffes de poils qui conservent la chaleur. Nombre de halflings préfèrent se promener pieds nus. Ils ont souvent une peau couleur amande et des cheveux d'un brun tendant vers le noir.

D'un point de vue émotionnel, les halflings recouvrent tous les extrêmes. Ils sont faciles à vivre mais aussi facilement excités ; ils tendent à être paresseux mais parfois aussi frénétiques quand quelque chose éveille leur intérêt. Summum de l'ironie : leur plus grande force est leur faiblesse ; s'il est bien un avantage sur lequel les halflings peuvent compter, c'est sur le fait d'être continuellement sous-estimés.

À cause peut-être de leur petite taille et de leur tendance à se fondre dans la masse, les halflings ne sont que peu remarqués par les autres habitants de Golarion. Mais, même si le monde ne leur prête pas grande attention, les halflings eux sont toujours très attentifs à ce qui se passe autour d'eux. Ce sont des opportunistes invétérés. Incapables de bien se défendre face aux rigueurs du monde de Golarion, ils ont appris quand plier sous le vent et quand se cacher. Mais la

HISTOIRE DES GNOMES

La légende dit que les gnomes seraient venus sur Golarion à partir du Premier Monde, un autre lieu d'existence qui aurait donné naissance au Second Monde, c'est-à-dire, à Golarion. Les vénérables conteurs ridés des plus anciennes enclaves gnomes ont une histoire et un sourire pour chacun des événements qui se sont produits depuis leur arrivée mais, quand on les interroge sur les raisons qui ont amené les gnomes sur Golarion, ils répondent simplement que « ça leur a pris comme ça », qu'ils sont venus par curiosité, pour voir ce qui se passait ici. Certains sages disent que les mythes des autres races anciennes comme les dragons et les aboleths évoquent une terrible tragédie qui aurait frappé le Monde Premier et qui aurait incité les gnomes à fuir leur monde d'origine pour éviter certains soupçons qui pesaient sur eux.

Les premiers gnomes arrivés sur Golarion ne comprenaient qu'à peine ce que être mortel voulait dire. Ils abandonnèrent famille et amis pour se précipiter à la découverte de ce nouveau monde. C'est seulement grâce à leur intelligence sans pareille qu'ils ont survécu : Golarion, tout comme le Premier Monde, était rempli de créatures tout à fait disposées à dévorer un gnome curieux ou deux.

La plupart des survivants se rassemblèrent en enclaves où ils purent apprendre à découvrir les lois de ce nouveau monde et se protéger mutuellement. D'autres découvrirent que, comme dans le Premier Monde, ils pouvaient manipuler les Ombres de Golarion et, en tentant de le faire, ils transformèrent leurs esprits et leurs corps en de dangereuses formes adaptées au combat. Les descendants de ces derniers, que les gnomes appellent les Solitaires, sont également connus sous le nom de spriggans.

curiosité du halfling surpasse souvent son bon sens, ce qui le mène à prendre de mauvaises décisions et à des échappatoires « de justesse ». Les autres races considèrent que les halflings sont chanceux vu qu'ils parviennent à se sortir si souvent de mauvaises passes (où ils se sont fourrés eux-mêmes). Ce n'est pas une question de naïveté ; c'est juste qu'ils ne peuvent pas s'en empêcher.

Les halflings n'ont pas de territoire propre et ne contrôlent aucune ville d'importance (juste quelques communautés rurales). Ils vivent le plus souvent au sein de communautés humaines, se débrouillant souvent avec les restes laissés par la société.

Malgré la curiosité qui les pousse à voyager, les halflings possèdent un sens de la maison important. Ils sont très fiers de leur domicile et dépensent souvent plus que de raison pour assurer leur confort. Ce mode de pensée en fait d'excellents valets, servants et cuisiniers. Loin de considérer ces tâches comme inférieures, ils trouvent au contraire une grande fierté à les accomplir parfaitement.

Mais même les serveurs les plus calmes continuent de rêver du monde. Les halflings pèsent constamment le pour et le contre de toute option qui pourrait les rendre riches rapidement, comparant ce qu'ils pourraient obtenir avec

HISTOIRE DES HALFLINGS

Les halflings n'ont pas vraiment d'histoire propre ; depuis le début des temps, ils semblent avoir accompagné les humains, avançant en marge et au sein de leurs sociétés.

les risques encourus quant à la sécurité et à la stabilité de leur situation actuelle. Et, dès qu'une occasion vraiment intéressante se présente, le halfling n'hésite pas à en profiter.

Le passage à l'âge adulte. Dans de nombreuses communautés halflings, les jeunes halflings deviennent adultes le jour où ils parviennent à accomplir une tâche qui leur a été confiée (il peut s'agir de préparer un grand repas ou d'accumuler une somme d'argent par exemple). On leur communique généralement la tâche bien avant qu'ils soient capables de l'accomplir et, lorsque le moment est enfin venu et que le halfling est devenu adulte, il reçoit un souvenir de son accomplissement. Il s'agit généralement d'un objet sans réelle valeur monétaire mais hautement symbolique.

Fiche technique des halflings

Langue	halfling
Régions	Andoran, Chélix, Galt, Isger, Molthune, Nidal, Taldor, Varisie
Dieux	Desna, Sarenrae, Érastil, Norgorber

LES NAINS

Les nains font généralement une trentaine de centimètres de moins que les humains et sont plus robustes que même les demi-orques. Ils pèsent en moyenne 50 kg de plus que leur poids apparent, à cause de leur robuste squelette et de leur musculature compacte.

La plupart des nains portent de longs cheveux, et de longues barbes dans le cas des mâles. Les plus traditionnels décorent leur barbe avec des tresses complexes, de petits trophées de bataille, ou des perles commémorant des événements importants de leur vie. Se raser la barbe est considéré comme un écart volontaire pour se distancer des traditions

HISTOIRE DES NAINS

Les nains divisent leur histoire en trois époques. La première de ces époques couvre la vie sous terre des ancêtres des nains, une vie monotone de labeur et de travaux durs.

La seconde ère, que de nombreux nains considèrent comme le temps de la grandeur des nains, reprend les nombreux combats que la race barbus a livrés contre leurs ennemis gobelins et orques. Cette seconde époque se termine par un combat épique qui permet aux nains d'arriver à la surface de Golarion, accomplissant ainsi la « Quête du ciel » que leur avait confiée le dieu Torag. Arrivés à la surface de Golarion, les nains se sont mis à bâtir des places-fortes appelées Citadelles du Ciel (certaines existent encore aujourd'hui, comme Janderhoff).

Les troisième période commence avec le début de l'ère des humains et le début du déclin de la race naine.

ancestrales des nains.

Les nains aventuriers ont tendance à être les membres les plus réservés et conservateurs dans le groupe, alors que chez eux, leur intérêt pour le monde des autres races est considéré comme une folie de jeunesse. Les nains tendent à voir leurs compagnons elfes comme des êtres faiblards qui ont autrefois abandonné le monde aux orques. Ils considèrent les demi-orques comme la progéniture d'une race avec laquelle les nains ont fait la guerre depuis des millénaires, avant même l'arrivée des humains. Personne ne garde rancune comme un nain. Cependant, même un nain obstiné peut outrepasser les préjugés de sa race dans le cas de compagnons proches avec lesquels il a partagé de nombreuses batailles. Pour les nains, l'amitié a plus de valeurs que ces gemmes et cet or dont le désir les pousse à l'aventure.

Le Gladdinggar. Cette coutume naine (que les plus jeunes appellent « kangreddin », marquage sur mur) consiste à graver dans la pierre la rune de son nom à un endroit le plus profond possible (plus profond c'est, mieux c'est).

Fiche technique des nains

Langue	nain
Régions	Montagnes des Cinq Rois (nord-ouest du Taldor), Terres des Rois des Linnorms, Montagnes de l'Esprit [Mindspin Mountains] (est de la Varisie)
Dieux	Torag, Gorum, Abadar, Droskar

LES HUMAINS

Les humains de Golarion possèdent des origines ethniques très diverses. Les plus répandues sont décrites ci-dessous.

LES AZLANTES

Les humains descendant des habitants de l'Ancien Azlante sont généralement caractérisés par un teint pâle ou olive, un front haut, des cheveux noirs, des yeux pourpres (parfois) et un port altier, qui s'accompagne souvent d'une attitude supérieure.

Fiche technique des Azlantes

Langue	ancien azlante
Régions	Absalom, Azlante, Chéliax, Taldor, Andoran, Varisie, Nidal
Dieux	Aroden, Iomédae, obscures divinités azlantes

LES CHÉLAXIENS

Ces descendants des réfugiés azlantes et des envahisseurs ulfes ont des cheveux et des yeux noirs (ou très sombres) et une peau pâle (plus encore que les taldans). Les Chélaixiens sont souvent entrepreneurs et dotés d'une énorme assurance.

Fiche technique des Chélaixiens

Langue	commun
Régions	anciennes colonies de l'empire du Chéliax (comme Andoran, Galt, Molthune, Nirmathas, Varisie)
Dieux	Aroden (mort), Érastil, Iomédae, Zon-Kuthon, culte des diables, Asmodéus

LES GARUNDAIS

Cette ethnie se caractérise par de grandes pommettes, des épaules larges, une peau noire et des cheveux qui blanchissent souvent prématurément. Ces humains, qu'on pense originaires du sud du Garund, se regroupent en vastes noyaux familiaux et fondent des communautés au sein de villes existantes.



Territoires où on trouve des Chélastiens



Territoires où on trouve des Garundais



Fiche technique des Garundais

Langue	osirionais
Régions	Absalom, Geb, Katapesh, Nex, Osirion, Rahadoum, Thuvie
Dieux	Néthys, Sarenrae, Pharasma, Gozreh

LES KÉLÉSHITES

Les Kéléshites sont caractérisés par des cheveux noirs et des yeux couleur amande voire légèrement jaunes. Cette ethnie est originaire des terres de l'empire du Padishah du Kélesh loin à l'est (empire auquel appartient l'actuel Qadira et qui contrôlait autrefois le territoire de l'Osirion). Les Kéléshites sont réputés pour être des individus cultivés, puissants et doués, voire dotés d'un certain complexe de supériorité. Mais on dit également qu'on ne s'ennuie jamais avec un Kéléshite !

Fiche technique des Kéléshites

Langue	kéléshite
Régions	Katapesh, Osirion, Nex, Qadira, Taldor
Dieux	Abadar, Rovagug, Irori, Sarenrae

LES KELLIDES

Cette ethnie est constituée majoritairement de barbares musclés aux cheveux sombres revêtus de peaux de bêtes, prompts à la violence et méfiants à l'égard de la magie. C'est une ethnie originaire de la partie orientale du nord gelé de l'Avistan.

Fiche technique des Kellides

Langue	hallit
Régions	Numérie, Royaume des Seigneurs des Mammouths, Blessure du Monde
Dieux	Desna, Gorum, Minderhal, Rovagug, cultes animaliers

LES MWANGI

Même si la majorité des Avistans ne parviennent pas à faire la différence (ou ne font pas l'effort de la faire), il existe plusieurs groupes de Mwangi, tous originaires du Garund :

- Les Zenj, les plus nombreux, vivent dans des petits villages de pêcheurs ou de chasseurs au sein des jungles et des savanes de l'Étendue Mwangi. Ils sont plus petits que la moyenne et musclés, avec des cheveux noirs et rêches.
- Les Bonuwat sont plutôt des marins (il se déplacent agilement en canoës) et des pêcheurs qui vivent sur la côte ouest. Ce groupe ethnique est caractérisé par des cheveux raides, une taille moyenne, une peau plus sombre et une large bouche au sourire généreux.
- Les Mauxi sont plus grands et possèdent des cheveux raides et une peau grisée ou cendrée. Ce sont sans doute les Mwangi les mieux intégrés (certains sont parvenus à entrer dans les castes dirigeantes de certains pays).
- Finalement, les Bekyar, eux, sont les plus élancés, dépassant souvent les 2 mètres. Leur peau est brun foncé ou noir charbon et leurs cheveux, longs et rêches. Ce sont des esclavagistes qui s'en prennent même parfois aux autres Mwangi.

Territoires où on trouve des Kéléshites**Territoires où on trouve des Kellides****Fiche technique des Mwangi**

Langue	polyglotte
Régions	Zenj : Étendue Mwangi, collines Bandu, jungle Hurlante, Bloodcove, Sargava Bonuwat : Bloodcove, côte Mwangi, Rahadoum, Sargava, Entraves, Terres Détrempées Mauxi : Rahadoum, Thuvie Bekyar : Bloodcove, cap Désolation, Sargava, Entraves, Terres Détrempées
Dieux	Zenj : totémisme Bonuwat : Shimye-Magalla (une combinaison entre Desna et Gozreh) Mauxi : Abadar Bekyar : seigneurs-démons

LES TALDANS

Les Taldans sont les descendants des fondateurs du plus ancien empire avistans encore existant à ce jour (bien que

sur le déclin), le Taldor. Ils descendent sans doute de réfugiés azlantes et d'immigrés kéléshites.

Même si l'âge d'or et de gloire du Taldor est terminé depuis longtemps, les Taldans restent souvent attachés à certaines anciennes traditions et considèrent bien souvent que leur peuple est supérieur aux autres. Beaucoup pensent que « un Taldan snob » est un parfait pléonasm.

Fiche technique des Taldans

Langue	commun (taldan)
Régions	Absalom, Andoran, Brévoy, Chélix, Druma, Galt, Isger, Dernier-Rempart, Molthune, Nirmathas, Qadira, Taldor
Dieux	Abadar, Aroden (mort), Cayden Cailean, Shélyn, Sarenrae, Norgorber, Calistria

LES TIANAIS

Cette ethnie regroupe tous les habitants du continent de Tian Xia et se compose de plusieurs groupes (que les Avistans ne parviennent pas vraiment à distinguer). Le plus grand de ces groupes est celui des Tian-Shu ; ces individus sont généralement caractérisés par une taille inférieure à celle des humains avistans, une peau mate, des yeux bruns en amande et des cheveux raides noirs ou brun foncé. Les autres groupes sont relativement similaires (du moins pour les non-Tianais), à quelques différences subtiles près. Les Tian-La sont plus trapus et possèdent une peau plus claire et des cheveux épais et bouclés. Chez les Tian-Sing, un groupe de Tianais qui



Azlante

Chélixienne

Kéléshite

Varisienne

paraissent encore plus émaciés que la moyenne, on retrouve souvent des yeux verts et des cheveux tendant vers le roux. Chez les Tian-Min (qui vivent dans l'empire du Minkai), on retrouve diverses couleurs d'yeux (bleu, vert, violet, orange-



Territoires où on trouve des Taldans



Territoires où on trouve des Tianais

rouge, noir et brun par exemple). De nombreux Tianais sont obsédés par la généalogie. La plupart des Tianais rencontrés en Avistan y ont immigré en traversant la Couronne du Monde.

Fiche technique des Tianais

Langue	tianais
Régions	Absalom, Katapesh, Terres des Rois des Linnorms, Royaume des Seigneurs des Mammouths, Tian-Xia, Varisie
Dieux	Irori, culte des ancêtres, animisme, kami (manifestations des esprits et des dieux)

LES ULFES

Les Ulfes sont les descendants des anciens pillards du nord de l'Avistan qui descendaient le long de la côte sur de redoutables drakkars. Ils sont généralement assez grands (au moins 1,80 mètre), possèdent une peau pâle et des cheveux blonds, couleur paille ou roux (souvent portés en tresses).

Ils ont la réputation d'être forts, assez stupides et silencieux, d'avoir un accent étrange et de porter des fourrures animales. Ces fiers guerriers du nord (dont on dit qu'ils chantent en combattant) ont abandonné (pour la plupart) les attaques sur le sud (qu'il considère comme décadent) et vendent souvent leurs services comme gardes du corps ou marins.

Fiche technique des Ulfes

Langue	skalde
Régions	Irrisen, Terres des Rois des Linnorms, Varisie
Dieux	Desna, Érastil, Gorum, Torag



LES VARISIENS

Les Varisiens forment le peuple natif de la région à laquelle ils ont donné leur nom, la Varisie. Il s'agit principalement d'un peuple de nomades avec une riche tradition bardique de contes et de danses. La réputation des Varisiens est plutôt mauvaise ; on les prend souvent pour des voleurs et des menteurs. C'est sans doute parce qu'on les confond avec le Sczarni, un groupe de criminels organisés dont, il est vrai, la plupart sont des Varisiens. Les Varisiens sont décrits de manière plus approfondie plus loin.

Fiche technique des Varisiens

Langue	varisien
Régions	Partout, mais surtout Varisie, Ustalav, les environs du lac d'Encarthan



Fiche technique des Varisiens

Dieux Calistria, Cayden Cailean, Desna, Érastil, Norgorber, Shélyn, Urgathoa, Zon-Kuthon

LES VUDRANAIS

Il s'agit de l'ethnie originaire du lointain Vudra, une terre à la fois mystérieuse et mythique qu'on connaît surtout en Avistan grâce aux ambassadeurs vudranais de l'île de Jalmeray. La culture vudranaise prône l'accomplissement de soi. Leur religion possède des milliers de dieux. Et leur philosophie mêle castes et réincarnation : chacun naît dans une caste pour une bonne raison et doit tenter au mieux de remplir son rôle, sans viser ni plus bas ni plus haut ; c'est seulement ainsi qu'il sera récompensé lors de sa prochaine réincarnation et qu'il pourra accéder à une caste supérieure puis finalement à l'illumination et au Nirvana.

Fiche technique des Vudranais

Langue	vudranais
Régions	Absalom, Jalmeray, Katapesh, Nex, Osirion
Dieux	Gruhashta (le neveu et conseiller d'Irori chargé de veiller sur Golarion en attendant qu'elle atteigne l'illumination), Irori, Suyuddha (déesse de la caste guerrière et de la tactique), centaines d'autres dieux



LES DIEUX DE GOLARION

Ce chapitre présente brièvement les principaux dieux vénérés sur Golarion. En plus des informations de base, on indique également, pour chacun des dieux, des options de conjuration additionnelles ainsi que des règles spéciales concernant l'accès aux sorts. Bien sûr, chaque MJ est libre d'utiliser ces règles ou de les ignorer.

Les options de conjuration additionnelles se présentent sous la forme de nouveaux choix possibles lors de l'utilisation d'un sort de *conjuration des monstres*. Un tableau indique les options additionnelles en fonction du niveau du sort. Ces options sont disponibles aux prêtres des dieux associés.

Les règles spéciales, quant à elles, permettent généralement aux prêtres des divinités concernées de préparer certains sorts comme s'il s'agissait de sorts divins d'un niveau donné, ou encore de préparer certains sorts divins de haut niveau en utilisant un emplacement de plus bas niveau. Ces règles concernent parfois également d'autres lanceurs de sorts divins que les prêtres (paladins, rôdeurs ou druides par exemple).

LES DIEUX PAR ALIGNEMENT

	Loyal	Neutre	Chaotique
Bon	Érastil Iomédae Torag	Sarenrae Shélyn	Desna Cayden Cailean
Neutre	Abadar Irori	Gozreh Pharasma Néthys	Gorum Calistria
Mauvais	Asmodéus Zon-Kuthon	Urgathoa Norgober	Lamashtu Rovagug

ABADAR

Maître du Premier Coffre-Fort

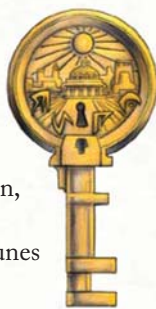
Alignement : LN

Thème : Dieu des villes, de la loi, de la richesse, des marchands (Taldan)

Domaines : terre, loi, noblesse, protection, voyage

Symbole : clef d'or gravée d'une cité, de 4 runes et d'un trou de serrure

Arme de prédilection : arbalète



On dit qu'Abadar vit dans la ville parfaite d'Aktun, où il monte la garde devant le Premier Coffre-Fort. Les légendes prétendent que les vastes salles du Premier Coffre-Fort contiennent une copie parfaite de tous les objets jamais conçus, de l'épée longue sans défaut à la loi sans défaut. Depuis Aktun, le Maître du Premier Coffre-Fort travaille à amener la civilisation partout dans le monde.

On représente souvent Abadar comme un homme propre et bien habillé portant les atours de la richesse et de la civilisation. Tout à son sujet est raffiné, de son armure de plaques en or jusqu'à sa cape brodée de décorations. De plus, le Maître du Premier Coffre-Fort apparaît toujours avec une clef ornée sur lui.

Les prêtres d'Abadar sont organisés et passent la plupart de leur temps à aider les communautés à prospérer et à s'agrandir. Ils se préoccupent moins de la morale que de l'expansion de la civilisation. Malgré cela, leurs efforts tendent généralement vers le bien-être de tous.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuration de monstres II</i>	aigle céleste à deux têtes* (LN)
<i>conjuration de monstres III</i>	hippogrieffe céleste (LN)
<i>conjuration de monstres IV</i>	aigle géant céleste à deux têtes* (LN)
<i>conjuration de monstres V</i>	griffon céleste (LN)
<i>conjuration de monstres IX</i>	kolyarut

(* Ces créatures ont deux têtes ; elles bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception mais ne gagnent pas d'attaque supplémentaire.

Règles spéciales. Les prêtres d'Abadar peuvent préparer *mot de rappel* comme un sort de 5e niveau si les sanctuaires qu'il désigne sont les temples de la ville où ils habitent. Les paladins peuvent faire de même en tant que sort de 4e niveau et sous les mêmes conditions.

(ARODEN)

Le Dernier Azlante,

Le Dernier des Premiers Humains

Alignement : LN

Thème : Dieu de la culture humaine, de l'innovation et de l'histoire (Azlante)

Domaines : gloire, connaissances, loi, protection

Arme de prédilection : épée longue



Il y a de cela 5000 ans, le dernier des Azlantes, le héros immortel Aroden, releva la Pierre des Étoiles depuis les profondeurs de la Mer Intérieure et l'installa à Absalom et devint un dieu. Par après, Aroden devint la divinité principale du Taldor, une nation descendant des Azlantes et avide de conquêtes. L'étendue de cette religion s'étendit en même temps que le territoire de Taldor. Lorsque ce royaume sombra dans la décadence il y a quelque 700 ans, le haut clergé d'Aroden quitta la capitale de Taldor pour s'établir en Chéliax, qui se déclara bientôt indépendante de Taldor.

Les plus fervents adorateurs d'Aroden parcoururent le monde pour étendre l'empire du Chéliax et répandre la bonne parole d'Aroden. Il y a 100 ans de cela, pour une raison mystérieuse, Aroden mourut, abandonnant ses serviteurs sans pouvoirs. Cet événement mena à la dissolution de l'empire du Chéliax et à la montée au pouvoir d'un courant diabolique. La plupart des anciens fidèles se sont tournés vers une missionnaire héroïque devenue déesse, Iomédae.

ASMODÉUS

Le Prince des Ténèbres

Alignement : LM

Thème : Dieu (diable) de la tyrannie, de l'esclavage, de la fierté, des contrats

Domaines : mal, feu, loi, magie, tromperie

Symbole : pentacle rouge

Arme de prédilection : masse

Certains disent que, lorsque le monde fut créé, Asmodéus écrivit le contrat de la création, que tous les dieux promirent de respecter. Ses fidèles pensent que ce contrat est la clef qui lui permettra d'atteindre une victoire totale qui marquera le début d'un nouvel âge sous le règne infernal d'Asmodéus.

Asmodéus est souvent représenté comme un humain à la peau rouge avec des cornes noires, des sabots et une aura pâle de flammes. Dans ses temples, on trouve souvent des peintures le représentant en être gigantesque devant lequel tous les autres dieux se prosternent.

Les prêtres d'Asmodéus s'habillent généralement de noir et de rouge. On les retrouve auprès des esclavagistes, des bureaucrates, des tyrans et de certains nobles doués pour le baratin.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres II</i>	molosse infernal (LM)
<i>conjuración de monstres IV</i>	cerberai (LM)
<i>conjuración de monstres V</i>	diable barbu (LM)

Règles spéciales. Les prêtres d'Asmodéus peuvent préparer *mission* en tant que sort de 4e niveau et peuvent préparer une variante de *quête* comme sort de 5e niveau autorisant un jet de Volonté.

CALISTRIA**La Savoureuse Piqure****Alignement :** CN**Thème :** Déesse de la tromperie, de la luxure, de la vengeance (Elfe)**Domaines :** chaos, charme, connaissance, chance, tromperie**Symbole :** trois dagues dont les pommeaux se touchent**Arme de prédilection :** fouet

Les elfes vénèrent une série de divinités, mais c'est Calistria qu'ils tiennent en plus haute estime. Elle fait appel à la nature guerrière et détachée typiquement elfique. Certains la considèrent comme une déesse de la tromperie, alors que d'autres apprécient son esprit audacieux. Complotant et prévoyant son prochain coup à tout moment, Calistria manoeuvre sans cesse pour obtenir une position plus avantageuse.

L'iconographie de son clergé représente Calistria comme l'idéal de la beauté elfique, portant une robe qui ne cache presque rien, de longues et gracieuses oreilles, des membres fins et un sourire suggestif qui danse sur ses lèvres. Les guêpes géantes, ses créatures préférées, apparaissent souvent à ses côtés.

Dans les territoires humains, les temples de Calistria abritent souvent une communauté de prostitué(e)s sacré(e)s, chacun(e) avec ses propres contacts dans la société. Tout ceci constitue un terrain très propice aux ragots, aux trahisons et aux opportunités, ce qui assure une popularité grandissante à ce culte.

**OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES**

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres I</i>	abeille géante (N)
<i>conjuración de monstres II</i>	tiefelin roublard 1 (CN)
<i>conjuración de monstres V</i>	arachnophage (N)
<i>conjuración de monstres VIII</i>	nuée de guêpes infernales (CM)

Règles spéciales. Les prêtres de Calistria peuvent préparer *rage* comme sort de 3e niveau et *suggestion* comme sort de 4e niveau (mais ceux qui possèdent le domaine du Charme y ont accès plus tôt).

CAYDEN CAILEAN**Le Héros Saoul****Alignement :** CB**Thème :** Demi-dieu de la liberté, du vin, de la bravoure (Taldan)**Domaines :** chaos, charme, bien, force, voyage**Symbole :** gobelet de fer ébréché et usé**Arme de prédilection :** rapière

Les légendes disent que Cayden Cailean n'a jamais eu l'intention de devenir un dieu. En tant que mercenaire travaillant à Absalom, Cayden était connu comme quelqu'un qui acceptait toutes les offres d'emploi, pour autant que la cause soit juste et que le salaire soit généreux.



Il dépensait souvent ses gains en boissons fortes. Une nuit, dans sa stupeur alcoolique, un soûlard le mit au défi de passer le test de la Pierre des Étoiles. Par après, Cayden Cailean disparut, sans doute tué par les puissants gardiens de l'artefact. Quelques jours plus tard, cependant, il émergea de la cathédrale sacrée de la Pierre des Étoiles en tant que dieu vivant.

Les représentations de Cayden le montrent tel qu'il était de son vivant, avec une chope de bière dans une main et son épée dans l'autre. D'autres illustrations le représentent avec des menottes brisées autour des poignets, symbolisant le fait qu'il était parvenu à s'évader des préoccupations de la vie mortelle.

Les membres de sa foi font d'excellents guides, prompts à sourire face au danger et toujours prêts à s'amuser même dans les pires circonstances. Ses temples festifs ressemblent à des débits de boissons et attirent des membres de toutes les classes sociales.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres II</i>	molosse de Cayden (chien de selle céleste) (CB)
<i>conjuración de monstres III</i>	satyre sans flûtes de pan (CB)
<i>conjuración de monstres V</i>	oxydeur (N) ou satyre avec flûtes de pan (CB)

Règles spéciales. Les prêtres de Cayden Cailean peuvent préparer *neutralisation du poison* en tant que sort de 3e niveau. Ses prêtres peuvent également lancer *ouverture* de manière spontanée comme un sort de 1e niveau mais seulement pour ouvrir les menottes, les chaînes ou les entraves utilisées

pour emprisonner ou ralentir quelqu'un (ses bardes peuvent apprendre *ouverture* comme s'il s'agissait d'un sort de barde de 2e niveau). Lorsqu'un prêtre de Cayden Cailéan lance *création d'eau*, il peut créer de la bière ou du vin simple (1 gobelet par niveau) ; de même, leurs sorts de *création de nourriture et d'eau* peuvent produire de la bière ou du vin plutôt que de l'eau (ces liquides ne restent consommables que pendant la même durée que la nourriture).

DESNA

Le Chant des Sphères

Alignement : CB

Thème : Déesse des rêves, des étoiles, des voyageurs, de la chance (Varisienne)

Domaines : chaos, bien, libération, chance, voyage

Symbole : papillon portant des symboles d'étoile, soleil et lune

Arme de prédilection : lamétoile



Alors que les autres dieux créaient le monde, selon la légende, Desna était occupée à placer les étoiles dans les cieux, contente de laisser les autres dieux créer un endroit plein de merveilles qu'elle et ses fidèles pourraient explorer. Depuis ce jour, tous ceux qui regardent les étoiles se retrouvent perdus dans les mystères sans fin du ciel.

Desna apparaît souvent comme une belle femme elfique revêtue de robes amples avec des ailes de papillon de couleurs vives dans son dos. Des nuées délicates de papillons accompagnent fréquemment ses représentations.

Les fidèles de Desna traversent le monde à la recherche de nouvelles expériences, tout en tentant toujours de vivre la vie pleinement. Leurs temples sont des lieux ouverts de légèreté ; la plupart possèdent un toit ouvert ou transparent pour laisser entrer la lumière du ciel nocturne et comportent de nombreuses cartes astrologiques marquant les événements célestes importants.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres II</i>	lyrakien (CB, voir Pathfinder #2)
<i>conjuración de monstres III</i>	roi des étoiles (CB, comme un aigle géant)
<i>conjuración de monstres VII</i>	jeune dragon d'ariain (CB, avec le sous-type extraplanaire)

Règles spéciales. Les prêtres et les druides de Desna peuvent préparer le sort de *songe* en tant que sort de 5e niveau. Ses rôdeurs peuvent le préparer comme un sort de 4e niveau.

ÉRASTIL

Le Vieil Archer

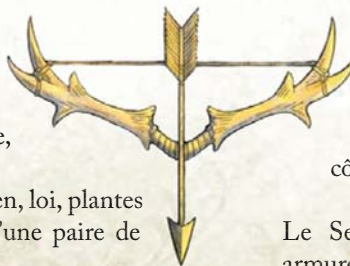
Alignement : LB

Thème : Dieu de la ferme, de la chasse, du commerce, de la famille (Ulfen)

Domaines : animal, communauté, bien, loi, plantes

Symbole : flèche dans un arc fait d'une paire de bois de cerf

Arme de prédilection : arc long



La vénération d'Érastil remonte à l'époque où les humains commencèrent à domestiquer et à dominer leur environnement naturel. Les légendes pastorales racontent

qu'Érastil aurait fabriqué le premier arc comme un cadeau pour les mortels afin de leur permettre d'apprendre à chasser et à survivre dans un monde dangereux.

Les fidèles rustiques d'Érastil portent souvent une petite plaque de bois gravée avec l'image du dieu. Il apparaît comme un vieux trappeur humain avec un arc en main ou comme une grande créature humanoïde avec la tête d'un cerf. Ces images représentent souvent Érastil en train de repousser des animaux sauvages ou d'autres bêtes.

On peut trouver des fidèles d'Érastil dans la plupart des petits villages et des villes, où ils font connaître leur dieu plus par les actes que par les sermons. On fait souvent appel à ses prêtres pour aider à bâtir des maisons, pour mettre des enfants au monde, pour superviser le commerce et bénir les récoltes. Les autels à Érastil sont généralement de simples bâtiments de bois qui servent également de lieux de rassemblement dans les communautés rurales.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres/d'alliés naturels II</i>	cerf céleste (LB, Pathfinder #32)
<i>conjuración de monstres/d'alliés naturels III</i>	ours sanguinaire céleste (LB)

Règles spéciales. Les prêtres d'Érastil peuvent préparer *baie nourricière* en tant que sort de 2e niveau et les druides peuvent lancer ce sort sur des noisettes ou des graines aussi bien que sur des baies. Les prêtres et les paladins peuvent lancer *messenger animal* en tant que sort de 2e niveau et tous les prêtres peuvent utiliser ce sort sur n'importe quel animal non hostile (y compris les animaux de garde amicaux et les animaux domestiques).

GORUM

Notre Seigneur de Fer

Alignement : CN

Thème : Dieu de la force, du combat, des armes (Kellid)

Domaines : chaos, destruction, gloire, force, guerre

Symbole : épée de fer plongée dans le côté d'une montagne

Arme de prédilection : épée à 2 mains



Les prêtres de Gorum disent que Notre Seigneur de Fer fut forgé dans la première grande bataille entre les orques et les humains. Lorsque la poussière du conflit fut enfin retombée, tout ce qui restait était une armure de fer. Depuis ce jour, les guerriers mourant et les chevaliers victorieux jurent parfois qu'ils ont vu Gorum délivrer le coup mortel ou charger à leurs côtés.

Le Seigneur de Fer apparaît généralement comme une armure de plaques complète équipée de pointes, avec une paire d'yeux rouges brûlants mais aucune chair visible.

Les prêtres de Gorum les plus importants portent une armure similaire pour les cérémonies importantes et au combat. Les fidèles prétendent que l'esprit de Gorum vit dans le fer, qu'il

forme une arme ou une armure, et prennent grand soin à polir et à entretenir leur équipement de métal.

Les guerriers d'Avistan et d'au-delà en appellent à Gorum pour qu'il renforce leurs lames et les aide dans les combats à venir. Ses temples ressemblent plus à des forteresses qu'à des lieux de vénération, et sont construits pour résister aux assauts.

Gorum. Les prêtres et les druides de Gorum peuvent préparer *rage* en tant que sort de 3e niveau et *corps de fer* en tant que sort de 8e niveau. Les prêtres peuvent préparer *métal brûlant* en tant que sort de 3e niveau. Les druides ne peuvent pas utiliser le sort de *rouille*. Les druides de Gorum peuvent porter des armures de métal mais ils ne peuvent pas lancer de sorts lorsqu'ils en portent une et elle ne se fond pas en eux lorsqu'ils utilisent leur capacité de forme animale. Les druides qui préfèrent utiliser une armure de métal se procurent une armure qui correspond à une forme animal en particulier et demandent à leurs alliés ou à des esclaves de les aider à la revêtir avant le combat.

GOZREH

Le Vent et les Vagues

Alignement : N

Thème : Dieu de la nature, du climat, de la mer (Mwangi)

Domaines : air, animal, plantes, eau, climat

Symbole : une feuille avec une goutte d'eau coulant de sa pointe

Arme de prédilection : trident



Les marins disent que Gozreh se trouve à l'horizon, là où la mer rencontre le ciel. Né de la fureur de l'océan et de la colère des vents, Gozreh est une divinité inconstante. Ceux qui travaillent sur les eaux ou comptent sur la pluie le savent mieux que quiconque, et s'assurent d'apaiser et d'honorer Gozreh lorsque les vents et les vagues sont favorables.

Gozreh possède deux aspects, qu'on rencontre avec la même fréquence dans les représentations. Lorsqu'il est en mer ou sur l'eau, Gozreh est une femme avec des cheveux sauvages verts qui flottent sur le vent, dont le corps se transforme en vagues sans fin. Dans le ciel et sur terre, Gozreh est un homme âgé avec une longue barbe blanche qui émerge d'un large nuage de tempête. Les temples situés dans les villes portuaires vénèrent les deux représentations.

Les temples de Gozreh sont toujours ouverts au ciel et contiennent souvent un bassin ou de l'eau en leur centre. Les voyageurs qui se préparent pour un long voyage sur l'océan cherchent fréquemment l'avis de ses prêtres. Ces derniers accordent également une bénédiction annuelle aux fermiers, avant les semailles du printemps.

Règles spéciales. Les prêtres, les druides et les rôdeurs de Gozreh peuvent préparer *vent de murmures* en tant que sort de 2e niveau. Ils possèdent également une variante aquatique pour communiquer avec les créatures sous-marines. Les druides peuvent préparer *marche sur les ondes* en tant que sort de 3e niveau. Les rôdeurs peuvent préparer *création d'eau* et *purification de la nourriture et de l'eau* en tant que sort de 1er niveau.

IOMÉDAE

L'Héritière

Alignement : LB

Thème : Déesse de la bravoure, des dirigeants, de la justice, de l'honneur (Chéliax)

Domaines : gloire, bien, loi, soleil, guerre

Symbole : une épée longue avec un halo solaire derrière le pommeau

Arme de prédilection : épée longue



En tant que mortelle, Iomédae se fit connaître lors de la Croisade Brillante, pendant laquelle elle conduisit les Chevaliers d'Ozem vers une série de victoires sur le Tyran aux murmures. La réussite du test de la Pierre aux étoiles quelque temps après octroya à la vaillante épéiste une étincelle de divinité et l'attention d'Aroden, qui la prit comme héraut. Aujourd'hui, l'église d'Iomédae a absorbé la plupart des derniers fidèles d'Aroden et dévoue une grande partie de son attention aux Croisades Mendéviennes contre les horreurs de la Blessure du Monde.

Iomédae apparaît comme une épéiste redoutable, revêtue d'une armure de bataille, portant un bouclier resplendissant et arborant des marques héraldiques. Son texte sacré, « les Actes d'Iomédae » (ou plus simplement « les Actes »), contient un récit des miracles personnels d'Iomédae à travers Avistan et Garund et démontre la puissance d'Aroden.

Les fidèles d'Iomédae ont un sens développé de la justice et de l'équité et une dévotion encore plus forte au maniement de l'épée et à la gouvernance. Ils croient que la justice vient de la loi et supportent avec enthousiasme l'expansion de la civilisation aux peuples « sauvages ». Ses prêtres ont la réputation d'être dignes de confiance, ce qui les sert bien lors de leurs travaux politiques.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres IV</i>	lion céleste (LB)
<i>conjuración de monstres/d'alliés naturels VI</i>	griffon céleste (NB)

Règles spéciales. Les prêtres d'Iomédae peuvent préparer *épée sainte* en tant que sort de 8e niveau. Ses prêtres peuvent préparer *espoir* et *marque de la justice* comme sorts de 4e niveau et ses paladins, comme des sorts de 3e niveau.

IRORI

Le maître des maîtres

Alignement : LN

Thème : Dieu de l'histoire, de la connaissance, de la perfection de soi (Vudran)

Domaines : guérison, connaissance, loi, force, rune

Symbole : main bleu foncé, paume visible, dans un cercle bleu ciel

Arme de prédilection : mains nues



Les fidèles d'Irori prétendent qu'il était autrefois un mortel qui atteignit la perfection absolue mentale et physique et devint donc un dieu. Bien que de nombreux Avistans de la Mer Intérieure se méfient de ses fidèles, l'église du Maître des

Maîtres gagne en popularité au sein de ceux qui recherchent de l'ordre en ces temps troublés.

Irori est très rarement représenté, car ses fidèles pensent qu'aucune icône ne pourrait rendre son image parfaite. Au lieu de cela, ils le décrivent comme un homme de Vudra parfait, sans cheveux ni poils sauf une longue tresse, portant de simples robes et des sandales de bois. Les temples dédiés à Irori ne sont généralement pas ouverts au public. A l'intérieur, ses fidèles étudient et s'entraînent nuit et jour dans une quête sans fin pour atteindre la perfection et purifier leur force vitale. D'après les fidèles, ceux qui s'élèvent au rang de maître vont rejoindre Irori lorsqu'ils meurent afin de le servir pour toujours, alors que ceux qui échouent sont réincarnés pour recommencer leur voyage.

LAMASHTU

La Mère des Monstres

Alignement : CM

Thème : Déesse de la folie, des monstres, des cauchemars (Démon)

Domaines : chaos, mal, folie, force, tromperie

Symbole : tête de chacal monstrueuse avec trois yeux

Arme de prédilection : cimenterre à 2 mains



Les gnolls prétendent que lorsque Lamashtu vit pour la première fois une hyène, elle le prit comme consort et le premier gnoll naquit. Les minotaures disent la même chose au sujet des taureaux, et ainsi des milliers d'histoires similaires existent au sujet de créatures citant la Mère des Monstres comme l'origine de leur race.

Les représentations grossières de Lamashtu la dépeignent comme une femme à tête de chacal, avec de longues ailes à plumes, des pieds munis de griffes et un grand ventre gonflé. De telles images incluent fréquemment une multitude de monstres rassemblés à son appel, les créatures préférées se tenant au-dessus des autres.

Ceux qui vénèrent la Mère des Monstres cherchent les difformités en eux et chez les autres. Des rituels de scarification et de mutilation sont communs au sein des fidèles. Bien qu'elle soit généralement vénérée par des races monstrueuses telles que les gnolls, les méduses et les gobelins, certains cultes humains pratiquent ses litanies funestes en secret, mettant à l'honneur les naissances d'êtres monstrueux ou détruisant des oeuvres de beauté.

Options de conjuration additionnelles. Les druides et les rôdeurs de Lamashtu peuvent utiliser les sorts de *conjuración d'alliés naturels* pour invoquer des versions fiélonnes des animaux auxquels ces sorts leur donnent normalement accès.

Règles spéciales. Les prêtres de Lamashtu peuvent préparer *cauchemar* comme un sort de 5e niveau. Les druides et les prêtres de Lamashtu peuvent préparer *métamorphose funeste* comme un sort de 5e niveau.

NÉTHYS

L'Oeil qui Voit Tout

Alignement : N

Thème : Dieu de la magie



Domaines : destruction, connaissance, magie, protection, rune (Garundi)

Symbole : masque androgyne en porcelaine, moitié noir, moitié blanc

Arme de prédilection : bâton

Les textes anciens d'Osiriani mentionnent un puissant dieu-roi appelé Nethys, dont la magie lui permettait de voir tout ce qui se passait, même à travers les plans du Grand Au-delà. Le savoir qu'il gagna à travers ces visions le transforma en dieu mais brisa son esprit. Depuis lors, Nethys est un esprit divisé : une part décidée à détruire le monde et l'autre ayant juré de le protéger.

Nethys est souvent représenté avec ses deux aspects en action.

Un côté est brûlé et brisé et libère une magie terrible sur le monde, alors que l'autre moitié est calme et sereine et utilise de la magie pour guérir les malades et protéger les innocents.

L'église de Nethys tente de suivre une ligne d'équilibre entre ces deux chemins, mais les autels individuels ou les temples spécifiques pourraient bien vénérer un aspect plutôt que l'autre. Dans tous les cas, les prêtres de Nethys prouvent la magie sous toutes ses formes, quel que soit le but pour lequel elle est utilisée. Cela rend ce dieu populaire chez les magiciens, quels que soient leurs choix de vie.

Règles spéciales. Les fidèles de Nethys ne peuvent pas utiliser *transfert de sorts* ni aucun autre sort qui octroie des capacités de lancement de sorts sur des cibles qui ne peuvent normalement pas lancer de sorts ni utiliser de pouvoirs magiques ; c'est considéré comme un partage indigne de la bénédiction qu'est la magie.

NORGORBER

Le Faucheur de Réputation

Alignement : NM

Thème : Dieu de l'avarice, des secrets, du poison, du meurtre (Taldan)

Domaines : charme, mort, mal, connaissance, tromperie

Symbole : masque noir avec une étoile d'argent pour oeil gauche

Arme de prédilection : épée courte



On ne connaît pas grand chose de la vie de Norgorber à Absalom avant qu'il ne devienne un dieu grâce au test de la Pierre des Étoiles. Les membres de cette foi ne reculent devant rien pour garder le secret sur sa vie, recourant même au meurtre si nécessaire pour garder les origines de Norgorber dans les ténèbres. Certains pensent que, si la véritable nature du Faucheur de Réputation venait à être découverte, il serait vaincu.

Le culte de Norgorber se divise en quatre groupes, chacun mettant l'accent sur un des aspects du dieu et ignorant les autres. Ils portent souvent des masques comme symboles de leur dévotion et pour garder leur identité secrète (même à Absalom, où l'église est marginalement acceptée). Malgré la division, l'église continue à collaborer sur certaines tâches, choisissant leurs actes avec soin afin de façonner le futur selon un plan secret.

Les temples dédiés à Norgorber sont rarement connus en tant que tels. Ils sont souvent cachés dans des commerces légitimes, transformés la nuit de sorte que les fidèles puissent comploter et prier. Les prêtres sont des maîtres imitateurs capables de prendre l'identité d'un autre et de l'utiliser pour commettre des méfaits.

Règles spéciales. Les prêtres et les druides de Norgorber peuvent lancer *poison* de manière spontanée. Les prêtres de Norgorber peuvent préparer *non-détection* comme sort de 3e niveau et lancer *exécution* de manière spontanée.

PHARASMA

La Dame des Tombes

Alignement : N

Thème : Déesse du destin, de la mort, des prophéties, de la naissance (Garundi)

Domaines : mort, soin, connaissance, repos, eau

Symbole : comète dont la queue forme une spirale

Arme de prédilection : dague



Situé au sommet d'un pic impossiblement haut, l'Ossuaire de Pharasma attend tous les mortels. Une fois arrivés là, ils prennent place dans une grande file et attendent d'être jugés et d'être envoyés vers leur destination finale. Seuls ceux qui ne le méritent pas finissent dans son cimetière, leurs âmes abandonnées pourrissant pour l'éternité. Les légendes disent que Pharasma savait que la mort d'Aroden allait très bientôt se produire et qu'elle l'a même jugé, mais qu'elle n'a rien fait pour prévenir ses fidèles, dont nombre sombrèrent dans la folie à cause de cet événement.

Pharasma est représentée comme une sage-femme, un prophète fou, ou le faucheur des morts, selon son rôle. Les femmes enceintes portent souvent des petites représentations de Pharasma sur de longs colliers afin de protéger leurs futurs bébés et leur donner une bonne vie.

Le clergé de Pharasma se rassemble dans des cathédrales gothiques situées généralement près du cimetière de la ville. Ses fidèles détestent les morts-vivants et ne reculent devant rien pour détruire ces abominations partout où ils les rencontrent.

Règles spéciales. Les adeptes, les bardes, les rôdeurs, les ensorceleurs et les magiciens de Pharasma peuvent apprendre *augure* (2e niveau), *mise à mort* (2e niveau) et *communication avec les morts* (3e niveau) comme s'ils étaient sur leur liste de classe. Les prêtres considèrent *clairaudience/clairvoyance* (3e niveau), *simulacre de vie* (2e niveau) et *moment de présence* (8e niveau) comme des sorts appartenant à leur liste.

ROVAGUG

La Bête Hirsute

Alignement : CM

Thème : Dieu de la destruction, des désastres, de la colère (Monstre)

Domaines : chaos, mal, destruction, climat, guerre

Symbole : bouche circulaire avec des crocs ceinte de neuf pattes d'araignées



Arme de prédilection : grande hache

À l'aube de la préhistoire, Rovagug naquit pour détruire le monde, mais tous les autres dieux s'unirent côte à côte contre lui. Des légions sans nombre moururent dans le combat mais, à la fin, Sarenrae trancha dans le monde, créant ainsi une ouverture, et emprisonna Rovagug à l'intérieur ; et Asmodéus le lia à sa prison, conservant la seule clef. Les seules images de Rovagug le montrent comme un monstre terrible d'une taille et d'une puissance inimaginables.

Parmi toutes les religions, bien peu sont aussi haïes par les peuples civilisés que celle de Rovagug. Ses temples sont bannis dans pratiquement toutes les villes importantes, ce qui pousse ses fidèles à ériger des autels secrets. Dans les contrées sauvages, divers monstres paient hommage à ce dieu, y compris les driders, les orques, les ropers et les troglodytes. De nombreux fidèles pensent que la Chute de la Pierre des Étoiles sur terre réveilla leur dieu et que le temps où il sera libre approche à grands pas. Les premiers signes de son retour seraient l'arrivée des Engeances de Rovagug, d'immenses bêtes qui sortent à intervalle régulier de la fosse de Gormuz en Casmaron, l'endroit où Rovagug fut autrefois emprisonné. La légendaire tarrasque serait la plus puissante et la plus terrifiante de ces Engeances, bien que d'autres aient également marqué l'histoire.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuraton de monstres III</i>	étrangleur (CM, avec le sous-type extraplanaire)
<i>conjuraton de monstres IV</i>	grick fiélon (NM) ou babélien (CM, avec le sous-type extraplanaire)
<i>conjuraton de monstres VII</i>	emkrah (CM, Pathfinder #21)

Règles spéciales. Les adeptes, les prêtres et les druides de Rovagug peuvent préparer *métamorphose funeste* comme sort de 4e niveau.

SARENRAE

La Fleur de l'Aube

Alignement : NB

Thème : Déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté, de la guérison (Keleshite)

Domaines : feu, gloire, bien, soin, soleil

Symbole : ange, bras ouverts, avec des ailes courbées formant un ankh

Arme de prédilection : cimenterre



Lorsque les forces primales créèrent Golarion, Asmodéus planta un cancer maléfique sur le monde, caché par les ténèbres perpétuelles. La doctrine de la foi de Sarenrae raconte comment la Fleur de l'Aube amena la lumière au monde et, avec elle, la vérité et l'honnêteté. Ceux qui s'étaient tournés vers le mal aperçurent leur malfaisance et furent pardonnés par la lumière de Sarenrae.

L'art religieux représente la déesse du soleil comme une femme forte avec une peau de bronze et une chevelure de flammes dansantes. Alors qu'une main tient la lumière du soleil, l'autre agrippe un cimenterre avec lequel elle peut

châtier ceux qui ne changent pas leur mauvaises manières.

Le clergé de Sarenrae est pacifique la plupart du temps, s'occupant de leurs ouailles avec des gestes et des paroles douces. Cette gentillesse disparaît lorsque l'église est amenée à agir contre un mal sans espoir de rédemption. Dans ces moments, les prêtres deviennent des derviches, dansant parmi leurs ennemis tout en laissant leurs cimenterres leur accorder la rédemption finale.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres VI</i>	jann (NB)
<i>conjuración de monstres/d'alliés naturels VII</i>	djinn (NB)
<i>conjuración de monstres/d'alliés naturels VIII</i>	efrit repentí (LB, sans souhait)

Règles spéciales. Les prêtres, les paladins et les rôdeurs de Sarenrae peuvent préparer *mission* comme sort de 4e niveau mais ils ne peuvent l'utiliser que pour empêcher la cible d'accomplir des activités illégales ou amORAles. Les bardes, les prêtres, les paladins et les rôdeurs de Sarenrae peuvent préparer *lame de feu* en tant que sort de 2e niveau.

SHÉLYN

La Rose Éternelle

Alignement : NB

Thème : Déesse de la beauté, de l'art, de l'amour, de la musique (Taldan)

Domaines : air, charme, bien, chance, protection

Symbole : oiseau exotique avec une longue queue arc-en-ciel

Arme de prédilection : glaive



Une ancienne histoire raconte comment Shélyyn vola le glaive *Murmure d'âmes* à son demi-frère Zon-Kuthon pour tenter de le ramener vers le bien. Cela ne fonctionna pas, mais les tentatives de l'arme intelligente de la corrompre ne marchèrent pas non plus.

Toutes les représentations de Shélyyn, quelle que soit la race ou l'ethnie, la montrent comme une jeune femme à peine sortie de son enfance, avec des yeux bleus ou argentés. Ses cheveux châtain descendant jusqu'aux chevilles sont décorés de rubans aux couleurs vives : rouge, vert et or. Elle porte toujours des habits de goût et des bijoux qui accentuent sa beauté sans en révéler trop.

Shélyyn enseigne que la vraie beauté vient de l'intérieur, et elle accorde sa faveur aux romances qui ne reposent pas entièrement sur la luxure. Les prêtres de Shélyyn s'efforcent chaque jour de créer quelque chose de beau, soit dans un art soit sous une autre forme, comme un jardinier qui prend soin d'une fleur.

Règles spéciales. Les prêtres et les paladins de Shélyyn peuvent préparer *charme-personne* en tant que sort de 1e niveau et *espoir* en tant que sort de 4e niveau. Ils peuvent préparer *sympathie* en tant que sort de 8e niveau mais ne peuvent le lancer que sur des œuvres d'art. Tous les prêtres considèrent que *charme-animal* comme un sort de 2e niveau appartenant à leur liste. Les bardes peuvent également apprendre *splendeur de l'aigle* comme sort de 1e niveau.

TORAG

Le Père de la Création

Alignement : LB

Thème : Dieu de la forge, de la protection, de la stratégie (Nain)

Domaines : artifice, terre, bien, loi, protection

Symbole : marteau d'argent étincelant avec des runes

Arme de prédilection : marteau de guerre



Les nains pensent que Torag créa le monde dans sa grande forge en le frappant encore et encore de son marteau. Alors que les rochers s'effondraient et que les étincelles jaillissaient, les nains naquirent de la pierre, avec des ventres remplis de feu.

Torag est généralement représenté comme un puissant nain occupé à marteler à sa forge. Il est le planificateur par excellence, avec un plan pour chaque situation.

Près de la moitié des prêtres de Torag sont des nains, bien que de nombreux humains aient suivi son appel ces dernières années. Ses fidèles sont des architectes compétents, des artisans et des planificateurs militaires. Les gardes et les miliciens offrent parfois une prière au Père de la Création, espérant qu'il les protège pendant qu'ils surveillent ceux dont ils ont la charge.

Règles spéciales. Les paladins de Torag peuvent préparer *réparation* en tant que sort de 1er niveau. Les prêtres peuvent préparer *fabrication* et *création majeure* en tant que sorts de 5e niveau. Les paladins peuvent les préparer en tant que sorts de 3e niveau.

URGATHOA

La Princesse Livide

Alignement : NM

Thème : Déesse de la maladie, de la gourmandise, des morts-vivants (Varisienne)

Domaines : mort, mal, magie, force, guerre

Symbole : mouche aux yeux blancs et ailes tachées de sang

Arme de prédilection : faux



Certains prétendent qu'Urgathoa était autrefois mortelle, mais lorsqu'elle mourut, sa soif de vie la transforma en le premier mort-vivant du Grand Au-delà. Elle fuit le domaine de Pharsma et retourna sur Golarion, où son toucher causait putréfaction et corruption, amenant la maladie sur le monde.

La Princesse Livide apparaît comme une belle femme aux cheveux noirs en haut de la ceinture mais, sous cette ligne, sa forme pourrit et s'atrophie, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des os couverts de sang au niveau des pieds.

Urgathoa est vénérée par des morts-vivants et par ceux qui espèrent le devenir, ce qui explique que ses prêtres doivent souvent garder leurs activités secrètes. Les personnes atteintes d'un fléau font parfois des offrandes à Urgathoa dans l'espoir d'être débarrassées de la maladie, mais la plupart se tournent vers Sarenrae. Les nobles gloutons font parfois des offrandes à Urgathoa dans l'espoir de recevoir plus de nourriture, plus de femmes, ou plus de plaisirs de la chair.

Règles spéciales. Les prêtres d'Urgathoa peuvent lancer *purification de la nourriture et des boissons* de manière spontanée en tant que sort de 1er niveau. Les nécromanciens (en ce compris les ensorceleurs) peuvent apprendre ou préparer *guérison des maladies* et *contagion* comme s'il s'agissait de sorts de 3e niveau appartenant à leur liste de sorts. Les chevaliers noirs peuvent préparer *guérison des maladies* comme un sort de 3e niveau. Les prêtres et les chevaliers noirs peuvent préparer *toucher de la goule* comme un sort de 2e niveau. Les prêtres qui lancent *guérison des maladies* peuvent attirer les maladies à l'intérieur de leur corps au moment où ils guérissent la cible. Ils deviennent alors porteurs sans en subir les effets négatifs. Les sorts de *contagion* lancés par des prêtres d'Urgathoa utilisent toujours le DD du lanceur de sorts, même pour les jets de sauvegarde secondaires contre la maladie.

ZON-KUTHON

Le Seigneur de Minuit

Alignement : LM

Thème : Dieu de la souffrance, de la perte, de l'envie (Au-delà)

Domaines : ténèbres, mort, destruction, mal, loi

Symbole : crâne avec une chaîne cloutée passant dans ses orbites

Arme de prédilection : chaîne cloutée



Les *Feuilles d'Ombre*, qui racontent l'histoire de Zon-Kuthon, disent qu'il était autrefois le demi-frère de la déesse de la beauté Shélyn, mais que son envie à l'égard des talents de Shélyn le poussa à commettre des actes terribles envers elle et ses oeuvres. Pour ses crimes, les dieux de Golarion bannirent Zon-Kuthon dans le Plan des Ombres et le condamnèrent à y rester aussi longtemps que le soleil brillerait dans le ciel. Malheureusement, lors de la Chute de la Pierre des Étoiles, au moment où la nuit régnait sur Golarion, Zon-Kuthon émergea de sa prison et pleura des larmes de joie. Il avait à sa portée un monde prêt à être conquis, à l'abri de la lumière des étoiles et habité par la peur et l'entropie.

Zon-Kuthon n'est presque jamais représenté par ses fidèles, mais sa présence se manifeste sous la forme de profondes ténèbres tapies au centre des peintures, ou d'un portail qui mène seulement vers le vide. Le Seigneur de Minuit a fait de très importants dégâts au monde pendant l'Âge des Ténèbres, mais son influence maléfique a été pratiquement purgée au cours des ans. La seule exception est la Cour d'Ombre de Pangolais, les dirigeants secrets de Nidal.

OPTIONS DE CONJURATION ADDITIONNELLES

Niveau	Créature
<i>conjuración de monstres II</i>	ombre mineure (LM, voir Tome of Horrors)
<i>conjuración de monstres IV</i>	ombre (LM)
<i>conjuración de monstres VIII</i>	érinye (LM) ou ombre majeure (LM)

Règles spéciales. Les prêtres et les chevaliers noirs de Zon-Kuthon peuvent préparer *symbole de douleur* comme sort de 4e niveau. Leurs sorts de *blessures* infligent toujours des blessures ouvertes bien visibles et ressemblant à des dégâts de type tranchant, bien que la cause de ces blessures soit toujours de l'énergie négative.

CANALISATION D'ÉNERGIE

Un fan utilisant le pseudo « Set » a posté les descriptions suivantes pour la canalisation d'énergie par les prêtres des divinités majeures de Golarion. Une bonne source d'inspiration, pour sûr !

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 la compétence de Connaissances (religion) comme étant simplement les signes visibles d'une canalisation d'énergie positive ou négative.

Abadar

Abadar (+). 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) alors que 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 impression 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.

Abadar (-). Un tintement dissonant (qu'on associe avec le bruit des clefs du geôlier ou des pièces de monnaie qu'on perd) se fait entendre et ceux qui sont affectés ont l'impression d'être pris au piège, comme si les 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, et un vent glacial souffle depuis l'endroit où le prêtre se trouve, ce qui crée un sentiment de danger qui se mêle avec l'impression d'écrasement et le 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).

Asmodéus

Asmodéus (-). 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 être roussis et brûlés. On remarque souvent des zones de peau lisse et non-brûlée autour de leurs poignets et de leurs chevilles, comme s'ils étaient entravés par des menottes au moment de la brûlure.

Calistria

Calistria (+). 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.

Calistria (-). 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. Et, même s'il n'y aucune trace de poison dans leur système, leur corps présente tous les symptômes d'une réaction mortelle à un venin d'insectes.

Cayden Cailean

Cayden Cailean (+). Cela commence par une impression de bière à bonne température coulant dans la gorge, suivie d'un élan de courage provoqué par la boisson qui naît dans le ventre puis se répand dans tout le corps, permettant d'ignorer la douleur et faisant disparaître les blessures comme si elles n'étaient que des illusions causées par l'abus de boisson. Les membres semblent 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 pendant un moment. Ceux qui sont guéris par cet effet chancellent parfois légèrement, et éruent même parfois bruyamment à la fin de la canalisation (ce qui est considéré comme un compliment par les fidèles).

Desna

Desna (+). Tous ceux qui sont affectés entendent une douce musique (un chant peut-être) si lointain qu'ils ne peuvent pas l'identifier, un peu comme le souvenir d'une ancienne chanson. 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 le sentiment d'un soupir de satisfaction les touche, comme s'ils venaient d'arriver à destination, à l'abri, puis une impression d'éternité, de repos dans un sanctuaire de calme, et finalement un vague sentiment d'impatience, comme si un nouveau voyage était sur le point de commencer.

Érastil

Érastil (+). Pendant un moment, tous ceux qui sont affectés ressentent une force renouvelée qui monte depuis leurs doigts de pied et les traverse 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.

Gorum

Gorum (+). 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 brouillard rouge d'excitation, ce qui les incite souvent à pousser des cris d'exultation ou à battre bruyamment leurs boucliers ou leurs armures avec leurs armes dans l'élan du moment.

Gorum (-). 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 poing ceint dans un gantelet de métal, ce qui laisse parfois des traces visibles comme causées par l'impact d'un poing bien plus grand qu'un poing humain, non seulement enceint 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 par un imposant poing muni de piques.

Gozreh

Gozreh (+). 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 le souffle frais de l'air du large sur leur visage, comme un souffle qui viendrait balayer les douleurs et les blessures et les rendrait propres et secs, purifiés par les actions du vent et des vagues.

Gozreh (-). 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 glaciale et des vents glaciaux semblent les drainer de toute chaleur, et ceux qui sont tués par cet effet sont souvent trempés jusqu'à l'os, et leurs corps sont aussi froids que de la glace.

Iomédae

Iomédae (+). 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.

Irori

Irori (+). Pendant un court moment, ceux qui sont affectés sont conscients de chaque partie de leur corps, même les plus menues, 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.

Irori (-). 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.

Lamashtu

Lamashtu (-). 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 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

Néthys (+). 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 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.

Néthys (-). 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.

Norgorber

Norgorber (-). 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.

Pharasma

Pharasma (+). Ceux qui sont affectés voient une pâle lueur grise émaner du prêtre, alors que leurs environs disparaissent 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 dans eux et leur redonnent force tout en murmurant des encouragements provenant de l'au-delà et en guérissant leurs blessures.

Pharasma (-). 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.

Rovagug

Rovagug (-). 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. 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

Sarenrae (+). 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.

Shélyn

Shélyn (+). Le son musical d'une unique voix de femme, parfaite, 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 frappé 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.

Torag

Torag (+). 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.

Urgathoa

Urgathoa (-). 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.

Zon-Kuthon

Zon-Kuthon (-). 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 vivant, étirés dans des proportions étranges, ou même déchirés en morceaux.

SOURCES D'INSPIRATION

Certaines parties de ce document sont directement traduites de PDF disponibles gratuitement sur le site de Paizo ; d'autres s'inspirent de publications (non gratuites). Voici quelques-uns de ces ouvrages et leurs auteurs principaux.

- *Council of Thieves — Player's Guide*, J. Jacobs, F. Wesley Schneider, A. Scott, H. Woon
- *Curse of the Crimson Throne — Player's Guide*, J. Jacobs et M. McArtor
- *Kingmaker — Player's Guide*, J. Jacobs, M. Moreland, F. Wesley Schneider
- *Legacy of Fire Player's Guide (Companion)*, B. Cortijo, S. S. Greer, J. Jacobs, J. H. Keith, F. Wesley Schneider
- *Pathfinder Chronicles, Campaign Setting*, K. Baker, W. Baur, C. J. Boomer, J. Bulmahn, J. J. Frost, E. Greenwood, S. S. Greer, J. Grubb, J. Jacobs, M. Kortés, T. Leati, M. McArtor, R. McCreary, E. Mona, J. E. Nelson, J. Quick, S. K Reynolds, F. Wesley Schneider, L. C. Schneider, D. Schwartz, A. E. Scott, Stan!, O. K. C. Stephens, T. Stewart, J. L. Stutter, G. A. Vaughan, J. Walker, JD Walker
- *Pathfinder Chronicles, Dark Markets, A Guide to Katapesh*, S. S. Greer et A. E. Scott
- *Pathfinder Chronicles, Gods and Magic*, S. K Reynolds
- *Pathfinder Chronicles, Guide to Korvosa*, M. McArtor
- *Rise of the Runelords — Player's Guide*, F. Wesley Schneider
- *Second Darkness Player's Guide (Companion)*, J. Jacobs, F. Wesley Schneider, A. E. Scott, G. A. Voghan



II. LA VARISIE

LA VARISIE

Siège de civilisations oubliées des empires modernes, la Varisie porte son histoire gravée sur les pierres de ses innombrables ruines. Peu nombreux sont ceux qui se rappellent quels peuples mystérieux régnaient autrefois sur ces contrées, leurs gigantesques monuments et leurs incroyables chefs-d'œuvre architecturaux étant les seuls témoins d'un âge de puissance et de merveilles révolu. Les questions posées aux natifs Variisiens au sujet du passé et des monolithes qui parsèment leurs terres obtiennent pour seule réponse un regard froid et empli d'appréhension.

Il y a environ 300 ans de cela, Chéliax fonda la colonie de Korvosa dans l'étendue sauvage soi-disant maudite allant de ses provinces les plus au nord jusqu'aux terres des Rois Linnorm. Un siècle de guerres sanglantes avec les barbares natifs, les Shoantis, s'ensuivit, se terminant par la chute de la Varisie de l'est aux mains des Chélastiens. Peu de temps après, des colons et des aventuriers de toutes sortes vinrent s'établir sur les terres récemment domptées. Et plus ces étrangers s'avançaient à l'intérieur des terres, plus ils découvraient de mystères : des murs sans fin faits de terre sculptée, des monolithes titanesques, et des inscriptions que nul sage ne pouvait déchiffrer. Bien que certains considéraient ces idoles et obélisques comme les preuves de la malédiction qui pesait sur ces territoires, ces curiosités ne freinèrent en rien la marche impérialiste du Chéliax.

Un siècle avant aujourd'hui, la mort du dieu du Chéliax, Aroden fractura non seulement les territoires centraux de l'empire mais coupa également ses liens avec ses nombreuses colonies, dont la Varisie. Korvosa, la plus vieille et la plus grande des villes de Varisie, offrit allégeance à la nouvelle Magistrix diabolique du Chéliax, mais cette offre fut ignorée. La discorde déchira la ville abandonnée entre les traditionalistes fidèles à l'ancienne théocratie du Chéliax et les révolutionnaires désireux d'embrasser le nouveau pouvoir. Réalisant que ces combats fratricides mettaient en péril tout ce qu'ils avaient accompli, de nombreux traditionalistes quittèrent Korvosa, migrèrent vers l'ouest et fondèrent la cité de Magnimar.

Aujourd'hui, Korvosa et Magnimar se considèrent toutes deux comme le centre culturel en Varisie. Les deux villes ont engendré ou se sont appropriées de nombreuses cités vassales dans les terres environnantes. D'autres races sont également venues, se mêlant à la population humaine ou s'établissant sur leur propre territoire. Les natifs de la région se remémorent un temps où la Varisie était leur, et leur seulement, et jurent qu'il en sera ainsi à nouveau.

Et, toujours, les monuments des ères anciennes, ignorés de tous, continuent d'observer imperturbablement les événements qui touchent la Varisie.



LES TERRES DE VARISIE

La Varisie est un royaume sculpté dans la pierre, un territoire rocaillieux s'étendant des pentes des Monts Kodar au nord jusqu'aux terres humides des Mushfens au sud. Cependant, entre les massifs montagneux de la région, des territoires divers et des contrées vibrantes de vie fleurissent.

La merveille naturelle la plus épique de Varisie est l'Élévation Storval, une ligne continue de falaises qui s'étend sur des centaines de kilomètres et s'élève, à certains endroits, jusqu'à 900 mètres. Cette étonnante particularité naturelle est rehaussée par la présence de sculptures érodées, de châteaux en ruines ancrés dans les falaises, et de sombres passages creusés vers les profondeurs souterraines.

Au-dessus de l'Élévation se trouve le Plateau Storval, une terre désolée couverte de collines à la végétation rare et habitée par de dangereux géants. C'est aussi là le territoire des Shoantis. Ce peuple de barbares nomades s'étend des Montagnes de Pierre à l'ouest jusqu'aux Cinderlands à l'est, une contrée désolée parsemée de pics de roche.

Sous l'Élévation Storval, les régions les plus hospitalières de Varisie prennent la forme de collines rondes, de forêts denses et de plaines rocheuses. Beaucoup de ces territoires sont marqués par la présence d'anciens monolithes, de statues érodées et de cairns aux proportions gigantesques. Au nord-ouest, les collines couvertes de hautes herbes et les plaines battues par le vent forment des vallées entre les montagnes et la mer. Au sud, des terres fertiles zébrées de zones rocheuses calcaires et des marais embrumés côtoient la longue bande de territoire en décomposition formée par les Mushfens.

De nombreuses forêts denses à arbres à feuilles caduques se blottissent contre les multiples chaînes de montagnes. Des araignées et d'autres vermines infestent le Churlwood et, dans l'Ashwood, on parle de fantômes et de loups-garous. Rares sont ceux qui osent pénétrer dans le Lurkwood, car les feuilles de ses sombres arbres poussent et tombent à un rythme qui n'a rien à voir avec les saisons. Depuis bien longtemps, on dit que des morts-vivants dangereux hantent également le nord de la Forêt de Sanos, bien que la population gnome qui occupe le sud de cette forêt a beaucoup fait pour mettre fin à cette rumeur. Enfin, la Forêt de Mierani était autrefois et est toujours en partie, la demeure de nombreux elfes. Les elfes ont fait de grands efforts pour maintenir de bons contacts avec les peuples du sud de la Varisie au cours des 200 ans qui ont suivi leur retour, mais ils n'autorisent généralement pas les étrangers à entrer dans leur forêt.

LA CIVILISATION EN VARISIE

La plus grande ville de Varisie, Korvosa, domine le territoire s'étendant de l'Ashwood jusqu'à la Vallée Bloodsword. Aujourd'hui, le roi Éodred Arabasti II et la reine Iléosa Arabasti dirigent Korvosa, leur règne étant marqué par l'exploitation des villes vassales de la cité-état pour le bénéfice et la luxure de l'élite de Korvosa. Korvosa prétend être la ville la plus cultivée et la plus civilisée de la région, mais les visiteurs pourraient également lui accorder les titres de ville-état la plus décadente, exploitante, et socialement stratifiée.

QUELQUES LIEUX DE VARISIE

La Varisie contient des douzaines de lieux inexplorés où des aventures palpitantes pourraient se dérouler.

Vallée Bloodsword. Une passe montagneuse infestée de créatures féeriques, dans les terres du sud.

Le Brinewall. Une mystérieuse forteresse maritime en ruines.

Celwynvian. La capitale des elfes Mierani, aujourd'hui abandonnée par ce peuple.

La Reine Engloutie. Une gigantesque et ancienne pyramide dépassant des eaux fétides des Mushfens.

La Montagne Crochet. Un pic à la réputation sombre, et la demeure ancestrale de tribus d'ogres très agressifs.

Kaer Maga. Une ville construite au sein d'anciennes ruines, réputée pour sa population anarchique de hors-la-loi.

Le Mobhad Leigh. Une vaste et profonde fosse qui, selon les Shoantis, n'a pas de fond.

Riddleport. Une cité de pirates dépravée dont l'ancien port comporte une gigantesque arche couverte de runes.

La Lumière de la Dame. Un ancien et très haut phare réputé hanté par des fantômes de sorcières.

Les Escaliers Storval. Des escaliers de géants taillés dans la face de l'Élévation Storval.

Urglin. Une ancienne ruine occupée par des sauvages brutaux, des orques, des demi-orques et autres croisements, et d'autres créatures encore pires.

Viperwall. La Citadelle des Serpents, dont les murs gravés de serpents suppurent un gaz empoisonné.

A l'ouest, la ville de Magnimar se dispute avec Korvosa pour la domination des terres et du commerce dans et autour de la Varisie. Le long des côtes et des falaises du Golfe Varisien, la particularité la plus connue de Magnimar est l'Irespan, les ruines marquant le début d'un gigantesque et très ancien pont autour de et sous lesquelles la cité s'étend. Un conseil d'anciens, élus, préside sur Magnimar en accord avec le Seigneur-Maire, un titre porté à vie. Actuellement, c'est l'arrogant Seigneur-Maire Haldmeer Grobaras qui contrôle la ville, qui n'hésite pas à faire taire les voix d'un conseil divisé composé de marchands concurrents, de gens du peuple et de nobles blasés en déclamant de sa voix forte des décisions qui lui sont souvent avantageuses.

Les autres centres de civilisation de Varisie sont les villes de Kaer Maga (une ville construite dans les murs d'une ancienne forteresse hexagonale), d'Urglin (et ses fosses de combat), de Riddleport (une ville-pirate connue pour le mystérieux anneau géant qui enserre la bouche de son port, qui sert de refuge à ceux qui trouvent que les lois sont trop oppressives), ainsi que la mystérieuse ville elfique de Celwynvian.

LA VARISIE AUJOURD'HUI

La Varisie moderne est une région de conflit, une frontière placée contre les terres des barbares et des géants au nord-est. Parmi les villes-états qui ont émergé, Korvosa, la plus ancienne et la plus grande, tente toujours de se rapprocher de son ancienne patrie Chéliax. La seconde ville-état, Magnimar, fleurit alors que Korvosa, au mieux, stagne dans les lourdeurs de ses valeurs traditionnelles.

Les pirates et les bandits de Riddleport ne sont pas les seuls périls qui hantent les terres anciennes de Varisie. Dans de nombreuses régions, les terres sauvages ont été prises par des prédateurs mortels et des humanoïdes féroces qui ne sont pas prêts à partager leur territoire avec la civilisation. Le long de la côte, des centaines de tribus de gobelins se tapissent dans les grottes et les forêts, s'entre-déchantant jusqu'à ce que la voix d'un chef se fasse entendre et unisse les tribus.

Plus loin à l'intérieur des terres, ce sont les ogres et les trolls qui sévissent sur les montagnes acérées et dans les forêts denses et sombres, mais les véritables seigneurs des bois sont les géants. Ces descendants des esclaves de l'ancienne Thassilon, des géants de tous types, mènent des attaques régulières contre l'humanité, comme pour rappeler régulièrement à ces intrus que la Varisie est leur.

D'autres créatures habitent dans les recoins les plus sombres de Varisie, des monstres qui, dans certains cas, sont les restes de l'empire de Thassilon et dont les légendes effraient même les géants. Il peut s'agir de vénérables et puissants dragons, d'esprits cannibales, des créatures féériques cruelles ou capricieuses, ou même des explorateurs et des pèlerins originaires de mondes lointains.

QUELQUES CITATIONS À PROPOS DE LA VARISIE

« À la différence des nombreuses autres contrées que j'ai visité pendant mes longs voyages, ici, en Varisie, l'art et la nature ne font vraiment qu'un. Les monolithes d'un peuple mystérieux et romantique traversent les âges, racontant à voix basse les histoires d'une race perdue. Chaque nouveau jour colore les cieux en une palette vivante de bleu placide, de rouge-orange enragé et de gris en peine – des émotions célestes peintes à travers une toile sans fin et sans nuage. Même les natifs vivent comme les chefs-d'œuvre d'une exposition, leurs tatouages devenant l'écho de leur vie, leurs danses racontant leurs histoires sans fin, et leur sagesse tempérée par les murmures provenant du passé et du futur. »

— Cevil Aile rouge,
dans « Eidolon »

« Sauvages et tournées vers le passé. C'est comme ça que je décrirais les terres défigurées de Varisie. Des chaînes de montagnes acérées aux longueurs étranges brisent l'argile inutile et poussiéreuse. Des forêts enchevêtrées poussent sauvagement avec des herbes titanesques, la flore de ces épineux féconds se restreignant à des buissons tenaces. Les étendues désolées de terre craquelée couvertes de broussailles forment les paradis asséchés de toutes sortes de sauvages, incluant les dernières générations maudites des ancêtres brutaux de l'humanité. Et partout la terre porte les marques d'un peuple oublié dont les ruines érodées et les déplorables tentatives artistiques parsèment un terrain déjà affligé par sa propre pauvreté géologique. »

— Darwayne Gios Amprei,
dans « Sans pitié : Abendego, Belkzen,
Varisie et les autres enfers »



Un des nombreux monuments de la Varisie

COUP D'OEIL SUR KORVOSA

Comme les habitants des autres villes, les Korvosiens se préoccupent plus de leur vie quotidienne que de la politique, de l'histoire et de la macro-économie. Et pourtant, Korvosa est caractérisée par quelques nuances qui la rendent, elle et ses citoyens, uniques. Le résumé suivant ne fait qu'effleurer la surface en décrivant brièvement ce que c'est que d'être un Korvosien.

Lors de sa période de gloire, juste avant la mort d'Aroden et le départ des séparatistes qui fondèrent Magnimar, la ville de Korvosa comptait 23 000 habitants. Elle en perdit presque 10 000 dans le chaos qui s'en suivit, puis en a regagné la moitié pendant le dernier siècle. Cette contraction puis expansion rapide de la population n'a pas été sans conséquences : les quartiers riches de Korvosa restent sous-peuplés alors que les districts les plus pauvres se retrouvent, eux, surpeuplés.

La dichotomie entre les régions riches et les régions pauvres de la ville souligne le plus grand défaut de Korvosa : l'énorme gouffre qui sépare l'élite riche et puissante de la populace effroyablement pauvre. Ce gouffre entre les classes sociales est à la base de nombreuses particularités de la ville.

Ceux qui vivent à Korvosa respectent et admirent les démonstrations évidentes de richesse, de pouvoir ou de connaissance. Ils considèrent que la confiance en soi et la compétence sont les qualités les plus importantes et ils sont prompts à se moquer de ceux qui semblent faibles, qui ont du mal à se décider, ou qui ne sont pas très doués. Les Korvosiens sont rapides à juger et lents à pardonner.

Outre le pouvoir, les Korvosiens adorent la prévisibilité. Ils aiment les vies bien réglées et se créent des ordres du jour stricts qu'ils suivent ensuite à la lettre (certains disent que cette caractéristique s'explique par l'origine militaire de la ville). Déranger la routine d'un Korvosien peut rendre sa journée cauchemardesque et le rendre, lui, très mécontent. À cette fin, les Korvosiens font respecter les lois à la lettre, punissent sévèrement ceux qui les violent (ces punitions qui sont souvent plus sévères que dans la plupart des autres gouvernements non-mauvais) et récompensent ceux qui respectent les règles. Ceci dit, Korvosa reconnaît que tout le monde ne joue pas selon les mêmes règles et a instauré un système de taxes de vice pour les criminels non-violents et reconnu officiellement la guilde de voleurs de la ville.

Par amendement à la charte de la ville, Korvosa interdit les marchands, les ouvriers et les artisans de former des guildes. La plupart des travailleurs de la ville sont indépendants ou

travaillent pour un maître qui les a formés comme apprentis dans leur jeunesse. La ville se repose sur ces petits commerces indépendants ; il n'est donc pas surprenant qu'un volume entier de lois et de règles soit dédié à la protection et aux droits de ces travailleurs.

LES HABITANTS DE KORVOSA

Les bâtiments, les infrastructures et la politique rendent une ville habitable ou pas, mais ce sont les gens qui y vivent qui en font véritablement une cité.

LES AUTORITÉS

Le gouvernement est divisé en 3 groupes : les arbitres servent de juges, dirigent les procès des criminels et règlent les disputes publiques ; les magistrats s'occupent de la bureaucratie quotidienne et de la gestion de la ville. Et la monarchie sert en tant que diplomates et défenseurs de Korvosa.

Les monarques de Korvosa. A peine plus puissants que les seigneurs-magistrats qui les ont précédés, les monarques de Korvosa doivent partager le pouvoir avec les entités gouvernementales qui existaient au moment où la monarchie fut fondée. Le pouvoir exercé par le roi Éodred II sur la ville est constamment contrôlé par les arbitres, les magistrats et les nobles, qui forment les groupes les plus puissants de la cité au niveau politique.

Le roi actuel, Éodred II Arabasti, est un homme dont les habitudes dépensières (on dit qu'il est particulièrement friand de compagnie féminine) sont quelque peu excusées par les grands travaux qu'il a fait accomplir pour la ville (orphelinat, Panthéon Multiple). Son épouse, la reine Iléosa Arabasti a à peine le tiers de son âge. Les rumeurs indiquent qu'elle déteste Korvosa et qu'elle n'a séduit le roi que pour s'enrichir et atteindre un meilleur rang social.

Les arbitres. Mieux que de simples juges, les arbitres ne déterminent pas seulement l'innocence ou la culpabilité des accusés dans les cours de justice, mais ils supervisent également les lois. Ainsi, toutes les décisions importantes du roi sont examinées par 7 arbitres et doivent être approuvées par 5 d'entre eux avant d'entrer en application. Le Haut Arbitre est actuellement Zenobia Zenderholm (de la Maison Zenderholm), aussi connue comme le Juge qui Pend à cause de sa réputation (justifiée) de sévérité.

Les magistrats. Personne ne sait exactement ce que font les

KORVOSA EST CONNUE POUR...

- les nombreuses batailles aériennes acrobatiques entre les pseudo-dragons natifs de la région et les diabolins conjurés puis abandonnés par les apprentis de l'Acadamae (ou qui ont échappé à leur maître et/ou l'ont tué) ;
- les otyughs couverts de détritrus qui se fraient parfois un chemin hors des égouts qu'ils sont censés nettoyer (les premiers otyughs ont été amenés par les Chélaixiens à cette fin) ;
- les morts-vivants tapis dans les caves voûtées sous la nécropole ou dans les nombreuses caves souterraines qui parcourent le sous-sol de la ville ;
- les animaux nuisibles et autres créatures terribles qui vivent sur les toits des Tuiles, la « ville-dans-la-ville » ;
- les voleurs et les malfrats qui font la loi dans les bas-quartiers du Front-des-Ponts et du Vieux port.

23 magistrats de Korvosa et leurs assistants, mais la plupart des habitants suspectent que le seul but de l'hôtel de ville est de gaspiller l'argent et le temps des Korvosiens.

Les trois magistrats les plus connus sont sans doute Garrick Tann, le magistrat du commerce ; Syl Gar, le magistrat des dépenses ; et Lolia Perenne, le magistrat de la régulation. Le premier, qu'on surnomme « L'homme le plus détesté de Korvosa », supervise la collecte des taxes dans la ville alors que le second, sans doute le plus apprécié des magistrats, est en charge des dépenses publiques (les marchands et les artisans apprécient de le voir car sa visite signifie souvent l'arrivée d'un contrat au nom de la ville). La troisième, Lolia Perenne, une ancienne prêtresse d'Abadar, est responsable de la lutte contre les fraudes (pièces d'argent moins épaisses, balances défectueuses, ou toute autre méthode par laquelle les clients et les marchands tentent de se tromper les uns les autres).

LES GROUPES MILITAIRES

Trois groupes militaires assurent la protection et l'ordre pour Korvosa : la Garde de Korvosa, l'Ordre du Clou et la Compagnie de la Zibeline. Chacun de ces groupes focalise ses efforts sur certains aspects et interagissent avec les autorités de manières différentes.

La Garde de Korvosa. Elle sert la ville d'abord, le gouvernement en deuxième lieu, et l'église d'Abadar en troisième lieu. Elle collabore étroitement avec les dirigeants de la ville et le haut-prêtre d'Abadar afin de maintenir l'ordre dans la ville, agissant principalement comme force de police mais se transforme en armée lorsque la ville est menacée par des forces externes. La Garde est actuellement commandée par le Maréchal Cressida Kroft, une femme calme qui a pris pour habitude d'encourager les aventuriers et les mercenaires à aider la Garde dans diverses tâches (ce qui lui a valu l'ire de certaines familles nobles).

La Compagnie de la Zibeline. Cette organisation ne répond pas au roi de Korvosa mais au sénéchal de Château Korvosa. Ces soldats d'élite montés sur hippogriffes défendent les airs et les eaux autour de Korvosa et fournissent un support aérien et amphibie pour les opérations de la Garde.

Le Commandant Marcus Thalassinus Endrin est le chef actuel de la Compagnie de la Zibeline ; c'est un homme dont le dévouement à la tradition et à l'honneur l'a parfois poussé à prendre des décisions qui ne sont pas bonnes pour l'avancement de sa carrière. Il est pressenti pour remplacer l'actuel sénéchal de Château Korvosa, Neolandus Kalepopolis, quand celui-ci se retirera. Outre le commandement de la Compagnie de la Zibeline, le sénéchal a également la charge des défenses de Château Korvosa.

L'Ordre du Clou. Cet ordre de Chevaliers d'Enfer est constitué de fanatiques de la loi qui ne suivent que leur vision sévère et typiquement Chélixienne de l'ordre et de l'honneur.

Comme la plupart des autres ordres de Chevaliers d'Enfer, l'Ordre du Clou se considère au-dessus des considérations morales et ne se préoccupe que d'établir un ordre juste à tout prix. Severs DiVri dit « Griffes d'os » est le lecteur actuel de l'Ordre du Clou. C'est un homme gigantesque intimidant et mystérieux qui ne quitte pratiquement jamais la Citadelle Vraid. Il est secondé dans sa tâche par la Maîtresse des Lames Maidrayne Vox, qui supervise l'entraînement au combat, et par le Para-Vicaire Acillmar, qui dirige les conjureurs de l'Ordre (appelés les signifiants).

LES NOBLES DE KORVOSA

Deux groupes non-disjoints forment l'aristocratie de Korvosa : les Grandes Maisons et les Familles des Quais.

Les Grandes Maisons. Les membres des cinq familles nobles les plus puissantes de Korvosa (appelées les Grandes Maisons) reçoivent plusieurs privilèges. Les seigneurs de ces familles peuvent par exemple obtenir la protection d'une escouade de la Garde lorsqu'ils se déplacent en ville, ou encore exercer leur force (de manière non-léthale) sur les mendiants et les vagabonds.

Avant la monarchie, les seigneurs-magistrats qui gouvernaient sur Korvosa étaient élus par les Grandes Maisons. Lors de l'accession au pouvoir du premier monarque, les Grandes Maisons ont reçu en contre-partie la possibilité de siéger à la Revue des Pairs. Cette Revue des Pairs est un groupe de conseillers pour le monarque (qui n'est pas obligé par la loi de suivre leurs avis, mais qui, politiquement, y a intérêt). Toutefois, en cas d'accord unanime, ils peuvent bloquer tout ordre du monarque à la Garde (ce pouvoir n'a jamais été utilisé).

Les Grandes Maisons actuelles sont les familles Arkona, Jeggare, Leroung, Ornelos et Zenderholm.

Les Familles des Quais. À une époque où les coffres de Korvosa étaient vides, les nombreux quais et docks de la ville furent divisés entre les maisons nobles. Celles-ci obtinrent le pouvoir de fixer et de collecter des taxes de mouillage et l'obligation d'assurer la protection et l'entretien des quais. Ces 21 maisons nobles furent dès lors appelées les Familles des quais.

Les Arabasti. La famille royale ne possède pas de titre de noblesse actuellement. Comme Korvosa se considère toujours comme une colonie du Chéliax, les autorités de la ville n'accordent pas de tels titres mais suivent les décisions du Chéliax (et celle-ci n'a pas encore répondu aux nombreuses demandes d'anoblissement des Arabasti). Cette famille est arrivée au pouvoir après la mort d'Aroden et la rupture des communications entre Korvosa et Chéliax.

Maison Arkona. Cette très ancienne famille est devenue riche il y a de nombreuses années en important des épices et d'autres biens exotiques à partir de la lointaine Vudra. C'est la seule famille noble dont le manoir se trouve dans le Vieux Korvosa. De ce fait, elle est souvent considérée comme la famille gouvernant ce district de la ville. Cette famille possède de nombreuses maisons closes et maisons de jeu.



Selon la rumeur, le seigneur, Glorio Arkona, aurait des liens avec la pègre de Korvosa. De nombreux pauvres du Vieux Korvosa le considèrent comme un héros car il leur distribue souvent quelques pièces et leur trouve même parfois de nouvelles habitations.

Maison Endrin. Cette maison descend de Waydon Endrin, un des héros qui ont permis l'établissement de fort Korvosa et le premier commandant de la Compagnie de la Zibeline. Elle est encore en charge des académies militaires de Korvosa.

Maison Jeggare. C'est une autre maison qui trouve sa source à l'époque où Fort Korvosa fut construit. Montlarion Jeggare était un riche philanthrope qui participa au financement des premières oeuvres sur le territoire de Korvosa. Sa famille tente toujours de suivre sa réputation de générosité et est toujours prête à prêter de l'argent aux nobles qui en ont besoin. Le bruit court que plus d'un quart de la ville appartiendrait à cette maison, ce qui en ferait l'une des plus riches.

Maison Leroung. La famille Leroung entretient de grandes bibliothèques et universités dans de nombreuses villes de Golarion. C'est un membre de cette famille, Jessa Leroung, qui fonda l'Université de Korvosa. La matriarche actuelle, Eliasia Leroung, dirige toujours cet établissement aujourd'hui.

Maison Ornelos. C'est Volshyenek Ornelos, un puissant magicien qui a vécu pendant plus de 200 ans avant de mourir en défendant Korvosa, qui fonda l'Acadamae, une école de magie réputée sise à Korvosa. Aujourd'hui, c'est son descendant Toff Ornelos qui est le principal de l'Acadamae.

Maison Jenderholm. La maison Jenderholm est surtout connue pour ses nombreux arbitres et magistrats au service de Korvosa, ainsi que pour ses avocats et diplomates.

LA RELIGION À KORVOSA

On compte quatre grands temples, un temple mineur, et un lieu de culte particulier à Korvosa.

La Grande Banque d'Abadar. Le clergé d'Abadar joue un rôle très important à Korvosa et possède même un certain pouvoir politique. Les membres de ce temple s'efforcent de promouvoir la loi et l'ordre et rentrent souvent en conflit avec les fidèles d'Asmodéus (ils partagent certaines valeurs, mais ont des avis différents sur les méthodes). Ce temple est dirigé par l'Archi-banquier Darb Tuttle.

« Non seulement je ne pourrais jamais m'imaginer vivre ailleurs, mais je ne pourrais tout simplement pas vivre ailleurs. Je suis un homme bon, un époux fidèle, un père aimant, et un citoyen responsable. Ce que je fais a un but, et ce but est de faire en sorte que Korvosa reste une ville sûre. Ce n'est peut-être pas un travail séduisant, mais c'est aussi important que tout le reste. Donc, si vous cherchez les ennuis, pourrais-je vous suggérer Magnimar ou Kaer Maga ? Cela vous permettra d'éviter bien des peines et ça m'évitera d'avoir à remplir toute la paperasse. » — Capitaine Tevigant Bereskan, Garde de Korvosa, Garnison de la Rive Sud

« Pourquoi je vis ici ? Pourquoi, parmi toutes les villes de Varisie, vivre dans la ville la plus surveillée, celle où on respecte le plus les lois et où les manquements sont le plus durement punis ? La réponse est évidente, mon gars. Avec la Compagnie de la Zibeline qui patrouille en l'air, les Chevaliers d'Enfer qui marchent au pas dans les rues et la Garde prise entre les deux, personne ne sait qui doit s'occuper de quoi. Il suffit de savoir quand se cacher et quand donner des pots-de-vin, c'est tout. Mais bon, ce n'est pas tout ça... vous voulez acheter cette dague magique ou pas ? » — Corb Meever dit « Langue d'oiseau », revendeur pour la Compagnie d'Azur

Le Temple d'Asmodéus. Ce temple, dirigé par Ornher Reeb, promeut la loi comme la meilleure manière de contrôler un grand nombre de personnes. Cette foi a naturellement connu un grand essor après le changement de pouvoir à Chéliax.

La Cathédrale de Pharama. Ce temple supervise le district gris (le cimetière). Les prêtres combattants se chargent de détruire les morts-vivants de Korvosa (dans le cimetière ou encore dans les geôles) alors que les fidèles les plus pacifiques se concentrent sur l'autre aspect de la foi de Pharama et travaillent en tant que sages-femmes. Ce temple est dirigé par l'évêque Keppira d'Bear.

Le temple de Sarenrae. Les relations entre ce temple et celui d'Abadar varient en fonction des activités : tout va bien lorsqu'ils se chargent de soigner les malades de la ville mais les débats sont houleux lorsque les fidèles de Sarenrae suggèrent de réhabiliter plutôt que de punir les criminels. Sarenrae représente la qualité Chélaixienne d'honnêteté (la corruption est pratiquement inconnue). Le temple sert aussi d'hôpital.

JARGON DE KORVOSA

Chel (péjoratif) : descendant de Chéliax (ce terme est considéré comme une injure à Korvosa)

Danseur : voleur, pickpocket de foules (souvent utilisé pour les personnes d'origine Varisienne)

Vide : mendiant ou sans domicile (sans but/raison d'être/importance)

Front-pontois : habitant de Front-des-Ponts (aussi, par extension, quelqu'un de pauvre, de sale)

Nord-porteur : habitant de Porte-Nord

Chevaleur : shoanti, primitif (terme péjoratif, avec une connotation de bestialité)

Diabloteur : étudiant de l'Acadamae

Papillon : Varisien de souche (péjoratif ou pas, selon le ton de la personne qui l'emploie)

Pinceur : pauvre qui vit avec quelques pièces de cuivre (aussi appelées pincettes) par mois

Voile : un navire

Solly : personne qui veut former une guilde/syndicat (provenant de « solidarité » ; c'est une insulte à Korvosa)

Pisse de solly : excrément (au propre ou au figuré) ; désignait autrefois le porridge des travailleurs pauvres (qui désiraient souvent former une guilde/un syndicat)



Population. 18 468 (23 000 avant la séparation) ; 90% humains, 4% nains, 2% elfes, 2% halfings, 1% demi-elfes, 1% reste

Couleurs. rouge et noir

Mascotte. hippogrieffe

Devise. « Trosker ep Styk », Fidélité et Force (en ancien Taldane)

Autorités. Roi Éodred Arabasti II, reine Iléosa Arabasti, sénéchal Neolandus Kalepopolis (de Château Korvosa), maréchal Cressida Kroft (de la Garde de Korvosa), commandant Marcus Thalassinus Endrin (de la Compagnie de la Zibeline), lecteur Severs DiVri (de l'Ordre du Clou), seigneur Glorio Arkona (« chef » du Vieux Korvosa), Toff Ornelos (principal de l'Acadamae)



Garde de Korvosa



Compagnie de la Zibeline



Drapeau de Korvosa

Le Sanctuaire de Shélym. Les fidèles de ce temple mineur oeuvrent pour rendre la ville plus belle.

Le Panthéon Multiple. Construit à l'initiative de la mère de l'actuel roi, Domina, ce lieu de culte contient des autels dédiés à de nombreuses divinités (toutes les divinités principales sauf Gorum, Lamashtu et Rovagug).

LA PÈGRE

La Société d'Azur est la guilde de voleurs de Korvosa. Elle supervise, contrôle et influence presque toutes les activités illégales d'importance de la ville. Plus d'une douzaine de gangs travaillent dans les rues, les caves souterraines et sur les Tuiles, mais la plupart d'entre eux dépendent directement ou pas de la Société d'Azur (et ceux qui choisissent l'indépendance ne survivent pas longtemps). Certaines rumeurs prétendent qu'une maison noble serait à la tête de la Société d'Azur. La rumeur dit que la Société d'Azur s'enrichit surtout en menaçant les commerçants et les familles nobles et que ceux qui ne peuvent pas payer se retrouvent sur une liste qui est alors communiquée aux gangs, qui ont carte blanche pour utiliser ces cibles. À côté de cela, la Société d'Azur dirigerait également de nombreuses salles de jeu qui démenageraient souvent et posséderait le monopole de la contrebande à Korvosa.

Quant aux gangs, les noms suivants sont parfois murmurés dans le fond des tavernes. Les Grandes Agiles de la Rosée serait un gang de monte-en-l'air femmes spécialisées dans les trajets sur les Tuiles et dans l'accomplissement de vols et autres méfaits sans jamais tuer qui que ce soit. On parle aussi des Chiffons, une guilde de pickpockets dont le nom vient

des amples vêtements qu'ils ont l'habitude de porter, et des Gars du Mamelon de Rat, dont on dit que certains membres seraient des rats-garous.

La rumeur veut que la Société d'Azur et le Sczarni se font la guerre, mais qu'à part quelques échauffourées, il est peu probable qu'un des deux camps puisse vraiment « gagner » : la Société d'Azur serait trop infiltrée par le Sczarni et les Varisiens, de leur côté, ne seraient pas assez nombreux et organisés pour pouvoir venir à bout de la Société.

QUELQUES NOMS CONNUS

Des hauteurs de l'aristocratie aux bas-fonds des quartiers pauvres, en passant par les marchés bruyants, les échoppes bondées et les allées sombres où les criminels se tapissent, de nombreux Korvosiens se sont fait un nom au fil des années.

Blackjack. Un des héros les plus adorés et injuriés de Korvosa, Blackjack est sans doute plus une légende qu'une réalité. Il s'agirait d'un héros masqué légendaire qui aurait combattu les nobles injustes au cœur de pierre et les marchands à l'âme noire en prenant la défense des opprimés de Korvosa. Il serait apparu pour la première fois il y a 200 ans, pendant la Guerre des Cousins. On ne l'a pas revu depuis au moins 10 ans, mais les Korvosiens en sont certains : il est toujours là, prêt à revenir quand la ville aura besoin de lui !

Devargo Barvassi. Connu sous le surnom de « Roi des Araignées », Devargo dirige le Bout de l'Anguille, une collection de bateaux attachés les uns aux autres qui ont été transformés en une maison close, un antre de la drogue et une maison de jeu. Comme les taxes de vice de ces établissements

CRIMES ET CHÂTIMENTS À KORVOSA

La loi est la loi... à chaque crime son juste châtement. Voici les règles appliquées à Korvosa.

Crime	Punition
Trahison	Torture, mort ; pas d'appel
Meurtre	Torture, mort ; pas d'appel
Viol	Torture et castration, prison (10-20 ans), mort ; pas d'appel
Vol à main armée	Restitution monétaire ou perdre une main, prison (10-20 ans)
Incendie volontaire	Restitution monétaire ou marque, prison (10+ ans) ; et mort s'il y a eu meurtre
Création de guilde/syndicat	Marque, prison (5-10 ans) ; pas d'appel
Meurtre accidentel	Restitution monétaire ou torture, emprisonnement (5-8 ans)
Vol*	Restitution monétaire ou perdre une main, prison (2-10 ans)
Utilisation de drogue	Prison (4-6 ans avant le procès plus 2-3 ans si coupable)
Cambriolage*	Restitution monétaire, prison (1-2 ans)

* sentence plus légère (50%) pour les membres de la Société d'Azur et des gangs connus.

sont payées régulièrement, la Garde n'y met pratiquement jamais les pieds.

Gaedren Lamm. Un vieux seigneur du crime mineur de Korvosa qui enlève des orphelins et les force à lui permettre de continuer son train de vie en volant ici et là. Cet homme détestable a causé du tort à de nombreuses personnes à Korvosa mais la chance a toujours été de son côté et il est toujours parvenu à échapper à la Garde. Il est souvent accompagné d'un alligator domestiqué.

Pilts Swatel. Pilts possède et dirige les Exécrables Exemplaires, un établissement plutôt spécial du Vieux Korvosa. Il s'agit d'une salle de représentations et d'un musée qui accueillent ceux qui recherchent des amusements pervers et plutôt douteux d'un point de vue moral.

Sabina Merrin. De nombreuses rumeurs courent les rues au sujet de la garde du corps de la reine Iléosa, comme par exemple que les deux femmes seraient amantes. Personne ne peut nier la loyauté de cette femme imposante envers la couronne cependant.

Vencarlo Orisini. C'est le propriétaire de la fameuse Académie Orisini, une école de combattants. Le dédain clairement affiché de Vencarlo pour le gouvernement de Korvosa lui a valu de nombreux problèmes à plusieurs occasions.

LES DISTRICTS DE KORVOSA

La ville de Korvosa affiche fièrement son héritage Chélaxien sur chacun de ses bâtiments, chacune de ses tours et chacun de ses toits. En tant que première enceinte civilisée de Varisie (un titre auquel Kaer Maga prétend également), Korvosa se considère comme le siège de la civilisation dans une région sauvage.

Korvosa se situe à l'extrémité de la Baie des Conquérants, là où la Rivière Jeggare se jette dans la mer. La ville recouvre le morceau de terre délimité par deux virages serrés de la rivière, inclue l'île d'Endrin (au nord) et s'étend même à quelques autres zones sur les rives de la Jeggare.

Le territoire de la ville s'étend sur deux collines : la Colline de la Garnison sur l'île d'Endrin et la Colline de la Citadelle sur

le continent. Le Canal de Sainte Alika sépare l'île d'Endrin du continent. La ville est divisée en sept districts, eux-mêmes souvent divisés en quartiers.

LE VIEUX KORVOSA

Comme son nom l'indique, le Vieux Korvosa est ancien. Ce district recouvre toute l'île d'Endrin, dont la majorité de la surface constitue la Colline de la Garnison. Au sommet de cette colline se trouve le mur de pierre de Fort Korvosa. Le Palais de la Maison Arkona domine le coin nord-ouest de l'île. Le district du Vieux Korvosa est divisé en quatre quartiers.

- Le **Quartier du Front-des-Ponts** est une étroite bande de terre le long du Canal de Sainte Alika. C'est là que vivent, entassés les uns sur les autres (au littoral comme au figuré), plus de 90% de la population de Korvosa. La majorité des habitants de ce quartier (plus de 80%) sont extrêmement pauvres.
- Le **Quartier de Fort Korvosa** est délimité par les hauts murs de granite construits pour protéger la toute première forteresse construite par les Chélaxiens. On y trouve le palais de la Maison Arkona (la seule maison noble du Vieux Korvosa), l'ancien hôtel de ville, l'Académie Orisini (une école de combat réputée fréquentée surtout par de jeunes nobles) et l'Académie Militaire d'Endrin, où sont entraînés les gradés de la Garde et les soldats d'élite de la Compagnie de la Zibeline.
- Le **Quartier de la Colline de la Garnison** s'étend sur les pentes de la Colline de la Garnison, entre Font des Ponts et les murs de Fort Korvosa. C'est là que se tient le Marché de la Course de Griffes de Récifs, un marché où sont vendus divers produits de la mer (pas seulement des poissons, des crabes et des huîtres mais également

L'ARGENT À KORVOSA

Les pièces de monnaie également sont désignées de manière typique à Korvosa :

Pièce	Nom
de cuivre	Pincette (de cuivre)
d'argent	Bouclier d'argent
d'or	Voile d'or
de platine	Couronne (de platine)

divers trésors trouvés sous les flots). Une des curiosités du quartier est le Voyageur, une taverne située à proximité d'une des valves vers les égouts à travers laquelle les soldats de la Garde nourrissent régulièrement les otyughs chargés de nettoyer les égouts. De nombreux curieux s'y rassemblent lors de ces événements, dans l'espoir de voir quelques otyughs s'échapper et attaquer les gardes. C'est également dans ce quartier qu'on trouve la Ferrallerie, un grand bâtiment où divers déchets métalliques sont fondus et recyclés.

- A l'extrémité est du Vieux Korvosa se trouve le **Quartier du Vieux Port**. C'est sans doute le quartier le plus pauvre

et le plus miséreux de Korvosa. Alors que les habitants pauvres de Front-des-Ponts tentent de survivre tant bien que mal en restant honnêtes, ceux du Vieux Port ne se préoccupent généralement pas de la légalité, de la moralité ou de la compassion. On y trouve la plus ancienne des tavernes de Korvosa, la Cruche de Jeggare (aussi appelée la Cruche de Jegg) et le Hall des Batteurs de Cuivre (où les barres de cuivre en provenance de Janderhoff sont refondues en plaques, tiges et autres formes). À côté de cela, on peut également y visiter des lieux plus amoraux, comme le Bout de l'Anguille (un groupe de bateaux ancrés dans le Canal de Sainte Alika transformés en maison close, maison de jeux et antre de drogués





District du Vieux Korvosa

l'Auberge de la Vague Joyeuse (la plus vieille auberge du continent), le Négoce des Docks (un petit marché où on vend des biens parfois légèrement endommagés et qui, selon la rumeur, proviendraient de vols divers) et les Vaguelettes (une ancienne auberge réputée pour sa sécurité... bien qu'une série de vols s'y soient produits récemment). C'est également dans ce quartier que se trouvent l'Hôtel de Ville (abritant les magistrats) et le Bâtiment Longacre (la cour de justice, abritant les arbitres et les geôles souterraines qu'on dit hantées).

sous la gouvernance de Devargo Barvasi, le « Roi des Araignées », qu'on dit capable de contrôler les arachnides) ou encore les Exécrables Exemplaires (un ancien temple d'Aroden transformé en théâtre et musées pour amateurs d'amusement malsains ; le propriétaire Pilts Swastel y organise des simulacres de viols, de faux meurtres, des séances de torture ou y expose des restes de cadavres et divers objets de torture).

LA POINTE NORD

La première section du continent conquise par les descendants des fondateurs Chélaxiens de la ville était le Quartier du Rivage, au nord de ce district. La Pointe Nord abrite la plupart des anciennes familles non-nobles de Korvosa. On y trouve plusieurs bâtiments importants, comme l'Hôtel de Ville, le Bâtiment Longacre et la Banque d'Abadar. Le district de la Pointe Nord est divisé en 4 quartiers.

- Le **Quartier du Rivage** correspond au premier territoire que les Chélaxiens ont occupé sur le continent, la première extension de Korvosa depuis l'île d'Endrin. Ce Quartier est encore délimité par les restes du mur en pierre que les Chélaxiens ont construit pour leur protection contre les raids incessants des Shoantis. On y trouve entre autres

- Le **Quartier de la Porte du Nord** est le premier quartier de Korvosa que voient les voyageurs qui viennent du Pont du Nord. C'est là que se situe la Banque d'Abadar.
- Le **Quartier des Cinq Coins** abrite de nombreuses résidences de politiciens et d'assistants de magistrats. On y trouve la Place Jeggare, un lieu de repaire assez connu du district de la Pointe Nord, qui sert parfois de lieu de rendez-vous pour ceux qui arrivent par le Pont Nord. C'est également là que se situe le Sanctuaire de Shélym, le plus petit des temples de Korvosa, mais sans doute l'un des plus beaux bâtiments de la ville.
- Enfin, le **Quartier du Champ de la Crête** occupe la partie ouest du district. Ce quartier économiquement diversifié se bat pour éviter de se laisser contaminer par la pauvreté et le délabrement de celui qui lui fait face de l'autre côté du Canal et semble s'y répandre comme une infection en partant du nord vers le sud. L'avenue la plus connue de ce quartier est sans doute l'Avenue des Bras, une voie bordée de 127 bras de pierre de forme humaine sortant du sol.

LES HAUTEURS

Situé au sommet de la Colline de la Citadelle, ce district offre une vue d'en haut du reste de la ville, tant au sens propre qu'au figuré. La plupart des personnages importants (y compris les monarques) résident dans ce district.

Deux enclaves se trouvent à l'intérieur de ce district, sans toutefois faire vraiment partie des Hauteurs : Château Korvosa et l'Acadamae.

Château Korvosa. Ce château, le centre névralgique de la ville, trône au-dessus du



District de la Pointe Nord



du Château ont l'air d'avoir été ajoutées de manière aléatoire. C'est le sénéchal de Korvosa qui est responsable de la sécurité du Château. Cet édifice sert également de palais pour le monarque et sa famille proche.

L'Acadamae. Les hauts murs de 9 mètres qui forment l'enceinte de l'Acadamae sont l'équivalent physique de l'aura de secret et de mystère qui enveloppe cette institution. Comme peu de gens (outre les étudiants et les instructeurs) savent ce qui se passe à l'intérieur, entre autre dans le Grand Hall de Conjuración, de nombreuses rumeurs circulent au sujet de l'Acadamae.

Le reste de ce district est divisé en trois quartiers.

- Le **Quartier de la Crête de la Citadelle** est clairement le plus riche. On n'y voit que très peu de crimes violents mais, par contre, les cambriolages y sont relativement courants. Par amendements à la charte de la ville, les auberges y sont interdites ; on y trouve toutefois trois maisons d'hôte. C'est là également qu'on trouve le temple d'Asmodéus, le temple de Sarenrae, le Dôme de Marbre (l'opéra de Korvosa) et la Grande Tour. Cette dernière, haute de 90 mètres et d'un diamètre de 30 mètres à la base et 12 mètres au sommet, compte une dizaine d'étages en plus de niveaux souterrains.

district des Hauteurs. De nombreux seigneurs-magistrats, sénéchaux et monarques ont ajouté des annexes et des tours à ce bâtiment situé au sommet d'une gigantesque pyramide que les shoantis considéraient comme un lieu sacré. Le résultat de ces multiples additions est que, malgré un style néo-Chélaixien, les tours principales et les salles intérieures

Elle fut construite sur l'ordre de la reine Domina (la mère d'Éodred II). On dit que c'est là que les armes et armures magiques de la Compagnie de la Zibeline sont stockées. On y trouve aussi une branche de l'Académie Militaire Endrin et plusieurs niveaux occupés par des hippogriffes (dont certains serviront de monture aux soldats d'élite).

LES DÉLICES DE KORVOSA

La nourriture est plutôt peu originale (tradition militaire oblige), mais en cas d'exception, on trouve les plats suivants.

Huîtres d'Alika. Huîtres bouillies lentement, provenant du Canal de Sainte Alika (6 huîtres pour 2 po).

Gâteau de la Colline. Biscuit dur nourrissant fortement épicé, populaire dans la Compagnie de la Zibeline (1 kg pour 1 po).

Mahktasha de dorsale de requin. Épine dorsale d'un requin frit dans l'huile et enrobé d'un mélange d'épices de Vudra (1 dorsale pour 7 pa).

Lem. Purée de pois au lait de chèvre et aux épices fortes servie généralement avec des languettes de palourdes [mollusques] frits à l'huile et appelés « frères de Lem » (1 jarre pour 8 pa).

Maxmax. Met shoanti fait de graisse d'élan marinée trempée dans du sucre en poudre (1 maxmax pour 1 pa).

Oreille d'éléphant. Pâtisseries plates riches en beurre frites sur des pavots (assez pour nourrir 3 hommes, pour 5 pa).

Tireurs. Petits bonbons mous faits de sucre, de miel et de sirop d'érable enrobé de caramel et de farine de blé (12 pour 4 po).

Biscuit de roseau. Biscuits amers et légèrement hallucinogènes faits de roseaux de la rivière et d'œufs de canard (½ kg pour 4 po).

Pâté en croûte de Griffes des récifs. Boule de viande de Griffes des récifs écrasée frite à l'huile souvent trempée dans de la sauce d'écorce de thileu (4 pâtés pour 1 pa + sauce pour 6 pa).

Écorce de thileu. L'épice la plus populaire à Korvosa, dont le goût ressemble à un mélange de cannelle, muscade et de menthe ; seuls les Varisiens savent comment récolter l'écorce (100 po par ½ kg).

- le **Quartier du Bord de la Falaise** est un quartier de nobles et de marchands, juste derrière celui de la Crête de la Citadelle en termes de richesse. On y trouve l'Amphithéâtre Kendall, que les nains de Janderhoff ont construit sur un emplacement où la rue s'est effondrée (à cause des nombreuses caves souterraines). L'Amphithéâtre porte le nom d'un des aventuriers qui repoussa les ankhégs qui étaient à l'origine de l'effondrement.
- Finalement, le **Quartier de l'Université** concentre tout l'enseignement non-magique de Korvosa et regroupe diverses écoles. C'est là qu'on trouve bien sûr l'Université de Korvosa ainsi que le Musée Jeggare (où plusieurs artefacts Shoantis et divers objets exotiques sont exposés).

LE CENTRE

Quand on évoque Korvosa, c'est à ce district cosmopolite et accueillant que la plupart des gens pensent. En tant que district abritant à la fois la Garde de Korvosa et la Compagnie de la Zibeline, le Centre possède le plus petit nombre de gangs (bien que les voleurs y exercent souvent leur art, vu le nombre important de marchands, d'échoppes et d'autres lieux importants au niveau commercial ou financier). Le district du Centre est divisé en 5 quartiers.

- Le **Quartier de la Citadelle Volshyenek** abrite la quartier général de la Garde de Korvosa (la Citadelle Volshyenek) et ses nombreuses caves. Il tire son nom de Volshyenek Ornelos, le fondateur de l'Acadamae, qui mena aussi personnellement les magiciens de la Garde lors de nombreux affrontements contre les Shoantis.
- Le **Quartier du Haut Pont** abrite de nombreux pêcheurs et travailleurs des quais oeuvrant à l'ouest du Haut Pont. C'est là qu'on trouve la Place Éodred, un point de repère souvent utilisé comme lieu de rendez-vous par les locaux et par les visiteurs.
- Le **Quartier de la Colline des Piliers** est sans doute le plus varié de tout Korvosa : on y trouve de riches habitants au nord, à l'ombre de Château Korvosa, et des ouvriers et travailleurs des quais le long du Mur des Piliers au sud du Boulevard de la Colline des Piliers. Ce quartier est également connu pour le Marché d'Or, le plus grand marché de Korvosa qui se tient sur une place semi-circulaire délimitée par la Marche d'Éodred, 14 magasins en bois blanc formant un demi-cercle à l'est du marché. Ces magasins fixes fournissent des biens et des services de longues durées alors que les marchands des tentes temporaires du Marché d'Or vendent surtout de la nourriture ou des objets mineurs.
- Le **Quartier de la Pente**, situé sur la pente est de la Colline de la Citadelle, surplombe les Quais Ouest et la rivière Jeggare. On y trouve de nombreuses bibliothèques, des musées et d'autres endroits associés à la culture. Au

District du Centre



niveau de la culture et de l'enseignement, ce quartier vient en troisième position, derrière l'Acadamae et le Quartier de l'Université. On y trouve également une enclave où habitent les descendants des ouvriers qui sont venus depuis le sud de Garund jusqu'à Korvosa pour construire la Grande Tour. On peut y trouver de la nourriture et des biens exotiques provenant de ces lointaines contrées.

- Finalement, le **Quartier des Quais Ouest** est un quartier pauvre comportant surtout des entrepôts et des industries relatives au poisson. Les odeurs nauséabondes de ces établissements sont souvent poussées par les vents vers le sud-ouest (et la Citadelle Volshyenek). On trouve souvent dans ce quartier des druides entêtés qui critiquent la civilisation et incitent les pêcheurs et collecteurs de crabes à rejeter leurs prises à l'eau. La Retraite du Libéré est une taverne du Quartier des Quais Ouest réputée pour être le premier lieu visité par ceux qui viennent d'être libérés des geôles de la Citadelle Volshyenek ; on y trouve également des gardes en période de repos et les rixes sont courantes.

LA RIVE SUD

C'est le plus récent des districts de Korvosa, qui a été ajouté à la ville il y a seulement 25 ans. Il contient le Panthéon Multiple, un temple massif dédié à de nombreux dieux populaires, ainsi qu'une enclave de diplomates elfes. Les habitants de la Rive Sud sont principalement des nouveaux riches désireux d'échapper à la surpopulation des quartiers plus anciens.

On y trouve le Marché Vert, un petit marché spécialisé dans la nourriture, les vêtements et les produits de consommation nécessaires aux résidents du district (on n'y vend aucune arme ou armure). Le marché ferma ses portes il y a 10 ans quand le



propriétaire mourut, puis fut repris par Zeeva Foxglove.

L'autre bâtiment important de ce district est le Panthéon Multiple, un large temple de marbre blanc terminé en 4706 pour célébrer le 300ème anniversaire de Korvosa, qui contient des autels dédiés à 17 divinités. De nombreux rites y sont accomplis.

Outre le Marché Vert et le Panthéon Multiple, le district de la Rive Sud est également connu pour le Bout du Barde, une auberge qui accueille bardes, acteurs et autres artistes venus de loin, et le Cercle de Jade, qui sert à la fois de salon de thé huppé le jour et de cercle privé la nuit pour les nobles.

LE DISTRICT GRIS

C'est le district qui contient les habitants les plus calmes de Korvosa... quoique... Ce district abrite le cimetière de Korvosa et les seuls habitants vivant sont les prêtres de la Cathédrale de Pharsma. Ce district est divisé en trois « quartiers » selon les types de tombes qu'on y trouve :

- le **Quartier du Potier** comporte surtout des tombes communes et de larges murs sur lesquels sont gravés les noms des défunts ;
- le **Quartier des Hommes Communs**, lui, possède plus de tombes individuelles, quelques mausolées ainsi que des ossuaires et des cryptes souterraines (dont certaines datent de l'époque où la région était occupée par les Shoantis) ; et finalement
- le **Quartier Doré** est le lieu de repos des nobles et des chefs militaires. On y trouve la Grande Tombe du Commandement, où sont enterrés les plus grands dirigeants militaires et les soldats décorés.

Finalement, la Cathédrale de Pharsma, dont les prêtres s'efforcent de combattre les morts-vivants qui apparaissent dans le reste du District Gris, constitue à elle seule un quatrième quartier, le **Quartier du Sépulcre**. Ce temple ressemble d'ailleurs à une forteresse capable de résister à un siège par des troupes de morts-vivants.

LA RIVE EST

Le seul district au-delà de la Rivière Jeggare est la Rive Est. On y trouve les manoirs des maisons nobles associées aux groupes militaires de la ville (qui sont sans doute celles qui, le plus tôt, ont osé s'établir en-dehors des murs de la ville), ainsi que le Collège Theumanexus. Ce district n'est pas divisé

en quartiers.

Collège Theumanexus. Établi dans le manoir d'une ancienne famille noble déchue, ce collège de magie fut fondé par Yaris Verso, un aventurier qui enseignait également à l'Acadamae. Après l'arrivée au pouvoir en Chéliax de la maison Thrune et l'orientation de l'Acadamae vers les arts diaboliques, Verso céda ce bâtiment à ses collègues idéalistes et quitta la ville. On y enseigne la magie sans insister sur une école en particulier (au contraire de l'Acadamae). Les étudiants de l'Acadamae considèrent que ceux du Collège Theumanexus leur sont inférieurs en

puissance ; c'est sans doute vrai... ne serait-ce que parce que les épreuves de qualification au Collège sont loin d'être aussi dangereuses (voire mortelles) que celles de l'Acadamae.

Les Boissons de la Côte. Il s'agit de la taverne la plus populaire de la Rive Est ; on y trouve des gardes en repos, des travailleurs des quais, des dirigeants d'entrepôts, ainsi que des Variens et des Shoantis du Camp des Voleurs.

Le Camp des Voleurs. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une partie du district de la Rive Est. C'est là que se sont établis de nombreux Variens et Shoantis plutôt mal acceptés dans la ville. Il ne fallut pas attendre longtemps avant que ce rassemblement d'habitations précaires soit baptisé Camp des Voleurs par les Korvosiens.

LES TUILES

Dans les quartiers les plus pauvres, il était impératif de trouver une solution au problème de la surpopulation. Comme il était impossible de repousser les murs de la ville, certains habitants se sont mis à construire en hauteur, ajoutant ici et là un nouveau niveau aux habitations existantes. Par facilité, on ajouta des passerelles en hauteur, qui reliaient directement les nouvelles habitations. L'existence de ces passerelles diminuèrent l'importance des rues et ruelles... aussi, de nouvelles constructions furent ajoutées dans les espaces entre les maisons, rétrécissant ainsi les passages et, dans certains cas, les bouchant complètement.

Dans les zones de la ville où de telles constructions furent établies, un nouveau sport apparut rapidement : la course sur les Tuiles. Seuls les plus habitués peuvent se



frayer un chemin direct et rapide d'un point de la ville à un autre en utilisant ces passerelles complexes. Au fil du temps, les communautés vivant sur les toits et les chemins qui les connectent prirent le nom de Tuiles.

Les Tuiles ne sont pas seulement habitées par des Korvosiens : diverses créatures - pas toujours amicales - s'y sont également établies. On y trouve par exemple des familles de pseudo-dragons natifs à la région, ou encore des groupes de diabolins prompts à jouer des tours plutôt désagréables à tous ceux qu'ils croisent. La plupart de ces diabolins proviendraient de l'Acadamae, où - selon la rumeur -, un des exercices les plus courants consiste à conjurer un tel diable.

Le nom de Tuiles désigne collectivement les toits servant de voies rapides qu'on retrouve dans divers quartiers : Front-des-Ponts (Vieux Korvosa), Vieux Port (Vieux Korvosa), Colline de la Garnison (Vieux Korvosa), Bord de la Falaise (Hauteurs), Colline des Piliers (Centre), Haut Pont (Centre) et Quais Ouest (Centre).

LES CAVES

Bon nombre de villes possèdent des égouts. Certaines peuvent même prétendre avoir des donjons complexes sous leur surface. Cependant, peu de villes ont un système de tunnels aussi complexe que les Caves de Korvosa. La ville a été bâtie sur les restes d'au moins deux civilisations et intègrent leurs édifices souterrains dans sa construction. Ainsi, à partir des égouts peuplés d'otyughs (amenés là par les Chélaxiens pour se débarrasser des détritiques), on peut parfois aboutir à d'anciennes chambres mortuaires Shoantis ou encore à de vieux passages datant de la lointaine époque de Thassilon. Il existe aussi de nombreuses grottes partiellement inondées, ce qui n'est pas étonnant si près de la mer.

UN BREF HISTORIQUE DE KORVOSA

Le conflit, la misère et la séparation... ce sont des mots qui définissent bien l'histoire de Korvosa. De la forteresse côtière établie à la frontière d'un territoire hostile et sauvage qu'elle était, Korvosa a évolué en un centre commercial agité. Plusieurs périodes bien distinctes composent l'histoire de Korvosa de sa création baignée dans le sang jusqu'aux tourmentes actuelles de la ville.

Avant l'établissement de la ville, le site sur lequel Korvosa s'élève était un lieu sacré pour les Shoantis, qui protégeaient une grande pyramide établie sur la colline. Pendant des centaines d'années, ils parvinrent à tenir cette position.

En 4407, le Maréchal Jakthion Korvosa vint sauver un groupe de soldats d'élite Chélaxiens pris au piège sur l'île au nord de la pyramide Shoanti et y établit Fort Korvosa. L'emplacement fut utilisé comme position défensive et centre commercial pour les pionniers, les colons, les trappeurs et les explorateurs des environs.

Suite à une attaque Shoanti, la majorité des bâtiments furent incendiés dans un événement connu sous le nom de Grand Incendie. L'événement avait été annoncé par une prophète et on avait demandé de l'aide à Chéliax, mais celle-ci arriva

après le drame. L'influx d'or, de nouvelles troupes et de nouveaux colons permirent cependant la reconstruction et le renforcement du Fort. Les Korvosiens parvinrent même à mettre pied sur le continent puis finalement à repousser les Shoantis.

En 4502, une insulte à l'encontre d'une famille noble bien en vue entraîna un conflit baptisé plus tard la Guerre des Cousins. Cette guerre transforma Korvosa, et son rôle principal - qui avait été jusque là un rôle défensif et militaire - devint plus commercial avec l'arrivée de nouveaux immigrants du Chéliax. Une période de grande prospérité s'en suivit, couplée avec un accroissement non négligeable de la population.

Cette période de prospérité se termina abruptement en 4606 avec la mort inattendue d'Aroden et le début de la guerre civile à Chéliax. Coupée de sa mère patrie et sans nouvelles, Korvosa connut une période sombre. La population se divisa entre ceux qui désiraient l'indépendance vis-à-vis du Chéliax (et fondèrent Magnimar) et ceux qui préféraient jurer fidélité au nouveau régime.

Aujourd'hui, la ville est à nouveau prospère, grâce entre autres à son monarque.

LES FONDATIONS DE KORVOSA

4407 : Le Maréchal Jakthion Korvosa et son armée rencontrent le riche explorateur Montlarion Jeggare, qui le met au courant de l'existence d'une poignée de soldats d'élite abandonnés sur l'île d'Endrin. Korvosa va leur prêter main-forte et repousse les Shoantis qui les assiègent. Parmi les survivants, le plus haut gradé est Waydon Endrin. Fort Korvosa est construit sur l'île et le maréchal, qui prend le titre de seigneur-magistrat de Fort Korvosa, nomme Waydon Endrin commandant du fort de des défenses de l'île.

4408 : Naissance d'Alika Epakena, le premier nouveau-né conçu à Fort Korvosa. On s'aperçoit rapidement qu'elle est bénie de Pharama et qu'elle possède des pouvoirs divinatoires qui lui permettent de prévoir certaines attaques de Shoantis. Ces renseignements sont évidemment fort utiles aux défenseurs du Fort.

4409 : Waydon Endrin fonde la Compagnie de la Zibeline avec les soldats d'élite qui ont survécu. La Compagnie mène quelques attaques contre les Shoantis qui occupent le continent.

4410 : Korvosa meurt et Montlarion Jeggare est nommé second seigneur-magistrat de Fort Korvosa.

4417 : À la mort de Montlarion Jeggare, c'est Waydon Endrin qui devient le troisième seigneur-magistrat de Fort Korvosa. Les combats contre les Shoantis se poursuivent, et les Chélaxiens ne parviennent pas à gagner du terrain.

4423 : Une délégation des nains de Janderhoff arrive à Korvosa. C'est le début d'une longue collaboration entre Korvosa et Janderhoff.

4429 Grand Incendie : Le 13ème jour du mois de Neth, des guerriers Shoantis parviennent à amener par surprise des navires remplis de résine près de la palissade de Fort



Château-Korvosa, au sommet de sa pyramide

Korvosa et à déclencher le Grand Incendie. Alika Epakena l'avait prévu et on avait demandé de l'aide à Chéliax, mais celle-ci arriva trop tard. Un quart de la population, la plupart des soldats et presque tous les membres de la Compagnie de la Zibeline périrent. Waydon Endrin et les autres soldats d'élite perdirent la vie après avoir vaillamment combattu les Shoantis. Alika Epakena, appelée par après Sainte Alika la Martyre, trouva aussi la mort.

4432 : Grâce aux nouvelles troupes envoyées par Chéliax, les Shoantis n'ont pas pu vraiment tirer avantage du Grand Incendie. On construit un nouveau château sur les ruines de l'ancien Fort Korvosa.

4435 - 4442 : Plusieurs batailles ont lieu sur la côte. Les Chéliaxiens parviennent à prendre du terrain sur le continent au sud de l'île d'Endrin, puis les Shoantis les repoussent. Finalement, en 4442, les Chéliaxiens reviennent à l'assaut et entreprennent la construction d'une palissade de protection sur le continent (ces murs servent encore à délimiter le Quartier du Rivage dans le district de la Pointe Nord). Les Shoantis doivent se replier vers le Grand Mastaba (la pyramide où se dresse aujourd'hui Château Korvosa).

4445 : Le premier pont entre l'île d'Endrin et le continent, traversant le Canal d'Alika, est construit.

4446-4449 : Les Chéliaxiens assiègent la pyramide des Shoantis. Au bout de trois ans, ils parviennent finalement à en briser les défenses. Cette victoire marque le début d'une période de 10 ans sans attaques Shoanti, ce qui permet à Fort Korvosa de s'agrandir jusqu'aux rives nord et est de la Rivière Jeggare. Les terres au-delà restent dangereuses et sauvages.

4462 : Le chef Shoanti Galstak Sept-Morts (qui a été ressuscité six fois) réunit plusieurs tribus de barbares en une armée de guerriers montés sur des animaux sanguinaires et attaque les fermes au sud-est de la ville. Ce raid fait renaître les sentiments anti-Shoantis chez les Korvosiens. S'en suivent

26 ans de guerre entre la Garde de Korvosa et la Compagnie de la Zibeline d'une part et l'armée Shoanti d'autre part.

4473 : Le seigneur Volshyenek Ornelos, qui s'est fait remarqué lors des batailles du Rivage de 4435-4442 et de l'assaut de la Grande Mastaba en 4449 fonde l'Acadamae.

4488 : Dame Jessa Leround fonde l'Université de Korvosa.

4488 : Les Korvosiens parviennent à tuer Galstak Sept-Morts et à emporter son corps pour empêcher une septième résurrection. L'armée barbare est mise en déroute et les Shoantis sont forcés de fuir vers le nord-est, vers le Plateau Storval. Les soldats du Chéliax affirment leur domination sur la région, mettant fin à une longue période de combats et permettant à Korvosa de connaître une ère de prospérité.

UNE KORVOSA PROSPÈRE

4489 : Sécurisées par la défaite des Shoantis, certaines familles s'établissent sur le continent. Le seigneur-magistrat Remsev Ornelos déplace le siège du pouvoir de Korvosa de l'île d'Endrin vers le continent. Le climat de paix qui règne à Korvosa permet aux nobles de se tourner vers des complots et des luttes internes.

4491 : Manipulés par les nobles de la Maison Viamio, des citoyens assassinent le seigneur-magistrat Remsev Ornelos et sa famille. Les Viamio s'arrangent pour qu'un des leurs, Amycus Viamio, devienne le nouveau seigneur-magistrat et incitent leurs alliés du Chéliax à venir s'établir à Korvosa.

4502-4503 Guerre des Cousins : La Maison Viamio insulte la Maison Endrin en les déclarant traîtres à Korvosa et à la couronne du Chéliax. Il s'en suit une terrible guerre qui oppose les maisons et rend la situation très difficile pour les citoyens. Au final, la Maison Viamio et ses alliés sont déchus par l'empereur du Chéliax. C'est également à cette époque que le héros populaire Blackjack apparaît pour la première fois.

4504 : La paix est rétablie à Fort Korvosa. Pour oublier le passé, la ville est rebaptisée tout simplement Korvosa. Les quais de la ville sont répartis entre les familles nobles (qui obtiennent le titre de Familles des Quais) pour remplir les caisses. De nombreux immigrants du Chéliax viennent s'installer à Korvosa. La ville connaît à nouveau une période de prospérité et de croissance.

4507 : Korvosa célèbre son 100ème anniversaire.

4514 : Sur une idée de la dame-magistrate Dess Leroung, des otyughs sont amenés du Chéliax et placés dans les égouts.

4532 : Des relations commerciales fortes sont établies entre Korvosa et Janderhoff (qui fournit du marbre noir et du métal).

4537 : Premier incident causé par un otyugh qui s'est échappé des égouts.

4569-4571 : Le dragon rouge Glarataxus attaque des dépendances de Korvosa (Baslwief et Crique de Palin) puis disparaît.

LA SEMI-INDÉPENDANCE DE KORVOSA

4606 : Aroden meurt et Chéliax est divisé par une guerre civile. Les nobles de Korvosa se divisent quant au futur de Korvosa : certains désirent que la ville reste loyale au Chéliax et attende un retour d'Aroden ; d'autres y voient une occasion pour devenir indépendants. La dispute se résout de manière pacifique, lorsque les indépendantistes décident de quitter Korvosa et d'aller fonder Magnimar. Le seigneur Arbust Arabasti devient seigneur-magistrat de Korvosa.

4607 : Les célébrations du bicentenaire de Korvosa sont supprimées à cause du malaise social. De nombreux diables puissants apparaissent. Le seigneur Volshyenek Ornelos (le même qui deux siècles plus tôt avait combattu aux côtés de la Garde et fondé l'Acadamae) meurt en les repoussant.

4608 : Des milliers d'habitants quittent Korvosa pour rejoindre Magnimar. À la même époque, on construit le temple d'Asmodéus à Korvosa.

4611 : Peu à peu, le seigneur-magistrat Arbust Arabasti prépare le terrain pour sa succession. La Revue des Pairs est fondée pour conseiller le dirigeant.

4624 : Arbust Arabasti meurt et son fils Éodred lui succède sur le trône écarlate.

4644 : Éodred est couronné roi de Korvosa, c'est le début de la monarchie.

4657 : À la mort du roi Éodred, son neveu Cadraith Arabasti lui succède.

4661 : Cadraith Arabasti meurt sans successeur ; c'est Chadris Porphyria III qui lui succède. À Baslwief et à la Crique de Palin, le dragon rouge Glarataxus réapparaît. Le roi engage des aventuriers pour mettre fin à cette menace, mais tous échouent.

4663 : Korvosa attaque Kaer Maga. De nombreux gardes meurent et le roi Chadris reçoit le blâme.

4664 : Le roi Chadris meurt soudainement. Il est remplacé par une descendante de la précédente famille royale, Domina Arabasti, qui est venue spécialement du Chéliax pour monter sur le trône. Sous son règne, de nombreuses constructions sont entreprises (la Grande Tour, le Panthéon Multiple).

4674 : Le dragon rouge Glarataxus réapparaît et attaque à nouveau la Crique de Palin, Veldraine et même Korvosa pendant trois semaines avant de disparaître à nouveau.

4682 : Répondant à l'appel de Domina, l'Ordre du Clou vient s'établir à proximité de Korvosa, dans la Citadelle Vraid.

4686 : À la mort de la reine Domina, c'est son fils Éodred (venu avec elle du Chéliax) qui lui succède en tant que roi Éodred II. Il termine les travaux de construction commencés par sa mère puis entreprend de remplir les caisses de la ville.

4707 : Korvosa célèbre ses 300 ans.

4709 : Année actuelle.

LA MALÉDICTION DU TRÔNE ÉCARLATE

On dit qu'il n'y a aucune chaise, aucun banc, aucun siège au troisième étage du Château Korvosa, à part bien sûr le Trône Rouge, le symbole de la monarchie de la ville car tous les visiteurs du monarque doivent rester debout ou s'agenouiller.

Ce symbole de pouvoir semble être associé à des destins tragiques cependant : peu de dirigeants ont eu l'occasion de régner pendant longtemps et aucun d'eux n'a pu atteindre un âge vénérable car ils sont tous morts bien avant leur heure. Les héritiers de la couronne sont également peu nombreux : au cours de ses 300 ans d'histoire, aucun roi de Korvosa n'a hérité du Trône Rouge directement de son père. Au fil des ans, les rumeurs se sont intensifiées et les citoyens ont commencé à parler à voix basse de ce qu'ils appellent la Malédiction du Trône Écarlate.



COUP D'OEIL SUR RIDDLEPORT

Les habitants de Golarion ne connaissent bien sûr pas tous les détails, toutes les causes ni l'identité des intervenants mais... il y a longtemps, il y a plusieurs millénaires, Golarion a connu une première période de Ténèbres. C'est au début de celle-ci que l'ancien empire de l'Azlante disparut - Azlante dont le dernier descendant ou survivant, Aroden, fut à l'origine de l'empire du Taldor qui étendit la civilisation sur le continent de l'Avistan. C'est au cours de cette première ère des Ténèbres que les orques, puis les nains, sont sortis des Terres Sombres, les insondables profondeurs qui s'étendent sous la surface de Golarion. C'est aussi une période pendant laquelle les elfes, qui avaient affronté les humains (qui n'étaient guère plus évolués que des sauvages), s'étaient retirés de Golarion pour se réfugier dans un autre monde ? ou peut-être un autre plan ?

Toujours est-il qu'une seconde ère des Ténèbres serait bien dramatique pour tout Golarion : elle pourrait annoncer la fin de la civilisation !

Riddleport, la Ville des Codes... la troisième ville en taille de la région connue sous le nom de Varisie, après Korvosa la Chéloxienne (ou l'Abandonnée) et Magnimar la Libre. Cette ville a la réputation d'être un repaire de pirates, de bannis, de rebuts de la société, de brigands, un noyau sans loi perdu quelque part sur la Côte Oubliée entouré de contrées non civilisées habitées par des monstres et des prédateurs sauvages.

Bien que Riddleport ait évolué et se soit détachée de son passé de havre pour pirates, elle est toutefois restée fidèle à ses racines. Il y est toujours possible de devenir riche très rapidement, et par divers moyens ; tout comme il y est possible de finir tout aussi rapidement balancé dans la mer ou

SECOND DARKNESS - LE RETOUR DES TÉNÈBRES

La troisième campagne de Pathfinder commence près de Riddleport [Port-Énigme], une ville varisienne avec des caractéristiques bien à part. Au contraire des deux premières campagnes, qui étaient accompagnées d'un « Guide du Joueur » dont la version pdf était gratuite, le guide associé à cette troisième campagne est l'un des volumes de la gamme « Pathfinder Companions » (une gamme de livrets contenant de nombreux détails pour les joueurs). Ce chapitre décrit plus particulièrement Riddleport sans toutefois entrer dans les détails. Il ne contient bien évidemment qu'une petite partie (le minimum) des informations du « Guide du Joueur » payant.

dans les eaux boueuses de la rivière Vêlashu. Les gangs et les barons du crime y règnent toujours, mais la ville a acquis un certain statut et une certaine légitimité, en partie par l'arrivée au pouvoir d'un Grand Seigneur (un des barons du crime) et l'importance sans cesse croissante de l'Ordre du Code, un groupe d'érudits venus étudier l'Arche du Code.

RIDDLEPORT

Grande ville dirigée par un Surseigneur/Grand Seigneur [Overlord]

AL CN ; Limite or 40 000 po ; Valeur 26 600 000 po

DÉMOGRAPHIE

Population 13 300

Type mixte (77% humains, 7% nains, 5% demi-elfes, 4% demi-orques, 3% tieflings, 2% halflings, 1% gnomes, 1% autres)

AUTORITÉS

Gaston Cromarcky, Grand Seigneur de Riddleport



À PREMIÈRE VUE

Les informations suivantes concernent les éléments que tout visiteur à Riddleport apprend bien rapidement.

SITUATION ET ENVIRONS

Riddleport se situe dans un recoin à l'extrémité est des montagnes Calphiak, à l'endroit où la rivière Vélashu se jette dans la mer. Les premiers habitants ont sans doute choisi l'endroit à la fois parce qu'il était facile à défendre et parce qu'il abritait un curieux monument qui, encore à ce jour, suscite bien des questions : l'Arche du Code [cyphergate], un énorme anneau qui encercle l'entrée du port.

La ville se niche entre deux élévations rocheuses. Celle à l'est, qui atteint une altitude d'approximativement 100 mètres, sépare la zone urbaine d'un marais nauséabond qui sert à la fois de décharge et de cimetière pour les navires trop endommagés (ainsi que de débarras pour les cadavres encombrants). L'élévation à l'ouest, quant à elle, dont la pente est plus forte, se fond dans les montagnes Calphiak.

Vers le nord, la rivière Vélashu serpente entre les roches jusqu'à ce qu'elle atteigne les Hautes Terres de Vélashu. Et, vers le sud, on trouve le port de Riddleport et, au-delà de l'Arche du Code, la Baie de Varisie. C'est là la principale voie d'accès à la ville : il existe bien des chemins entrant dans Riddleport par le nord et par l'est, mais ceux-ci sont mal entretenus et peu utilisés.

LA VILLE ET SON CLIMAT

La plupart des bâtiments de la ville sont construits en bois et comportent plusieurs étages, avec des toits à la pente forte recouverts de tuiles de bois qui permettent de se débarrasser rapidement des eaux apportées par les fortes pluies qui frappent la région. Le climat est d'ailleurs si souvent mauvais

que certains bâtiments - surtout ceux qui sont bâtis près les uns des autres, ce qui est assez commun - se sont avachis et semblent se soutenir mutuellement, comme des vieillards arc-boutés les uns contre les autres.

Les rues sont noyées dans le brouillard pratiquement toute l'année sauf au coeur de l'été, où c'est une chaleur lourde et oppressante qui s'abat sur les habitants, en même temps que des nuées de grands moustiques noirs originaires des marais proches. Les feux ouverts qui permettent de chasser la froideur le reste de l'année servent alors à brûler un mélange de poix et d'encens qui est censé tenir ces vermines à l'écart.

Les rues principales de la ville sont généralement pavées, mais peu entretenues et accidentées en de nombreux endroits. Les rues secondaires, quant à elles, ne sont guère plus que des sentiers sales et boueux ou poussiéreux, selon la saison. Comme la ville ne possède pas d'égouts, de nombreuses rues sont bordées de rigoles qui véhiculent les divers liquides et déchets nauséabonds des habitants.

Le soir et la nuit, les rues principales sont éclairées par de solides lampes à huile (prévues pour résister aux tempêtes) montées sur des piquets de fer qui abritent un réservoir à huile (ces derniers sont fabriqués aux forges à gaz). Leur lumière suffit à percer le brouillard... mais bon nombre de ces lampes sont laissées à l'abandon, avec un réservoir vide ou une structure qui nécessiterait des réparations.

LES DISTRICTS DE RIDDLEPORT

Riddleport comporte 9 districts distincts, mais deux d'entre eux (la ville des Marins d'Eau Douce et l'Ossuaire) se trouvent officiellement hors du contrôle du Surseigneur.

Le district de l'Argent Facile. Ce district qui s'étend le long de la rive nord-ouest de la rivière Vélashu contient les trois grandes salles de jeu du Surseigneur Cromarcky.



Le district Abrité. Il s'agit du plus grand des districts. Il se situe dans la partie est, à l'abri de l'élévation rocheuse qui borde la ville et qui protège ses bâtiments des rafales de vent hivernales. C'est là qu'habite la majorité des habitants, dans des bâtiments dont bon nombre se divisent en un rez occupé par une échoppe et des étages habités.

La ville des Marins d'Eau Douce. C'est par dérision que les nombreux marins de Riddleport ont ainsi nommé ce quartier dont la plupart des habitants rejoignent la ville par voie terrestre au lieu de maritime. Ce quartier n'est pas surveillé par les gendarmes et ses habitants ont créé leur propre système de loi et de distribution des biens.

Le district de la Rivière. Cette section de la ville s'étend le long de la rivière Vélashu et contient surtout des échoppes, des moulins et des ateliers. Les déchets des tanneurs et des poissonniers de ce quartier, qui viennent rejoindre les déchets du reste de la ville (qui convergent ici), ont contribué à créer le surnom de « district Puant » pour cet endroit.

Le district du Tord-Boyaux. Les bas-quartiers de Riddleport, qui s'étendent le long de l'élévation rocheuse à l'est, constituent la partie la plus dangereuse et la plus pauvre de la ville, avec le taux de criminalité le plus élevé et le plus grand nombre de maisons closes.

L'Ossuaire. Cet endroit qui sert de dépotoir et de cimetière pour navires endommagés tient son nom des énormes squelettes de bateaux dont les « côtes » sortent des marécages. On y trouve de nombreuses poches de sables mouvants, des insectes géants, des barracudas des marais et, à en croire la rumeur, des rats-garous.

La Fourche du Diable. Il s'agit du relativement petit district militaire de Riddleport, qui se situe dans la partie nord de la ville. C'est là que se trouve le quartier général des 250 gendarmes (ainsi que la prison souterraine).

Le district du Port. C'est cette région qui borde le port qui est la partie la plus active de Riddleport. On y trouve de



BRÈVES DE COMPTOIR À RIDDLEPORT

De nombreux Riddleportiens sont toujours à l'affût des opportunités d'enrichissement et toujours prêts à les saisir. Voici ce qui se raconte ces temps-ci dans la ville...

L'ombre dans le ciel. Un étrange nuage sombre et persistant est apparu dans le ciel au-dessus de la Ville des Codes. Certains habitants disent que ce sont les membres de l'Ordre du Code qui l'ont créé, à force de faire des expériences bizarres avec l'Anneau. D'autres pensent qu'il s'agit d'une terrible tempête qui se construit peu à peu et que Gozreh, ou une autre divinité juste, voudrait abattre sur Riddleport pour dévaster la ville à tout jamais. Presque tout le monde a sa propre idée et ses propres hypothèses quant à ce mystérieux nuage...

Carnage sanglant. De nombreux navires shoantis (des briseurs de vague) de la tribu du Shadde-Quah ont récemment échoué sur les rochers près du Phare de Riddleport, leur coques recouvertes de traces de dents et de griffes. Les marins craignent qu'un nouveau prédateur se soit installé dans le golfe de Varisie, ou peut-être qu'un large groupe de bunyips se soient déplacés vers la région.

Le Diable et son or. L'ancien baron du crime Saul Vancaskerkin a récemment remis à neuf le Gobelin d'Or, une salle de jeu, et a mis sur pied un énorme tournoi de jeux de hasard appelé « Trompez le diable et remportez son or ». Il se peut qu'il ne s'agisse que d'une méthode pour attirer les gens, mais certains disent qu'il aurait vendu son âme à un fiélon et que le véritable but du tournoi serait d'obtenir assez d'or pour pouvoir racheter son âme.

Perdu sous la surface. Milon Chath, un prêtre de Desna, a quitté la ville pour explorer diverses cavernes des monts Calphiak tout proches. C'était il y a plus d'une semaine et il n'est toujours pas revenu. Certains Varisiens craignent que le prêtre s'est perdu dans les cavernes et tunnels labyrinthiques qui, dit-on, s'étendent partout sous les montagnes ;

Le chant des sirènes. Un groupe de contrebandiers a récemment tenté d'établir une base au Coude du Diable, une île un peu au sud du port de Riddleport... mais on n'a plus entendu parler d'eux. Beaucoup de Riddleportiens disent que ce serait l'oeuvre de Virashi, la célèbre sirène qui habiterait cette île hantée.

nombreux entrepôts et débits de boissons de faible qualité, ainsi que beaucoup de pirates, de voleurs et de rhum.

Le district du Vent. Ce district bâti sur la pente rocheuse à l'ouest de Riddleport abrite les érudits et les mieux nantis de la ville. Ses rues ont souvent une pente très forte et ses bâtiments sont très grands.

LA VIE À RIDDLEPORT

Cette section s'attache à décrire la population, les coutumes et le mode de vie de Riddleport.

LES AUTORITÉS

C'est le Surseigneur Gaston Cromarcky qui dirige Riddleport depuis une trentaine d'années. Cet ancien pirate, le dernier en date d'une série de marins de mauvaise réputation, a assuré sa longévité non pas en faisant confiance à ses pairs mais plutôt en s'achetant les services de nombreux mercenaires pour faire régner sa loi. C'est ainsi qu'il créa les gendarmes de Riddleport, des gardiens de la loi obéissant à celui qui les payent.

Sous le règne de l'actuel Surseigneur, Riddleport a acquis une certaine stabilité. Les luttes entre gangs sont par exemple beaucoup plus rares, et la ville est assez sûre pour que les marchands des autres villes viennent y proposer leurs biens. Cromacky assure même la protection des navires marchands qui arborent les couleurs de Riddleport contre les pirates et autres pilleurs des mers... à condition que ces navires paient les (très lourds) frais qu'il exige.

Des rumeurs comme quoi un changement serait à l'horizon se font de plus en plus courantes ; en partie parce que les

coffres de Cromarcky seraient presque vides, et en partie à cause de son rival le plus important, Élias Tammerhawk.

Malgré cette relative stabilité, Riddleport est certes plus civilisée que la Riddleport des pirates du passé, mais bien moins que la majorité des autres villes. Ce sont les barons du crime (chacun avec sa spécialité), les pirates et autres bandits qui gouvernent la ville avec Cromarcky et décident de la manière dont elle évolue, tenant en quelque sorte le rôle que les nobles jouent dans la plupart des autres villes. Et, chaque fois qu'un Surseigneur vient à mourir, son successeur est l'un des autres seigneurs du crime. L'accession au pouvoir d'un mage de l'Ordre du Code comme Élias Tammerhawk serait donc, aux dires des plus traditionnalistes, une hérésie à Riddleport.

Et pourtant, à Riddleport, les érudits et les curieux venus pour étudier les anciens monuments de la Varisie (et entre autres l'Arche du Code) sont de plus en plus nombreux et influents. Même si les manières plus indirectes et raffinées de ces derniers agacent de nombreux Riddleportiens de souche, Cromarcky les accueille à bras ouverts - sans doute parce qu'il considère que l'arrivée de magiciens et d'autres érudits ne peut que renforcer la protection de sa ville et parce que les érudits s'occupent exclusivement de leurs affaires et ne viennent pas perturber les agissements des habitants de Riddleport. Mais, tout de même, beaucoup de Riddleportiens se disent que, tôt ou tard, la rivalité entre le Surseigneur Cromarcky et le mage de l'Ordre Élias Tammerhawk éclatera en une opposition beaucoup plus violente.

LES CULTES À RIDDLEPORT

Les habitants de Riddleport ne sont pas particulièrement pieux, mais beaucoup d'entre eux pensent qu'un petit coup de pouce ne peut pas faire de mal. C'est ainsi qu'un

certain nombre de communautés religieuses ont vu le jour dans la Ville des Codes ; les plus grandes s'attachent plus particulièrement aux marins, aux joueurs, aux criminels et aux esprits libres de toutes sortes.

Besmara. La Reine-Pirate est principalement vénérée dans les îles des Entraves, beaucoup plus loin au sud. C'est la déesse des pirates, des conflits et des serpents de mer. Cette foi convient donc tout particulièrement bien aux pirates et autres marins de Riddleport. Son temple, qu'on appelle par dérision le « Bocal à Poissons », pratique régulièrement des sacrifices sanglants pour s'assurer que les voyages en mer seront sans danger et profitables.

Calistria. La capricieuse déesse de la tromperie, du désir et de la revanche compte de nombreux fidèles à Riddleport. Son temple, la Maison du Voile de Soie, encourage ses adhérents à se venger et gère des maisons closes (et autres services associés) en ville.

Cayden Cailean. C'est dans la Maison Publique que le clergé de Cayden Cailean (le dieu de l'alcool, du courage et de la liberté) accueille les voyageurs de toutes les origines et ceux qui cherchent à vivre une vie à l'abri des lois et des restrictions. L'église du Héros Saoul s'occupe souvent d'aider à trouver des habitations pour les nouveaux venus et encourage certains commerces légaux, surtout ceux touchant aux vins et aux bières.

Desna. La déesse aux ailes de papillons des voyageurs, de la chance et des étoiles veille sur les joueurs, les navigateurs marins et sur ceux qui cherchent la fortune ou une nouvelle vie. Bien qu'il n'existe aucun temple de Desna en ville, on peut trouver des statues de cette déesse ou des icônes dans pratiquement toutes les salles de jeu, ainsi que plusieurs prêtres itinérants (principalement de souche varisienne).

Gozreh. Il n'existe aucun temple du Vent et des Vagues à Riddleport, mais rares sont les marins qui ne respectent pas ce dieu de la nature. De nombreux quais sont décorés de statues ou de petits autels qui lui sont dédiés, pour permettre aux marins qui s'apprentent à quitter le port de lui dédicacer une offrande. Plusieurs prêtres et druides de Gozreh proposent également de bénir les marins au nom de Gozreh pour une petite compensation financière.

QUELQUES SITES À RIDDLEPORT

La Mortuaire. Cette grande chapelle est entretenue à la fois par les clergés de Cayden Cailean, Besmara et Calistria. Les cérémonies funéraires s'y déroulent, avant que les dépouilles des habitants les plus riches ne soient placés dans les mausolées proches de la Mortuaire, et que les plus pauvres, eux, ne soient enterrés dans le Cimetière.

La Loge des Codes. Ce bâtiment, qui fait office de quartier général pour l'Ordre des Codes (un groupe d'érudits visant à percer les secrets des anciens monuments de la Varisie, en particulier l'Anneau des Codes), contient de nombreuses chambres d'hôtes. Les membres de l'Ordre peuvent y séjourner pour une pièce d'or par mois, un prix qui couvre les repas, l'accès à la bibliothèque et aux nombreux érudits de l'établissement. Pour les non membres, le prix grimpe à 20 pièces d'or par mois. Mais les chambres de la Loge sont presque tout le temps occupées.

L'Anneau (ou l'Arche) des Codes (ou du Code, ou codé[e]). Cet immense anneau de pierre enjambe l'entrée du port de Riddleport, ancré dans les rochers de part et d'autre de celui-ci. Ce cercle d'exactly 233 mètres de diamètre est constitué d'une pierre inconnue et extrêmement résistante. Les runes qui sont gravées sur la surface de l'anneau conservent encore leur secret à ce jour, même si l'Ordre des Codes tente de les déchiffrer depuis sa création.

Les forges à gaz. Ce grand bâtiment est, dit-on, bâti sur des nappes souterraines de gaz qui sont utilisées comme combustibles dans les forges. Ce sont des nains qui travaillent dans cet endroit, et il s'agit des seules forges de Varisie suffisamment chaudes pour pouvoir forger certains métaux rares comme l'adamantine.

Le Gobelin d'Or. Cette salle de jeu du district du Port a connu des hauts et des bas dans son passé. Après une période difficile, le nouveau propriétaire l'a récemment reconstruite et a prévu d'organiser un tournoi de jeux de hasard qu'il a appelé « Trompez le diable et remportez son or ».

La Maison du Voile de Soie. Cette pyramide octogonale abrite le temple de Calistria et fait également office de maison close de grand standing. Les prostituées du temple travaillent principalement sur les rues et dans les parcs du district Abrisé, mais des rabatteurs et certaines d'entre elles vont jusque dans le quartier du Port pour attirer les pigeons.

L'île de Maskyr. Cette petite île de la rivière Vêlashu, qui porte le nom de Cabriem Maskyr, le premier capitaine pirate à devenir Surseigneur de Riddleport, abrite la citadelle de l'actuel surseigneur et divers bâtiments administratifs. Les nombreux quais qui donnent accès à cette île sont placés sous haute surveillance par les gendarmes de Riddleport et le Surseigneur Cromarcky n'accepte que de très rares visiteurs, et seulement lorsqu'ils ont de bonnes raisons.

La Maison Publique. Un écriteau de bois gravé d'une chope métallique bosselée (le symbole de Cayden Cailean) orne l'entrée de ce bâtiment qui fait office à la fois de débit de boissons et de temple de Cayden Cailean. C'est un endroit fortement apprécié des marins et des voyageurs, grâce à ses prix justes et son large choix. Les mages de l'Ordre, par contre, n'y sont pas les bienvenus.

PERSONNALITÉS DE RIDDLEPORT

Riddleport abrite plus de 10 000 habitants mais rares sont ceux qui se sont hissés jusqu'à une position importante.

Anton Mescher. Le bras droit du Surseigneur Cromarcky, en charge de la forteresse-prison et des gendarmes.

Arnando Rolf. Le haut prêtre du temple de Cayden Cailean, qu'on ne voit que rarement sans son épée gravée de marques, une par victime passée.

Clegg Zincher. Un des barons du crime les plus connus de Riddleport, qui dirige la florissante Arène de Zincher, où tous ceux qui sont prêts à mettre le prix peuvent voir des hommes désespérés combattre des monstres (ou se battre entre eux).

Élias Tammerhawk. C'est le chef de l'Ordre des Codes,

un magicien puissant qui a été élu représentant de l'ordre par deux fois (à chaque fois pour 8 ans). Certains pensent qu'il vise la position de Surseigneur... et les barons du crime commencent à s'inquiéter des changements qui pourraient survenir s'il y parvenait.

Gebediah Krix. La rumeur dit que cet individu, qui s'occupe de la Lumière de Korvosa (un phare), a des liens étroits avec des félon.

Grimas Oltedler. Il s'occupe du ferry de la Vélashu, le seul moyen sûr de traverser la rivière. Il est possible de traverser à tout moment de la journée (si c'est avant midi, il faut utiliser une cloche pour le réveiller) pour un prix variant de 2 à 6 pièces de cuivre par personne.

Hiram Crooge. Ce quasi-ermite vit en-dehors de la ville, sur l'élévation rocheuse qui surplombe l'Ossuaire. Il entretient un bûcher où brûlent certains débris de la ville ; le reste des déchets est simplement envoyé en contrebas dans le marais.

Lymas Smeed. Un des usuriers les plus connus de Riddleport.

Ruben Carfay. Un capitaine pirate à la retraite qui dirige le temple dédié à la Reine-Pirate Besmara.

Saul Vancaskerkin. Ce n'est que récemment, après plusieurs

RIDDLEPORT VO

Anglais	Français
Overlord	Grand Seigneur/Surseigneur
Order of Cyphers	l'Ordre du/des Code(s)
Free-Coin District	district de l'Argent Facile
Leeward District	district Abrité
Lumbertown	ville des Marins d'Eau Douce
River District	district de la Rivière
Rotgut District	district du Tord-Boyaux
the Boneyard	l'Ossuaire
the Devil's Fork	la Fourche du Diable
Wharf District	district du Port
Windward District	district du Vent
Gas Forges	forges à gaz
Publican's House	Maison Publique (temple de Caiden Caylean)
House of the Silken Veil	Maison du Voile de Soie (temple de Calistria)
Cyphergate	Arche/Anneau du/des Code(s)

années difficiles (de dèche et de conflits avec les autres barons du crime), que Saul Vancaskerkin a retrouvé une position confortable à Riddleport. Il a acquis et reconstruit le Gobelin d'Or.

Shorafa Pamodae. Cette tiefling est la haute prêtresse du temple de Calistria, une femme séduisante mais dangereuse.

LES RACES EN VARISIE

Des elfes de la Forêt de Mierani aux guerriers orques des Terres de Belkzen jusqu'aux nomades varisiens qui ont donné leur nom à cette région, la diversité et le conflit caractérisent les multiples cultures qui résident en Varisie.

Les humains forment, de loin, la race la plus représentée en Varisie. La plupart d'entre eux se répartissent en trois ethnies : les cultivés Chélaxiens provenant des cités, les nomades Varisiens, et les farouchement tribaux barbares Shoantis. Les elfes, récemment revenus d'une longue absence, sont plus grands et plus minces que les humains, possèdent de longues oreilles pointues et des pupilles si grandes qu'elles remplissent la quasi totalité de leurs yeux. La plupart des elfes restent auprès de leurs semblables, préférant les étendues sauvages où, peu à peu, ils peuvent faire partie de l'environnement. De temps en temps, un voyageur en Varisie peut rencontrer un des Forlorns — les elfes solitaires qui grandissent en-dehors des terres elfiques, au sein d'individus qui se pressent à naître et à mourir pendant le temps nécessaire à un elfe pour atteindre la maturité.

Les nains de Varisie sont des mineurs râblés et des guerriers infatigables qu'on trouve surtout autour de leur forteresse de Janderhoff. Les halflings, par contre, sont nomades et ne possèdent aucun territoire propre, préférant plutôt rejoindre les autres races et s'immiscer dans leurs sociétés, là où il y a de la place pour eux. Les gnomes constituent de loin la plus mystérieuse et la plus magique des races civilisées, et leurs cheveux et leur peau aux couleurs vibrantes sont des preuves visibles de l'influence de la nature sur eux et de leurs origines féeriques. Même si les gnomes ne sont pas plus mauvais que les autres races, leur étrange processus de pensée et leur adhérence à un code moral éloigné des conventions tendent à rendre les autres races mal à l'aise.

Les demi-humains tels que demi-elfes et demi-orques sont excessivement rares en Varisie. Les demi-elfes, avec leur longue espérance de vie, doivent faire face aux mêmes problèmes et préjugés que les Forlorns, alors que les demi-orques sont traités avec méfiance par tous sauf leurs cousins orques. (Les vrais orques, quant à eux, conduisent de fréquentes attaques sur les territoires humains, tout spécialement pour donner naissance à plus de demi-orques, vu que ces demi-humains, plus intelligents, font les meilleurs chefs pour les tribus orques).

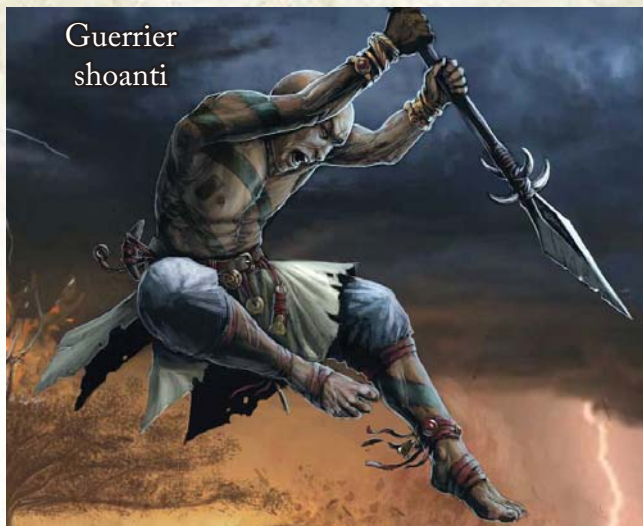
LES HUMAINS DE VARISIE

Trois différentes sociétés humaines se côtoient en Varisie : les colons expansionnistes du Chéliax, les tribus sauvages des barbares Shoantis et les énigmatiques Varisiens.

LES CHÉLAXIENS

Les villes du Chéliax se trouvent au-delà des Montagnes Mindspin (à l'est) et loin au sud. Chéliax était autrefois un empire à la suprématie incontestée supporté par le dieu Aroden, mais la mort de ce dernier permit à une aristocratie décadente et diabolique ayant passé de nombreux pactes avec les habitants des Enfers de prendre le pouvoir. Bien

Guerrier
shoanti



qu'aujourd'hui incontestablement dépravée et diminuée par la perte de son dieu, la société de Chéliax reste un centre culturel, artistique et magique qui domine la plus grande partie du continent du sud.

Alors que l'empire expansionniste du Chéliax lorgnait sur les richesses de Varisie, son déclin permit à ses colonies de se libérer et de se forger leur propre destin. Aujourd'hui, les plus puissantes des cités-états du Chéliax, Magnimar aux Mille Monuments et Korvosa l'Impériale, se disputent le contrôle des territoires de Varisie.

Dans ces cités et dans les nombreux villages proches, la majorité des habitants peuvent retracer leur lignée jusqu'à des ancêtres Chélaxiens aux traits marqués. Les Chélaxiens possèdent des cheveux et des yeux sombres qui contrastent fortement avec leur peau pâle et un goût souvent prononcé pour l'art raffiné et le haut-art. Comme l'empire du Chéliax contrôlait des territoires très éloignés où de multiples ethnies se côtoyaient, on trouve aujourd'hui des Chélaxiens d'héritages très variés. Ces immigrants sont en fait tellement nombreux et variés que les natifs de Varisie appellent Chélaxiens tous ceux qui n'ont pas de sang Varisien ou Shoanti.

LES SHOANTIS

Au-delà des terres du nord-est de la Varisie se trouvent les territoires des sept tribus ardentes des Shoantis. Ces natifs forment un peuple turbulent, suivant des traditions vieilles de centaines d'années. Ils mènent une vie difficile, chassant les prédateurs et arrachant à des terres infertiles de quoi survivre. La plupart des tribus nomades suivent des troupeaux ou se déplacent vers de nouveaux points d'eau selon les saisons, mais ils restent généralement à l'intérieur de la même région et reviennent aux mêmes terres année après année.

Les Shoantis contrôlaient autrefois toute la Varisie, la partageant seulement avec les Varisiens, qu'ils considéraient plutôt froidement comme de lointains cousins. L'arrivée d'explorateurs et de colons du Chéliax changea cela cependant, et sonna le début d'une époque faite de guerres sanglantes. Peu de personnes savent combien de tribus Shoantis disparurent lors de ces batailles sans fin, et même

LES SEPT TRIBUS DES SHOANTIS

Sept tribus de Shoantis parcourent les territoires les plus hostiles de la Varisie.

Lyrune-Quah. Le Clan de la Lune occupent les plaines à l'est des Montagnes Wyvernes. Résolus et plutôt froids, ses membres ont longtemps combattu les géants des Monts Kodar.

Shadde-Quah. Le Clan de la hache mène une vie de réclusion dans les vallées côtières des Montagnes Calphiak, attaquant les navires qui approchent trop le rivage. Ils protègent ainsi la côte de Varisie contre les incursions nautiques venant des terres des Rois Linnorn.

Shriikirri-Quah. Le Clan de l'Aigle voyage sur de longues distances, allant des Gnashers jusqu'au Churlwood. Ses membres nourrissent un profond respect pour les animaux et prétendent apprendre beaucoup d'eux.

Shundar-Quah. Remplissant le rôle de diplomates, le Clan de l'Aiguille Rocheuse occupe le nord du Plateau Storval tout en cherchant constamment à unir les tribus en un seul peuple. Les membres de ce clan prétendent être le cœur du peuple Shoanti et connaître les secrets de son passé.

Sklar-Quah. Peuplant les Cinderlands, le Clan guerrier du Soleil a beaucoup souffert sous les attaques des orques et des envahisseurs Chélaixiens. Cherchant sans cesse à se venger, ils n'autorisent aucun intrus sur leurs terres.

Skoan-Quah. Le petit et mystérieux Clan du Crâne voyage à travers les Cinderlands et le nord du plateau, conservant des archives au sujet des tribus maintenant disparues et honorant les morts.

Tamiir-Quah. Le Clan du Vent, à l'écart des autres, hante les Montagnes de Pierre. Méfiant et prompt à s'offenser, ses guerriers considèrent comme leurs toutes les terres visibles depuis leurs montagnes.

aujourd'hui les noms de ces tribus mortes ne sont pas prononcés à haute voix. Quoi qu'il en soit, les barbares furent finalement forcés d'abandonner la partie sud de leur territoire aux envahisseurs. Bien qu'autrefois toute la Varisie était aux mains des tribus Shoantis, aujourd'hui, leurs terres sont limitées par le Plateau Storval (au nord-est), les Cinderlands (à l'est), les Collines Curchain (au nord) et les Hautes-Terres de Velashu (au nord-ouest). La perte des territoires du sud reste comme une blessure qui n'a pas guéri, partagée entre toutes les tribus, et il n'est pas rare que certains jeunes Shoantis lèvent leur voix pour prononcer des vœux sanglants à l'encontre de tous ceux qui possèdent du sang Chélaixien. Des sept tribus Shoanti restantes, c'est celle des Shriikirri-Quah (un peuple qui tient les animaux en haut respect et prétend apprendre beaucoup d'eux) qui a le plus de contact avec les autres peuples. Les autres tribus sont les Lyrune-Quah, les Shadde-Quah, les Shundar-Quah, les Sklar-Quah, les Skoan-Quah, et les Tamiir-Quah, qui sont généralement plus guerriers et distants.

Les Shoantis sont généralement robustes et bien musclés. Avec une peau typiquement de couleur rougeâtre, la plupart des hommes dépassent 1m80 et les femmes sont seulement un chouia plus petites. Les cheveux sont considérés comme une distraction et parfois comme un obstacle (tout spécialement dans les arts complexes du combat à mains

nues que de nombreuses tribus cultivent) ; hommes et femmes (à part les mystiques et les anciens) rasent donc souvent leurs têtes. De nombreux Shoantis portent des tatouages visibles (généralement des formes et des motifs possédant des interprétations traditionnelles), qui sont étendus et améliorés alors que le porteur progresse dans la vie.

Noms communs chez les Shoantis. Les noms d'hommes Shoantis sont composés de quelques syllabes à consonance dure, alors qu'un son «ah» à la fin d'un nom implique un nom féminin. De nombreux Shoantis accompagnent leurs noms de titres basés sur leurs exploits. Hommes : Ancrym, Framak, Galstak, Ivtolt, Kaddok, Mestrard, Nalmid, Pikrak, Roakkad, Shadfrar, Tanrov, Zakok. Femmes : Adohan, Cada, Desba, Eyotah, Istars, Lenna, Meda, Nuna, Shadlah, Toska, Unas, Yola.

LES VARISIENS

Avides d'indépendance et passionnés, les Varisiens ont donné leur nom à leurs terres natales, la Varisie. Ces nomades regroupés en clans peuvent être rencontrés partout à travers le monde, mais ils ne sont nulle part aussi nombreux que sur les terres de leurs ancêtres.

Plutôt insulaires, adhérant à l'ancien mode de vie des nomades, les familles étendues de Varisiens forment des communautés nomades, voyageant là où le destin les attire. S'approprier un territoire ne fait pas partie du mode de vie des Varisiens ; ils ne voient donc pas leur vie de nomades comme difficile. Bien que la nature réponde à tous leurs besoins, ces nomades visitent souvent les cités et les villes des peuples sédentaires pour troquer des objets d'arts et d'autres objets exotiques trouvés pendant leurs pérégrinations, pour gagner un peu d'argent en amusant ou en réalisant d'autres travaux, et parfois pour voler ou arnaquer les imprudents. Les Varisiens sont également connus pour leur mysticisme unique. Certains croient que leurs danses traditionnelles leur procurent des visions du futur et que les anciens peuvent entendre les voix de ceux qui sont morts depuis longtemps.

Le Varisien typique possède une peau olive-foncé et des cheveux pouvant aller du noir à l'auburn, généralement portés longs tant par les hommes que par les femmes. Beaucoup d'entre eux portent des motifs et symboles complexes tatoués, différents de ceux des Shoantis. En tant que voyageurs et amuseurs publics, les Varisiens portent souvent des habits extrêmes, allant de tenues confortables pour le voyage jusqu'à



TRADITIONS VARISIENNES

Les nomades natifs de Varisie sont réputés pour être un peuple de passions, empreint d'anciens talents, dont un don infaillible de voyance et une mystérieuse relation avec les choses invisibles. Ceux qui passent un peu de temps au sein des Varisiens sont certains d'assister, et peut-être de participer, à une variété de traditions mystiques.

La danse. Pour les Varisiens, danser est une forme de communication et chaque danse possède une signification. Deux danses sont tout particulièrement importantes pour les nomades. Dans la célèbre Trastaturi (ou « danse des amis »), les jeunes Varisiens accueillent énergiquement les visiteurs et leur offrent l'hospitalité du clan. À l'inverse, la moins connue Vimaturi n'est jamais exécutée devant les non-Varisiens. Dans cette secrète « danse des défunts », les anciens du clan dansent avec leurs ancêtres, en appelant les morts pour qu'ils guident et protègent leurs familles. Selon la tradition, tout étranger qui s'immiscerait dans la Vimaturi sera hanté pour toujours par les esprits des anciens Varisiens, et ne connaîtra jamais plus la paix.

La voyance. Malgré l'imprécision des prévisions magiques dans l'Âge des Augures Perdus, les Varisiens pratiquent toujours la voyance selon des traditions ancestrales. Les voyants Varisiens utilisent généralement pour leurs prédictions l'astrologie, la cristallomanie, la cartomanie (ils emploient des cartes mystiques complexes connues) ou encore la lecture du visage. Bien que beaucoup pensent que ces divinations ne sont rien de plus que mises en scène et fantaisies, les Varisiens les plus âgés - tout spécialement les femmes - sont respectés et craints pour leur étrange compréhension des fortunes et du destin.

Les tatouages. Les Varisiens possèdent une connexion naturelle avec la magie, ce qui explique qu'on trouve de nombreux sorciers au sein de cette ethnie. Ces lanceurs de sorts nomades cherchent souvent à renforcer leur magie par des symboles externes en appelant à la puissance des arcanes, et recouvrent leur corps de tatouages complexes. On retrouve sept sortes de tatouages, chacun d'entre eux relié à une école de magie spécifique (voir les Dons).

des costumes très peu pratiques supposés accompagner la danse, les tatouages exotiques ou les formes de leurs corps.

Noms communs chez les Varisiens. Les noms des Varisiennes sont souvent élaborés, presque lyriques. Les noms d'hommes sont plus courts et utilisent des sons plus durs. Hommes : Camio, Chaine, Deivon, Durriken, Jal, Jubrayl, Lel, Mandrav, Pais, Rauno, Wesh, Zurisatro. Femmes : Aylmora, Chavali, Emyralda, Iymkala, Marilis, Relisys, Seoni, Syeira, Tauni, Wren, Zenovia.

LES NAINS DE VARISIE

La plupart des nains de Varisie vivent dans la ville de Janderhoff (à l'est), ceinte de murs de fer. S'étant établis dans les collines riches en fer au pied des Montagnes Mindspin des siècles plus tôt, avec l'arrivée d'intrus étrangers, les

nains ont vu leur demeure passer d'un simple village minier à une bouillonnante ville commerciale. Malgré l'apparence extérieure de forteresse que possède Janderhoff, ses habitants accueillent tout visiteur qui chercherait à commercer honnêtement sans causer de problème. Cette hospitalité s'étend à la fois aux tribus Shoantis du Plateau Storval et aux traditionalistes Chélaxiens de Korvosa. Alors que les barbares et les Chélaxiens se disputent généralement à la moindre occasion, cela se passe peu souvent ainsi à Janderhoff : les nains profitent de leur position comme seul lieu de passage pour les biens travaillés de Korvosa et d'ailleurs vers le plateau et pour les nourritures, plantes médicinales et rares anciens artefacts des Shoantis vers le sud.

Bien que Janderhoff offre de grandes opportunités pour les nains entreprenants, ceux qui cherchent à se faire une fortune loin des veines de cuivre se retrouvent souvent dans les ateliers de Magnimar, les forges de Riddleport, chassant aux côtés des Shoantis, ou partout en Varisie où un profit peut être réalisé.

LES ELFES DE VARISIE

Peu d'elfes habitent en Varisie, à l'exception de ceux qui résident dans la forêt de Mierani (nord). Dans les pins géants, les bouleaux et les séquoias gigantesques de la côte, les elfes ont sculpté de nombreux villages, comme Arsmeril (situé au bord d'une falaise sur la côte) ou la ville commerciale de Crying Leaf sur les bords des Hautes-Terres de Yelashu. Leur véritable demeure, cependant, la ville-arbre de Celwynvian, est une ville abandonnée.

Bien qu'elle existe toujours, les elfes ont fui la Ville des Pluies d'Émeraude, indiquant seulement que la cité était tombée dans les plus profondes des ténèbres. Peu d'elfes - et encore moins d'étrangers - en savent plus, bien que des émissaires de Korvosa et de Magnimar offrent d'incroyables récompenses à ceux qui accepteront d'enquêter sur le site de la ville abandonnée. En plus de ceux de la forêt du nord, on rencontre parfois des elfes venant de lieux lointains et exotiques tels que Kyonin, Sovyrian et le Mordant Spire dans les ports les plus importants en Varisie.

LES GNOMES DE VARISIE

Beaucoup de gens savent que les gnomes de la Varisie résident dans la Forêt de Sanos, mais peu peuvent prétendre avoir réellement vu une communauté gnome. Fantasques mais discrets, malgré leur apparente bonhomie, les gnomes de Varisie parlent rarement de leurs terres. Et même, lorsqu'ils le font, les détails qu'ils donnent sont plutôt mineurs, ce qui pousse beaucoup de personnes à croire qu'un grand trésor, des portails vers un monde féérique, ou quelque autre secret est caché dans leur forêt. Malgré ces mystères, les gnomes varisiens possèdent des liens typiques avec le monde naturel, et peut-être même une curiosité encore plus forte que les gnomes des autres mondes. De nombreux gnomes possèdent la capacité à sentir lorsque quelque chose est « étrange » ou « hors-contexte » à propos de la nature.

C'est dans les communautés rurales autour de la Forêt de Sanor qu'on retrouve la plupart des gnomes. Nybor, Wartle,

LANGAGES DE VARISIE

De nombreux langages sont utilisés à travers la Varisie, y compris le Commun (ou Taldane, du nom du royaume de Taldor), le Nain, l'Elfe, le Gnome et le Halfling. D'autres sont moins souvent entendus dans les régions civilisées : le Draconien, le Géant, le Gobelin, l'Orque et le Sylvestre. En plus de ces langages, on rencontre les cinq suivants.

Boggard. Un langage constitué de coassements et de « pop » utilisé par les hommes-grenouilles des Mushfens. Ceux qui ne sont pas reptiliens ne peuvent parler qu'une forme très simple de cette langue.

Chéloxien. Seuls les riches de Korvosa et les voyageurs venant du sud lointain parlent la langue nationale du Chéliax. Les humains de descendance Chéloxienne gagnent cette langue en bonus.

Shoanti. La langue des tribus Shoanti de Varisie. Ce langage sec est parlé à travers le Plateau Storval et les autres étendues rocheuses habitées par les barbares. Les humains de descendance Shoanti gagnent cette langue en bonus.

Thassilonien. Il s'agit de la langue morte des anciens monuments, parlée aujourd'hui seulement par les intellectuels, les historiens, et les arcanistes.

Varisien. La langue des nomades natifs de Varisie est une langue fluide aux sons doux, que les voyageurs Variens emploient pour leurs chants traditionnels. Les humains de descendance Varienne gagnent cette langue en bonus.

et Whistledown possèdent les populations les plus grandes, dont certains gnomes voyagent même jusqu'à Magnimar ou Riddleport. Bien que les gnomes soient parfois rencontrés à Korvosa ou plus loin au nord, ces rares individus sont généralement des commerçants et des voyageurs originaires de Thom à l'est, de Brastlework en Chéliax, ou des citadelles de Irrere.

LES HALFLINGS DE VARISIE

Comme partout ailleurs dans le monde, les halflings de Varisie vivent au sein des autres races. Plus souvent rencontrés dans les terres du sud de Magnimar à Korvosa, les halflings tendent à adopter un mode de vie parmi les trois suivants.

Comme beaucoup ont migré vers la Varisie en suivant les explorateurs Chéloxien, les halflings de Korvosa et des villes vassales vivent comme les halflings du Chéliax : en tant que citoyens de second ordre, travaillant comme servants, intermédiaires ou amuseurs. À l'ouest, sur les terres proches de Magnimar, les halflings mènent des vies plus émancipées, occupant des rôles similaires à ceux des humains. Bien que certains préjugés chéloxien survivent, incitant certains à se moquer des gens du petit peuple, la plupart des halflings sont heureux d'escroquer les humains stupides ou condescendants. De nombreux halflings ont également rejoint les Variens natifs, partageant leur mode de vie nomade et vénérant la déesse Desna. Les deux peuples semblent se considérer comme semblables et partagent leurs coutumes.

LES DEMI-ELFES DE VARISIE

Nés dans des circonstances extraordinaires et souvent malheureuses, les demi-elfes doivent faire face à des préjugés de la part de leurs deux races parentes. Bien que certains parviennent facilement à cacher leur héritage mêlé au sein des cités humaines de la Varisie du sud, un nombre considérable de demi-elfes trouvent un refuge cruel au sein des coupe-gorges et des autres exclus de Riddleport. Certains demi-elfes habitent aux bord de la Forêt de Mierani, où ils sont, au mieux, pris en pitié par leurs proches elfiques et, au

pire, ignorés. Certains demi-elfes en sont venus à vivre au sein des tribus nomades de natifs Variens : les Shoantis ne voient aucune différence entre eux et leurs cousins elfes, alors que les Variens ont un point commun avec eux, car tous deux doivent subir le mépris des humains « civilisés ».

Malgré ces difficultés, les demi-elfes se fixent souvent des buts extraordinaires, et font et disent ce que peu oseraient faire et dire, lançant des défis et brisant avec détermination les préjugés.

LES DEMI-ORQUES DE VARISIE

Les rares membres de cette race sont généralement arrivés en Varisie avec les maraudeurs issus des Terres de Belkzen qui attaquent souvent les tribus Shoantis et pillent les rares ressources des Cinderlands. Ces clans guerriers ont découvert il y a longtemps que se croiser avec des humains produisait une progéniture possédant une intelligence et une discipline plus grandes ; depuis lors, ils s'attaquent aux peuples natifs de Varisie afin de réaliser de telles unions brutales.

Certains demi-orques ont cherché à échapper à la barbarie de Belkzen, mais la plupart voyagent vers la Varisie en suivant des ordres spéciaux donnés par leurs chefs de guerre, allant vers Riddleport ou la sombre Kaer Maga, ou les terribles fosses d'Urglin. Bien que certains s'établissent dans les tanières dépravées fréquentées par leurs cousins sanguinaires orques, d'autres vivent au bord des terres du sud de la Varisie. Tout en cherchant à être acceptés, ces exclus mènent des vies basées sur un courage incroyable et une discipline personnelle, espérant sans cesse pouvoir prouver leur valeur par leurs actions et ainsi échapper aux conséquences de leur naissance. Quoi qu'il en soit, les demi-orques les plus sages évitent soigneusement les Shoantis natifs, qui les considèrent comme des abominations maléfiques et les haïssent encore plus que les Chéloxien du sud.

LES RACES À KORVOSA

Quelle que soit la région de Korvosa que vous observez,



vous constaterez que, sur 10 habitants, 9 sont humains. Les humains dominent la ville de toutes les manières (non seulement en nombre mais également en autorité). Cependant, les humains ne sont clairement pas les seuls habitants de Korvosa.

LES HUMAINS DE KORVOSA

La plupart des citoyens de Korvosa sont des descendants des premiers colons du Chéliax venus s'établir sur place mais, à ce jour, peu d'entre eux sont véritablement des natifs du Chéliax. La plupart des humains de Korvosa sont nés sur place et, bien qu'ils ne partagent pas la teinte basanée des Varisiens de souche, ils n'en sont pas moins des natifs de Varisie (et nombre d'entre eux ont en fait du sang Varisien). Une minorité vocale de traditionalistes prêche pour un retour aux valeurs Chélaxiennes mais le citoyen moyen est plus préoccupé par des considérations pratiques comme la famille et la richesse que par la politique. Parmi les minorités, la plus importante est celle des Varisiens de pure souche (ils représentent à peine 1 humain sur 10). Les traditionalistes les considèrent comme des voleurs habillés de couleurs vives et des meurtriers. Ces préjugés sont à l'origine de plusieurs lynchages sauvages et d'évictions illégales hors de leurs habitations.

Malgré la proximité et l'importance du site de Korvosa dans leur folklore, il n'y a que très peu de Shoantis dans la ville. C'est sans doute dû aux souvenirs des guerres entre les barbares et les Chélaxiens (dont certaines continuent à ce jour et influencent les perceptions et les préjugés des deux peuples). Une autre raison serait que les Shoantis sont, par nature, un peuple semi-nomade qui n'aime pas rester très longtemps à la même place. Certains Shoantis se sont toutefois établis dans le bois de Skald proche. Un traité avec Korvosa leur accorde la gouvernance sur ce lieu qu'ils considèrent sacré, pour autant qu'il ne cache aucun guerrier et aucun fugitif.

LES DEMI-ELFES DE KORVOSA

Les jeunes femmes des familles nobles qui s'ennuient tentent de temps en temps de visiter l'enclave des elfes de Mierani afin de faire quelques rencontres. Lui-même plutôt friand de ce genre de plaisir, Perishial accueille avec bienveillance ces aventures, car, selon lui, elles renforcent les liens entre les deux communautés. Pendant ses nombreuses années en tant que diplomate, Perishial lui-même a enfanté de nombreux demi-elfes de cette manière ; et les autres elfes mâles de l'enclave ont également contribué efficacement à cet effort.

On considère généralement les demi-elfes comme le résultat malheureux d'une rencontre au mieux, ou comme des bâtards indignes de confiance au pire.

LES DEMI-ORQUES DE KORVOSA

Les shoantis sont en guerre constante avec les orques de Belkzen, ce qui résulte parfois en la création de demi-orques. Peu de demi-orques survivent jusqu'à l'âge adulte, et peu de survivants vivent avec leurs cousins humains. Mais parmi ce petit nombre, certains se sont établis à Korvosa, bien souvent en tant que videurs dans une taverne ou garde du corps.

LES ELFES DE KORVOSA

Presque aussi rares que les druides à Korvosa, les citoyens elfes proviennent pour la plupart de la Forêt Mierani. Le dirigeant de l'enclave de diplomates, Perishial Kalisreavil, tient le rôle d'ambassadeur. Lui et quelques aides et parents ont vécu paisiblement dans la ville depuis sa fondation. Une petite enclave spécialement construite pour les elfes se trouve dans le district de la Rive Sud, où ils exercent souvent en tant qu'érudits, sages ou conseillers pour ceux qui chercheraient des conseils en matière de magie ou de nature.

LES GNOMES DE KORVOSA

Certains gnomes, attirés naturellement par la magie, viennent étudier à l'Acadamae ou au Collège Theumanexus.

LES HALFLINGS DE KORVOSA

Afin de maximiser les profits tirés des navires de transport de biens, la Maison Leroung entreprit d'engager des marins halflings (ils tentèrent l'expérience avec des gnomes aussi, mais cela se termina mal). Les halflings demandent moitié moins d'espace et de nourriture, ce qui représente une économie et un gain d'espace pour la cargaison. Les autres maisons (à l'exception notable de la Maison Arkona) se mirent aussi à acheter des navires pour halflings construits par les Leroung. Aujourd'hui, presque la moitié des navires appartenant à l'élite de la ville sont prévus pour des équipages de halflings.

LES NAINS DE KORVOSA

Grâce aux contrats passés avec la ville et les maisons nobles, les marchands nains de Janderhoff trouvent toujours des acheteurs prêts à acquérir leurs biens. Une fois que les biens commandés ont été distribués, les nains vendent le reste au Marché d'Or (dans le district du Centre). Le reste de leurs biens, tout particulièrement les armes et armures magiques, est vendu dans le Négoce des Docks (dans la Pointe Nord). On trouve des marchands nains dans tous les marchés principaux de la ville et les nains en général sont réputés comme étant des marchands honorables et justes. Certains nains ont aussi décidé de s'établir à Korvosa et d'utiliser leurs relations avec Janderhoff pour obtenir tous les objets que

leurs clients désirent commander.

LES RACES À RIDDLEPORT

LES HUMAINS DE RIDDLEPORT

Comme dans la plupart des autres villes de la Varisie, les humains forment la race dominante à Riddleport. On les retrouve donc un peu partout, à tous les échelons de la société.

Les Chélauxiens et les Varisiens sont bien sûr les ethnies les plus représentées, mais on trouve un peu de tout : des Kéléschites et des Garundais venus par bateau ; des Ulfes barbares venus vendre les produits de leur région ou le butin de leurs pillages ; ou encore des marchands venus de tous les coins du monde. De nombreux érudits humains sont également venus à Riddleport pour rejoindre l'ordre des Codes ou le district du Vent. Les Varisiens sont présents en nombre à Riddleport, et le Sczarni y trouve une ambiance tout à fait adaptée à ses buts. Les Shoantis, par contre, n'ont que peu de relations avec Riddleport (juste quelques relations commerciales) et la plupart se méfient (à juste titre) des Riddleportiens ; on peut toutefois trouver en ville certains Shoantis qui ont été bannis de leur tribu ou qui cherchent à se refaire une nouvelle vie.

LES DEMI-ELFES DE RIDDLEPORT

Riddleport est une ville ouverte, où les demi-elfes n'ont pas à souffrir de leur demi-appartenance à deux races. Là, ils peuvent tirer profit de leurs capacités d'adaptation et prospérer en tant que beaux parleurs, ouvriers qualifiés ou esprits vifs sans se sentir différents de la norme... vu qu'il n'y a pas vraiment de norme.

LES DEMI-ORQUES DE RIDDLEPORT

Les demi-orques trouvent également facilement leur place à Riddleport, où ils sont moins rejetés (et moins différents) que dans les autres villes. On les retrouve souvent comme gardes du corps, brutes, ou encore comme combattants dans l'arène de Zincher.

LES ELFES DE RIDDLEPORT

Avec la merveilleuse forêt de Miérani à un jet de pierre de Riddleport, rares sont les elfes qui choisissent d'habiter la ville. Certains le font quand même, mais il s'agit souvent

d'une obligation plutôt qu'un choix ; c'est par exemple le cas des elfes qui ont été bannis de leur communauté. En règle générale, les elfes y sont donc plutôt rares.

LES GNOMES DE RIDDLEPORT

Les gnomes sont curieux de tout et ne partagent pas toujours les conceptions morales des humains. Il est donc peu surprenant d'en trouver dans une ville aussi agitée que Riddleport, que les navires étrangers abreuvent régulièrement de marchandises exotiques et nouvelles. Certains travaillent comme alchimistes pour l'une ou l'autre des factions de Riddleport ; d'autres gagnent leur vie en récupérant dans la boue de la rivière Velashu les objets (et les corps) qui y ont été jetés.

LES HALFLINGS DE RIDDLEPORT

Les halflings abondent à Riddleport, pour plusieurs raisons. C'est une ville portuaire et de nombreux halflings partout sur Golarion choisissent la profession de marin. C'est également une ville où les joueurs comptant sur la chance trouvent de quoi nourrir leurs vices. Finalement, c'est une ville où les roublards et les individus agiles et « passe-partout » ont tout à fait leur place. Même si les créatures plus grandes se moquent assez souvent de leur petite taille, cela ne fait souvent qu'inciter les halflings à se montrer encore plus roublards et plus doués.

LES NAINS DE RIDDLEPORT

Les nains de Janderhoff se méfient également des habitants de Riddleport mais, parfois, l'attrait du profit dépasse leurs scrupules. C'est ainsi par exemple que certains investisseurs de Janderhoff ont établi les forges à gaz à Riddleport. De nombreux nains y sont employés comme mineurs (dans les mines de carbauxine sous terre) ou comme forgerons (dans les forges à la surface). Certains nains choisissent également de s'établir à Riddleport car on y accorde une grande valeur à leur rare expertise en matière de forge d'armes et d'armures.

LES TIEFLINGS DE RIDDLEPORT

Comme les demi-elfes et les demi-orques, certains tieflings se rendent à Riddleport pour échapper aux villes où les préjugés à leur égard sont trop lourds. Ils sont également attirés par l'atmosphère chaotique de la ville, et n'ont aucun mal à trouver leur voie dans le commerce de biens illégaux, dans les activités criminelles et les autres occupations courantes des habitants de Riddleport.

LES AVENTURIERS EN VARISIE

Des esprits aventureux de toutes sortes cherchent à se forger un destin en Varisie.

LES BARBARES DE VARISIE

De nombreuses peuplades barbares occupent les contrées du nord de la Varisie, comme les fiers Shoantis, les natifs sauvages de la Forêt de Miérani, et les maraudeurs venant des Terres de Belkzen (à l'est) sous domination orque ou des terres brutales des Rois Linnorm (au nord). Sur le Plateau Storval, les guerriers enragés des Shoantis sont les plus nombreux. Parmi eux, les barbares des Lyrune-Quah, Shadde-Quah, et Sklar-Quah sont réputés pour leur dévotion totale au combat. Beaucoup des grands guerriers Shoantis montrent des liens forts avec leurs totems tribaux et s'appuient sur ces esprits en combat (voir le don Esprit-Totem).



Outre les Shoantis, les maraudeurs maritimes des Rois Linnorm et les orques de Belkzen se rendent parfois en Varisie pour remplir une mission, prouver leur valeur ou échapper à la brutalité de leur peuple. Certains elfes de la Forêt de Miérani embrassent également le mode de vie sauvage des bêtes, vivant comme des animaux pour mieux comprendre la contrée et la débarrasser de toute corruption.

LES BARDES DE VARISIE

Des artistes de tous types voyagent vers la Varisie dans l'espoir de devenir connus et d'étudier les performances uniques des natifs de la contrée. Parmi ces natifs, on trouve les merveilleux danseurs Variens, qui tourbillonnent au rythme rapide des chansons traditionnelles de leur peuple, et les crieurs du tonnerre Shoantis qui chantent les hauts-faits des guerriers morts. Au sein des races non-humaines, les elfes ont tissé de riches traditions en matière de danse, de musique et de chansons en de magnifiques shows hypnotiques ; les sonneurs de forge nains façonnent de merveilleuses oeuvres d'art avec les chants de leur marteaux ; et les conteurs d'histoires gnomes fascinent tout qui les écoutent par leurs contes élaborés. Les maîtres des énigmes de Riddleport et les artistes à l'Echohall de Magnimar et au Mélodéum de Son Impériale Majestrix voyagent également beaucoup pour montrer leurs talents.



Outre ces artistes, des bardes nomades parcourent la Varisie pour en apprendre plus sur elle et son histoire. Les récits des innombrables monuments, des merveilles naturelles et des mystères des âges passés sont hautement appréciés

dans une région si hantée par son passé. Ceux qui cultivent ces compétences – tout particulièrement Connaissances (mystères), Connaissances (histoire) et Connaissances (nature) – comprennent bien mieux les secrets apparemment sans fin de la Varisie.

LES PRÊTRES DE VARISIE

Les chasseurs terrestres d'Érastil, les prêtres penseurs d'Irori, les séducteurs suivant Calistria, et les fanatiques maraudeurs de Rovagug : on trouve des membres de presque toutes les religions connues de Golarion en Varisie. Bien que de rares temples apparaissent dans les villages et les cités des terres du sud, la religion s'étend surtout de manière informelle, soit par les coeurs des pieux dévots, soit par les mots des ministres itinérants. Les villes pieuses trop petites pour accueillir de multiples temples construisent souvent des lieux de vénération communs dédiés aux divinités possédant une importance locale.



Outre les temples typiquement bons ou neutres du sud, les nomades Variens possèdent une forte croyance traditionnelle en Desna. Les Shoantis vénèrent des puissances abstraites de la nature, des ancêtres, et des totems tribaux. Beaucoup de races monstrueuses de Varisie réalisent des sacrifices sanglants au nom de Lamashtu ou de Rovagug.

Les peuples civilisés de Varisie vénèrent pour la plupart l'une des six déités suivantes : Abadar, Desna, Érastil, Gozreh, Sarenrae ou Shélyn (voir les Divinités Principales plus bas).

LES DRUIDES DE VARISIE

Les défenseurs de la nature mènent une guerre subtile en Varisie. Pendant des décennies, des étrangers sont venus piller la terre de ses trésors sauvages et exploiter les races natives. Les druides de Varisie ont de tout temps combattu de telles actions. Au sein des Shoantis – qui sont déjà de par leur nature de féroces protecteurs de la région –, certains suivent la voie druidique et utilisent leur magie pour aider leur peuple et vivre en paix avec la nature. Dans la Forêt de Miérani, le plus ancien cercle druidique de Varisie travaille pour venir à bout de la maladie qui afflige le coeur de cette région. De petites communautés et des individus gardent de nombreuses autres zones



naturelles ; les plus actifs sont les druides du Churlwood, de la Forêt de Sanos, des Mushfens, et des Montagnes de pierre. Outre ces groupes, plusieurs druides Varisiens sont, en fait, des étrangers eux-mêmes, des natifs d'autres pays ou des agents de cercles druidiques plus larges qui considèrent la Varisie digne de protection.

Les druides de Varisie sont fortement inspirés par les humeurs et les désirs des terres. La plupart des druides locaux se lient d'amitié avec des créatures natives de la région (voir les Bêtes de Varisie plus bas) ; typiquement des bêtes des vastes forêts et collines, des animaux sanguinaires des montagnes et du plateau, ou l'une des nombreuses créatures indigènes inconnues hors des frontières de Varisie (voir l'encart).

LES GUERRIERS DE VARISIE

Beaucoup vivent ou meurent par la lame en Varisie, et de nombreux guerriers s'affrontent sur les terres de cette région.



Les tribus guerrières des Shoantis enseignent à leurs enfants la manipulation des marteaux et des frondes, leur donnant les connaissances suffisantes pour chasser et défendre leur tribu. Les maraudeurs sauvages des Terres de Belkzen prouvent leur valeur par leurs cicatrices, en combattant dans les Fosses de Guerre d'Urglin par amour du sang. Les elfes de Miérani cultivent les vénérables traditions de leur peuple à l'arc et aux lames longues afin de défendre leurs forêts. A Janderhoff, les gardes des murs s'arment des haches de leurs pères et portent des armures ancestrales gravées de runes pour protéger les mines et les forges. Les pirates de Riddleport utilisent leurs rapières pour parer les coups de hache des maraudeurs des pays des Rois Linnorm. Ici et là, des shérifs et des connétables solitaires maintiennent la paix dans les nombreuses communautés du sud, alors que des soldats de Magnimar et de Korvosa cherchent constamment à étendre les couleurs de leur ville-état. Et partout où le besoin s'en fait sentir, des mercenaires et des aventuriers louent leurs épées à toute personne qui paye bien.

LES MOINES DE VARISIE

Bien qu'on en trouve partout ailleurs en Golarion, aucune tradition monastique martiale n'est fortement établie en Varisie. Ce que cette région a de plus ressemblant est sans doute les combattants à mains nues des Shoantis, des guerriers qui considèrent que les armes sont une faiblesse et qui cherchent à forger leurs corps en de véritables instruments de guerre. Pratiqués surtout par les membres des Sklah-Quah et des Skoan-Quah, ces entraînements martiaux endurent le corps des guerriers et leur enseignent où porter les coups de poings et comment s'agripper pour causer le plus de mal.



LES DIVINITÉS DES PRÊTRES EN VARISIE

Bien qu'il soit possible de trouver des dévots de toutes les fois de Golarion en Varisie, la majorité de la population civilisée de la région adhère à l'une des six églises principales citées ci-dessous.

Abadar. Maître de la Première Voûte, Abadar aux poings d'or cherche à créer l'ordre au sein du monde. Des juges, des marchands et des aristocrates le vénèrent, priant pour qu'il leur accorde un esprit clair lors des jugements et des contrats d'affaire. Les pauvres et ceux à qui on a causé du tort l'honorent fréquemment, cherchant à faire tourner leur mauvaise fortune.

Érastil. Selon ses dévots, le Vieil Aveugle est un père strict, un voisin prêt à aider, et un chasseur vigilant. Les petites communautés, les fermiers, les chasseurs et les gens du peuple le prient souvent.

Desna. Surnommée la Chanson Furtive des Sphères, Desna est la déesse des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs. Elle aime la liberté et le mystère et apprend à ses suivants à vivre toutes les expériences. Les mystiques, les explorateurs, les voyageurs et ceux qui recherchent juste un peu de chance vénèrent Desna.

Gozreh. Le Vent et les Vagues, ce dieu de la nature, toujours prêt à montrer que les mortels sont insignifiants et devraient en être conscients, ne se préoccupe pas des hommes et de leurs empires sans importance. Les fermiers, les marins, ceux qui travaillent dans les forêts et tous ceux qui vivent ou meurent selon les réactions de la nature craignent et respectent Gozreh.

Sarenrae. La Fleur de l'Aube, la Flamme qui Guérit, la Lumière Éternelle, Sarenrae amène la chaleur et la radiance à tous ceux qui l'accueillent. Les créatures au cœur rempli de compassion de bonnes intentions se tournent vers Sarenrae, la considérant à la fois comme la source et la protectrice de tout ce qui est bon.

Shélym. Déesse de l'art, de la beauté et de l'amour, Shélym encourage la créativité et inspire le monde. Elle défie ses suivants de tester leurs limites, de partager ce qu'ils créent et de se réjouir des dons des autres.

Malgré l'absence de monastères et d'écoles de combat organisées en Varisie, il y a quand même certains habitants qui se présentent comme moines et pratiquent des techniques de combat provenant des contrées lointaines. Accompagnant le clergé d'Irori, des moines dévoués aux principes de la perfection de soi et de la transformation du corps en arme mortelle servent souvent de gardes du corps à leurs frères de foi.

Des voyageurs du sud lointain, des pays de Tian Xia, et d'autres lieux exotiques apparaissent parfois dans les ports du sud de la Varisie, amenant avec eux les étranges arts guerriers de leur peuple.

LES PALADINS DE VARISIE

Bien que la Varisie ne possède pas vraiment la structure sociale qui donne généralement naissance à des ordres de chevalerie, ce manque d'ordre rend en quelque sorte encore plus grand le besoin de paladins et de guerriers honorables. Lorsque les barbares et les monstres menacent ceux qui voudraient vivre et travailler en paix, peu se lèvent et viennent à leur rescousse. Pour protéger les dévots et étendre leurs enseignements au sein des non-croyants, de nombreuses religions ont envoyé des champions en Varisie. Les églises d'Abadar et d'Érastil ont un intérêt tout particulier dans cette région. Les champions d'Abadar voyagent entre les communautés, agissant en tant que juges itinérants et représentants de la loi dans le but de forger cette contrée de sauvages et de voleurs en une société unifiée régie par la loi. Ceux qui vénèrent Érastil connaissent les dangers et les difficultés auxquelles ceux qui sont situés aux frontières de la civilisation doivent faire face, et ils vont là où on a besoin d'eux et aident comme ils le peuvent. Bien que les ordres militaires de ces églises semblent les plus actifs, les croyants de toutes les divinités de Golarion peuvent être vus à l'oeuvre à travers la région.



Au-delà des servants de dieux individuels, on peut également rencontrer les membres d'un ordre divergeant et sinistre de paladins (et ex-paladins). Korvosa, de par ses liens traditionnels avec Chéliax, approvisionne avec enthousiasme la Citadelle Vraid, le bastion de l'Ordre des Chevaliers d'Enfer du Clou. Les Chevaliers d'Enfers Chélastiens ne rendent hommage à aucun dieu, mais préfèrent plier la loi rigide et les traditions infernales des Enfers à leur volonté. Constitué principalement d'humains et de nains sévères, avec quelques demi-orques et centaures, cet ordre de servants féroce dévoués à Chéliax cherche à étendre les intérêts de leur empire dans la région, préparant la Varisie du sud pour son inexorable retour sous la coupe du Chéliax et asservissant les barbares et demi-humains rebelles.

LES RÔDEURS DE VARISIE

La Varisie, terre sauvage de nature intouchée aux bêtes incroyables, est un paradis pour les explorateurs. On y fait souvent appel à ceux qui savent chasser, pister, et survivre dans des territoires sauvages. Au sud, des rôdeurs agissent comme des protecteurs et fournisseurs pour de nombreuses petites communautés, alors que certaines bandes organisées employées par Magnimar ou Korvosa gardent des régions entières au nom des cités-états. Les Varisiens et les Shoantis nomades



LES BÊTES DE VARISIE

De nombreux animaux uniques à la région de Varisie peuvent accompagner les druides et rôdeurs locaux.

Auroch. Puissant animal vivant en troupeaux dans la partie nord du Plateau Storval et dans les collines de l'ouest. Les adultes, pesant souvent plus d'une tonne, possèdent une peau épaisse grise et tachetée et des cornes courbées élancées vers l'avant mesurant en moyenne 75 cm. *Utiliser les statistiques d'un bison avancé à 7DV.*

Serpent de cendres [cindersnake]. Ces vipères géantes aux motifs rouges se cachent au sein des terres desséchées des Cinderlands et affaiblissent leurs proies avec un puissant venin douloureux comme une brûlure. *Utiliser les statistiques de la vipère de taille moyenne.*

Rat-âne. Rongeurs blanc neige de la taille de petits chiens (aussi appelés capybaras ou cobayes géants), les rats-ânes natifs de la côte de Varisie sont souvent utilisés comme animaux domestiques (ou comme repas) à travers les terres du sud. *Utiliser les statistiques de rats sanguinaires (sans la capacité de transmettre de maladie), CR 1/4.*

Peau-de-feu [fire pelt]. Ces lions des montagnes à la fourrure rouge et noire habitent la Varisie du nord. La couleur de leurs fourrures change entre une teinte majoritairement noire jusqu'à des couleurs d'automne selon les saisons. *Utiliser les statistiques des léopards.*

Lézard géant. Ces geckos de la taille de poneys se tapissent dans les falaises et les forêts de la Varisie du sud, se nourrissant de rongeurs, d'insectes géants et même parfois de gobelins (voir ci-contre). Sur le Plateau Storval, une sous-race de lézards géants agressifs à cornes se cache au sein des anfractuosités rocheuses et attaque à vue.

Roc des tempêtes. Fiers rapaces aux ailes couleur d'éclairs possédant une couronne de plumes broussailleuses, les rocs des tempêtes vivent pendant des centaines d'années selon les légendes et atteignent finalement la taille de véritables rocs. *Utiliser les statistiques des aigles.*

survivent grâce à ce que la terre leur fournit et honorent grandement ceux d'entre eux qui sont des chasseurs hors pair capables de s'orienter sans peine. Les rôdeurs des forêts de Miérani et de Sanos protègent, depuis leurs cachettes, les demeures de leurs peuples.

Les chasseurs en Varisie doivent faire face à différentes créatures, selon l'endroit où ils pratiquent et ceux qui s'entraînent à chasser de telles bêtes ne sont jamais à court de proies. Le long de la côte et des terres du sud, des animaux féroces, des gobelinoïdes, et certains morts-vivants harcellent les peuples civilisés de Varisie. Les forêts, collines et plateaux plus loin abritent des animaux encore plus dangereux, des humanoïdes sauvages, et des créatures féeriques. Les parties les plus sauvages de la région sont occupées par des bêtes magiques, des dragons redoutables, et des tribus de géants sauvages.

LES ROUBLARDS DE VARISIE

Aux frontières de la civilisation, on peut trouver toutes sortes de hors-la-loi et d'opportunistes. Les roublards les plus connus de la région forment un sous-groupe des natifs, les Varisiens. Leur réputation en matière de vol et d'escroquerie est fort connue, même hors de Varisie, mais tous les nomades natifs ne sont pas des brigands ou des menteurs, juste suffisamment pour conserver cette réputation. Ces roublards appartiennent à une association peu organisée comportant des bandits, des contrebandiers, et des voleurs appelés les Sczarnis. Les Sczarnis ne s'en prennent que très rarement aux autres natifs de la région, les Shoantis étant de dangereuses victimes avec peu de choses de valeur de toutes façons, et les traditions des clans de Varisiens considèrent que s'attaquer à d'autres Varisiens est un tabou. Ainsi, ce sont les sudistes et les étrangers qui sont le plus souvent victimes des complots des Sczarni. Rarement malicieux dans leurs crimes, les Sczarni sont des pickpockets doués, des menteurs, et des voleurs prêts à profiter de toute opportunité, prenant ce dont ils ont besoin et ce qui pourrait aider leur peuple. Nourriture, chevaux, biens abandonnés les tentent donc plus que l'argent.



Outre les Varisiens, les villes de Magnimar et Korvosa arborent toutes deux des communautés criminelles. Deux guildes de voleurs, les Gargouilles et les Écailles de Nuit, se partagent inconfortablement Magnimar ; les premières s'intéressant plus particulièrement aux riches et nantis de la ville, alors que les secondes semblent satisfaits de s'attaquer aux plus pauvres et aux étrangers. Bien que peu de gens savent quelle famille possède le monopole du marché noir en matière de drogues, esclaves et objets magiques illégaux, personne n'ose s'opposer à eux. Les repaires de voleurs les plus connus de la région sont sans doute le paradis pour pirates qu'est Riddleport, Kaer Maga et ses multiples cultes et la sauvage Urglin.

Ces criminels ne sont pas les seuls roublards de la région. Ceux qui possèdent un esprit rapide et qui se déplacent discrètement peuvent trouver toute une série d'occupations à travers la Varisie. Des enquêteurs adroits, des éclaireurs et des explorateurs de toutes sortes sont engagés par les villes-états ou par diverses organisations qui s'intéressent au passé de la Varisie.

LES ENSORCELEURS DE VARISIE

La magie irradie les terres de Varisie, et de grandes destinées s'ouvrent à ceux qui entendent l'appel qui résonne au sein de leur lignée. Des symboles de puissance antique recouvrent la région, gravés dans les innombrables monuments ou peints sur la peau des natifs. Les énigmatiques Varisiens sont ceux qui connaissent sans doute le mieux ces runes. Les clans observent leurs jeunes avec attention pour repérer les signes de capacités arcaniques innées et les encouragent à nourrir même les plus faibles traces de pouvoir magique. Ils considèrent la magie comme une part de leur héritage

ancestral et savent que les symboles élaborés qu'ils tracent dans leur chair servent à canaliser et à fortifier le pouvoir qui coule dans leur sang (voir le don Tatouage Varisien). Bien que ces marques donnent aux nomades Varisiens une touche d'exotisme, ou même une apparence effrayante, les Varisiens considèrent que les réactions négatives des étrangers ne sont qu'un petit prix à payer pour pouvoir accéder aux pouvoirs immortels de leurs ancêtres. Les autres natifs de Varisie, les Shoantis, sont aussi parfois dotés de pouvoirs magiques innés mais ne s'adonnent que très rarement à cultiver ces talents. En dehors des tribus des Lyrune-Quah et Skoan-Quah, la magie est considérée comme l'artifice des peureux, utile seulement dans les mains de quelques rares chamans et hommes-médecines.

En dehors de ces peuples touchés par la magie, les talents de sorciers sont plutôt rares. Les familles Chélexiennes les plus nantis de Korvosa prétendent fréquemment mettre au monde des enfants possédants des pouvoirs magiques innés. L'explication la plus souvent répétée est qu'il s'agirait là des conséquences de pactes diaboliques conclus il y a longtemps, mais la chance et l'attention apportée à la sélection des mariages en sont sans doute les principales causes. On trouve également des sorciers en grand nombre au sein des gnomes de Samos.

LES MAGICIENS DE VARISIE

Des magiciens venus du monde entier explorent la Varisie, attirés par ses secrets et ses anciens sites de pouvoir. Parmi les natifs, les magiciens sont relativement rares – les Varisiens préfèrent la magie des sorciers et les Shoantis, la magie cléricale et druidique.

D'autres écoles magiques ont pris la place laissée par le désintérêt des locaux. À Janderhoff, les mages-forgerons nains enchantent leurs incroyables créations par magie. À Magnimar, les innombrables monuments de la ville ont suscité un intérêt dans l'étude des créatures artificielles et leur construction, et les nouvellement créées forges de golems ont encore encouragé ces recherches. Les lieux de démons Chélexiens utilisent les dangereuses arcanes de leur contrée natale pour asservir des fiélons à la volonté du peuple de Korvosa. Et, dans la cité en ruines de Kaer Maga, des cultes entiers de magiciens dépravés explorent les anciens corridors à la recherche de secrets, libérant parfois des choses oubliées qu'ils ne peuvent qu'espérer contrôler.

Ceux qui cherchent à apprendre la magie ou qui désirent des conseils en matière de magie peuvent trouver des mages,



LES FAMILIERS EN VARISIE

Certaines créatures sont souvent employées comme familiers par les sorciers et magiciens de Varisie.

Lieur de démon Chéloxien. Aucun lieu de démon digne de ce nom ne garde un familier terrestre très longtemps, préférant conjurer un diabolin [imp] ou une vipère fiélonne dès qu'il gagne accès au don de Familier Amélioré. Entre temps, la plupart des lieurs de démons se satisfont d'une chauve-souris, d'un serpent, ou d'un autre servent du même type.

Mage-chiffreur. Les lanceurs de sorts qui cherchent à déchiffrer les nombreuses énigmes de Varisia, comme par exemple le Grand Anneau de Riddleport, appellent généralement des aigles ou des hiboux pour les aider dans leurs observations. Les putois bleus (*même statistiques que les lézards*) sont également populaires auprès des mages qui espèrent visiter certains des monuments les plus mystérieux de la région.

Constructeur de golems. Les forges de golems de Magnimar sont infestées de centaines de corbeaux, les familiers favoris des créateurs de créatures artificielles qui y travaillent. Les constructeurs de golems les plus obsédés créent leurs propres familiers homoncles grâce au don Familier Amélioré.

Mage-forgeron. Dans leur dévotion fanatique à façonner et enchanter les objets magiques les plus parfaits, ces lanceurs de sorts mages conjurent souvent divers types de familiers hiboux, pour yeux alertes fonctionnant même dans les forges à peine éclairées.

Sorcier Varisien. De nombreux sorciers Varisiens accentuent leur réputation de sages connaissant de nombreux secrets en employant des grives [thrush] capables de parler. Ces petits oiseaux peuvent délivrer des messages, monter la garde, et suivre des individus selon ce que leur maître leur ordonne.

des sages, et des échoppes d'objets magiques mineurs à travers toute la partie sud de la Varisie. Il y a également la nouvelle école de magie qui a récemment été établie à Galduria ; et les mages sombres de Kaer Maga seraient sans doute prêts à réaliser n'importe quelle tâche magique, aussi dépravée soit-elle, pour un bon prix. Les elfes possèdent également leur propre école de magie dans les alentours hantés de Celwynvian, la magnifique Tour des Étoiles.

LES CLASSES À KORVOSA

En tant que ville la plus grande de Varisie, Korvosa a quelque chose à offrir à tout le monde. C'est ainsi qu'on trouve des représentants de chacune des classes principales à Korvosa.

LES BARBARES DE KORVOSA

Les plupart des barbares de Korvosa sont des visiteurs des contrées Shoantis ; les rares barbares qui choisissent de rester en ville le font généralement car ils n'ont pas vraiment le choix (ils ont été exilés ou forcés à fuir les Cinderlands pour une raison ou une autre). Les barbares trouvent généralement du travail en tant que videurs ou travailleurs sur les quais, ou bandits ou mercenaires pour les opérations moins légales de Korvosa. Ils ne sont, en règle générale, pas les bienvenus dans les quartiers les plus riches.

LES BARDES DE KORVOSA

Les bardes sont soit adorés soit haïs à Korvosa ; en tant que barde, c'est difficile de maintenir profil bas, car les habitants aiment les représentations artistiques presque autant que les rumeurs. De nombreuses tavernes, auberges, salles de spectacle et d'autres établissements offrent des possibilités de revenus stables aux bardes.

On trouve également de nombreux bardes dans les troupes du Dôme de Marbre (l'opéra de Karvosa, dirigé par un tyran nommé Valon Palastus) ou encore au Bout du Barde, une auberge dans le district de la Rive Sud.

LES PRÊTRES DE KORVOSA

Bien que de très nombreuses divinités soient vénérées sur Golarion, il en existe vingt qui sont plus connues que les autres. Il est en règle générale possible de trouver des fidèles de chacune de ces divinités dans les murs de Korvosa, bien que, dans certains cas (tout particulièrement dans le cas des fois maléfiques), il puisse être nécessaire de bien chercher.

L'église d'Abadar est la plus puissante à Korvosa, car non seulement il s'agit du dieu des villes et des marchands, mais il est également le saint patron des gardes et des protecteurs de la ville. L'église de Pharasma s'occupe des morts de Korvosa depuis la Citadelle établie dans la nécropole. De nombreux citoyens préfèrent Sarenrae pour sa bienveillance, et Shélyn est vénérée par de nombreux artistes. L'église d'Asmodéus amène un peu d'incertitude et de crainte, mais les fidèles de cette église prennent bien soin de rester dans la légalité, en ne pratiquant que des sacrifices volontaires.

En plus de ces fois, le Panthéon Multiple représente la majorité des 20 divinités majeures de Golarion ; seuls Gorum, Lamashtu et Rovagug n'y sont pas représentés. Mais même eux possèdent des fidèles dans d'autres parties de la ville.

LES DRUIDES DE KORVOSA

Les druides sont généralement mal vus par les citoyens de Korvosa, sans doute à cause des actions d'une cabale de druides amers et presque violents qui fréquentent les docks des Quais Ouest et s'y comportent en brigands. Même les autres druides considèrent ces individus comme des causeurs de troubles et, dans les rares occasions où des druides doivent visiter Korvosa, ils gardent profil bas.

LES GUERRIERS DE KORVOSA

Les guerriers ont de multiples opportunités à Korvosa. La plus honorable et prestigieuse est sans doute l'introduction dans la Garde de Korvosa. Les membres actifs s'entraînent dans l'Académie Militaire Endrin, mais la Garde comporte

également une milice de membres inactifs qui sont censés rejoindre les troupes en cas de nécessité.

Les guerriers peuvent également se faire engager en tant que gardes du corps, videurs, étudiants ou instructeurs dans une des écoles de combat de la ville.

LES MOINES DE KORVOSA

Peu de moines vivent à Korvosa, bien que de nombreux habitants aient entendu parler des mystiques de Vudra ou des spécialistes d'arts martiaux de Tian Xia. Bien qu'aucun ordre monastique ne soit basé à Korvosa, les nombreuses bibliothèques et églises de la ville pourraient attirer des moines visiteurs.

LES PALADINS DE KORVOSA

Korvosa est une ville extrêmement loyale, mais qui n'est pas vraiment préoccupée en règle générale, par le but des lois autant que par son application. En fait, la position impartiale et neutre du gouvernement de la ville au sujet des lois donne même l'impression d'une déviation vers le mal. Il en résulte que la plupart des paladins trouvent que Korvosa est un endroit trop sévère pour eux, et ils se retrouvent souvent frustrés face à l'écrasante bureaucratie de la ville et au fait qu'elle accepte des groupes tels que les Chevaliers d'Enfer de l'Ordre du Clou ou l'église d'Asmodéus dans ses murs. La plupart des paladins de Korvosa s'allient avec l'église d'Abadar et la Garde de la ville, pensant que c'est là qu'ils pourront faire le plus de bien.

LES RÔDEURS DE KORVOSA

L'endroit le plus prestigieux pour les rôdeurs de Korvosa est sans aucun doute la Compagnie de la Zibeline. Les membres de ce groupe d'élite de rôdeurs montés sur hippogriffes sont souvent aperçus pendant leurs patrouilles aériennes dans le ciel au-dessus de Korvosa, et entrer dans cette Compagnie d'élite est une tâche difficile.

Beaucoup des habitants de la ville qui ont grandi à Korvosa portent en leur cœur une profonde appréciation et un respect certain pour ces gardes volants, à un tel point que même les rôdeurs qui ne font pas partie de la Compagnie de la Zibeline sont fortement respectés par les citoyens.

LES ROUBLARDS DE KORVOSA

Malgré son amour des lois et de l'ordre, Korvosa possède une pègre prospère à la fois sur et sous ses rues. De très nombreux gangs de voleurs, de brigands et de causeurs de trouble apparaissent et disparaissent comme les marées dans les districts pauvres de la ville. Le Sczarni, une grande famille de seigneurs du crime Varisiens, dirige plusieurs de ces groupes et contribue pour beaucoup à la médiocre opinion que les Korvosiens ont du peuple Varisien. La vraie guilde de voleurs de Korvosa est la Société d'Azur ; les membres de ce groupe pratiquent principalement le chantage à la protection et la contrebande.



LES ENSORCELEURS DE KORVOSA

Les plupart des ensorceleurs de Korvosa sont Varisiens (un peuple où de nombreuses personnes manifestent des pouvoirs magiques spontanés de par leur lignage). En règle générale, la plupart des gens ne font pas vraiment la différence entre les ensorceleurs et les Varisiens. Il en résulte que les ensorceleurs sont souvent considérés comme des faiseurs de troubles. Et les efforts importants de l'Acadamae pour faire reconnaître que, sans étude ni discipline, l'utilisation de la magie ne peut que mener à des désastres, contribuent certainement à la mauvaise opinion que les Korvosiens ont des ensorceleurs.

LES MAGIENS DE KORVOSA

Les magiciens sont plutôt respectés à Korvosa, tout spécialement s'ils peuvent prouver qu'ils ont suivi des cours à l'Acadamae (une des grandes fiertés de Korvosa). Le prestige et l'honneur de fréquenter cet établissement - sans conteste l'école de magie la plus importante de Varisie et comportant les meilleurs instructeurs -, sont presque aussi importants que ceux des vénérables universités du Chéliax elles-mêmes. L'admission à l'Acadamae est difficile, et les cours qui y sont enseignés sont souvent dangereux, mais un magicien qui termine son instruction là gagne plus qu'un simple diplôme à afficher sur le mur.

D'autres écoles de magie existent dans Korvosa (comme le Collège Theumanex qui, au contraire de l'Acadamae, enseigne aussi aux magiciens non-spécialisés), mais elles n'existent que dans l'ombre de l'Acadamae.

LES CLASSES À RIDDLEPORT

LES BARBARES DE RIDDLEPORT

Riddleport étant la ville la plus au nord de la Varisie, la plus proche des territoires gelés des barbares du nord, elle reçoit la visite de bon nombre de ces individus, en plus de certains Shoantis.

Les fiers Shoantis des Shadde-Quah vivent dans les monts Calphiak proches, et plus particulièrement dans les falaises de la côte d'où ils défendent leurs territoires contre les attaques maritimes en attaquant tous les intrus à vue. Les Shoantis des Shriikirri-Quah, dans les collines de Curchain, entretiennent des liens spirituels avec les animaux de la région (particulièrement les chevaux qu'ils utilisent comme montures). Certains de ces Shoantis abandonnent (par choix ou par obligation) le mode de vie tribal et se réfugient à Riddleport.

Certains Ulfes des Terres des Rois des Linnorms, ces barbares prompts à la colère comme au rire, à la vantardise et à la consommation d'alcool, rejoignent Riddleport pour vendre le butin de leurs pillages, pour en apprendre plus sur un mode de vie qui leur est étranger, ou encore dans l'espoir de trouver une vie plus facile.

LES BARDES DE RIDDLEPORT

Avec le grand nombre de bars, auberges, salles de jeu, maisons closes, restaurants, clubs... qu'abrite Riddleport, les bardes sont très demandés. La compétition y est parfois rude et le public montre souvent son manque d'intérêt de manière claire et brutale, mais les opportunités pour y gagner fortune et gloire sont nombreuses.

LES DRUIDES DE RIDDLEPORT

L'impact de Riddleport sur la nature environnante est plutôt négatif, comme le montre le déplorable état de la rivière Vélashu, du port de Riddleport et de l'Ossuaire marécageux. Certains druides viennent à Riddleport pour combattre ces déprédations ; d'autres tentent une approche plus douce en essayant tant bien que mal de les minimiser. D'autres druides tournés vers la mer viennent louer leurs services aux nombreux navires qui passent par Riddleport. Et, dans les grottes des Calphiak toutes proches, certains druides-hermites se tournent vers l'exploration des souterrains qui, dit-on, percent les montagnes en tous sens.

LES ENSORCELEURS DE RIDDLEPORT

De nombreux ensorceleurs rejoignent Riddleport pour étudier les anciens monuments de la région, avec lesquels ils ressentent une connexion toute particulière. L'étrange anneau du port de Riddleport ne fait exception, et beaucoup rejoignent l'Ordre du Code. D'autres choisissent de mettre leurs talents magiques au service d'un baron du crime ou encore de les utiliser lors des combats dans l'arène de Zincher.

LES GUERRIERS DE RIDDLEPORT

La demande en guerriers est très importante à Riddleport. On en retrouve par exemple comme gardes du corps, brutes, brigands, mercenaires, gardes, pirates, membres de gang. Les plus brutaux peuvent trouver leur bonheur dans les sports de combat, comme à l'arène de Zincher. Les plus nobles peuvent servir en tant que gendarmes (même si cette organisation n'est pas exempte de corruption, ils font respecter la loi et accomplissent plus de bien que de mal).

LES MAGICIENS DE RIDDLEPORT

Beaucoup de magiciens et d'érudits sont attirés par l'Ordre du Code qui s'est établi à Riddleport, près de l'anneau du port afin d'étudier cet ancien monument sous toutes les coutures ; et même si le but premier de l'organisation est la collaboration et le partage des découvertes, on y trouve aussi une certaine compétition et certains vont même jusqu'à saboter les efforts des autres.

Ceux qui ne sont pas intéressés par la recherche peuvent s'adonner à de nombreuses autres activités à Riddleport, comme la fabrication et la vente de parchemins ou de potions (surtout avec des sorts utiles en mer), l'engagement dans les troupes d'un baron du crime (avec des sorts offensifs ou encore des divinations), la protection des maisons de jeu contre les tricheurs, le travail sur les navires, etc.

LES MOINES DE RIDDLEPORT

Riddleport n'est clairement pas le meilleur endroit pour un moine cherchant l'accomplissement. Cependant, ces combattants qui peuvent cacher leurs capacités sous des airs inoffensifs sont fortement appréciés en tant que gardes

du corps. Leur style de combat bien particulier en fait des attractions fort recherchées dans l'arène de Zincher ou sur les rings de boxe. Mais la majorité des moines de Riddleport ne sont là que parce que c'est une escale vers une autre destination.

LES PALADINS DE RIDDLEPORT

Les paladins sont plutôt rares à Riddleport : aucun des temples principaux n'abrite de chapitre de paladins. De temps en temps, un paladin d'Iomédae ou d'Abadar à la main lourde tente d'apporter justice et ordre dans cette ville chaotique (mais ils ne survivent généralement pas souvent). Les paladins de Sarenrae et d'Érastil, qui visent plutôt à soigner et à éduquer, remportent un peu plus de succès. Et, finalement, certains paladins utilisent Riddleport comme un point de passage ou un abri sûr à partir duquel pacifier les régions sauvages environnantes.

LES PRÊTRES DE RIDDLEPORT

Les habitants de Riddleport comptent plutôt sur leurs compétences que sur les dieux pour prospérer dans la vie. Malgré cela, on y trouve des temples dédiés à Cayden Cailean (la Maison Publique, qui fait également office de taverne), à Calistria (la Maison du Voile de Soie, qui fait également office de maison close), et un petit temple de Besmara, la déesse des pirates. On trouve aussi des congrégations dédiées à Desna et à Gozreh et pratiquement tous les dieux sont vénérés aux alentours du port visité par de nombreux voyageurs étrangers. Riddleport est très tolérant envers les religions, tant qu'elles n'interfèrent pas dans les affaires.

LES RÔDEURS DE RIDDLEPORT

Riddleport est une ville-frontière bordée de contrées sauvages ; les rôdeurs y sont donc nombreux, en tant que pisteurs, guides, explorateurs ou encore chasseurs de loups, de couguars à peau de feu, de harpies, de rocs, de géants des collines sur terre, ou encore de griffes des récifs, de poissons-diables et d'autres prédateurs marins sur mer. Certains rôdeurs utilisent également Riddleport comme base d'opération à partir de laquelle explorer les nombreux souterrains des Calphiak.

LES ROUBLARDS DE RIDDLEPORT

C'est certainement LA profession numéro un de Riddleport. Les occupations et les sources de revenus n'y manquent pas pour les roublards. Ils peuvent y pratiquer quasiment tous les types d'activités illégales imaginables ; ils peuvent se mettre au service d'un des barons du crime locaux, ou encore rejoindre l'un des nombreux gangs qui n'a vraiment d'existence qu'au sein des murs de la ville. Les routes environnantes possèdent elles aussi leur lot de brigands et de voleurs. Et, finalement, ceux qui préfèrent des activités plus légales peuvent se tourner vers les maisons de jeu, le commerce, la prostitution, les enquêteurs privés, voire même les gendarmes.



III. LE RESTE DU MONDE

LE CHÉLIAIX ET COURONNE-D'OUEST

Après le chaos dans lequel la mort du dieu Aroden l'a fait basculer, le Chéliax s'est trouvé un nouveau guide spirituel pour l'aider à faire taire le désordre et la destruction qui en ont résulté : Asmodéus. Aujourd'hui sous la domination de la Maison Damnée-Par-Trois-Fois, la Maison de Thrune, le Chéliax est un pays à la rigueur inflexible semblable à une lame d'acier rigide battue dans les feux de l'Enfer. C'est une terre où la noblesse et la vertu sont secondaires par rapport à une harmonie imposée sans concession. C'est un endroit où on évoque seulement à voix basse et dans le noir les gloires du passé, où on garde ses ambitions héroïques pour soi et où les gens normaux s'efforcent de se fondre dans la masse car l'anonymat est plus sûr. C'est ici, dans l'ancienne capitale de ce pays, Couronne-d'Ouest, que les événements de la campagne du Conseil des Voleurs se façonnent.

Dans cette campagne, vous et vos compagnons aventuriers contribuez à restaurer l'honneur décrépît de Couronne-d'Ouest en combattant une malédiction vieille de plusieurs décades et en affrontant un ennemi bien plus dangereux qu'un simple félon, tout cela dans l'espoir de rendre un fragment de splendeur à cette métropole tourmentée. Mais avant de vous embarquer dans cette quête, ce guide vous préparera aux défis que vous et vos compagnons aurez à relever. Soyez bien attentifs à la sagesse contenue dans ces mots, car elle pourrait bien sauver non seulement votre vie, mais également votre âme.

Le Chéliax est une terre de tromperie et d'intrigue, de coups en traître et de mensonge. En particulier, Couronne-d'Ouest s'efforce d'exister malgré une histoire maudite, ses nombreuses rues sombres peuplées d'individus à la morale douteuse. Mais une flamme brillante luit dans la blafarde Couronne-d'Ouest, qui a grand besoin d'aventuriers dotés de courage et de principes. La capacité d'y faire une différence attire des héros provenant de tous les recoins du pays. Les Ouestroniens (le nom des habitants de Couronne-d'Ouest) mènent bien souvent des vies difficiles, mais malgré cela, il nourrissent une certaine fierté.

LES ENVIRONS DE COURONNE-D'OUEST

Couronne-d'Ouest est le dernier vestige de l'ordre ancien, le refuge où les nobles mécontents ont été boudier lorsque la Maison de Thrune, la Maison Damnée-Par-Trois-Fois ait pris le contrôle du reste de la nation et instauré son nouveau gouvernement diabolique. Comme la chaleur qui s'étirole au coucher du soleil, Couronne-d'Ouest n'est plus que l'ombre de sa gloire d'antan. Ses bâtiments anciens et éclectiques sont dominés par les ruines du quartier nord, un secteur habité par des dangers invisibles et dont les nuits sont hantées par de terribles ombres mortelles.

GUIDE DU JOUEUR POUR LE CONSEIL DES VOLEURS

Une bonne partie des textes de cette section provient directement du Guide du Joueur pour le Conseil des Voleurs, qui est disponible gratuitement en version PDF sur le site de Paizo.

Ce guide a pour buts d'introduire la campagne du Conseil des Voleurs et d'aider les joueurs à créer des personnages natifs du Chéliax. Les informations présentées ici font partie de ce que tout le monde connaît, tout spécialement les personnages originaires du Chéliax. Le guide est conçu pour aider à la conception de personnages bien ancrés dans la région de et autour de Couronne-d'Ouest, le point central de la campagne tout entière. Même si tous les personnages peuvent prendre part au Conseil des Voleurs, ceux qui sont créés sur base de ce guide développeront probablement une motivation plus personnelle au fur et à mesure que les événements de la campagne se dérouleront. Comme la première aventure, « Les Bâtards d'Érébus » du volume 25 de Pathfinder commence à Couronne-d'Ouest, les personnages pourraient être des locaux de cette communauté ou avoir une bonne raison pour visiter la région pendant un bon bout de temps. Si vous choisissez de créer un personnage venant d'au-delà des frontières chéliaxiennes, concevez avec l'aide de votre MJ une raison pour être à Couronne-d'Ouest.

Si ce guide vous donne envie d'en savoir plus au sujet du Chéliax, tounez-vous vers le supplément de la gamme Pathfinder Chronicles, *Chéliax l'Empire des Diables*, qui explore ce pays en détails et présente un aperçu de la ville de Couronne-d'Ouest qui ne révèle aucune des surprises que les joueurs ne devraient pas connaître. On trouve également un article complet sur Couronne-d'Ouest, plus particulièrement destiné aux MJs, dans Pathfinder #25. Nous avons prévu à un certain moment de créer un Guide du MJ en plus de cela, guide qui contiendrait des informations au sujet de la région de Couronne-d'Ouest, mais son contenu a été placé dans la section sur les Environs de Couronne-d'Ouest dans ce supplément, où les joueurs et les MJs pourront trouver encore plus d'information. En plus de tout cela, visitez le site web de Pathfinder (paizo.com/pathfinder) et jetez un coup d'oeil aux volumes suivants de la campagne pour trouver encore plus d'idées de personnages, de discussions et de révélations au sujet de Couronne-d'Ouest, de cette campagne et du monde qui l'entoure. Soyez certains que ce guide n'est que le premier coup d'oeil et que vos aventures au Chéliax ne font que de commencer !

C'est le cadre dans lequel la campagne du Conseil des voleurs se déroule. On trouve dans le volume #25 de Pathfinder un article entier dédié à Couronne-d'Ouest et aux MJs, mais

LES ÉDITS DU FLEUVE

Ceux qui naviguent sur les eaux dans et près de Couronne-d'Ouest connaissent et comprennent les Lois du Voyage, que l'on appelle également les Édits du fleuve. Personne, pas même les troupes impériales, ne peut empêcher un voyageur partant des chutes de Rikkon de poursuivre son trajet vers le sud jusqu'à la mer. Ceux qui le feraient sans posséder à la fois un ordre impérial et le sceau officiel seraient accusés d'empêchement illégal ou de piraterie. Aucun canal ouestronien ne peut être bloqué ou fermé sauf par ceux qui ont reçu l'autorité de le faire de la part du duxotar, du durotar du régidottari ou du commandant de la flotte impériale de la ville. Toute intrusion non autorisée dans les eaux impériales (un périmètre de 15 mètres autour des navires impériaux en mouvement ou de 30 mètres autour des navires impériaux à quai) peut être punie par une attaque immédiate, voire même la mort. Les attaques de bateaux à partir du sol ne sont autorisées que pour la défense des biens de la ville.

Les Édits du fleuve sont assez simples à comprendre ; en trouver les failles et les exploiter est un passe-temps assez courant. Les contournements de règles les plus courants sont les suivants. Aucune règle n'impose de laisser de l'espace autour des navires navigant sur le fleuve ou ancrés au port à part ceux qui sont en mission officielle pour l'Empire. La personne en charge des quais (de manière temporaire ou non) peut refuser de laisser accoster un navire. Ceux qui n'exigent pas des prix exorbitants aux vaisseaux entrant à quai ajoutent parfois des charges supplémentaires pour garder les embarcations amarrées.

La pire trahison depuis la fin de la guerre civile du Chéliax fut la destruction de la Troisième Arche de Stavian en 4660 CA, car sa disparition a rendu très difficile l'accès à la capitale du Chéliax pour les navires les plus larges et les armées les plus nombreuses. Les tentatives pour reconstruire l'arche ont également échoué suite à l'assassinat des contremaîtres envoyés par l'Empire et au fait que les ouvriers-esclaves ont été soit massacrés soit tués (les deux options créant des soucis à la Maison de Thrune).

Le bois aux Tombes

Loin au nord, au-delà du lac Tristesse, se situe le bois aux Tombes, un endroit dont on sait peu de choses mais qui a engendré de nombreuses légendes. Tout ce qu'on sait à son sujet, c'est que les arbres qui y poussent sont très précieux pour les commerçants et les artisans plus loin sur la rivière ou dans les terres de l'est. Dans les mains des ouvriers des chantiers navals ouestroniens, le bois aux Tombes se transforme en embarcations agiles et sombres dotées d'une manoeuvrabilité et d'une résistance accrue sans pour autant peser plus lourd.

Les magiciens parlent parfois des érables ombrés qui fourniraient un bois résistant et très facile à enchanter sous forme de baguettes ou de bâtons. Même si quelque 450 km séparent le bois aux Tombes de Couronne-d'Ouest, il est souvent évoqué par les commerçants et les artisans. Des rumeurs persistantes rapportent qu'il existerait des communautés elfiques dans les profondeurs du bois, mais que les elfes auraient tendance à rester à l'écart du monde extérieur et à éviter les voyageurs.



Les trois cascades

Entre le lac Tristesse et la baie de la Couronne aux Joyaux, l'Adivian parcourt une dénivellation de près de 300 mètres avec de nombreux rapides et trois groupes de cascades sur son parcours. À cause des parties peu profondes et des rochers situés en contrebas de toutes ces cascades, seules les embarcations à très faible tirant d'eau comme les barges et les petits bateaux peuvent naviguer les rapides. C'est pour cela que la majorité du trafic fluvial est composé de barges de transport ou « adèles » larges (des barges chéliaxiennes utilisées pour le transport de personnes, au même titre que les carrosses sur terre). Depuis 3875 CA, des mécanismes constitués de poulies et de cordages ont été installés pour soulever les barges chargées de marchandises jusqu'au sommet de chacune des cascades sauf les chutes de Rikkon, où il est nécessaire de déplacer les barges et leur cargo en les transportant le long des rives.

En partant de Couronne-d'Ouest et en se dirigeant vers le nord, on rencontre les premières cascades après 40 km. Il s'agit des Trois Cascades Bondissantes, un trio de chutes de 1,50 mètre qui se suivent ; ce sont les bassins très peu profonds situés entre la seconde et la troisième cascade qui constituent le plus grand danger.

Plus loin, on trouve les Larmes de Chalraka, où un énorme rocher jaillit du lit du fleuve et sépare le courant en deux chutes distinctes quelque 50 km au nord de Couronne-d'Ouest. Le rocher a été façonné par un sculpteur inconnu pour ressembler au visage d'une femme azlante apparemment triste. La partie ouest du fleuve, la plus étroite, chute de

2,10 mètres vers un bassin profond situé juste à côté des parois d'un canyon de 4,50 mètres de profondeur. Les chutes à l'est ne parcourent qu'une hauteur de 1,20 mètre vers une pente rocheuse qui guide les navires qui l'empruntent soit vers la paroi du canyon soit vers les rochers tapis sous la surface.

La troisième cascade, la plus connue, se situe 25 km plus au nord. Ce sont les chutes de Rikkan, une cascade de 4,50 mètres de dénivellation dont la crête ressemble à un fer à cheval géant et où les eaux se déversent dans un lac de 6 km de diamètre. Ces chutes tirent leur nom du célèbre auteur andoranais qui a écrit « Voyage jusqu'aux frontières lointaines » car c'est lui qui a réalisé la première représentation de ces chutes en 1896 CA, une oeuvre qu'il a publié dans ses journaux presque 40 ans plus tard à Almas.

La citadelle Rivad

Au sommet d'une des collines situées à moins d'un jour à cheval à l'ouest de la Ville du Crépuscule se trouve un des sites les plus effrayants du Chéliax, la place-forte qui a engendré l'Ordre du Chevalier, le premier ordre des tout premiers Chevaliers infernaux. La citadelle Rivad était autrefois le manoir d'un noble andorien exilé pour une longue période. Aujourd'hui, c'est une enceinte sinistre dont les deux portes et les remparts qui les entourent sont garnis de piques de fer. La

sombre forteresse munie de trois tours offre aux soldats une vue dominante de la région. Les sept bâtiments qui sont situés dans l'enceinte abritent 150 soldats de l'ordre, leurs serviteurs esclaves, les autres servants et ceux qui sont

chargés de l'administration. En tant que plus grande place-forte du premier Ordre des Chevaliers infernaux, la citadelle Rivad est un endroit où de nombreux Chevaliers rêvent d'être affectés.

Le fort de Dhaen

Cet ancien château abandonné depuis longtemps pourrit et tombe en ruines au milieu de l'épaisse végétation et de la faune des marais de Dhaen. Les rumeurs évoquent des trésors qui auraient appartenu à la larquesse folle Olara Dhaen et à son père le larquis Roakar Dhaen. Ces individus et leur famille étaient suffisamment puissants pour fuir leurs ennemis ouestroniens, se réfugier dans les profondeurs des marais et y construire un château à trois étages à partir de pierres retirées de la boue.

Les légendes disent également que les sombres pouvoirs magiques qu'ils possédaient ont fini par transformer chacun de leurs serviteurs, soldats et fils en monstres morts-vivants en décomposition alors que les filles devenaient des fantômes hurlants errant dans les marais. Des douzaines d'aventuriers sont entrés dans les marais de Dhaen en espérant en repartir avec les trésors d'Olara ou ses



LES FONDATIONS DE COURONNE-D'OUEST

Certaines personnes s'intéressent aux îles de Couronne-d'Ouest et à sa rive occidentale mais ne montre pas beaucoup d'intérêt pour la ville elle-même. C'est bien compréhensible : vu la présence de l'ordre du Chevalet non loin de la ville, il est plus prudent de ne pas trop se pencher sur les « erreurs du passés » et ignorer la « vision claire » du système actuel. Mais, pour ceux qui savent où regarder, il est possible de dénicher des fragments illustrant l'histoire de Couronne-d'Ouest ici et là. C'est par exemple le cas des égouts et des tunnels qui courent sous les rues de la ville, ou encore des canaux du Parégo Régicon, qui sont toujours en bon état. En s'enfonçant plus loin sous la ville, on peut trouver d'autres exemples d'architecture andoranaise, taldane et même jistkane.

Ceux qui ont osé s'aventurer dans les fondations de la ville savent qu'on peut trouver dans les égouts des écluses et des conduits secondaires qui n'ont pas été construits par des Chélixiens mais par des habitants plus anciens des siècles plus tôt.

Les égouts se sont étendus au fil du temps ; à l'origine, il s'agissait de canaux datant de l'époque des premiers colons, lorsque la région comportait des îles plus petites et plus nombreuses. La rive ouest elle aussi s'est avancée grâce aux nombreux bâtiments et routes effondrés ou engloutis, qui ont peu à peu comblé les renforcements boueux et peu profonds qui séparaient les îles. C'est seulement au cours du dernier millénaire que la péninsule a été consolidée, à l'occasion des grands projets initiés par le Chéliax en l'honneur du retour d'Aroden dans le monde des mortels.

Ceux qui plongent dans les eaux ou les fosses situées sous la ville encourent de grand dangers car de nombreux nobles chélixiens adhèrent encore au Serment d'Avidus IV : « Là où le sang de ma famille touche le sol, nous revendiquons la possession de tout ce qui s'étend de l'astre lumineux jusqu'aux cavernes les plus profondes sous nos pieds. » Ainsi, leur domaine s'étend pour inclure l'air au-dessus et la terre, ainsi que tout ce qui se trouve sous la surface, en -dessous d'eux. Ceux qui s'aventurent dans les poches d'air fétide de la « ville perdue » sont considérés au mieux comme des intrus et au pire comme des voleurs ou des saboteurs ; et tous ceux que les gardes trouvent à cet endroit sont souvent exécutés sur le champ.

connaissances diaboliques. Peu de gens à Couronne-d'Ouest ont jamais entendu parler d'individus étant revenus de ce genre de quête.

Les marais de Dhaen

Ce nom désigne l'ensemble des douzaines de petits ruisseaux, de bassins peu profonds, de marécages et de bourniers délimités par une ligne de collines et la Haute Adivian à une quarantaine de kilomètres à l'ouest-nord-ouest de la Ville du Crépuscule. Dans ces basses-terres détrempées vivent de nombreux types de morts-vivants, des sorcières, des feux-follets et des couvées de harpies.

Le pont de l'Adivian

L'Ordre des Chevaliers infernaux du Râtelier assurent la protection du pont de l'Adivian situé à 1,5 km à l'ouest-nord-ouest de la ville. Ce pont surplombe la rivière de Dhaen à plus de 9 mètres de hauteur et comporte un poste de garde à chaque extrémité, chacun d'eux habité par une douzaine de Chevaliers infernaux, au moins quatre Signifiants et un commandement Paralicteur. Dans chacun des postes de garde, un système de double herse permet aux défenseurs de laisser entrer les voyageurs et de les piéger à l'intérieur, où ils sont vulnérables aux attaques provenant des meurtrières situées en hauteur.

Les ports de Rikkan

Suite aux problèmes de navigation en amont et en aval du fleuve, deux petites villes portuaires se sont développées sur les rives du lac : Bassin-d'Ouest et Rikkan-Est. Chacune d'elles comporte de nombreuses tavernes, auberges et des endroits où se relaxer. Et chacune d'elles sert les marchands qui cherchent à acheter des biens et à les transporter sur la rivière. Pour ceux qui voudraient embaucher de l'aide pour ce faire, les villes offrent un large choix d'hommes de main et d'esclaves porteurs.

Grâce à la Grande Arche de Stavian, Bassin-d'Ouest s'est développée plus rapidement et s'étend maintenant le long de la rive jusqu'aux chutes. Par contre, Rikkan-Est se cantonne au bas des chutes, abrite de plus nombreux pêcheurs et comporte des docks facilement accessibles pour les voyageurs. Depuis 4674 CA, des forces impériales ont fréquemment occupé Bassin-d'Ouest, cherchant à débusquer les rebelles et les traîtres opposés au contrôle de la Maison de Thrune car beaucoup de gens pensent que ceux qui ont détruit la Grande Arche de Stavian sont restés dans la région afin de fomenter une rébellion contre la gloire de son Infernale Majestrix.

Le maire de Bassin-d'Ouest, Tibalt Khrocini, a accru son pouvoir et acquis les faveurs impériales (ainsi que le titre de Vice-Margrave des Chutes de l'Adivian) en faisant exécuter ou en réduisant en esclavage les navires et les équipages des ennemis de certaines familles de la cour. Cela lui a également permis de maintenir le flot de biens qui transitent sur les adèles qui passent par Bassin-d'Ouest avant de poursuivre leur route vers le lac Tristesse ou Égorian.

Le Rifardona

Malgré son nom, le « récif d'Aroden » est en fait un gigantesque banc de sable que sont venus renforcer la boue et les débris transportés par l'Adivian. Cette barrière légèrement arquée fait plus de 18 kilomètres de long et s'approche jusqu'à 1,50 mètre de la surface à certains endroits. Il protège l'embouchure du fleuve des pires effets des grandes marées et Couronne-d'Ouest des invasions maritimes.

Des douzaines d'épaves sont enfouies sous les flots le long des pentes sud du Rifardona, tels des cadavres abandonnés par des explorateurs pas assez prudents ou des navigateurs trop arrogants ou distraits par la grande statue d'Aroden qu'on peut voir dans le port au nord. Les nombreux naufrages qui ont eu lieu ici expliquent pourquoi la ville est restée inconnue.



Abrogail II, impératrice du Chéliax

des puissants empires de l'Est pendant si longtemps.

Les navires doivent se faufiler le long des falaises de la Couronne aux Joyaux à l'est ou à l'ouest de la baie et ne virer vers le nord que lorsqu'ils sont à moins de 3 km de l'embouchure pour pouvoir atteindre le fleuve sans danger. Grâce à la protection de la baie de la Couronne aux Joyaux et du Rifardona, la Ville du Crépuscule n'a pas eu à souffrir beaucoup des marées et des tempêtes en mer.

Les collines Turaniennes

Couronne-d'Ouest est entouré de kilomètres de terres vallonnées et parsemées de collines : les collines Turaniennes. Les oliviers, les vignes, les plantes à baies et les arbres fruitiers qui recouvrent les collines en font une terre riche de nombreuses denrées commerciales. En plus de cela, le fleuve Adivian et les nombreux ruisseaux qui le rejoignent creusent les collines et mettent à jour des dépôts d'argile. Ceux qui bordent le lac Tristesse sont plutôt de couleur brun noisette mais ceux qui longent l'Adivian présentent une rare teinte rougeâtre. Lorsqu'il est cuit, cet argile donne des poteries écarlates que l'on ne trouve nulle part ailleurs. L'argile qu'on peut trouver entre les Trois Cascades Bondissantes et les chutes de Rikkan produit des teintes d'un rouge particulièrement éclatant, ce qui lui vaut le surnom « d'argile de sang » car les inondations de printemps donnent souvent l'impression que les parois des canyon saignent.

Valignus

La « Vallée brûlante » se situe à une portée de flèche au sud-ouest de la Citadelle Rivad et au nord de la route du Chevalier

au moment où elle se met à serpenter pour atteindre les hauteurs où se situe la Porte du Licteur. Les innombrables bottes qui ont foulé le sol de la vallée en ont transformé les pentes en une sorte de stade naturel asymétrique. Au fond de la Valignus, d'impressionnantes souches d'arbre calcinées suffisamment larges pour qu'un humain puisse se coucher en travers d'elles font office d'indices muets rappelant les « bûchers de la clarté » (au cours desquels des livres sont brûlés) que le licteur Almansor organise mensuellement. Les souches calcinées et le sol autour d'elles continuent de fumer pendant plus de cinq jours après chacun des autodafés où, de l'aube jusqu'au crépuscule, les « oeuvres problématiques » confisquées sont incinérées.

LES AVENTURIERS AU CHÉLIAIX

Les sections qui suivent présentent des informations sur les races et les classes les plus courantes qui peuvent trouver la gloire au cours de la campagne du *Conseil des Voleurs*. Pour plus d'informations au sujet des races et des classes de Golarion, consultez le *Livre de Campagne des Chroniques de Pathfinder*.

LES RACES AU CHÉLIAIX

Chéliax est avant tout une contrée d'humains, mais on peut y rencontrer d'autres humanoïdes de tout type à Couronne-d'Ouest et dans les autres grandes villes. Contrairement au reste de Golarion, on note également une population inhabituellement grande de tieflings au Chéliax ; c'est la raison pour laquelle cette race descendant des félons est incluse. Consultez votre MJ pour obtenir la permission de jouer un personnage tiefling avant de commencer cependant, car ceux-ci sont légèrement plus puissants que les races de base.

LES DEMI-ELFES AU CHÉLIAIX

Au Chéliax, Couronne-d'Ouest a la réputation d'abriter les rebuts de la société, ce qui explique sans doute que de nombreux demi-elfes se sentent attirés par cette ville. La plupart viennent des autres pays et s'établissent à Couronne-d'Ouest pour raison personnelle, mais ils apprécient le fait qu'on n'y fait pas grand cas de leur héritage de sang-mêlé : ici, ce sont les tieflings qui subissent le racisme que les demi-elfes doivent généralement endurer. En fait, les tieflings dotés de caractéristiques mineures marquant leur héritage essaient parfois de se faire passer pour des demi-elfes. Malheureusement pour les deux races, cette tactique est bien connue et elle a conduit à une méfiance instinctive contre les demi-elfes. Les demi-elfes doivent même parfois prouver qu'ils sont bien ce qu'ils semblent être avant de pouvoir accéder à certains endroits.

LES DEMI-ORQUES AU CHÉLIAIX

Les demi-orques peuvent mener une vie confortable dans une ville comme Couronne-d'Ouest. La présence des tieflings et des adorateurs des diables font paraître les demi-orques comme peu dangereux et même quasiment communs. Les innombrables jeux politiques en cours nécessitent souvent d'employer des mercenaires et les manoirs des nobles embauchent toujours de plus en plus de gardes. Certains demi-orques prennent comme une insulte le fait qu'on les

considère comme de simples voyous mais beaucoup d'entre eux trouvent une certaine sécurité dans ce genre de travail. Certains demi-orques se sentent tellement à l'aise dans les rues cosmopolites de Couronne-d'Ouest ou d'Égorian qu'ils s'y établissent de manière permanente. D'autres préfèrent quitter le Chéliax dès que cela ne leur est plus profitable et aller vivre d'autres aventures ailleurs.

LES ELFES AU CHÉLIAIX

Le Bois-des-Tombes [Barrowood] juste au nord de Couronne-d'Ouest abrite une petite communauté elfique. Au cours des dernières décennies, certains elfes ont quitté les bois. Quelques-uns sont sortis du pays, mais d'autres se sont établis dans de petites communautés au sein de Couronne-d'Ouest ou dans d'autres villes chélexiennes.

Les communautés elfiques sont généralement renfermées et méfiantes à l'égard des humains et des tieflings qui pénètrent dans leur district ; les humanoïdes des autres types suscitent moins d'hostilité. En particulier, les elfes sont très méfiantes envers les nobles humains du Chéliax, car c'est chez eux qu'on trouve les individus les plus dévoués à Asmodéus et au culte des diables (qu'il s'agisse d'une apparence ou d'une véritable foi). C'est pour cela qu'on trouve plus d'elfes au sein des communautés pauvres que dans les classes supérieures.

LES GNOMES AU CHÉLIAIX

Les gnomes qui ont un don pour la magie d'invocation se rendent parfois au Chéliax dans l'espoir d'apprendre de nouvelles méthodes pour conjurer et lier les diables puissants. Les magiciens gnomes obtiennent parfois une aide financière de la part des maisons nobles mais ils peuvent parfois éprouver des difficultés à se libérer de cet arrangement par la suite. La plupart d'entre eux préfèrent louer leurs services au cas par cas et utiliser leur salaire pour financer des expéditions vers des manoirs abandonnés contenant d'anciens textes.

Les gnomes à un stade avancé d'affadissement, qui recherchent les expériences les plus extravagantes possible, viennent parfois au Chéliax pour flirter avec le danger d'une collaboration avec des adorateurs des diables ou des traîtres. Il est facile de trouver un emploi de ce genre, mais la tâche est difficile à oublier. Ceux qui le font en ressortent revitalisés, mais cette expérience les marque clairement, avec des cheveux noir de suif, des yeux teintés de flammes ou des ongles spécialement longs.

LES HALFLINGS AU CHÉLIAIX

Les maisons nobles décadentes ont besoin de nombreux serviteurs pour faire tourner leurs manoirs. Au Chéliax comme ailleurs, on préfère souvent les esclaves halflings à cause de leur énergie et de leur nature docile. Mieux encore, comme leur taille est réduite de moitié, ils prennent moitié moins de place lorsqu'il s'agit de leur fournir un logement. Au fil des ans, de nombreux esclaves halflings se sont retrouvés abandonnés lorsque leur employeur est mort ou a fui le pays. Les halflings de Couronne-d'Ouest sont souvent les descendants de ces esclaves libérés.

On trouve des halflings partout dans les villes chélexiennes et certains font bon usage de leur capacité à ne pas se faire repérer. Un serviteur halfling peut faire office d'espion secret pour une autre maison ou pour une guilde, une organisation secrète ou même un groupe d'aventuriers. Les halflings sont présents dans beaucoup de préoccupations urbaines différentes, qu'il s'agisse de tenir le manoir d'un noble ou de faire office de scribe dans un tribunal. Et, lorsqu'on a besoin d'une information, on trouve généralement un halfling qui la détient.

LES HUMAINS AU CHÉLIAIX

La majorité des citoyens du Chéliax sont humains, et la plupart des humains appartiennent à une lignée noble ou à une autre. Ceux pour qui ce n'est pas le cas agissent comme s'ils étaient nobles. En fait, la Maison de Thrune reconnaît officiellement quelque 250 familles nobles. Plusieurs autres se prétendent nobles ou disent être parents avec une des maisons reconnues. Le lignage et le rang social sont des monnaies quasiment aussi précieuses que l'or dans certains cercles.

Les trois quarts de la population humaine du Chéliax sont d'origine ethnique chélexienne. Les Azlantes et les Taldans constituent la grande majorité des autres humains du pays.

De nombreux Chélexiens de souche revendiquent une origine remontant à l'Ancienne Azlante et certains se dépeignent même comme de véritables Azlantes (personne n'a jamais pu faire la preuve d'un héritage azlante pur cependant). Les Taldans s'entendent bien avec la noblesse chélexienne ; pour eux, il est assez facile d'entrer dans la haute société et d'y faire bonne impression.

Les femmes taldanes ont la réputation d'être des lanceuses de modes dans la société chélexienne, toujours aux aguets des nouveautés et prêtes à faire de sévères remontrances à ceux qui ne suivent pas leur exemple. Les hommes taldans ont été à l'origine de nombreux problèmes pour les maisons nobles chélexiennes au cours des années, à cause de leur intérêt marqué pour les jeunes et séduisantes damoiselles nobles.

On rencontre beaucoup de marchands provenant de pays lointains, ainsi que des visiteurs chargés d'une mission spécifique. La capacité du Chéliax à produire des objets magiques et des armes de maître attire des commerçants originaires de nombreuses régions. Les criminels en fuite considèrent parfois le Chéliax comme un endroit où on peut facilement mener une vie de débauche, mais ils sous-estiment la discipline rigide des guildes chélexiennes.

LES NAINS AU CHÉLIAIX

Couronne-d'Ouest et les autres grandes villes chélexiennes abritent un commerce nourri de reliques et de biens divers retrouvés dans les manoirs abandonnés par les nobles, et les marchands nains fréquentent souvent le Chéliax à cause de ces rares objets. La plupart des villes chélexiennes comportent des zones en ruine où des immeubles entiers se sont effondrés par manque d'entretien ou parce qu'ils ont été abandonnés ; beaucoup d'aventuriers nains aiment à fouiller



ces « ruines urbaines ».

Certains nains viennent au Chélix en tant qu'émissaires pour leur contrée d'origine afin de discuter commerce avec les maisons les plus riches. Selon la rumeur, dans certaines communautés de nains, les opérations minières auraient conduit à des affrontements avec des fiélons vivant sous la terre. Les émissaires nains pourraient se trouver au Chélix pour trouver des méthodes plus efficaces pour combattre ces fiélons — ou ils pourraient le faire pour leur propre compte.

LES TIEFLINGS AU CHÉLIX

Les tieflings bénéficient d'un statut spécial au Chélix, mais « bénéficient » n'est peut-être pas le bon mot. Les adorateurs des diables chélixiens les considèrent comme soumis aux humains. On voit les tieflings comme des êtres inférieurs issus d'une erreur humaine ou d'une tromperie diabolique. Les maisons nobles cachent les héritiers tieflings au loin, gênés de leur existence, ou leur permettent à contre-cœur d'exercer un contrôle réduit sur les activités de la famille (généralement lorsqu'il n'y a aucun autre héritier valable disponible).

À cause de cette histoire peu reluisante, la majorité des tieflings du Chélix nourrissent de la haine et de la colère. Certains recherchent la gloire pour prouver leur valeur et en montrer à ceux qui n'ont pas apprécié leurs talents. D'autres acceptent leur héritage et deviennent des fiélons au physique de mortel, menant des opérations illégales, volant, tuant ou pire. La plupart d'entre eux se situent quelque part entre ces deux extrêmes, s'efforçant de trouver leur chemin à travers les rues sombres.

LES CLASSES AU CHÉLIX

Certaines classes sont plus communes que les autres au Chélix mais les 11 classes standard y existent et prospèrent au sein de ce pays complexe. Le Chélix était autrefois un puissant empire qui dominait de nombreuses nations modernes mais, même si ses frontières se sont réduites, son histoire cosmopolite a engendré de nombreux types de héros.

LES BARBARES AU CHÉLIX

Quelques rares barbares se trouvent au Chélix. De temps en temps, un Shoanti en exil ou une poignée de survivants d'une tribu massacrée vient s'installer au Chélix. Parfois, le barbare peut être un esclave exotique récemment libéré de ses charges et devenu homme (ou femme) libre. Ces individus sont souvent des solitaires renfrognés hantés par des tragédies du passé et cherchant un travail et des passe-temps dangereux. Les barbares demi-orques qui ne parvenaient pas à trouver leur place dans leur tribu d'origine se retrouvent parfois aussi

LES TIEFLINGS

Extrait du « Bestiary Preview » disponible gratuitement en format pdf sur le site de Paizo. Un article du volume #25 de Pathfinder présente toute une série d'options intéressantes pour varier les personnages tieflings selon leur héritage, leurs pouvoirs magiques et leurs traits physiques.

Les tieflings sont des humains possédant du sang de démon, de diable ou d'un autre Extérieur maléfique dans leur lignage. Souvent persécutés à cause de leur apparence étrange et hors norme, les tieflings déguisent souvent leur vraie nature et sont contraints de vivre en - dehors ou sous les zones civilisées. Même s'ils ne sont pas maléfiques de manière innée, c'est une voie sur laquelle il leur est facile de glisser, tout spécialement parce que beaucoup d'entre eux subissent les souffrances que leur infligent les gens « normaux » lorsqu'ils grandissent. Les tieflings ont une apparence généralement humaine à quelques détails physiques près qui trahissent leur étrange héritage.

Les personnages tieflings sont définis par leurs niveaux de classe ; ils ne possèdent pas de DV raciaux. Leurs traits raciaux sont les suivants :

- **Dex +2, Int +2, Cha -2** : les tieflings sont rapides physiquement et mentalement, mais il y a en eux une sorte d'étrangeté.
- **Vision dans le noir** : les tieflings peuvent voir dans le noir jusqu'à 12 cases.
- **Compétent** : les tieflings reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.
- **Pouvoir magique** : les tieflings peuvent lancer *ténèbres* une fois par jour en tant que pouvoir magique ; le NLS pour ce pouvoir est égal au niveau du tiefling.
- **Résistance du fiélon** : les tieflings possèdent une résistance au froid de 5 points, une résistance à l'électricité de 5 points et une résistance au feu de 5 points.
- **Sorcellerie du fiélon** : tous les pouvoirs de classe des ensorceleurs tieflings de lignage abyssal ou infernal fonctionnent comme s'ils avaient une valeur de Charisme de 2 points de plus que leur valeur réelle.
- **Langues** : les tieflings parlent le commun et soit l'abyssal, soit l'infernal dès qu'ils entrent en jeu. Ceux qui possèdent une valeur d'Intelligence élevée peuvent choisir des langues supplémentaires parmi la liste suivante : abyssal, draconique, elfe, gnome, gobelin, halfling, infernal, nain, orque.

au Chélix. Les barbares qui désirent trouver du travail à Couronne-d'Ouest ou dans les autres grandes villes peuvent se tourner vers les emplois brutaux comme gardes du corps,



JOUER UN TIEFLING

Comme les tieflings sont légèrement plus puissants que les races de base, vérifiez auprès de votre MJ avant de créer un personnage tiefling. La différence de pouvoir est assez légère pour que certains MJ ne s'opposent pas à ce que vous jouiez un tiefling, mais les considérations suivantes peuvent contribuer à contrebalancer la disparité entre les races : votre MJ pourrait vous demander d'appliquer une des propositions suivantes (ou une restriction similaire) si vous jouez un tiefling. Collaborez avec votre MJ pour trouver une solution qui convienne au groupe entier.

Dettes d'XP. Avant de véritablement gagner des XP et progresser en niveau, vous devez « rembourser » une dette d'XP égale à la moitié de ce dont vous avez besoin pour atteindre le niveau 2. Cela vous place légèrement en retrait par rapport aux autres personnages de votre groupe, qui atteindront les niveaux supérieurs plus rapidement que votre personnage, mais au fil des niveaux, l'écart s'amenuisera.

Classe de PNJ. Votre MJ pourrait vous imposer de commencer un personnage tiefling en tant qu'homme du peuple, expert, adepte ou combattant au niveau 1.

Trait de tiefling. Si votre MJ autorise les traits supplémentaires, il pourrait imposer à votre personnage tiefling de prendre le trait « Bâtard infernal » (voir la section sur les traits) ; ce trait a été conçu pour réduire la puissance de la race de base de tiefling afin de l'amener en meilleure correspondance avec les races habituelles.

Avantages de PJ. Votre MJ pourrait simplement donner aux autres PJ un avantage pour amener les autres races au niveau de la puissance légèrement accrue des tieflings. Permettre à un PJ autre que tiefling de gagner un bonus supplémentaire à une caractéristique qui ne possède pas encore de bonus racial est une solution, tout comme accroître la richesse de départ des non-tieflings de 500 po.

hommes de main, gladiateurs ou voyous. Cependant, les employeurs sont méfiants et hésitent à confier à des barbares la garde de choses importantes, à cause de leur style de combat enragé et chaotique : dans un pays ordonné comme le Chéliax, les barbares rendent beaucoup de gens nerveux.

LES BARDES AU CHÉLIAIX

Les bardes sont très populaires dans les boudoirs rembourrés des maisons nobles. Un goût pour les histoires noires et complexes se révèle très utile aux bardes du Chéliax : dans la haute société, on préfère souvent les histoires d'horreur aux histoires d'amour, et les valeurs morales confuses font qu'il est parfois difficile de se mettre d'accord sur ce qui constitue une « happy end ». Les acrobates, les jongleurs et les musiciens sont toujours très demandés pour les fêtes et les cérémonies. Les historiens aussi sont attirés par le Chéliax. Mais ce sont les acteurs qui parviennent à acquérir la plus grande renommée à Couronne-d'Ouest elle-même : un barde qui prend bien garde d'investir des rangs de compétence en Représentation (comédie) possède un avantage significatif sur les autres dans la ville de Couronne-d'Ouest. L'histoire du pays est si riche et complexe, parsemée de tragédies et d'informations perdues, qu'elle ressemble à une caverne d'Ali-Baba pour ceux qui s'intéressent au passé. Les bardes avec des connaissances étendues en généalogie et en lignages peuvent facilement trouver du travail pour tracer des arbres généalogiques, mais ils doivent également prendre garde à ne pas mettre à jour de mauvaises informations.

LES DRUIDES AU CHÉLIAIX

Dans les régions rurales du Chéliax, les druides apportent souvent leur aide aux communautés dans les domaines de l'agriculture, de l'élevage des animaux et du climat. Les villageois n'identifient peut-être pas le vieux et sage ermite ou sorcier en tant que druide mais ils accueillent son aide à bras ouvert, même s'ils ne comprennent pas toujours de quoi il s'agit. Et même dans les villes comme Couronne-d'Ouest, il existe quelques druides. Dans cette ville portuaire, on demande souvent de l'aide ou des conseils aux druides

turnés plus particulièrement vers l'eau et le climat. Les druides qui contribuent à régler les problèmes de vermine de Couronne-d'Ouest (rats, corbeaux et autres animaux) et ceux qui aident à régler les différends entre la civilisation et la nature sont toujours les bienvenus au Chéliax. La vue d'une druide marchant dans les rues de Couronne-d'Ouest avec son compagnon animal à ses côtés n'est pas si rare ; la plupart des druides ouestroniens ont des blaireaux, des oiseaux, des chiens, des chevaux, des poneys ou des loups comme compagnons mais dans une ville si friande de délices exotiques permettant de se changer les idées par rapport au quotidien, on rencontre parfois aussi des gorilles, des dinosaures ou des serpents.

Dans les villes, certains druides collaborent avec l'église de Shélynn pour créer des parcs et des jardins urbains que tous peuvent apprécier. D'autres sont seulement des solitaires à la recherche de méthodes pour arrêter l'expansion des centres urbains au détriment des terres sauvages qui les entourent ou pour introduire des éléments plus sauvages au sein des villes. L'influence du culte des diables et de la magie de l'ombre dans les grandes villes peut parfois dénaturer la flore et la faune locales et certains druides ne rechignent pas à la tâche pour découvrir les sources de cette corruption et y mettre un terme.

LES ENSORCELEURS AU CHÉLIAIX

Ce n'est pas une surprise : la plupart des ensorceleurs natifs du Chéliax possèdent des pouvoirs qui leur viennent d'un ancêtre infernal. Les tieflings font souvent preuve de pouvoirs d'ensorceleurs grâce à leur sang mêlé. C'est à cause de leur association culturelle avec les tieflings que les ensorceleurs sont généralement considérés avec suspicion. Les ensorceleurs sont également réputés pour être chaotiques et dénués de contrôle par rapport aux magiciens, plus disciplinés ; une autre raison pour laquelle la population locale se montre méfiante à leur égard. De temps en temps, des ensorceleurs étrangers qui pensent que leurs pouvoirs proviennent d'un ancêtre infernal se rendent dans les villes

chélaxiennes à la recherche de leurs racines. Ces chercheurs de vérité pensent que la réponse à leurs questions au sujet de leur arbre généalogique se trouve enterrée dans un manoir en ruines ou consignée sur les pages d'un livre d'histoire perdu dans la bibliothèque d'une famille noble. Il peut leur falloir des mois et même des années pour trouver l'information qu'ils recherchent, si celle-ci existe.

La plupart des ensorceleurs chélaixiens possèdent un lignage infernal mais tous les lignages sont représentés à plus ou moins grande échelle dans Couronne-d'Ouest. Le lignage abyssal est sans doute le plus rare de tous cependant.

LES GUERRIERS AU CHÉLIAIX

Rares sont les régions de Golarion où les guerriers pourraient manquer de travail. Dans les villes chélaixiennes, les guerriers sont toujours nécessaires comme gardes du corps, protecteurs de manoirs, capitaines de groupes de vigiles locaux ou comme mercenaires. De nombreuses maisons nobles embauchent des guerriers en tant qu'entraîneurs personnels pour leurs héritiers. La Garde de la ville est naturellement toujours à la recherche de guerriers expérimentés. L'adaptabilité et l'expérience des guerriers en font des outils précieux pour la noblesse chélaixienne. Les guerriers loyaux peuvent recevoir des missions de grande importance comme surveiller des objets magiques précieux, des trésors de famille ou des héritiers nobles. Ce genre de travail n'est pas sans risque cependant : si un guerrier mène à bien sa mission, il doit se méfier des employeurs qui préféreraient tuer plutôt que de les laisser partir avec des informations potentiellement dangereuses.

LES MAGICIENS AU CHÉLIAIX

Les magiciens sont respectés en tant qu'érudits et étudiants disciplinés des mystères magiques. Ceux qui se spécialisent dans le domaine de la conjuration et du contrôle des fiélons sont bien sûr nombreux au Chélaix et on fait souvent appel à leurs services. Les magiciens étrangers qui désirent se former dans ce domaine ne pourraient pas trouver meilleure place pour le faire qu'au Chélaix. Beaucoup d'entre eux s'engagent comme apprentis dans les maisons nobles, offrant leurs services en échange d'une aide financière et de l'accès aux anciennes bibliothèques. Certains pensent que ce genre d'alliances comporte un coût caché cependant et passent de très longs moments à réaliser diverses tâches pour leur sponsor afin de régler leur dette.

Les magiciens solitaires peu désireux de travailler pour un sponsor trouvent facilement un lieu où établir leur laboratoire dans les diverses zones en ruines de Couronne-d'Ouest et des autres cités. Les magiciens plus spécialement fascinés par la nécromancie et la magie des ombres parviennent à étudier ces sujets avec une grande facilité dans les anciennes tours en ruines de la ville.

Les magiciens (et les ensorceleurs) qui gagnent un familier devraient considérer plus particulièrement ceux qui donnent un bonus associé à une des compétences citées dans la section des Roublards plus bas, ce qui fait des aigles, des chats, des chouettes et des serpents d'excellents choix. Les belettes, les crapauds et les rats sont également des choix assez répandus à Couronne-d'Ouest.

En plus de cela, les égouts de Couronne-d'Ouest sont

LES CHEVALIERS INFERNAUX

Les ordres officiels des Chevaliers infernaux sont partie intégrante de Couronne-d'Ouest. La forteresse la plus proche, la Citadelle Rivad, abrite le plus ancien des ordres de Chevaliers infernaux, l'Ordre du Chevalet. Au cours de la campagne, les PJ pourraient entretenir des rapports plutôt conflictuels avec l'Ordre du Chevalet. Un personnage qui désirerait devenir Chevalier infernal devrait donc éviter de s'associer avec cet ordre. Le *Livre de Campagne des Chroniques des Éclaireurs* contient de plus amples informations au sujet des autres ordres de Chevaliers infernaux, et le volume #27 de Pathfinder présentera des informations complètes à leur sujet, y compris une classe de prestige que les personnages peuvent prévoir de suivre. L'Ordre du Fléau en particulier est un bon choix pour un PJ Chevalier infernal car cet ordre est (entre autres) fermement dévoué à déjouer le crime organisé.

Les détails de cette classe de prestige ne sont pas présentés ici mais les conditions que votre personnage doit remplir avant de pouvoir accéder aux 15 niveaux de la classe de prestige de Chevalier infernal sont les suivants :

- BBA +5
- Formé au maniement de toutes les armes de guerre
- Formé au port des armures lourdes
- Alignement : loyal
- Spécial. Le personnage doit vaincre un diable au cours d'une cérémonie spéciale sous le regard d'un autre Chevalier infernal. Les détails de ce rituel sont présentés dans le volume #27 de Pathfinder, mais vous n'avez pas à vous préoccuper de ces informations lors de la création de votre personnage ni même au cours de ses premiers niveaux.

infestés d'étranges vermines gélatineuses appelées des torbles ou « insectes vaseux ». Les torbles sont détaillés dans le bestiaire du volume 25 de Pathfinder. S'ils vous intéressent et que vous voudriez choisir un torble comme familier, demandez les détails à votre MJ. Un familier torble octroie un bonus de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) — un bonus moins puissant que celui des autres familiers, mais la morsure acide du rusé torble et son étrange physiologie en font une créature un peu plus solide que les autres familiers communs.

LES MOINES AU CHÉLIAIX

Beaucoup de Chélaixiens voient de grands avantages à maîtriser le combat à mains nues. Les armes sont interdites lors de la plupart des rencontres politiques et des conclaves secrets, ce qui rend les moines tout spécialement précieux. Les maisons nobles considèrent qu'il est prudent d'entraîner leurs héritiers à se défendre même lorsqu'ils ne disposent pas d'arme. Un moine contraint à abandonner son ordre pour une raison ou une autre pourrait être engagé comme entraîneur au Chélaix.

LES PALADINS AU CHÉLIAIX

Les paladins doivent faire face aux mêmes défis que les prêtres sur les terres du Chélaix. Les fidèles d'Asmodéus se promènent ouvertement dans les rues, protégés par la sadique mais néanmoins régnante Maison de Thrune. Au Chélaix, les paladins doivent faire attention à calmer leurs ardeurs vertueuses et à travailler avec la loi en place plutôt que de

tenter de la combattre sans ménagement, tout spécialement dans les grandes villes comme Couronne-d'Ouest ou Égorian. Un coup contre le Mal, même partant d'une bonne intention, pourrait causer une réponse brutale autorisée par le gouvernement, et un paladin en prison ne peut pas mener un combat contre le Mal aussi efficace qu'un paladin libre. Mais malgré la corruption des dirigeants de la nation, ils sont loin d'être les seules sources du Mal au sein de ce pays, et un paladin pourrait accomplir de grandes choses aux yeux du peuple chélixien en combattant des ennemis plus subtils avec un potentiel de destruction bien plus grand. Ce sont des paladins d'Abadar, d'Iomédae et de Shélyn qu'on rencontre le plus souvent au Chéliax, dont la société rigide brosse leur dévotion à l'ordre dans le sens du poil alors même qu'ils mènent leur croisade pour faire de cette terre un endroit meilleur pour son peuple.

LES PRÊTRES AU CHÉLIAIX

Les nobles du Chéliax vénèrent ostensiblement Asmodéus mais, dans l'ensemble, les habitants de la nation ne sont guère différents de ceux qu'on trouve dans les autres pays — ou alors seulement plus opprimés et plus réservés au sujet de leur véritable foi. Les Chélixiens ont les mêmes espoirs et les mêmes buts que leurs voisins et ils se sentent attirés par les mêmes divinités que les autres peuples, mais bon nombre d'entre eux le font derrière le dos des fidèles d'Asmodéus. On peut donc trouver des dévots de toutes les fois au Chéliax mais ils ont plutôt tendance à ne pas afficher leurs croyances ouvertement face au culte des diables qui y est si répandu.

Des prêtres de toutes les religions officient dans le pays, mais ceux qui vénèrent des divinités d'alignement autre que loyal sont beaucoup moins nombreux et ne sont généralement guère plus que des prêtres itinérants. Couronne-d'Ouest était autrefois le centre névralgique de la foi d'Aroden mais au cours du siècle qui s'est écoulé depuis sa mort, les vrais fidèles

de ce dieu défunt ont pratiquement tous disparu, même si les autels qui lui sont dédiés tiennent encore debout. Dans la plupart des cas, les prêtres d'Iomédae ont repris le flambeau et remplacé ceux d'Aroden.

Il existe des petits temples dédiés à Érastil, Abadar et plus spécifiquement à Iomédae dans la ville de Couronne-d'Ouest ; les premiers se trouvant plutôt dans les communautés rurales et les autres dans les villes plus grandes. Lorsque le culte d'Iomédae est présent, il fait généralement passer les aspects gouvernement et justice avant ceux l'honneur et l'équité. Cela s'explique peut-être par l'influence de la hiérarchie stricte de la noblesse chélixienne ou par la puissance des cultes infernaux au sein de l'aristocratie, ou il pourrait s'agir d'un mécanisme de survie : des prêches vantant ouvertement la bonté et l'équité dans les rues de Couronne-d'Ouest pourraient bien attirer des ennuis à l'église.

Il existe des prêtres et des fidèles de tous les autres dieux au Chéliax, mais la plupart d'entre eux agissent si pas en secret au moins de manière privée. Aucun dieu n'est clairement interdit au Chéliax mais aller à contre-courant des traditions peut attirer l'attention de manière indésirable. L'exception à cette règle est l'église de Shélyn. Ses fidèles entretiennent des autels sacrés ouvertement et mènent de belles cérémonies publiques hautes en couleurs (généralement avec des acrobates et des musiciens). Malgré la noirceur qui s'est infiltrée partout au Chéliax, les nobles décadents ne peuvent pas résister à l'attrait et aux amusements que propose la déesse de la beauté.

LES RÔDEURS AU CHÉLIAIX

Les raisons pour lesquelles un rôdeur pourrait visiter le Chéliax ne manquent pas. On trouve dans l'empire des diables de nombreuses bêtes dénaturées qu'on ne voit nulle part ailleurs, de quoi fasciner les rôdeurs cherchant à chasser



ou à domestiquer des espèces spécialement rares. Les rôdeurs qui désirent plutôt pister et détruire des créatures trouvent souvent des employeurs dans les grandes villes car, même après des siècles de civilisation, ce pays comporte encore de nombreuses étendues sauvages. Des brigands et des bandits de toutes sortes causent des problèmes à travers la nation et un rôdeur dont le domaine de prédilection est la chasse aux humanoïdes peut se révéler très utile aux gardes des villes ainsi qu'aux maisons nobles. Dans les anciennes rues des villes chélixiennes souvent en ruines, certains esprits ne trouvent pas le repos et montent la garde auprès de trésors que des aventuriers vivants recherchent. Et, bien sûr, dans une nation dirigée par des adorateurs des diables, les rôdeurs plus particulièrement intéressés par la chasse aux descendants des félons sont précieux, et extrêmement dangereux.

Les meilleurs choix d'ennemis jurés pour les rôdeurs du *Conseil des voleurs* sont les suivants (dans l'ordre alphabétique) : Extérieurs (loyal), Extérieurs (mauvais), Extérieurs (natifs), humanoïdes (humains) et morts-vivants. Parmi les bons seconds choix, on trouve : aberrations, animaux, créatures artificielles, créatures magiques, fées, humanoïdes (géants) et humanoïdes monstrueux. On trouve des occasions de combattre tous les types de monstre dans cette campagne, mais ceux qui sont cités ci-dessus sont les plus fréquents.

Les meilleurs choix de terrains de prédilections pour les rôdeurs sont urbain et souterrain. Parmi les bons seconds choix, on trouve les forêts, les montagnes/collines, les marais et le milieu aquatique. Les autres terrains de prédilection sont d'assez mauvais choix pour la campagne du *Conseil des voleurs*.

LES ROUBLARDS AU CHÉLIAIX

Malgré la fourberie de ses habitants et sa sombre réputation, le Chéliax fait preuve d'une grande attirance pour la loi et l'ordre. Les liens étroits que les Chélixiens entretiennent avec les diables et leurs désirs innés de contrôle les poussent à mener leurs affaires avec un certain respect pour la légalité. Mais même les nobles qui sont les plus désireux de maintenir les villes en ordre et sous contrôle peuvent trouver un roublard compétent bien utile. Les lois strictes et les gardes vigilants des cités chélixiennes instaurent une dichotomie fascinante où la plupart des gangs naissants et des entreprises illégales sont stoppés avant même leur véritable début et où on encourage quasiment les plans criminels plus subtils et mieux organisés. À Égorian tout comme à Couronne-d'Ouest, la rumeur évoque des organisations criminelles infiltrées mais les dirigeants des deux villes nient leur existence.

Les maisons nobles utilisent aussi fréquemment des espions et des agents infiltrés. On fait très rarement appel à des voleurs pour dérober des objets ou de l'argent dans les maisons rivales : c'est considéré comme un acte vulgaire et un manque de goût. Les assassinats, par contre, forment une tradition respectée et séculaire au sein de la noblesse, et les assassins, les kidnappeurs et les espions ne manquent jamais de travail au Chéliax.

Un roublard (ou, en fait, n'importe quel personnage avec de nombreuses compétences) devrait plus particulièrement considérer investir des rangs de compétence dans les compétences suivantes pour le *Conseil des voleurs* : Art de la magie, Bluff, Connaissances (tous), Déguisement, Désamorçage/sabotage, Diplomatie, Discrétion, Linguistique, Perception, Psychologie, Représentation (comédie) et Utilisation d'objets magiques.

LE KATAPESH

Le Katapesh est une nation située sur la côte nord-est du Garund, le continent au sud de l'Avistan (le continent principal ou, du moins, le plus connu du monde de Golarion).

C'est un territoire plutôt aride constitué principalement de montagnes, de collines, de savanes et de désert et qui repose entièrement sur le commerce : on peut trouver de tout dans les marchés du Katapesh, qu'il s'agisse de marchandises légales, illégales, courantes, rares ou exotiques, qu'il s'agisse d'objets ou de créatures.

C'est également une terre ancienne qui faisait partie de



l'ancien Grand Osirion ; nul doute que de grands secrets et de grands mystères sont tapis sous les sables, dans les montagnes, voire même dans les rues des villes du Katapesh.

Au nord, on trouve l'Osirion, la terre ancestrale des pharaons légendaires. Au sud, c'est le Nex, le territoire du roi-sorcier du même nom. À l'ouest du Katapesh, au-delà des montagnes, s'étend le vaste territoire connu sous le nom d'Étendue Mwangi, une région de jungles mystérieuses. Finalement, c'est l'océan Obari qui borde le Katapesh à l'est ; c'est d'ailleurs par là que passent les nombreuses voies commerciales qui relient ce centre commercial mondial aux autres ports de Golarion.

TRANCHES DE VIE AU KATAPESH

Un groupe de gnolls traverse le désert. C'est seulement grâce à la sagesse de leurs anciens qu'ils survivent à une terrible tempête de sable.

Les gnolls tombent par hasard sur les ruines d'un ancien monument de pierre défigurés par le temps. Ils fouillent les ruines et trouvent un ancien collier en or.

Les gnolls poursuivent leur chemin et arrivent aux abords d'une ferme isolée où on cultive les cactus dont le lait sert à fabriquer le pesh - une des plus célèbres drogues.

Les gnolls passent la nuit à observer les allées et venues des ouvriers et des gardes de la ferme. Ils passeront à l'attaque un peu avant l'aube.

Quelques jours plus tard, un convoi commercial égaré dans la savane découvre par hasard une ferme à pesh isolée. Les champs et les bâtiments sont intacts, mais déserts ; il n'y a plus personne.

Pendant ce temps, les gnolls et leurs prisonniers arrivent aux portes de la ville de Katapesh. Ils cheminent à travers des rues bondées et agitées jusqu'à une des nombreuses places de la cité.

Les gnolls doivent s'arrêter un moment, pour laisser passer un étrange géant masqué escorté par quatre larges golems métalliques. De nombreux passants détournent le regard pour éviter de poser les yeux sur l'étrange créature.

Le marchand, un tiefling, se frotte les mains en regardant les esclavagistes gnolls s'en aller. Il a obtenu un nouveau lot d'esclaves robustes - d'anciens travailleurs dans une ferme à pesh - à bon prix.

Les étoiles au dessus de la ville de Katapesh observent d'un oeil distrait la femme qui se jette dans le vide du haut du minaret.

Quelques minutes plus tôt, elle avait acheté un collier en or à un marchand de bibelots, un collier qu'il avait lui-même acheté à un groupe de gnolls.

La femme se transforma en chauve-souris et fila vers l'ouest pour rejoindre son maître nécromancien. Elle se réjouissait : le marchand n'avait aucune idée de la véritable valeur du collier.

Quelques heures plus tard, la femme vampire entraînait dans un laboratoire. « Maître, j'ai trouvé un objet qui devrait vous intéresser aux États de Nuit ce soir. Un ancien médaillon des pharaons d'Osirion. » dit-elle d'une voix suave.

UN COUP D'OEIL SUR LE KATAPESH

Le Katapesh ? Une nation et une société hostiles, brutales, « malhonnêtes, opportunistes, barbares, pieuses, magnifiques, mystérieuses, anciennes... mais jamais on ne s'y ennue ! »

— Citation d'un marchand sur les marchés du Katapesh.

LE KATAPESH, UNE NATION COMMERCIALE

Selon la plupart des historiens, c'est bien avant la mort d'Aroden que des individus au sujet desquels on ne sait que peu de choses sont venus sur le territoire qui allait devenir le Katapesh. Là, ils ont installé les bases d'un large marché où il était possible de se procurer toutes sortes de biens, légaux ou illégaux.

Bien vite, ces marchés devinrent aussi grands et connus que ceux d'Absalom, puis un port se développa autour de ces centres commerciaux. Puis le port devint une ville importante, Katapesh, puis enfin une nation, le Katapesh.

La rumeur veut qu'on y trouve de tout ; c'est en tout cas vrai qu'on peut s'y procurer des poisons ou autres substances rares, des drogues (comme le célèbre pesh, qui tire son nom du Katapesh d'ailleurs, et qui est fabriqué à partir de lait extrait des cactus de cette nation), des composantes magiques de toutes sortes, et surtout des esclaves (robustes barbares des terres du Nord, danseuses varisiennes aux tatouages mystérieux, conteurs et artistes elfes, acrobates tians, créatures mi-singes mi-humaines provenant de l'Étendue Mwangi, ...).

L'important commerce d'esclaves qui nourrit le Katapesh lui vaut d'ailleurs l'inimitié de la nation d'Andoran (de nombreux Corsaires Gris provenant de cette nation férue de liberté ont d'ailleurs coulé plusieurs navires à esclaves katapéshtes).

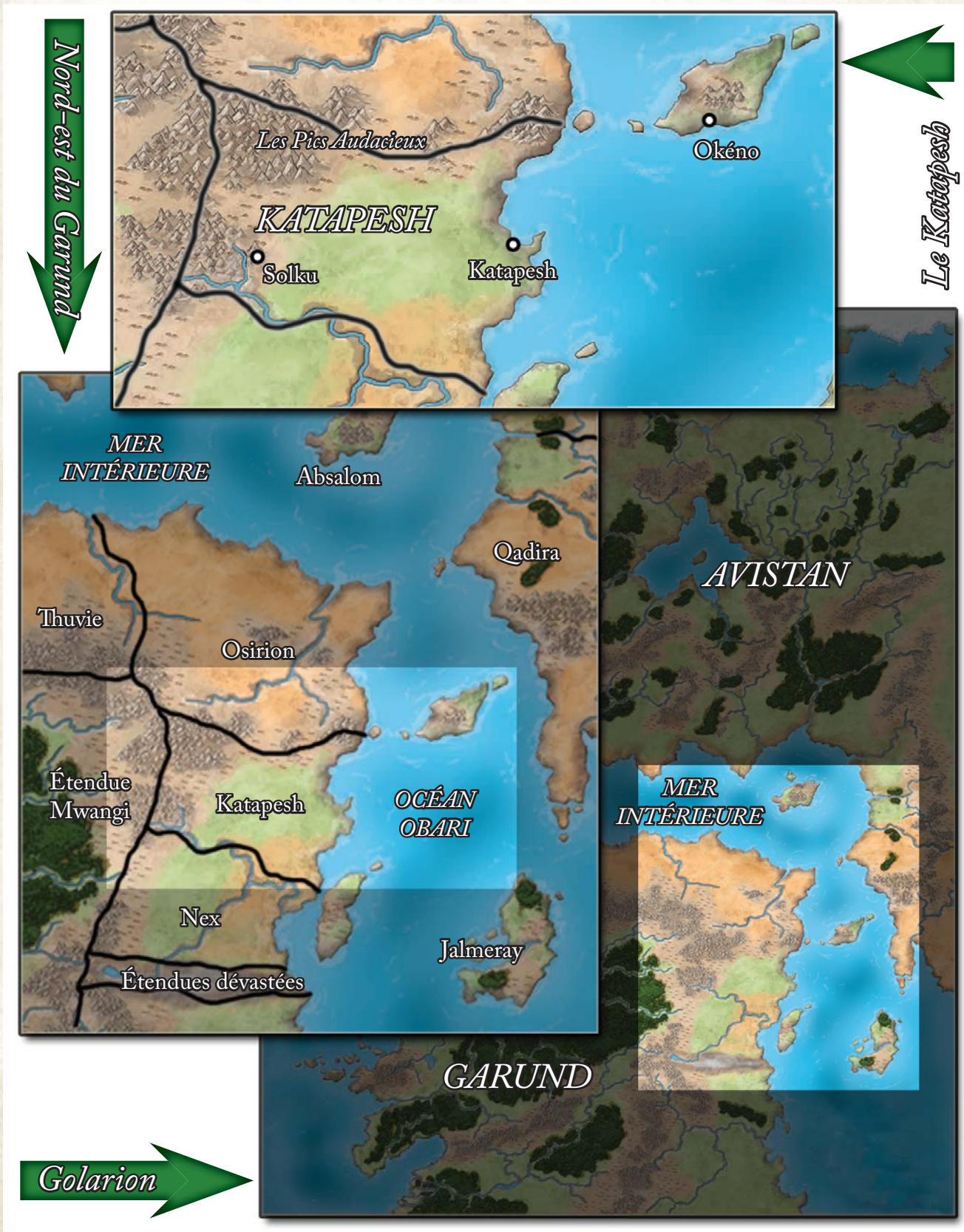
C'est le commerce qui est à l'origine de la création du Katapesh, et c'est le commerce aussi qui se trouve au centre de son système légal et de son système social. Ainsi, la loi permet aux gnolls habitant les Pics Audacieux de venir vendre leurs prisonniers en ville en tant qu'esclaves, pour autant qu'ils se comportent correctement et qu'ils ne perturbent pas le commerce.

LA SOCIÉTÉ KATAPÉSHITE

Au sommet de la société du Katapesh se trouvent les mystérieux Maîtres du Pacte, des êtres qu'on dit inhumains,

hauts de plus de 2 mètres, qui portent des masques lors de chacune de leurs très rares apparitions publiques et qui n'interviennent jamais directement dans les affaires du Katapesh.

La rumeur veut que toute personne qui parviendrait à voir le véritable visage d'un des Maîtres du Pacte serait instantanément frappée de folie. C'est au centre de la ville de Katapesh, dans un immense palais aux multiples minarets ornés de bulbes en métal brillant, que vivent les énigmatiques Maîtres du Pacte.



AUBERGES À KATAPESH

Il existe de nombreuses auberges à Katapesh, tout spécialement dans la capitale et les autres villes principales. En voici quelques-unes.

Casse-Élan [Breakstride]. L'ex-aventurière halfling Erilène Finch dirige efficacement cet établissement, la meilleure auberge de Solku. On peut y trouver de grands lits confortables, des repas exotiques et de la bière de bonne qualité.

Le Jus Vrombissant [Buzz Juice]. Les lits et la nourriture disponibles dans cette auberge de Port-Insecte [Bug Harbor], un bourg situé au bord d'un marais, sont catastrophiques. Mais le Jus Vrombissant, une boisson sirupeuse et douce-amère qu'on y sert, attire les clients.

Le Quatrième Nom [Four Times Called]. Les meilleurs bardes du pays visitent cette auberge sombre et en mauvais état d'Okéno et viennent jouer dans son énorme salle aux poutres de chêne noires.

La Fleur Orange [Orange Flower]. Cette minuscule auberge ne comporte que trois chambres et n'abrite aucune taverne. La majorité de ses revenus provient de la dizaine de chambres souterraines où des prostituées tiennes accueillent les clients.

L'Auberge du Dragon de Sable [Sand Dragon Inn]. Les prix pratiqués dans cette auberge dont l'entrée principale est ornée d'un long dragon sinueux en cuivre sont plutôt raisonnables. Les voyageurs qui s'appêtent à visiter la ville s'y arrêtent généralement ; ils y trouvent des chambres et une salle de restauration fraîches, propres et sans poussière ni insectes.

La ville est officiellement dirigée par les Maîtres du Pacte et le Conseil des Marchands, mais c'est le Représentant du Pacte, un certain Hashim ibn Sayyid, qui s'occupe des affaires de la ville au jour le jour. Lorsque c'est nécessaire, les dirigeants utilisent les Aluums pour faire appliquer leurs décisions ; il s'agit de golems de métal qui, dit-on, sont animés grâce à l'âme d'esclaves devenus trop âgés.

LES VILLES DU KATAPESH

La capitale et principale ville de la nation du Katapesh s'appelle également Katapesh. Il s'agit d'une cité composée de larges agglomérats de bâtiments de pierre et comportant de vastes places destinées à accueillir les marchés. Les plus connus de ceux-ci sont sans doute l'Empire de l'Étrange

[Peculiar Emporium] et les Étals de Nuit [Nightstalls], où on trouve tout ce qui ne pourrait pas être vendu dans les marchés plus régulés. Le principal temple de la ville de Katapesh est le Dépôt Immaculé [Immaculate Repository], un lieu de culte dédié à Abadar et dirigé par le Maître du Trésor Jalal Abdul-Abadar.

Okéno, une autre ville du Katapesh, située sur une île à l'est des côtes, est surtout connue pour ses marchés aux esclaves, les Foires à Chair [Fleshfairs] et ses galions à esclaves aux voiles jaunes.

De l'autre côté, aux pieds des Pics Audacieux, on trouve la ville fortifiée de Solku. Ses murs lui ont permis de survivre à



LA RELIGION AU KATAPESH

C'est Abadar, le dieu des cités, de la richesse et des marchands, qui est le dieu le plus vénéré au Katapesh. La plupart des marchands, même ceux qui ne sont pas véritablement des fidèles d'Abadar, lui adressent une courte prière avant chaque transaction commerciale.

C'est Sarenrae qui vient ensuite. Dans une région où le soleil peut infliger douleur et mort, il n'est pas surprenant de voir que de nombreux habitants vénèrent la déesse solaire. On y prie souvent la Fleur de l'Aube pour la supplier d'être clémente mais le clergé de Sarenrae est également présent comme protecteur face aux gnolls et autres menaces provenant des montagnes (particulièrement à Solku).

On vénère également Desna, Gozreh, Néthys et Pharasma au Katapesh. Le culte d'Irori est également assez présent. Quant aux gnolls et autres habitants des Pics Audacieux, c'est plutôt à Lamashtu, la Mère des Bêtes, qu'ils adressent leurs prières.

un assaut et à un siège mené par les tribus de gnolls du Canyon Blanc il y a sept ans.

Mais c'est grâce au courage et au sacrifice des paladins d'Iomédae que le siège de Solku a été brisé, lors de la Bataille de la Grêle Rouge. Tous ces courageux paladins y ont perdu la vie, mais, depuis lors, un groupe de paladins de Sarenrae appelés les Veilleurs de l'Aube [Dawn Vigil] s'y sont établis dans la Citadelle Lambent, attentifs à toute tentative d'attaques par les tribus gnolls. Les gnolls, aidés par des hyènes domptées, se contentent généralement d'attaquer les voyageurs, les convois et les villages du désert pour capturer des esclaves qu'ils revendent ensuite sur les marchés du Katapesh, mais ils pourraient devenir plus ambitieux. Près de Solku, on trouve également le Fort Longjaw qui sert de première ligne de défense contre les invasions et parfois d'abri temporaire aux voyageurs.

On peut également citer la communauté gnome de Plaine-Trouveur [Finderplain] au centre du Katapesh, où on trouve des maisons vides que les visiteurs peuvent occuper pendant quelques temps avant de les laisser pour de futurs visiteurs. Dans les déserts du sud, on trouve également une loge des Éclaireurs dirigée par le nain Var Pinder ; celle-ci fait aussi office de musée et de point de départ pour de nombreuses expéditions.

LA GÉOGRAPHIE DU KATAPESH

Le territoire du Katapesh regroupe des environnements différents. Au nord et à l'ouest, on trouve des chaînes de montagnes interrompues ici et là par des collines vallonnées ou des cols permettant de les traverser. On y rencontre des

lézards géants à ailettes appelés écailles-rasoirs [razorscales], des lions des montagnes, des chèvres sauvages, des dragonnes et surtout des gnolls.

Lorsqu'on se dirige vers le sud, les montagnes cèdent la place à une vaste savane parsemée de bosquets d'arbres en forme de gigantesques ombrelles (seul le sommet de leurs troncs élançés porte des branches). Les quelques rivières qui sillonnent cette région abreuvant les créatures qui l'habitent : des lions katapeshites (de magnifiques animaux à fourrure dorée et à crinière blanche), des zèbres, des chiens esquiveurs [blink dogs], des camélopards (une sorte de girafes), et des calopi (de petites antilopes).

Ici et là au sein de la savane, des sources d'eau chaude provenant des profondeurs donnent naissance à des mini-jungles luxuriantes où on trouve des alligators, des serpents géants, des lézards, des striges ainsi que quelques tribus d'hommes-lézards.

Puis, plus loin encore vers le sud, la savane cède le pas à des plaines arides. C'est là que se trouvent les nombreuses fermes à pesh qui assurent au Katapesh des rentrées financières

conséquentes. En tout cas, des rentrées financières assez vastes pour rendre ces établissements rentables malgré les scorpions, les rats-chacals, les anguilles des sables qui peuplent ce désert aux côtés de chameaux, de chevaux sauvages, de behirs, de basilics et de busards.

LE CLIMAT DU KATAPESH

Le Katapesh connaît un climat plutôt régulier et chaud la plupart de l'année. Les deux exceptions notables sont les saisons des pluies qui se produisent au début du printemps et au début de l'automne ; 3 semaines d'orages quasiment ininterrompus (avec parfois des accalmies d'une heure au plus). Ce sont ces pluies qui remplissent les rivières et les bassins et permettent aux plantes et aux animaux du Katapesh de survivre.

Les saisons des pluies sont l'occasion de cérémonies festives dans la ville de Katapesh, au cours desquelles les fidèles de Gozreh organisent des processions et distribuent des coquillages porte-bonheur.

UN COUP D'OEIL SUR KATAPESH-VILLE

Au sein des murs de grès de Katapesh, la Cité Dorée, l'argent est roi et le commerce est sa religion. On trouve dans cette cité plus d'échoppes que d'habitations (entre autres parce que de nombreux marchands vivent dans leur magasin). On pourrait penser qu'un tel agglomérat d'étals, d'échoppes, d'entrepôts et de riches marchands et vendeurs serait un paradis pour les voleurs, mais il n'en est rien : le vol perturbe le commerce et, en tant que tel, est puni de manière extrêmement sévère par les lois que les mystérieux Maîtres du Pacte ont établies.



KATAPESH

Taille Métropole non-standard (ploutocratie par un conseil de marchands chapeauté par d'étranges créatures) ; **Alignement** N

Limite de po 100 000 po ; **Valeur** 1 075 000 po

DÉMOGRAPHIE

Population 215 000

Type mixte (73% humains, 6% halfilings, 6% gnomes, 5% demi-elfes, 5% gnolls, 2% nains, 1% demi-orques, 1% elfes, 1% autres)

DIRIGEANTS

Hashim ibn Sayyid (Représentant du Pacte de Katapesh) ; Angruul, Jivnar, Krimiltuk, Morvithis et Tzandarkon (Maîtres du Pacte de Katapesh)

LES AUTORITÉS DE KATAPESH

On ne sait que très peu de choses sur les Maîtres du Pacte qui dirigent Katapesh ; les rumeurs les plus folles circulent donc à leur sujet. On pense que ces créatures filiformes de plus de deux mètres de haut ne viennent pas de Golarion mais d'un autre monde, voire d'un autre plan. De très nombreuses hypothèses courent au sujet de leur véritable apparence, qu'ils cachent derrière des marques d'or ou d'argent rehaussés de gemmes et de longues robes.

C'est Hashim ibn Sayyid, le Représentant du Pacte, qui est leur porte-parole et qui se charge de faire respecter leurs décisions. Officiellement, ibn Sayyid préside également le Conseil des Marchands responsable de la politique commerciale de Katapesh, mais cet organisme n'interfère que très peu dans la vie de tous les jours — on pourrait même dire qu'il est plutôt apathique.

LA VIE À KATAPESH

Toute l'activité économique de Katapesh s'organise autour des guildes (on en trouve pour tous les types d'activités, même pour les mendiants). L'appartenance à une guilde, qu'on peut assurer en réglant un forfait annuel (généralement 1 po) permet de vendre tout ce qui peut être commercialisable. Régulièrement, les maîtres des guildes et les Maîtres du Pacte se réunissent pour régler les différends entre guildes, établir les lois commerciales et distribuer les punitions en cas de non-respect.

C'est la Garde du Zéphyr qui se charge de faire respecter la loi, parfois avec force. Si les gardes (des humains pour la plupart) ne suffisent pas, des aluums (des golems métalliques animés par l'âme d'anciens esclaves dit-on) peuvent venir en renfort. En fait, les observateurs attentifs pourront repérer des aluums dans l'ombre des bâtiments ici et là à Katapesh ; où que l'on se trouve, il y a bien souvent un aluum à quelques mètres à peine.

Mais les habitants de Katapesh ne font pas que travailler : il leur arrive de s'amuser. Outre les « passe-temps » tels que les maisons de jeu, la drogue, les bordels et les combats entre gladiateurs, on peut souvent assister à des matches de ruk au Grand Colisée de Katapesh. Lors de ceux-ci, deux équipes

de 10 joueurs s'affrontent sur un terrain à l'aide d'une balle de ruk (une sphère de cuir remplie de sable de la taille d'une tête humaine). Chaque équipe tente de faire passer la balle de ruk dans un cerceau situé à l'une des extrémités du terrain ; l'équipe gagnante est celle qui y est parvenu le plus grand nombre de fois. Ces rencontres sont souvent brutales, non seulement entre joueurs mais souvent aussi entre les supporters.

LA STRUCTURE GÉOGRAPHIQUE DE KATAPESH

La ville de Katapesh domine la mer Intérieure depuis les sommets d'une série de falaises noires lisses et brillantes qu'on surnomme le Mur d'Obsidienne. Un haut mur de grès muni de tours sur lequel patrouille la Garde du Zéphyr protège la ville.

La ville se divise en cinq zones distinctes :

- le Centre-Ville [Inner City]

et les quatre autres quartiers qui se sont développés autour de lui lorsque de nombreuses personnes attirées par le succès de la ville ont immigré ici :

- le Port [Docks],
- la Ville Basse [Lower City],
- la Porte du Crépuscule [Twilight Gate] et
- la Porte de l'Aube [Dawn Gate].

Le Port

Un immense géant de cuivre à tête cornue (recouvert de fientes de mouettes) domine cette partie de la ville, tournant son regard menaçant vers la mer comme s'il mettait en garde les ennemis de la ville.

Quelques établissements de ce quartier :

- les bains de Trillia [Trillia's Bath House] (bains chauds, ragots)
- le Scarabée Doré [Golden Scarab] (maison de jeu, propriétaire Krebble-Jeggle)

La Ville Basse

Le bazar de ce quartier s'étend d'un bout à l'autre de la ville et comporte une étrange collection de tentes, de huttes, de chariots de vente voire même de simples vendeurs présentant leurs marchandises sur des tapis.

Quelques établissements de ce quartier :

- Arômes et Aphrodisiaques [Aromas and Aphrodisiacs] (herbes exotiques relaxantes qui peuvent être fumées ou ingérées sous forme de thés),
- l'Étoile Azure [Azur Star] (taverne connue pour sa cuisine et fréquemment visitée par des musiciens et des chanteurs venant de tous les coins du monde)
- les Animaux Exotiques de Cindra [Cindra's Exotic Pets] (singes, gorilles et oiseaux de l'Étendue Mwangi, petits dinosaures et lézards de Médiogalti, étranges serpents des Étendues Dévastées de Mana, bébés crocodiles d'Osirion, geckos et crapauds des Terres Détrempées, corbeaux de l'Irrisen, loups, renards et cerfs pygmées des forêts de Nirmathas ainsi que des créatures plus usuelles)
- La Queue du Scorpion [Scorpion's Sting] (poisons dangereux vendus par Maître Daleeb)



CRIMES ET CHÂTIMENTS À KATAPESH

Il vaut toujours mieux savoir à quoi s'attendre avant de violer une loi ; c'est tout spécialement vrai à Katapesh, où les priorités ne sont pas forcément les mêmes qu'ailleurs. Pour les infractions considérées comme mineures (comme par exemple les meurtres, les combats ou les troubles à l'ordre public pour autant qu'ils ne gênent pas le commerce), il est souvent possible de s'arranger avec un pot-de-vin. Dans certains cas, les gardes du Zéphyr se contentent de donner un avertissement aux contrevenants. Les lois font une importante distinction entre les personnes possédant une affiliation particulière (membre d'une guilde, garde du Zéphyr ou représentant du gouvernement) et les personnes sans affiliation (principalement les visiteurs).

Crime	Châtiment
Meurtre d'une personne avec affiliation	mort
Meurtre d'une personne sans affiliation	emprisonnement (6 mois) ou amende (100 po) ou avertissement officiel
Attaque sur une personne avec affiliation	emprisonnement (1 an)
Attaque sur une personne sans affiliation	amende 1 po
Destruction de propriété	amende d'une valeur équivalente à la propriété détruite ou esclavage (temps variable, selon la valeur)
Évasion fiscale/non-paiement de la taxe	amende égale au montant dû ou emprisonnement (6 mois)
Vol (première condamnation)	perte d'une main, marque et amende 25 po
Vol (seconde condamnation)	mort
Tarif non-autorisé	amende égale à la valeur de l'objet, avertissement officiel et/ou perte du statut de membre de la guilde
Perturbation de l'ordre public	amende 5 po

- Chez Janglely [Janglely's Shop] (trésors et bibelots étranges)
- Le Marché aux Esclaves

La Porte du Crépuscule

Ce quartier qui s'est développé autour de ce qui était autrefois les murs sud de la ville mélange des bâtiments anciens et nouveaux dont certains ne sont plus que des ruines (comme la Pyramide Rouge et le Monastère en Ruines). On y trouve

aussi le Temple d'Abadar et une Loge d'Éclaireurs.

Le Centre-Ville

Ce quartier central est entouré de murs de grès anciens recouverts de gravures étranges effacées par le temps. C'est là qu'on trouve les plus vieux monuments de la ville, et peut-être également les plus imposants : le Palais des Maîtres du Pacte (muni de sa propre enceinte et de ses nombreuses tours visibles depuis partout en ville), le Grand Colisée, le



Sphinx de Marbre, l'Oasis Dorée, les Pyramides de Verre et l'Obélisque Hurlant.

Quelques établissements de ce quartier :

- le Collège des Études Dimensionnelles (centre d'étude des étoiles, des plans et de tout ce qu'il y a entre eux)
- Le Restaurant d'Acier d'Al'Faran (on y trouve les meilleures lames de tout le Katapesh)
- Le Palais du Pesh de Zandrek [Zandrek's Pesh Palace]

La Porte de l'Aube

Il s'agit d'un quartier principalement résidentiel mais,

comme le reste de la ville, il contient également quelques établissements d'intérêt :

- La Carapace Dorée [Gilded Shell] (une énorme carapace de tortue polie et couverte de plaques métalliques brillantes, Malthus Feyhew y vend les armures qu'il fabrique)
- La Cantine de Cayden [Cayden's Cantina]
- La Salle d'Irori [Irori's Hall] (généralement fermé au public)

Les faubourgs

Quatre petites communautés se sont également développées



hors des murs de la ville :

Le Chenil [Dog Town]. Il s'agit d'un quartier proche de la Porte de l'Aube. Son nom s'explique par le fait qu'il abrite une large population de gnolls. Même si la Garde du Zéphyr y mène des patrouilles, celles-ci sont moins régulières et moins attentives que dans les autres quartiers. On y trouve le Chien Enragé [Rabid Dog], une taverne où il est possible de trouver des informations à propos des environs ainsi qu'un guide.

Les Étals de Jour [Day Stalls]. C'est une communauté de vendeurs et de mendiants qui s'est établie près de la Porte du Serpent. On peut y croiser Cheeho le Chien Qui Parle ou encore la Femme-Fumée, une diseuse de bonne aventure.

L'Étendue [Sprawl]. Dans cette communauté d'artisans, de vendeurs, de fermiers et de pêcheurs établie près de la Porte du Crépuscule, on peut trouver des produits artisanaux à prix abordables ainsi que d'autres services. Un certain Jerg y tient une échoppe de réparation où il est possible de rafistoler un objet ou encore de se débarrasser d'une malédiction ou d'autres problèmes de nature magique.

Château-Clarion [Castle Clarion]. Cette communauté se situe au sommet d'une falaise au sud-est de l'Étendue. Autour du château (qui n'est pas ouvert aux visiteurs), on trouve diverses échoppes où il est possible de se procurer des sculptures en os de poissons et plusieurs galeries de peinture.

LES RACES AU KATAPESH

Les marchés du Katapesh attirent des visiteurs de toutes les races... et de tous les recoins du multivers.

LES DEMI-ELFES DU KATAPESH

En ville. Les demi-elfes se sentent à leur aise dans une ville telle que Katapesh, là où des centaines de races se côtoient, loin des communautés humaines ou elfes où on les considère comme des étrangers. Comme on y juge les habitants plus sur le travail et les compétences que sur la race, les demi-elfes peuvent suivre toute une série de carrières (marchands, gardes, bandits, ...).

Hors des villes. On trouve peu de demi-elfes hors des grandes agglomérations, à part peut-être dans les fermes à pesh.

LES DEMI-ORQUES DU KATAPESH

En ville. Les orques sont très rares au Katapesh ; les demi-orques aussi. Ceux qui ont quitté d'autres régions pour se rendre au Katapesh ne sont en général que peu doués pour le commerce ; ils travaillent donc plutôt comme gardes, brigands ou encore comme esclavagistes.

Hors des villes. Les demi-orques qui ne sont pas attirés par ces carrières majoritairement douteuses ou qui se rendent au Katapesh pour y trouver la rédemption et y commencer une nouvelle vie se tournent souvent vers le clergé de Sarenrae.

LES ELFES DU KATAPESH

En ville. Les elfes sont très rares au Katapesh et les quelques marchands elfes qui y travaillent en profitent : ils jouent de

l'aura d'exotisme qui les entoure pour obtenir de meilleurs prix ou pour vendre des biens elfiques (véritables ou faux).

Hors des villes. À part quelques rares voyageurs et visiteurs, on ne trouve pratiquement aucun elfe avistanaï au Katapesh. Par contre, on rencontre parfois des elfes sauvages de l'Étendue Mwangi. Certains ont décidé de quitter leurs tribus, alors que d'autres effectuent une quête au service de celles-ci. Ces elfes sauvages ne s'aventurent que très rarement et pour très peu de temps dans les villes (qu'ils trouvent bien trop animées et étranges). On trouve encore certains elfes dans les fermes à pesh du sud du Katapesh.

LES GNOMES DU KATAPESH

En ville. Le mélange des cultures, les marchandises bizarres et l'agitation constante de Katapesh attirent bien évidemment les gnomes en quête constante de nouvelles expériences. Ils y assurent toute une série de fonctions.

Hors des villes. On trouve également au Katapesh diverses communautés gnomes comme Plainetrouveur [Findersplain] ; ou encore Yavipho et Roseau-de-Tiven [Tiven's Reed], deux bourgades gnomes établies près d'oasis au centre du Katapesh. Les gnomes qui s'y rendent sont souvent attirés par les légendes et récits évoquant les oasis mystiques, les plaines sans fin et les créatures bizarres de la région.

Pour être complet, il faut également noter que les gnomes sont fortement attirés par le pesh, la drogue la plus connue du Katapesh. À l'inverse des autres races, les gnomes semblent immunisés à la dépendance au pesh.

Tout comme les halflings, les gnomes sont souvent ciblés par les esclavagistes (gnolls ou autres), qui les considèrent comme des proies faciles. Le fait que les gnomes soient souvent confondus avec les halflings ne jouent pas non plus en leur faveur (voir la section sur les halflings).

LES HALFLINGS DU KATAPESH

En ville. L'agitation et l'exotisme des marchés du Katapesh attirent forcément les halflings, qui ne sont pas non plus réfractaires au confort offert par les richesses. Ils y oeuvrent en tant que marchands, aides, esclaves, navigateurs ou encore au sein des organisations de brigands et de criminels. Les halflings viennent en seconde position sur la liste des races les plus présentes au Katapesh.

Les halflings constituent une marchandise très prisée au marché des esclaves : les nobles chélastiens, qadiriotés ou vudranais apprécient tout particulièrement ces exotiques esclaves de taille réduite. C'est ainsi que les individus de cette race se retrouvent très souvent ciblés par les esclavagistes humains ou non-humains (qui vont même parfois jusqu'à les enlever en pleine rue). Cela explique sans doute pourquoi les halflings katapeshites se montrent souvent très méfiants à l'égard de ceux qu'ils ne connaissent pas.

LES HUMAINS DU KATAPESH

En ville. Les humains sont sans conteste la race la plus représentée au Katapesh. Au niveau des origines, ce sont les souches garundaises et kéléshites qu'on rencontre le plus souvent, mais le mélange de cultures est si vaste au Katapesh qu'on peut également y rencontrer des humains de souches

très peu représentées en Avistan, comme des tians et des vudranais.

Hors des villes. Outre quelques tribus nomades très anciennes (et parfois hostiles), on trouve diverses petites communautés de mineurs, de fermiers ou encore d'artisans. Le long des pistes des caravanes, des petits bourgs se créent et disparaissent régulièrement, parce que les habitants déçus par la pauvreté ou la vie difficile les désertent ou parce que des bandits et des esclavagistes humains ou non-humains les ont attaqués.

LES NAINS DU KATAPESH

En ville. Dans les marchés de Katapesh, les nains ont la réputation d'être des marchands stricts et difficiles. Certains refusent de commercer avec eux, tant il est difficile d'obtenir un bon prix. D'autres au contraire apprécient tout particulièrement l'habitude des marchands nains d'offrir des prix fixes (et quasiment non-négociables).

Hors des villes. On trouve certains nains comme gardes ou escortes de caravanes, ou encore comme prospecteurs dans les montagnes riches en étain ou en cuivre. Parmi les communautés minières naines les plus connues, on peut citer Bouclier-d'Étain [Tinshield] et Arnvoghut, deux bourgs au nord de Solku construits autour de mines d'étain. La plus célèbre de toutes est sans doute la communauté abandonnée de Zorluket, qui peut également se targuer d'être la plus riche et la plus dangereuse.

LES AUTRES RACES AU KATAPESH

Certains gnolls issus de tribus esclavagistes des Pics Audacieux choisissent d'abandonner les habitudes de leurs ancêtres, de s'établir en ville et d'y commercer. On rencontre également à Katapesh diverses créatures descendant d'Extérieurs (tout particulièrement d'Extérieurs élémentaires comme les janns, djinns, efrits, marids et shaitans). On peut aussi croiser dans les rues agitées des messagers méphites, des élémentaires gardes du corps, des marchands aasimars

PESH. COMME DANS KATAPESH.

Les déserts de Katapesh conviennent particulièrement bien à la culture du pesh, une plante qui ressemble fortement à un cactus et produit des fleurs jaunes décorées de rayures écarlates. Le pesh pousse dans les endroits à la fois chauds et humides, comme aux alentours des oasis ou près des sources d'eau chaude, où il étouffe généralement toutes les autres plantes. La sève du pesh, une fois fermentée, produit une drogue qu'on nomme également le pesh et qui a fait la renommée et la fortune du Katapesh.

PESH

Effets -2 aux jets de Volonté pour percer les illusions ; bonus d'altération de +2 à la Force et à la Constitution

Durée 1 heure

Effet secondaire une heure après l'ingestion, l'individu devient *fatigué*

DESCRIPTION

Le pesh se présente sous la forme d'une poudre qui est prise par inhalation. Il provoque des hallucinations euphoriques parfois accompagnées de tendances paranoïaques et de comportements agressifs. On peut reconnaître les accros au pesh à leurs yeux injectés de sang et leurs saignements de nez fréquents.

ou encore des marchands tieflings. On y voit même parfois des morts-vivants, des diables, des divs, des daémons, des rakshasas et bien d'autres créatures !

LES CLASSES AU KATAPESH

Voici quelques éléments pouvant servir de points de départ à la construction d'un personnage, et plus particulièrement au choix de la classe.

LES BARBARES DU KATAPESH

On trouve de nombreux barbares humains au sein des tribus

Une des portes de Katapesh-ville



MYSTÈRES DU KATAPESH : ZORLUKET

La petite communauté naine de Tar Urkatka était surtout célèbre pour ses mines de platine. Était, car les nains ont abandonné l'endroit. Après leur départ, le lieu (le poste avancé comme les mines) a pris le nom de Zorluket.

Les rares visiteurs qui s'y sont rendus et en sont revenus ont affirmé que les mines étaient intactes mais hantées. Pourquoi et par qui restent deux questions sans réponse précise ; certains disent qu'il s'agirait des fantômes des mineurs morts ; d'autres affirment que la mine aurait été creusée sur le site d'un ancien cimetière et que ce serait les occupants de ce cimetière qui hanteraient les tunnels. D'autres encore, plus alarmistes peut-être, sont persuadés qu'il s'agit des légions mortes-vivantes d'une liche. Les linguistes, quant à eux, rapportent simplement que « Zorluket » signifie « mort noire » en kéléshite.

nomades anciennes qui parcourent les déserts et les plaines du centre du Katapesh ou se sont établies auprès des oasis. Les elfes sauvages de l'Étendue Mwangi et les gnolls des Pics Audacieux comptent eux aussi de nombreux barbares parmi leurs rangs.

LES BARDES DU KATAPESH

De l'honoré conteur dont les récits font revivre les légendes anciennes aux danseuses voilées, la culture katapéshte regorge de bardes. Les nombreux marchands et nobles qui viennent visiter les marchés entretiennent souvent des bardes au sein de leur entourage. Finalement, beaucoup de bardes se rendent au Katapesh pour s'inspirer des nombreux mythes locaux et des multiples cultures qu'on peut y rencontrer, ou encore pour faire fortune en amusant les riches visiteurs ou en partageant leurs connaissances.

LES DRUIDES DU KATAPESH

Les terres du Katapesh ne se limitent pas aux déserts et aux plaines du centre du pays : il y a également d'importantes régions fertiles sur les côtes, au pied des montagnes et autour des oasis. Et tous ces territoires, ainsi que leur flore et faune mystérieuses et étranges ont besoin de druides pour veiller sur eux. Dans les tribus de nomades, certains druides quittent leur clan pour partir à la rencontre du monde et grandir en sagesse.

LES ENSORCELEURS DU KATAPESH

Les ensorceleurs sont plutôt rares au Katapesh, même si on en trouve dans toutes les parties de la société. À l'ouest et dans les tribus nomades, certains descendants lointains des génies voient la magie de leur lignée resurgir soudainement. Dans les villes de l'est, les marchands étrangers amènent parfois avec eux des ensorceleurs en tant que gardes, conseillers ou intermédiaires.

LES GUERRIERS DU KATAPESH

Dans une contrée telle que le Katapesh, les guerriers ne manquent pas d'occupation. Dans les villes, on les retrouve comme gardes du corps au service des marchands ou des nobles, comme muscles au service des brigands et des organisations criminelles, ou encore comme gladiateurs dans les arènes où les riches visiteurs viennent parier et s'amuser. Hors des villes, on rencontre d'agiles guerriers armés de cimenterres au sein des tribus nomades et les villages et petites

MYSTÈRES DU KATAPESH : LES PIERRES-ÉCLAIR

D'étranges menhirs de près de 6 mètres de hauteur se dressent dans le sud du Katapesh, près des montagnes de la Barrière et de la frontière avec le Nex. La rumeur veut que les éclairs frappent ces monolithes de pierre de manière étrangement régulière et révèlent ainsi de mystérieuses runes sur leur surface, runes qui sont invisibles en temps normal.

Les légendes abondent au sujet de ces étranges monuments. Certaines disent qu'ils marqueraient les emplacements où les élémentaires de terre et ceux d'air se livrent une bataille ancestrale ; d'autres prétendent que les menhirs seraient des conduits qui attireraient les éclairs afin de pouvoir transporter leur énergie vers les profondeurs des Terres Sombres.

communautés sont toujours à la recherche de protecteurs et de soldats prêts à les protéger contre les diverses menaces.

LES MAGIENS DU KATAPESH

Le Katapesh est situé au centre de multiples sources de connaissances des arcanes : au nord, il y a l'Osirion et ses anciens secrets et, au sud, on trouve les transmutateurs du Nex et les nécromanciens du Geb. Et le Katapesh lui-même a développé diverses traditions magiques dirigées vers le contrôle du climat, la manipulation des éléments, la création de ressources et - la plus légendaire - l'invocation et la domination de génies pouvant exaucer les souhaits.

LES MOINES DU KATAPESH

Les voyageurs qui visitent le Katapesh emmènent avec eux de multiples philosophies et modes de vie. Dans les Pics Audacieux à l'ouest, on retrouve plusieurs ermitages, monastères ou refuges d'ascètes où ceux qui cherchent à développer leurs capacités peuvent se former. La proximité avec l'île de Jalmeray et ses nombreuses écoles monastiques d'influence vudranaise attire également beaucoup de moines.

LES PALADINS DU KATAPESH

En ville, on trouve principalement des paladins d'Abadar, comme protecteurs des temples ou comme agents visant à encourager le commerce et à lutter contre la corruption. On rencontre également au Katapesh de nombreux paladins de Sarenrae au comportement plus altruiste (comme par exemple les Veilleurs de l'Aube à Solku). Finalement, depuis que certains de leurs pairs sont venus briser le siège de Solku, certains paladins d'Iomédae viennent prêter main-forte aux habitants du Katapesh dans leur lutte contre les gnolls et les autres menaces de la région.



LES PRÊTRES DU KATAPESH

Dans les rues des villes du Katapesh, on croise souvent des prêtres d'Abadar revêtus de robes et de turbans rehaussés d'or. Même si Abadar est le dieu le plus représenté, on trouve aussi des prêtres de Sarenrae (surtout vénérée et crainte pour son aspect solaire), d'Omédae (à Solku par exemple), de Néthys et d'Irori (ces deux derniers attirant ceux qui désirent découvrir les anciens secrets des traditions régionales).

LES RÔDEURS DU KATAPESH

Les occupations pour les rôdeurs ne manquent pas au Katapesh. Les rôdeurs sont souvent employés comme guides par les voyageurs désirant traverser les déserts et les plaines, ou encore comme trappeurs et chasseurs par ceux qui recherchent des animaux ou créatures exotiques. Certains rôdeurs se spécialisent dans la chasse aux créatures humanoïdes (esclaves en fuite, voleurs recherchés, ...).

Finalement, quelques rôdeurs se forment au combat contre les créatures élémentaires et les autres menaces étranges et mystiques qui, selon eux, ont déjà attaqué et attaqueront encore le Katapesh.

LES ROUBLARDS DU KATAPESH

Les possibilités qui s'offrent aux roublards sont quasiment infinies. On les retrouve comme guides pour voyageurs en ville, marchands, pickpockets, membres de guildes ou d'organisations criminelles, espions, voleurs, représentants, intermédiaires. Il existe bien des occasions de mettre à profit un œil perçant, une main agile, ou une langue qui sait trouver les mots justes.

DES FAMILIERS POUR LES MAGIENS KATAPÉSHITES

Fennec à queue touffue. Des petits renards nocturnes couleur de sable, très curieux et agiles. (Bonus : +3 aux jets de Perception correspondant à une fouille ; mêmes caractéristiques qu'un chien mais avec une Force de 6)

Bûtard. Un petit oiseau à longues pattes habitant les plaines centrales du Katapesh et connus pour leur rapidité de réaction et leur stupidité. (Bonus : +3 aux jets de Perception auditive ; mêmes caractéristiques qu'un corbeau).

Gerboise. Un rapide rongeur à queue longue avec des pattes puissantes, qui prolifère dans les déserts et les terres arides du Katapesh. (Bonus : +3 aux jets d'Acrobaties pour les sauts ; mêmes caractéristiques qu'un rat mais avec un bonus racial de +8 aux sauts, pas de vitesse de nage et la capacité d'utiliser son bonus de Dextérité au lieu de son bonus de Force pour les tests de saut, pour un bonus total de +10)

Scorpion à queue flagellante. Un scorpion faisant souvent plus de 15 cm de long connu pour sa témérité et son mauvais caractère. (Bonus : +3 aux jets de Survie ; mêmes caractéristiques qu'un scorpion de taille TP)

Solifuge. Une araignée du désert à longues pattes qu'on dit souvent (et à tort) mortelle. (Bonus : +3 aux tests de Bluff ; mêmes caractéristiques qu'une araignée de taille TP mais sans poison)



IV. TRAITS ET CAMPAGNES

TRAITS DE PERSONNAGE POUR GOLARION

Cette section s'inspire en grande partie du document présentant les traits de personnages pour Pathfinder qui est disponible gratuitement en format pdf sur le site de Paizo. On y a également ajouté les traits de campagne des Adventure Paths afin de faire un tout cohérent.

RÈGLES RELATIVES AUX TRAITS

Cette section présente toutes les règles dont vous avez besoin pour utiliser les traits de personnages dans votre campagne, qu'il s'agisse d'un Adventure Path de Pathfinder ou d'une campagne que vous avez conçue vous-même.

PRINCIPES DE CONCEPTION

À la base, un trait de personnage est approximativement équivalent à un demi-don. En fait, à un certain moment, nous avons pensé les appeler « demi-dons » mais nous avons abandonné cette idée quand nous avons réalisé qu'elle sous-entendait l'existence d'un système de points qui n'existait pas vraiment (il n'y avait pas de « doubles dons » par exemple).

Mais un trait de personnage n'est pas seulement une nouvelle excuse pour rendre votre personnage plus puissant ; c'est une manière de quantifier (et d'inciter à construire) un background de personnage qui colle au monde de Golarion. On pourrait comparer les traits de personnage à des « graines d'aventure » pour votre background ; une fois que vous avez choisi vos deux traits, vous aurez un point de départ à partir duquel vous pourrez construire la personnalité et l'histoire de votre personnage. Alternativement, si vous avez déjà conçu le background de votre personnage, vous pouvez considérer que choisir ses traits revient à quantifier ce background, un peu de la même manière que choisir une race ou une classe et les valeurs des caractéristiques revient à quantifier ses points forts et ses faiblesses.

Une chose encore : les traits de personnage sont pour les PJ. Si vous voulez donner des traits à un PNJ, celui-ci devra les « acheter » en prenant le don Traits supplémentaires. Les personnages-joueurs sont spéciaux ; ce sont les stars de la partie, après tout, et s'ils ont quelques avantages par rapport aux PNJs du monde, c'est bien normal. Les personnages pré-tirés présentés dans Pathfinder et dans les aventures ne possèdent pas de traits ; à vous de les choisir si vous voulez les jouer en tant que personnage-joueur.

Plusieurs traits donnent un nouveau type de bonus : un bonus « de trait ». Les bonus de traits ne se cumulent pas entre eux. Ils ont été introduits pour vous donner un léger avantage par rapport aux PNJs du monde mais pas pour vous permettre de concentrer tous vos traits sur un type précis de bonus afin d'obtenir un avantage déséquilibré par rapport aux règles de base. Il se peut qu'à un certain moment, un trait comme « Courageux » apparaisse dans la liste des traits raciaux pour les nains mais, même s'il

figure à la fois sur la liste des traits de nains et des traits de combat, ce n'est pas pour autant que vous serez deux fois plus courageux en le choisissant deux fois.

ACQUÉRIR DES TRAITS

Lorsque vous créez votre personnage en vue d'une campagne, demandez au MJ combien de traits vous pouvez sélectionner. Dans la plupart des cas, un PJ devrait gagner deux traits, ce qui revient en pratique à obtenir un don supplémentaire lors de la création du personnage. Certains MJ préféreront utiliser un nombre plus limité mieux adapté à leur style de jeu ; il se peut que vous ne puissiez en choisir qu'un ou que votre MJ vous en accorde trois ou plus. Même si votre MJ ne vous autorise pas à ajouter des traits à votre personnage, il se peut que vous puissiez en obtenir quelques-uns grâce au don Traits supplémentaires (voir l'encadré).

Dans le cadre des Adventure Paths de Pathfinder, il existe deux catégories de traits que vous pouvez acquérir. Un de vos traits doit être un trait de campagne sélectionné dans la liste relative à l'Adventure Path auquel vous allez participer ; ce trait lie votre personnage à la trame de la campagne et vous donne une raison personnelle de vous lancer dans la première aventure. L'autre trait peut provenir de n'importe laquelle des autres catégories de traits : les traits de base, les traits régionaux, les traits raciaux ou les traits religieux.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE TRAITS

Il existe cinq types de traits de personnage, dont certains peuvent être trouvés dans les livrets de la gamme des Pathfinder Companions.

Les traits de base. Il y a un total de 40 traits de base, dix dans chacune des catégories suivantes : Combat, Foi, Magie et Social. Ces quatre catégories correspondent aux quatre grands types d'aventuriers mais ne sont pas vraiment liés à des classes précises. On peut tout à fait concevoir un roubard religieux par exemple, ou un guerrier obsédé par la magie. Les traits de base sont génériques et devraient pouvoir être insérés dans n'importe quel monde de campagne avec très peu d'efforts d'adaptation.

Les traits de campagne. Ces traits sont spécialement conçus pour donner aux personnages une raison de se lancer dans un des Adventure Paths. Les traits de campagne correspondant à un Adventure Path spécifique proviennent du guide des joueurs de la campagne en question.

Les traits raciaux. Ces traits sont liés à une ou plusieurs races ou ethnies spécifiques. Les traits raciaux ne sont accessibles qu'aux personnages qui appartiennent à la race ou à l'ethnie en question. Si la race ou l'ethnie de votre personnage change



NOUVEAU DON

Le don suivant permet à un personnage d'acquérir des traits supplémentaires et à un PNJ d'avoir accès aux traits.

TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

Avantage. Vous gagnez deux traits de personnage de votre choix. Ces traits doivent provenir de deux listes différentes dont vous ne possédez encore aucun trait. Vous devez remplir toutes les conditions associées aux traits choisis : ce don ne vous permet pas d'acquérir un trait racial de nain si vous êtes un elfe par exemple.

(ce qui est possible grâce à une métamorphose magique ou un sort de *réincarnation*), vous conservez quand même les avantages du trait racial. C'est uniquement si votre esprit et votre mémoire sont altérées que vous les perdez. Bien sûr, dans une telle situation, vous perdez également vos compétences, vos dons et bien plus encore !

Les traits régionaux. Ces traits sont liés à des régions spécifiques, qui peuvent être grandes comme une nation ou une région géographique ou de taille plus réduite, comme une ville ou une montagne spécifique. Votre personnage doit avoir passé au moins un an dans une région avant de pouvoir prendre un trait associé à celle-ci. Au niveau 1, vous ne pouvez choisir qu'un seul trait régional (généralement celui qui est lié à l'endroit où votre personnage est né ou a grandi), quel que soit le nombre de régions que votre personnage a visitées d'après son background.

Les traits religieux. Ces traits indiquent que votre personnage vénère une divinité en particulier. Il n'est pas nécessaire de pouvoir lancer des sorts divins pour avoir accès aux traits religieux, mais il faut avoir choisi une divinité et il faut que votre background évoque l'aspect religieux de votre personnage. Contrairement aux traits des autres catégories, les traits religieux peuvent être perdus si vous vous détournez de votre religion (voir la section sur les restrictions).

RESTRICTIONS LORS DU CHOIX DES TRAITS

Quelques règles régissent le choix des traits. Pour commencer, votre MJ choisit le nombre de traits en bonus qu'un PJ nouvellement créé obtient (la valeur par défaut est 2 traits). Lorsque vous choisissez les traits, vous ne pouvez pas prendre plus d'un trait dans chaque liste. Certains types de traits imposent des conditions supplémentaires qui sont détaillées ci-dessus.

N'oubliez pas non plus que les traits sont censés représenter des événements qui ont contribué à faire de votre personnage ce qu'il est aujourd'hui et qui se sont déroulés avant qu'il ne devienne un aventurier ou (dans le cas des traits supplémentaires obtenus grâce au don

Traits supplémentaires) qui se sont produits au cours de ses aventures.

Même si vous devenez un ermite et que vous vous éloignez de la civilisation, ce que vous aurez appris en grandissant en tant qu'aristocrate fera partie de vous à tout jamais. La seule exception à cette règle porte sur les traits religieux. Comme ces traits nécessitent de vénérer un dieu spécifique, un personnage qui change de foi perd les avantages qu'ils procurent. Si cela se produit, consultez votre MJ pour discuter des options qui s'offrent à vous. Il peut décider que vous perdez tout simplement le trait ou il peut vous permettre de choisir un nouveau trait religieux lié à votre nouveau dieu. Alternativement, votre personnage pourrait perdre le trait religieux en question jusqu'à ce qu'il gagne un niveau d'expérience, moment où il pourra le remplacer par un nouveau trait religieux.

TRAITS DE BASE

Les traits de base sont divisés en quatre catégories. Les **traits de Combat** sont liés aux aspects martiaux ou physiques du background de votre personnage. Les **traits de Foi** s'intéressent à ses penchants religieux et philosophiques. Les **traits de Magie** correspondent aux événements magiques ou à la formation qu'il a reçue dans le passé. Et enfin, la catégorie **Social** regroupe les traits relatifs à la classe sociale ou à l'éducation de votre personnage et sert de catégorie fourre-tout.

TRAITS DE BASE : COMBAT

Il s'agit de traits associés au combat, aux batailles, aux prouesses physiques. Ils donnent aux personnages des avantages mineurs en combat et représentent les conflits et les épreuves physiques qui font partie du background du personnage.

Anatomiste. Vous avez étudié les rudiments de l'anatomie, soit en tant qu'étudiant dans une université ou en tant qu'apprenti croque-mort ou nécromancien. *Vous savez où frapper pour toucher des organes vitaux ; vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de confirmation des coups critiques.*

Expert en armure. Aussi loin que vous vous en souvenez, vous avez porté une armure, au cours de vos entraînements pour devenir écuyer d'un chevalier ou simplement parce que vous vouliez faire comme les héros. L'armure de votre enfance n'offrait aucune réelle protection, mais elle était tout aussi encombrante que les véritables armures et, à force, vous vous êtes habitué à vous déplacer avec une certaine l'armure. *Quand vous portez une soit son type), la pénalité d'armure est réduite de 1, jusqu'à un minimum de 0.*

grâce malgré armure (quel que aux compétences de 0.

Souffre-douleur. Vous avez souvent été frappé lorsque vous





étiez un enfant, ce qui fait que vous êtes désormais toujours sur le qui-vive, prêt à vous défendre avec vos poings dès qu'un ennemi s'approche de vous. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque lors d'attaques d'opportunité faites à mains nues. Ce trait ne vous donne pas la capacité de faire des attaques d'opportunité à mains nues : vous devez prendre un niveau de moine ou le don Science du combat à mains nues ou acquérir une capacité similaire pour pouvoir tirer avantage de ce trait. Vous pouvez cependant choisir ce trait même si vous ne pouvez pas encore l'utiliser.*

Courageux. Malgré une enfance difficile, vous avez persévéré grâce à votre force de caractère et en vous rattachant à l'espoir que, quelles que soient les difficultés rencontrées, vous en viendrez à bout si vous ne vous découragez pas. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur.*

Habile à esquiver. En grandissant dans un quartier difficile ou dans un environnement dangereux, vous avez aiguisé vos sens. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Reflexes.*

Coup bas. Vous n'auriez jamais survécu au-delà de l'enfance sans l'aide d'un frère, d'un ami ou d'un compagnon sur qui vous pouviez toujours compter pour distraire vos ennemis suffisamment longtemps pour que vous puissiez leur faire un peu plus mal que la normale. Ce compagnon peut être un autre PJ ou un PNJ (qui vous a peut-être quitté récemment). *Lorsque vous touchez un ennemi qui est pris en tenaille, vous*

infligez +1 point de dégâts ; ce bonus est ajouté à vos dégâts de base et est multiplié en cas de coup critique. Il s'agit d'un bonus de trait.

Escrimeur. Lorsque vous étiez jeunes, vous avez passé des heures à vous entraîner à combattre avec des lames, soit en prenant des cours d'escrime avec des tuteurs rémunérés par vos parents soit en ayant été pris sous l'aile d'un combattant désœuvré qui s'est peut-être tourné vers une vie de crime. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 lorsque vous portez une attaque d'opportunité avec une dague, une épée ou une arme à lame similaire.*

Tueur. Vous avez tué pour la première fois quand vous étiez très jeune et vous avez découvert que guerroyer ou assassiner vous plaisait. Vous ressentez une fierté toute particulière lorsque vous portez un coup bien senti ou un plaisir malsain lorsque vous pouvez tourner la lame dans une blessure pour augmenter la douleur. *Lorsque vous infligez un coup critique avec une arme, vous ajoutez un bonus aux dégâts égal au multiplicateur de critique de l'arme en question. Ces dégâts supplémentaires sont ajoutés au total final et ne sont pas multipliés par le multiplicateur de critique. Il s'agit d'un bonus de trait.*

Réactif. Vous avez été brutalisé pendant votre enfance mais vous n'avez jamais répondu par la violence. Au lieu de cela, vous avez développé un instinct pour prédire les attaques soudaines et pour réagir rapidement au danger. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets d'Initiative.*

Résistant. En grandissant dans un environnement violent ou dans une contrée sauvage et impitoyable, vous avez été souvent contraint à ingurgiter de la nourriture et de l'eau pas toujours très fraîches. *Votre système est très résistant. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.*

TRAITS DE BASE : FOI

Les traits de foi se basent sur les convictions religieuses ou philosophiques du personnage mais ne sont pas directement liés à la vénération d'une divinité en particulier. Le personnage ne doit pas forcément vénérer une divinité pour acquérir un de ces traits car ils peuvent également représenter la foi en son destin ou en une philosophie, pas seulement la dévotion envers un dieu.

Marque de naissance. Vous êtes né avec une étrange marque de naissance qui ressemble au symbole sacré du dieu que vous avez choisi de vénérer par la suite. La marque peut être employée comme focalisateur divin lorsque vous lancez des sorts. En tant que manifestation physique de votre foi, elle accroît votre dévotion envers votre dieu. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes et les effets de coercition, et la marque peut faire office de focalisateur divin pour lancer des sorts.*

Soigneur. Vous êtes né dans une famille d'herboristes ou vous avez été apprenti dans l'infirmerie d'un temple, ce qui vous a souvent donné l'occasion d'aider à prendre soin des malades et des blessés. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Premiers secours et Premiers secours est une compétence de classe.*

Enfant du temple. Vous avez servi pendant de nombreuses



années dans un temple urbain, ce qui vous a donné l'occasion d'en apprendre beaucoup sur les habitudes de la noblesse et de passer beaucoup de temps à étudier votre foi dans la bibliothèque du temple. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 à Connaissances (noblesse) et à Connaissances (religion) ; de plus, une de ces deux compétences (à votre choix) est une compétence de classe.*

Fidèle de la Nature. Vous nourrissez une grande foi dans le monde naturel ou envers l'un des dieux de la nature, ce qui explique votre fascination pour tous les sujets apparentés. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 à Connaissances (géographie) et à Connaissances (nature) ; de plus, une de ces compétences (au choix) est une compétence de classe.*

Foi facile. Votre mentor, la personne qui a été à l'origine de votre foi quand vous étiez jeune, vous a appris que les pouvoirs divins avaient tous une origine similaire, quelle que soit la foi à laquelle ils étaient associés. Cette philosophie vous a rendu plus ouvert et a facilité vos relations avec les autres cultes. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Diplomatie est une compétence de classe.*

Ancien hérétique. Vous avez été élevé dans une communauté aux vues hérétiques. Ceux que vous aimiez étaient souvent traités comme de parias et, en plus, cela vous a rendu assez hermétique aux croyances religieuses. Vous vous êtes détourné des enseignements religieux. *Tant que vous ne possédez aucun niveau dans une classe qui donne accès aux sorts divins, vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts divins.*

Une foi à toute épreuve. Vous êtes né dans une région où votre foi n'était pas très populaire mais vous ne l'avez jamais abandonnée. Votre combat perpétuel a renforcé votre dévotion. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté.*

Conduit divin. Votre naissance a été tellement douloureuse

et difficile pour votre mère qu'il a fallu recourir à de la magie divine pour garantir votre survie. Votre mère a ou n'a pas survécu. Comme la magie vous a touché dès votre plus jeune âge, vous savez la canaliser avec plus de facilité que la normale. *Le DD des jets de sauvegarde pour résister à vos canalisations d'énergie augmente de +1. Il s'agit d'un bonus de trait.*

Toucher sacré. Vous avez été exposé à une puissante source d'énergie positive au cours de votre enfance, peut-être parce que vous êtes né sous un bon signe astral ou parce qu'un de vos parents était un guérisseur doué. *En une action simple, vous pouvez automatiquement stabiliser une créature mourante simplement en la touchant.*

Érudit du Grand Au-Delà. Lorsque vous étiez enfant, vous ne vous intéressiez pas à ce qui se passait ni même à des choses communes. Vous avez toujours eu l'impression d'être au mauvais endroit, comme si vous étiez né à une mauvaise période. Vous pouvez parler de Grand Au-Delà ou du passé avec une grande facilité. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (plans) et une de ces compétences (au choix) est une compétence de classe.*

TRAITS DE BASE : MAGIE

Il s'agit de traits relatifs à la magie, au lancement de sorts et à la manipulation de la magie. Il n'est pas nécessaire de pouvoir lancer des sorts pour en choisir un, mais bon nombre d'entre eux ne sont pas utiles à ceux qui ne savent pas lancer de sorts. Ils représentent l'exposition du personnage à la magie et les résultats des études de magie qu'il a suivies pendant sa jeunesse.

Éducation classique. Lorsque vous étiez apprenti ou au cours de votre éducation, vous avez surtout étudié les applications directes de la magie. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests d'Art de la magie et Art de la magie est une compétence de classe.*

Dangereuse Curiosité. Vous avez toujours été intrigué par la magie, peut-être parce qu'un de vos parents était magicien ou prêtre. Vous vous êtes souvent faufilé dans le laboratoire ou la salle de prière de ce parent pour jouer avec les composantes de sorts et les appareils magiques... ce qui a causé quelques problèmes et donné de nombreuses migraines à vos parents. *Vous gagnez un bonus de +1 aux tests d'Utilisation des objets magiques et Utilisation des objets magiques est une compétence de classe.*

Esprit concentré. Pendant votre jeunesse, vous avez consacré beaucoup de temps à vos leçons (académiques ou musicales par exemple). Alternativement, vous avez eu une enfance difficile dans un horrible foyer. Dans les deux cas, cela vous a permis de développer votre capacité à ignorer les distractions pour vous concentrer sur ce que vous faisiez. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux tests de concentration.*

Apprenti doué. Votre intérêt envers la magie trouve son origine au moment où vous avez observé un sort lancé d'une manière particulièrement théâtrale, peut-être même un sort qui vous a affecté physiquement ou mentalement. Grâce à cette exposition précoce à la magie, il vous a été facile de reproduire des effets similaires. *Choisissez un sort lorsque vous prenez ce trait. À partir de ce moment, chaque fois que vous lancez*

ce sort, ses effets sont déterminés comme si votre niveau de lanceur de sorts était augmenté de +1.

Façonneur. Pendant quelques temps, vous avez été l'apprenti d'un artisan qui construisait des objets magiques. Celui-ci vous a appris de nombreux trucs et astuces pour travailler plus vite et à moindre coût. *Chaque fois que vous fabriquez un objet magique, le coût en pièces d'or est réduit de 5%.*

Aptitude magique. Vous avez été élevé pendant toute votre enfance ou une partie de celle-ci par une créature magique. Celle-ci peut vous avoir trouvé après que vos parents vous aient abandonné dans les bois ou il s'agissait peut-être d'un sbire magique auquel vos parents vous confiaient souvent. Cette constante exposition à la magie vous a permis de comprendre plus facilement ses mystères, même lorsque vous ne vous concentrez pas uniquement sur ce sujet. *Choisissez une classe lorsque vous prenez ce trait. Votre niveau de lanceur de sorts pour cette classe est augmenté d'un bonus de trait de +2 à condition que le total ne soit pas plus grand que votre nombre de dés de vie.*

Lignée magique. Un de vos parents était un lanceur de sorts très doué qui utilisait souvent la métamagie et qui a également développé de nombreux objets magiques et peut-être même quelques sorts. Vous avez hérité d'un fragment de son talent. *Choisissez un sort lorsque vous prenez ce don. Chaque fois que vous appliquez un don de métamagie à ce sort, le niveau final du sort modifié est réduit de 1.*

Talent magique. Vous avez maîtrisé un tour, de manière innée, par la volonté des dieux, ou en étudiant de manière compulsive certains volumes anciens. *Choisissez un sort de niveau 0 lorsque vous prenez ce trait. Vous pouvez le lancer une fois par jour en tant que pouvoir magique. Si vous appartenez à une ou plusieurs classes vous donnant la capacité de lancer des sorts, vous lancez ce pouvoir magique à un niveau de lanceur de sorts égal au plus élevé de vos niveaux de lanceur de sorts. Si vous ne pouvez pas lancer de sorts, ce pouvoir magique prend effet à un niveau de lanceur de sorts égal à 1. Le DD du jet de sauvegarde contre ce pouvoir magique dépend de votre Charisme.*

Prodige mathématique. Les mathématiques vous ont toujours semblé faciles et vous avez toujours su percevoir les équations derrière le monde physique et le monde magique.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (mystères) et Connaissances (ingénierie) et une de ces deux compétences (au choix) est une compétence de classe.

Scepticisme. Vous avez côtoyé de nombreux effets magiques au cours de votre enfance et vous avez découvert qu'il s'agissait en grande partie de poudre aux yeux. *Vous gagnez*

un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

TRAITS DE BASE : SOCIAL

Les traits de cette catégorie fourre-tout se rapportent au rang social de votre personnage, à vos rapports avec la haute société (ou l'absence de tels rapports) et aux liens que vous entreten(i)ez avec vos parents, frères et soeurs, amis, confrères et ennemis.

Adopté. Vous avez été adopté et élevé par des parents d'une race différente de la vôtre et au sein d'une société qui n'était pas la vôtre. *Vous pouvez choisir un trait racial lié à la race de vos parents adoptifs ou de la société dans laquelle vous avez été élevé. Certains traits raciaux se trouvent dans les feuillets de la gamme des Pathfinder Companions.*

Brute. Vous avez grandi dans un environnement où les faibles étaient ignorés et vous avez souvent dû vous résoudre à employer les menaces ou la violence pour vous faire entendre. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est une compétence de classe.*

Argot. Vous avez grandi au milieu de roublards et de voyous et vous vous êtes peu à peu habitué à leur langage inhabituel et à leurs tournures de phrases. *Lorsqu'une personne tente de vous faire passer un message secret discrètement, elle gagne un bonus de +5 à son test de Bluff. Lorsque vous tentez d'intercepter un message secret, vous obtenez un bonus de +5 à votre test de Psychologie.*

Charmant. Vous vous êtes peu à peu habitué au fait que les gens vous trouvent attirant et vous avez appris à en tirer avantage. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 lorsque vous utilisez Bluff ou Diplomatie sur un individu qui est (ou pourrait être) attiré sexuellement par vous et un bonus de trait de +1 aux DD des jets de sauvegarde de tous les sorts dépendant du langage que vous lancez sur ces individus.*

Enfant des rues. Vous avez grandi dans les rues d'une grande ville et vous avez développé vos dons de pickpocket pour dérober des objets ou les cacher sur vous. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est une compétence de classe.*

Parole facile. Vous aviez quasiment un don pour vous mettre dans le pétrin quand vous étiez enfant, et vous avez dû développer une capacité de bagout dès votre plus jeune âge. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Bluff est une compétence de classe.*

Dirigeant-né. Vous vous êtes souvent trouvé dans des situations où d'autres vous considéraient comme un meneur ; et vous pouvez vous rappeler un événement de votre enfance en particulier où vous avez mené plusieurs autres enfants, et vous avez accompli ensemble quelque chose que vous n'auriez pas pu réaliser seul. *Toutes les cohortes, les suivants et les créatures conjurées que vous dirigez gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté contre les effets mentaux. Si vous acquérez le don Prestige [Leadership], votre score de leadership augmente de +1.*



Pauvreté. Vous avez eu une enfance difficile et chacune des pièces de cuivre que vos parents possédaient était précieuse. Vous avez souvent eu faim et vous avez parfois dû vous débrouiller pour trouver de la nourriture ou dormir à la belle étoile. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est une compétence de classe.*

Parents riches. Vous êtes né dans une famille riche, peut-être même noble. Même si vous avez opté pour une vie d'aventurier, vous commencez votre carrière avec une belle somme en poche. *Vous commencez le jeu avec 900 po supplémentaires.*

Suspicieux. Quand vous étiez jeune, vous avez découvert qu'une personne à qui vous faisiez confiance (un grand frère ou une soeur aînée peut-être) vous avait menti très souvent

à propos d'une chose en laquelle vous croyiez. Depuis lors, vous êtes toujours méfiant envers tout ce qu'on vous dit. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Psychologie et Psychologie est une compétence de classe.*

TRAITS RACIAUX, RÉGIONAUX ET RELIGIEUX

Ces trois types de traits sont présentés dans les volumes de la gamme *Pathfinder Companion*, des livrets tout spécialement conçus pour les joueurs, qui ne dévoilent pas les intrigues des Adventure Paths. Comme ceux-ci ne sont pas disponibles en version gratuite, ils ne sont pas traduits ici.

TRAITS DE CAMPAGNE

Ce sont des traits liés à une campagne donnée, et qui peuvent servir à impliquer un personnage dans une campagne. Bien que la décision finale revienne au MJ, la méthode standard consiste à choisir, pour chaque personnage, un trait de campagne et un trait de base (ou un trait appartenant à une des autres catégories).

TRAITS POUR LA MALÉDICTION DU TRÔNE ÉCARLATE

Chaque ville possède son lot d'indésirables. Voleurs, brigands, cambrioleurs, assassins et autres personnages du même genre vivent dans les taudis proches des quais, se tapissent dans les égouts, ou se cachent dans le dédale des Tuiles. La Garde de Korvosa fait ce qu'elle peut pour empêcher les criminels de la ville de faire trop de mal, mais la réalité est qu'ils seront toujours plus nombreux que ceux qui veulent faire respecter la loi. Et cela signifie que certains crimes restent impunis et que certains criminels connaissent de grands succès.

Les pires d'entre eux, peut-être, sont les seigneurs du crime de la ville. Des douzaines opèrent dans Korvosa à tout moment, du sinistre chef des assassins de la Mante Rouge jusqu'au brigand varisien de la Sczarni qui dirige un gang de six amis et cousins. Ces petits seigneurs du crime sont souvent, ironiquement, ceux qui causent le plus de tort aux citoyens de Korvosa qui respectent les lois, car les organisations plus importantes ne trouvent aucun intérêt à ennuyer les petites gens.

Un de ces indésirables est Gaedren Lamm, un détestable minable qui a laissé passer sa chance de devenir quelqu'un d'important au sein de la pègre de Korvosa. Sa jeunesse passée depuis longtemps, le vieux voleur a choisi d'enlever des orphelins et de les forcer à l'enrichir et à lui permettre de mener grand train en volant diverses choses. Nombre de citoyens de Korvosa parmi les classes les plus pauvres ont eu affaire d'une manière ou d'une autre avec Lamm, et même certaines personnes des classes moyennes et quelques nobles ont vu Lamm compliquer leurs vies. Malgré tout ça, quoi qu'il ait fait, Gaedren Lamm s'est toujours sorti d'affaire et est toujours parvenu à échapper aux gardes. Il n'a jamais eu à répondre de ses crimes.

Mais sa chance va bientôt tourner, cependant. Car, parmi ceux que ces actions ont affectés se trouvent quelques hommes et femmes dont le destin est de devenir certains des plus grands héros de Korvosa...

Avant le début de la campagne, vous et les autres PJ possédez un trait en commun : vous avez eu des démêlés avec le détestable Gaedren Lamm. Voici cinq liens possibles entre vous et Gaedren, des morceaux d'histoire qui expliquent comment cette crapule a influencé votre passé. Chacun de ces liens présente un événement malheureux décrit dans les grandes lignes afin que vous puissiez l'adapter à votre personnage.

Une fois que vous avez choisi un trait, choisissez un avantage qui correspond au concept de votre personnage. N'hésitez pas à adapter le tout pour une plus grande cohérence. Le principal est que vous ayez une raison pour en vouloir à Gaedren Lamm, pour désirer lui faire payer ses méfaits.

Lien 1 : Drogué

Une de vos connaissances est devenu un accro au frisson, une drogue distillée à partir du venin des araignées de rêve. La drogue induit un sommeil habité de rêves aux couleurs vives pendant lesquels le corps de l'utilisateur tremble et frissonne (d'où le nom de la substance). Le Frisson est tout particulièrement dangereux pour les personnes désespérées, car ses promesses de rêves et d'oubli sont souvent vues comme la seule alternative au suicide pour échapper à leur vie misérable.

Vous avez toujours considéré le Frisson comme un problème des classes inférieures, jusqu'à ce que quelqu'un que vous connaissiez a fait une overdose de Frisson. Vous avez mené une petite enquête et vous avez découvert que la personne qui a rendu votre ami accro au Frisson était un seigneur du crime nommé Gaedren. Malheureusement, les gardes semblent plus intéressés par les plus gros poissons et ils n'ont pas le temps de mettre des hommes sur ce qu'ils appellent « un petit joueur qui ne cause des problèmes qu'aux mendiants ». Il semblerait que, si vous voulez que les méfaits de Gaedren soient



Gaedren Lamm et son compagnon

stoppés, il va falloir y mettre un terme vous-même.

Ami drogué. L'accro est un(e) ami(e) ou un(e) amant(e) qui a/n'a pas survécu à l'overdose. Votre enquête au sein des revendeurs de drogue et des acteurs locaux vous a permis d'en apprendre pas mal au sujet de la vie dans la rue. *Choisissez une compétence parmi Connaissances (folklore local) et Diplomatie. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette*

compétence est une compétence de classe.

Dépendance personnelle. Vous étiez l'accro. Vous blâmez Gaedren pour l'événement qui a presque causé votre mort. Vous détestez le fait que la drogue cause des problèmes similaires chez les autres jeunes. Heureusement, vous avez bien récupéré et l'overdose a entraîné votre corps à réagir aux toxines. *Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde de Vigueur.*

Lien 2 : Accusé à tort

Quelqu'un que vous connaissez que vous appréciez a été accusé de meurtre. Un soi-disant témoin, un pêcheur local, a été suffisant pour clôturer l'affaire, mais l'accusé avait un alibi suffisamment solide pour repousser la sentence. Quelqu'un confronta le pêcheur et découvrit qu'il avait été intimidé jusqu'à ce qu'il accepte de faire un faux témoignage et forcé à placer une fausse preuve par le véritable meurtrier, un seigneur du crime nommé Gaedren Lamm.

Les bandits au service de Lamm ont tué le pêcheur avant qu'il ne puisse revenir sur son témoignage. Bien que cela supprima le témoin-clef de l'affaire et eut pour conséquence la relaxe de l'accusé, cette affaire a salement endommagé sa réputation. Si vous pouvez trouver Gaedren, vous êtes certain que vous trouverez également une preuve qui le relie au meurtre et que vous pourrez laver le nom de l'accusé.

L'honneur de la famille. La personne accusée était un membre de votre famille, peut-être un père ou un frère. Vous êtes parvenu à faire avouer toute l'histoire au pêcheur grâce à vos talents oratoires. *Choisissez une compétence parmi Bluff et Intimidation. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.*

Marginal. Vous étiez l'accusé. Bien que vous ayez été finalement libéré lorsqu'un ami confronta le pêcheur et apprit la vérité, le mal avait déjà été fait. Vous fûtes forcé de quitter votre école (peut-être l'Acadamae) ou votre église. Vous avez donc dû vous entraîner par vous-même, tout en vous promettant que vous vous améliorerez dans votre choix de profession malgré le dédain de vos pairs. *Choisissez une compétence parmi Connaissances (mystères), Connaissances (religion) et Art de la Magie. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.*

Lien 3 : Amour perdu

Quelqu'un que vous aimiez a été tué à coups de couteau dans une allée sombre une nuit. Vous avez été appelé sur la scène par les Gardes de Korvosa afin d'identifier le corps et, aussi pénible que ce fut pour vous, vous êtes malgré tout parvenu à remarquer qu'un anneau manquait au doigt de la victime. Le meurtrier l'avait volé, vous en êtes certain.

Vous avez mené une petite enquête et avez récemment retrouvé la bague en vente dans une petite échoppe locale. Bien que, à votre grande frustration, vous n'avez pas assez d'argent pour l'acheter, le marchand vous a indiqué qu'il avait acheté l'anneau à un certain Gaedren Lamm. Vu la réputation de cet homme, il est clair qu'il était le meurtrier ou, du moins, le commanditaire de l'acte qui résulta en la mort de votre bien-aimé. Il reste le problème de le trouver, cependant.

L'orphelin. La victime du meurtre était votre seul parent survivant. Vous avez dû grandir seul et rapidement tout en prenant soin de vos frères et soeurs et en vous occupant des affaires de la famille. Vous avez dû, dès votre plus jeune âge, subvenir à vos besoins et à ceux de votre famille. *Choisissez une compétence parmi Artisanat (au choix), Représentation (au choix), ou Profession (au choix). Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.*

Le (la) veuf (veuve). La victime du meurtre était un(e) amant(e). À sa mort, une partie de vous s'est éteinte, ce qui vous a laissé hanté, sombre et enclin à de noires pensées. *Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'Intimidation et Intimidation devient une compétence de classe.*

Lien 4 : Enfant disparu

Vous suspectez qu'un enfant que vous connaissez ait été enlevé par Gaedren Lamm. Quelle que soit la relation que vous aviez avec cet enfant, vous avez entendu des rumeurs au sujet des « petits lamas » de Lamm et de la manière dont le vieil homme utilise les enfants comme pickpockets et agents pour ses crimes. Vous avez même entendu des rumeurs disant que l'enfant que vous recherchiez avait été aperçu sur les marchés en compagnie de voleurs connus.

Bien que la Garde de Korvosa ait écouté votre requête avec sympathie, elle est occupée avec de plus grosses affaires apparemment, et n'a pas encore pu mettre des hommes sur le coup. Personne d'autre ne semble prêt à affronter Gaedren et à libérer ses victimes... cette tâche semble vous revenir. Mais où pourrait-il bien se cacher ?

Un parent disparu. L'enfant disparu est un frère ou une soeur. Tout le monde a perdu espoir, sauf vous : vous êtes persuadé que votre parent est toujours vivant. Au cours de votre recherche incessante du parent perdu, vous avez rencontré et interrogé de nombreuses personnes. *Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de Psychologie, et Psychologie devient une compétence de classe.*

Un fils/une fille disparu(e). L'enfant disparu est votre propre fils ou fille, une nièce ou un neveu, ou le fils ou la fille de votre supérieur ou employé, que vous aviez été chargé de surveiller. L'enfant a été enlevé pendant un voyage au marché ou un autre événement habituel. Malgré les fausses pistes et l'absence de renseignements intéressants, vous avez tenu bon et vous avez continué à rechercher l'enfant. *Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde de Volonté.*

Lien 5 : Enfance malheureuse

Vous avez passé une partie de votre enfance comme l'un des orphelins-esclaves de Gaedren. Vous avez peut-être été enlevé de la maison de vos parents pendant un voyage au marché. Ou peut-être que la matrone qui dirigeait l'orphelinat où vous étiez vous a échangé contre un prêt d'argent ou vous a vendu. Ou peut-être que vous étiez, comme la majorité des esclaves de Lamm, un enfant des rues qui a été attiré par la promesse de repas réguliers et d'un toit en échange de « menus services ».

Quel que soit le cas, vous avez passé plusieurs années de votre vie comme l'un des « petits lamas » de Lamm avant de vous échapper. Vous avez nourri une rancune pour le vieil homme

depuis lors.

La torture. Gaedren vous a torturé et laissé pour mort sur un tas de déchets après que vous ayez fait une erreur de trop. Vos cicatrices et vos souvenirs ont affiné vos réflexes et vous ont rendu plutôt nerveux. *Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes.*

La religion. Pendant une mission pour Gaedren, vous avez trouvé un symbole sacré du dieu que vous vénerez aujourd'hui et, intrigué par celui-ci, vous vous êtes échappé pour assister aux services religieux. Lorsque Gaedren l'a découvert, il vous a battu presque jusqu'à la mort et a brisé votre symbole sacré. Votre foi vous a permis de supporter la douleur. Vous avez échappé au contrôle de Lamm et vous vous êtes réfugié dans l'église, où vous avez passé le reste de votre jeunesse. *Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'Art de la Magie et Art de la Magie devient une compétence de classe.*

TRAITS POUR LE RETOUR DES TÉNÈBRES

Ces traits de campagne sont différents des autres traits à plusieurs niveaux. Tout d'abord, ils sont directement liés à la campagne Second Darkness. Ensuite, ils se rapportent à des événements non pas enfouis dans le passé du personnage, mais plutôt des événements récents. Finalement, ils permettent au personnage de s'intégrer naturellement dans la campagne, en lui donnant une raison d'être « là où il faut » au début de l'aventure.

Prêt à tout pour des amis

Vous ne pensez pas être un joueur. En fait, vous détestez les jeux de hasard. Malheureusement, un ou plusieurs de vos amis (choisissez parmi les autres PJ) ne partagent pas cet avis ; et vous avez récemment appris que cet ou ces amis allaient participer au tournoi « Trompez le diable et remportez son or », ce qui signifie que vous aussi devrez y aller, ne fût-ce que pour veiller sur eux et vous assurer qu'ils ne vont pas y laisser tout leur honneur et leur argent encore une fois. C'est difficile d'être le type responsable dans une telle bande, surtout lorsque les amis en question semblent profiter de toutes les occasions pour tester les limites de votre amitié, mais il s'agit d'une question de fierté. Votre dévotion envers vos amis est forte.

Chaque fois que vous utilisez l'option « aider quelqu'un » pour aider un allié et chaque fois qu'un allié vous aide de cette manière, un test réussi donne

un bonus de trait supplémentaire de +1 au test de la personne qui a reçu l'aide. De plus, tant qu'un de vos amis est à moins de 6 cases de vous, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les charmes et les compulsions.

En territoire ennemi

L'ombre dans le ciel de Riddleport est visible depuis les contrées environnantes, depuis les montagnes, les forêts et les marais où habitent divers druides, ermites, rôdeurs et campagnards. Vous êtes l'un d'entre eux, et vous avez évité la ville de Riddleport toute votre vie, n'allant dans cette bourgade sale et décadente que lorsque c'était strictement nécessaire. Mais aujourd'hui, vous avez décidé (ou on vous a ordonné) d'aller enquêter sur le Cache et, comme toutes les divinations indiquent que celui-ci a un rapport avec Riddleport, c'est là que vous devez vous rendre. Vous avez appris qu'un de vos amis (choisissez un des PJ) va participer au concours « Trompez le diable et remportez son or ». Comme cet ami est bien plus familier avec la ville et avec les bonnes manières pour obtenir les renseignements et les services que vous recherchez, vous avez décidé de le rejoindre.

La vie dans la campagne vous a endurci. Choisissez un type de jet de sauvegarde parmi Réflexes, Vigueur et Volonté. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous ces jets de sauvegarde.

À la recherche d'un travail

Dépenser une partie de l'or qu'il vous restait pour participer au concours « Trompez le diable et remportez son or » était une décision risquée ; surtout que vous n'êtes pas forcément particulièrement doué pour le jeu. Mais voilà, si la salle de jeu où ce concours se déroule, le Gobelin d'Or, continue à prospérer, le propriétaire Saul Vancaskerkin aura certainement besoin de main-d'oeuvre : videur, barman, croupier, serveur, amuseur, barde, observateur, cuisinier... et vous espérez bien, en participant au concours, attirer son attention et vous faire remarquer. À cette fin, vous avez tout particulièrement exercé vos talents.

Choisissez une compétence parmi Bluff, Artisanat (un artisanat au choix), Diplomatie, Intimidation, Représentation (un art au choix), Profession (joueur) et Perception. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle devient une compétence de classe.

Joueur optimiste

Vous avez le vent en poupe ! Oh, vous avez bien connu des moments difficiles, où il vous fallait rembourser des dettes à plusieurs prêteurs mais ce n'est pas le cas pour le moment : vous venez de rembourser votre dernière dette à Lymas Smeed, un usurier. Et, quand vous avez appris qu'un concours allait se tenir au Gobelin d'Or, vous avez tout de suite compris que c'était votre jour de chance ! Vous avez mis un peu d'or de côté pour payer les frais d'inscription et vous espérez bien que cela vous rapportera gros : maintenant que tout va mieux au niveau financier, il est temps de faire fortune !



Vous êtes un réel optimiste. Tous les effets qui vous donnent des bonus de moral persistent pendant 1d4 rounds supplémentaires.

Recherche sur le Cache

Vous êtes arrivé récemment à Riddleport, peut-être dans l'espoir d'intégrer le fameux Ordre des Codes ou tout simplement parce que l'ombre qui plane sur la ville vous intrigue. Vous avez parcouru la ville, mais vous n'avez pas trouvé grand intérêt pour votre passion, la magie, ni d'endroit vraiment sûr où loger... jusqu'à ce que vous arriviez au Gobelin d'Or. Là, le patron, un type plutôt sympa, vous a même offert un passe pour prendre part à un concours de jeu qu'il organisait, « Trompez le diable et remportez son or ». Le jeu ne vous attire pas forcément, mais ce sera peut-être l'occasion de rencontrer d'autres personnes qui partagent votre passion ou encore des visiteurs qui auraient des informations sur l'étrange Cache ?

La magie est votre passion, et vous avez développé un certain don pour identifier les objets d'un seul coup d'oeil. Vous pouvez utiliser la compétence Art de la Magie pour tenter d'identifier les objets magiques. Le DD pour l'identification est de 20 + NLS de l'objet sans sort ; 15 + NLS avec un sort de détection de la magie [detect magic] et 5 + NLS avec un sort d'identification [identify].

À la recherche de fiélons

Vous et les membres de votre ordre (sans doute religieux) détestent les fiélons. Vous trouvez par exemple qu'il est inadmissible que dans une ville, comme Korvosa, on autorise la présence d'un temple d'Asmodéus même pas caché ! C'est un signe du déclin de la civilisation, et quelque chose qu'il faut absolument combattre. Alors, quand vous avez appris qu'un tournoi appelé « Trompez le diable et remportez son or » était organisé à Riddleport, vous avez décidé ou on vous a ordonné d'aller enquêter sur place pour savoir s'il s'agissait juste d'une expression de mauvais goût ou si quelque chose de plus dangereux se tapissait derrière ce nom. On vous a chargé de participer au concours en vous présentant comme un joueur normal puis de mener votre enquête. Si celle-ci devait nécessiter plus de temps, il vous faudrait alors trouver une bonne raison pour rester sur place, comme par exemple vous faire engager au Gobelin d'Or.

Votre haine des fiélons frise l'obsession. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les jets d'attaque contre des ennemis que vous savez être des Extérieurs d'alignement mauvais.

TRAITS POUR L'HÉRITAGE DE FEU

Les traits de campagne présupposent plus au sujet de votre personnage que les autres traits, et ces suppositions portent principalement sur des événements récents plutôt que sur ce qui s'est passé dans votre lointaine jeunesse.

Les traits suivants tournent tous autour d'éléments importants pour la campagne l'Héritage de Feu. Vous pouvez y jeter un coup d'oeil pour avoir une idée générale des obstacles, problèmes et ennemis que votre personnage va rencontrer au cours de cette campagne. C'est intentionnellement qu'un



coin du mystère est dévoilé, afin de vous permettre de construire au mieux un personnage qui trouvera sa place dans ces aventures.

Les traits qui suivent ont tous pour but de donner une raison pour que votre personnage rejoigne une bande d'aventuriers, de mercenaires, d'esclaves libérés, de gardes et de garnements dirigée par un homme nommé Garavel. Ce dernier a traversé le Katapesh afin de rassembler de l'aide pour libérer le village isolé de Kelmarane, dans le nord-ouest du Katapesh. Ce village, sis à l'extrémité sud d'une ancienne piste commerciale joignant le Katapesh et l'Osirion, a connu une période difficile avant d'être finalement abandonné pendant des années. On dit qu'une tribu de gnolls s'y serait établie, une tribu servant une créature qui se fait appeler le Roi-Charognard. Les Maîtres du Pacte considèrent Kelmarane d'un oeil intéressé (et bien sûr avide) : s'il était possible de reprendre et de reconstruire le village, cela renforcerait le commerce sur les bordures nord et ouest du Katapesh, une région infestée depuis bien trop longtemps par les gnolls, les monstres et des créatures pires encore.

Pour gagner votre liberté

Au cours des années, vous êtes passé de maître en maître... certains cruels, d'autres plus doux, mais vous n'avez connu que l'esclavage tout au long de votre vie et, sans cesse, vous avez espéré devenir libre un jour. Et vous pourriez bien avoir trouvé une occasion pour que ce rêve s'accomplisse : votre dernier maître, qui a connu des difficultés financières, a dû vous vendre au gouvernement de la ville de Katapesh et, justement, les Maîtres du Pacte, qui cherchent à rétablir une ancienne route commerciale vers l'Osirion, ont promis la liberté à tous les esclaves qui se porteraient volontaires comme mercenaires, pour autant que ce projet réussisse. Vous êtes parvenu à obtenir une place dans ce groupe de mercenaires dirigé par un certain Garavel.

Votre vie d'esclavage vous a endurci et rendu plus résistant aux difficultés. Choisissez un des trois types de jets de sauvegarde ; vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les JdS de ce type.

À la recherche de l'Aventure

Depuis tout jeune, la vie et les récits des Éclaireurs de Golarion vous ont fasciné et ce peut-être depuis qu'un d'eux est venu visiter votre village. Vous étiez alors trop jeune pour partir, mais ce n'est plus le cas. Vous vous êtes donc rendu récemment à la Loge d'Absalom pour devenir Éclaireur vous-même, et la première mission qu'on vous a confiée doit se passer au Katapesh, où on vous a demandé de rejoindre une expédition menée par un certain Garavel et destinée à libérer un village katapëshite.

Les rumeurs qui sont remontées jusqu'à la Société des Éclaireurs parlent de nombreuses ruines anciennes et entre autres d'un monastère autrefois dédié à Sarenrae. La Société désire bien sûr en apprendre plus ; elle est également curieuse de savoir ce qui s'est passé exactement dans ce village et pourquoi il a été abandonné il y a de cela de nombreuses années.

Vous avez reçu une boussole d'Éclaireur de la part de votre capitaine d'aventure (votre supérieur dans la Société des Éclaireurs). Vous lui avez promis de lui payer tôt ou tard les 500 po que cet objet coûte mais, pour le moment, elle est à votre disposition. Votre boussole d'Éclaireur est une boussole magique qui vous donne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie pour éviter de vous perdre et qui peut s'illuminer comme un sort de lumière (NLS 5) sur un mot de commande (action simple).

Retour aux racines

On vous a toujours dit que votre père (ou votre mère) a perdu la vie lors d'un terrible incendie ou lors d'une inondation qui a également emporté son corps. Vous avez donc été élevé seulement par votre autre parent, et celui-ci à son tour est décédé récemment. Vous avez appris (en trouvant une note, en surprenant une conversation, ou on vous l'a avoué) qu'on vous avait en fait caché la vérité : vous êtes né dans le village de Kelmarane, un endroit que vous avez dû fuir et, c'est au cours de cette fuite que votre père (ou mère) a perdu la vie.

Vous n'avez maintenant plus vraiment d'attaches, mais beaucoup de questions. Vous avez peut-être envie de voir le lieu de votre naissance, ou de comprendre ce qui vous a forcé à fuir, ou encore d'apprendre comment votre père (ou mère) est mort, ou bien encore de reconstruire ce village qui était le vôtre autrefois. Quoi qu'il en soit, c'est par raison personnelle

que vous vous êtes engagé dans le groupe de Garavel.

Lorsque votre second parent est mort, vous avez trouvé dans ses possessions un objet auquel vous tenez plus qu'à tout. Il peut s'agir d'un bijou valant 350 po, d'une baguette contenant un sort de niveau 1 (NLS 1, 20 charges), ou encore d'une arme ou d'une armure de maître valant au plus 350 po. Si vous perdez cet objet, la tristesse qui s'ensuit vous impose une pénalité de -1 aux jets de Volonté pendant 1 an.

Tueur de gnolls

Pour vous, tuer des gnolls est plus qu'une activité ou un travail ; c'est une passion, voire un mode de vie. Vous avez tué votre premier gnoll à un très jeune âge et vous nourrissez une haine intense de ces créatures (peut-être parce que votre famille a été tuée par des gnolls, ou parce que vous avez été capturé par des esclavagistes gnolls avant de parvenir à vous enfuir). Quoi qu'il en soit, quand vous avez appris qu'un certain Garavel recherchait des hommes pour aller libérer un village assiégé par les gnolls, vous avez sauté sur l'occasion.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts par arme contre les gnolls. Si vous êtes un barbare et que vous combattez des gnolls, votre rage dure 1 round de plus que la normale. Si vous êtes un rôdeur et que vous choisissez humanoïdes (gnolls) comme ennemis jurés, votre bonus de trait à l'attaque et aux dégâts contre les gnolls s'accroissent à +2. Si vous lancez des sorts, vous recevez un bonus de trait de +1 aux DD des sorts de dégâts contre les gnolls.

Missionnaire

Vous avez servi votre foi avec ardeur et dévotion au cours des dernières années (vous avez donné beaucoup d'argent et/ou de temps à l'église, ou vous êtes considéré comme un être béni, peut-être à cause d'une tache de naissance ressemblant au symbole de votre dieu). Vous êtes peut-être un orphelin éduqué par le temple, ou vous avez reçu une aide importante, ou encore beaucoup d'attention et de support de votre église. Vous estimez qu'il est temps de faire quelque chose pour le culte qui vous a si longtemps aidé. Vous avez entendu parler d'un projet visant à libérer et rebâtir un village ; si ce projet est mené à bien, le village aura besoin d'un temple, ce qui motive votre église et vous à vous intéresser de plus près à cette histoire. Selon le dogme de votre foi, vous pourriez également vouloir aider cette entreprise pour d'autres raisons.

Ce trait est tout particulièrement adapté aux fidèles de Sarenrae car Kelmarane a été fondée près d'un ancien monastère dédié à la Fleur de l'Aube et il serait tout à fait adéquat de reconsacrer cet endroit. Il existait également un temple de Sarenrae à Kelmarane et, selon certaines rumeurs, l'ancien pasteur aurait perdu la grâce et pourrait bien être en partie responsable du funeste destin du village. Il serait certainement bon pour l'église de faire toute la lumière sur cette histoire et de dissiper ces rumeurs.

Vous avez été choisi pour représenter votre foi grâce à votre ardeur et votre dévotion. Choisissez l'une des compétences suivantes :



Bluff, Diplomatie, Intimidation, Connaissances (religion), Représentation (un art au choix) ou Psychologie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de cette compétence et elle devient une compétence de classe.

Où donc est Haleen ?

Vous n'avez jamais réellement connu vos parents (ils sont peut-être morts ou ils ont été enlevés par des esclavagistes ou, au contraire, vous avez été pris par des esclavagistes) et c'est à Haleen que vous devez tout (votre soeur ou une amie d'enfance par exemple). Mais Haleen, qui a toujours été là pour vous conseiller, pour vous trouver un maître où faire votre apprentissage, pour vous éviter de faire des bêtises, s'est montrée plutôt morose et renfermée ces derniers temps, refusant de répondre à vos questions au sujet de ce qui la troublait.

Puis un jour elle a disparu, en laissant un message qui vous demandait de l'oublier et de passer à autre chose. Mais un je-ne-sais-quoi dans la tournure des phrases vous a dit que quelque chose clochait ; peut-être avait-elle été forcée d'écrire ce mot et enlevée, ou peut-être tente-t-elle de vous protéger. Quoi qu'il en soit, vous avez décidé de la retrouver. Pendant plusieurs mois, vous avez parcouru le Katapesh dans tous les sens à la recherche d'une piste, mais sans succès jusqu'ici. Puis finalement vous avez trouvé un indice (une note mystérieuse, un témoin disant avoir aperçu quelqu'un qui ressemblait à Haleen, ou un sort de divination au rabais par exemple) : Haleen serait proche d'une ville fantôme du nom de Kelmarane. Sans savoir ce qu'elle pourrait bien faire là-bas ni comment elle est allée dans cette région, vous avez choisi de rejoindre le groupe de Garavel.

Même si Haleen a choisi la voie des bretteurs, elle vous a laissé (et même permis ou encouragé) à suivre vos propres aspirations. Si la classe en question est une classe de prédilection, pour chaque niveau pris dans cette classe, vous gagnez à la fois un point de vie supplémentaire et un point de compétence supplémentaire. Si la classe n'est pas une classe de prédilection pour vous, elle le devient.

TRAITS POUR LE CONSEIL DES VOLEURS

Les traits de campagnes sont conçus pour une campagne spécifique et donnent à votre personnage une raison personnelle de se lancer dans la première aventure de la campagne. Certains traits de campagne offrent également des avantages d'équipe si vous décidez de rejoindre une campagne avec un personnage qui connaît déjà un des autres PJ et entretient une relation spécifique avec lui.

Les traits de campagne forment des hypothèses plus précises au sujet du passé de votre personnage que les autres traits, mais ces hypothèses concernent principalement les événements très récents plutôt que ceux qui se sont déroulés pendant votre enfance. Il est bien sûr possible de modifier et d'adapter certaines parties pour ajuster l'hypothèse associée au trait que vous avez choisi, mais vous devriez consulter votre MJ avant de le faire.

Chacun des traits qui suivent concernent des éléments qui sont importants pour la campagne du Conseil des voleurs. Vous pouvez examiner ces traits pour avoir une idée générale du genre d'ennemis et de problèmes que votre personnage devra affronter au cours de la campagne sans pour autant gâcher la surprise (les textes ont été rédigés dans cette intention). Savoir que vous rencontrerez des voleurs, des monstres d'ombre et des diables vous aidera à construire un personnage qui collera mieux au thème de la campagne à laquelle vous allez participer. Les traits ci-dessous visent à faire rencontrer à votre personnage un groupe hétéroclite d'aventuriers, de mercenaires, d'esclaves libérés, de gardes et de voyous.

L'enfant de l'infamie

Votre famille a des liens étroits avec le show-business. Vos parents, un frère ou une soeur aîné, un oncle ou une tante ou un autre parent assez proche était un acteur ou une actrice connu et apprécié. Cette personne est morte d'une manière compromettante ou a vécu une situation très embarrassante, mais cela n'a pas beaucoup altéré la réputation de votre famille ; en fait, cela l'a même peut-être améliorée. Lorsque les gens que vous rencontrez apprennent votre nom de famille, ils se mettent très vite à supposer que vous menez une vie légère comme celle de votre parent malheureux. Et, que vous profitiez de cette gloire ou que vous fassiez tout votre possible pour cacher vos liens familiaux, il reste des traces des relations étroites qui vous ont lié pendant tant d'années au monde du théâtre. Vous avez certainement hérité du talent de votre parent et êtes un personnage hors du commun, un individu en manque constant d'attention ou un rusé manipulateur capable de contrôler les émotions des autres.



Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Représentation (scène) et cette compétence est une compétence de classe. De plus, vous avez hérité de votre parent célèbre et vous commencez la partie avec une réserve de 300 po que vous pouvez dépenser à votre guise.

Dénicheur de conspiration

Depuis longtemps, vous entendez des rumeurs au sujet de sombres choses qui se dérouleraient à Couronne-d'Ouest. Des marchandises précieuses qui disparaîtraient sans laisser de trace et sans qu'aucune question ne soit posée, des gens qui auraient disparu comme s'ils n'avaient jamais existé, des seigneurs-marchands et des nobles qui évoquent à mots couverts ou laissent échapper des allusions à des maîtres à qui ils devraient obéir. Quels seigneurs pourraient bien diriger la pègre de Couronne-d'Ouest ? Les récits d'organisations criminelles tentaculaires renfermeraient-ils un soupçon de vérité ? Le légendaire Conseil des Voleurs qui aurait pourtant été éliminé de la ville il y a longtemps aurait-il survécu ou se serait-il reformé ? Et quelle influence possède-t-il sur la ville aujourd'hui ? Vous n'avez pas de réponse mais vous êtes bien décidé à en trouver.

Choisissez une des compétences suivantes : Bluff, Connaissances (folklore local), Diplomatie, Discrétion, Perception, Psychologie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à cette compétence et c'est une compétence de classe.

Éduqué chez les adorateurs des diables

Toute votre vie, vous avez baigné dans l'univers du Chélix soumis aux diables. Vous ne faites pas grand cas de la religion de votre nation mais c'est tout simplement comme ça que ça se passe dans le plus grand empire du monde, et qui êtes-vous pour remettre en question les croyances des dirigeants de l'Empire ? Certainement pas un de ces fous qui nourrissent d'étranges idéaux au sujet des libertés personnelles et d'un gouvernement égalitaire. Vous en connaissez quelques-uns de ces idéalistes d'ailleurs, mais qui peut dire ce qui leur a mis ces idées en tête. Vous connaissez l'Enfer et la rigueur de ses sinistres dirigeants, vous avez vu des diables et vous savez comment ils peuvent contribuer à améliorer la vie de ceux qui sont suffisamment puissants pour les contrôler, et vous connaissez tout de la foi qui anime votre nation. Vous n'êtes pas forcément un adorateur des diables vous-même, mais il y a certaines réalités pratiques au Chélix, et il est toujours bon de savoir ce qui se passe réellement en coulisses.

Vos connaissances au sujet du culte des diables vous donnent un bonus de +1 aux tests de Bluff, de Diplomatie, d'Intimidation et de Psychologie réalisés contre les nobles de Couronne-d'Ouest, ainsi qu'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.

Bâtard infernal

Vous êtes un tiefling. Vous êtes peut-être un esclave en fuite, un descendant qu'on a caché par honte ou un vagabond sans domicile mais quelle qu'ait été votre naissance, vous avez eu une vie difficile. Vous avez grandement souffert, vous êtes même pratiquement mort de faim un hiver, vous avez été quasiment battu à mort par des marins racistes un été... Ces expériences ont peut-être fait de vous un voyou amer et cynique ou un fervent optimiste mais une chose est certaine : vous êtes différent des autres tieflings.

Peut-être est-ce une conséquence de la vie difficile que vous avez menée ou une aberration dans votre héritage génétique mais vous ne possédez pas la résistance au froid, à l'électricité et au feu qu'ont les autres tieflings. Au lieu de cela, vous bénéficiez seulement d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde effectués pour contrer des dégâts de ces types. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ténèbres comme un pouvoir magique une fois par jour. Au lieu de cela, choisissez un sort de niveau 0 que vous pouvez utiliser à volonté.

Note. Ce trait de campagne est destiné à ramener les tieflings au même niveau que les autres races de base. Reportez-vous à la section sur les races au Chélix.



Rejeton des ombres

Couronne-d'Ouest souffre depuis longtemps d'une étrange malédiction, un fléau qui apparaît chaque nuit sous la forme de sinistres créatures qui hantent les ombres. Personne ne peut dire d'où ces horreurs nocturnes proviennent, mais certains blâment les mystérieux magiciens du Nidal alors que d'autres affirment qu'il s'agit d'une malédiction instaurée par le défunt Aroden et que d'autres encore suggèrent qu'une sinistre tapie dans les profondeurs des ruines du nord de Couronne-d'Ouest serait à l'origine de ces problèmes. Quoi qu'il en soit, les habitants de Couronne-d'Ouest craignent la nuit. Mais pas vous. Votre but est de libérer les ténèbres de ces monstres qui s'y tapissent. Vous vous êtes habitué au noir et vous pouvez agir avec une grande précision dans les ombres.

Lorsque vous attaquez des cibles situées dans des zones de faible lumière, vous ignorez les 20% d'échec des attaques causés par le manque de lumière.

L'exil de l'Éclaireur

La loge des Éclaireurs à Couronne-d'Ouest, « Refuge-des-Fouilles » [Delvehaven] a depuis toujours titillé votre imagination. Lorsqu'elle a été fermée, sur ordre des dirigeants diaboliques de la ville, les Éclaireurs de Couronne-d'Ouest ont été exilés et contraints d'abandonner tout le savoir et les trésors rassemblés au cours de nombreuses expéditions.

Aujourd'hui, des rumeurs terrifiantes de magie noire courent au sujet de Refuge-des-Fouilles et la bureaucratie de la ville a rendu impossible toute exploration de l'emplacement de la loge aujourd'hui bien gardée. Vous avez contacté des agents des Éclaireurs en secret (ce qui est illégal) et vous leur avez fait part de votre désir de les aider à revenir au Chéliax, avec l'intention d'explorer Refuge-des-Fouilles, ce lieu qui est à l'origine de votre intérêt pour l'aventure. À votre grande surprise, il y a quelques jours, vous avez reçu un message provenant d'un Éclaireur anonyme qui disait agir en secret dans la nation. Celui-ci vous encourageait à enquêter sur la loge et à signaler vos découvertes à la Grande Loge d'Absalom. Le message était accompagné d'une boussole d'Éclaireur usagée mais encore en bon état de marche. Vous vous êtes juré de rembourser à votre contact les 500 po que coûtait l'objet un de ces jours mais, jusqu'à ce moment, il est à vous.

Une boussole d'Éclaireur est une boussole magique qui vous donne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie pour éviter de vous perdre et qui peut émettre de la lumière comme le sort de même nom (NLS 5, action simple pour activer).

Agitateur ouestcronien

Quelque chose cloche dans le monde. Les épouses ne devraient pas avoir à scruter les environs derrière leurs fenêtres à prier jour après jour pour que ceux qu'elles aiment reviennent du travail sains et saufs. Les parents ne devraient pas avoir à faire taire leurs enfants lorsqu'ils posent des questions au sujet de ce qui est arrivé à leurs voisins. Les citoyens ne devraient pas avoir à baisser les yeux et à presser le pas quand des gardes frappent leurs amis dans rue. Le peuple de Couronne-d'Ouest a assez souffert ! Il est temps que ça change. Mais comment ? Vous avez entendu parler d'un groupe d'individus libres-penseurs qui se réunit après le couvre-feu. Il se peut qu'ils partagent vos idéaux.

Vous réagissez rapidement lorsqu'une opportunité se présente, physiquement et mentalement et vous savez qu'une action soudaine et rapide est la meilleure solution pour venir à bout des conflits. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'Initiative et, lorsque vous agissez au cours d'un round de surprise, vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous vos jets d'attaque.

TRAITS POUR LA NAISSANCE D'UN ROYAUME

Les habitants de Brévoy forment une population diversifiée, et des individus provenant de toutes sortes de carrières ont entendu l'appel lancé pour aller se réappropriier les Terres Dérobées. Les traits présentés ci-dessous sont destinés à vous aider à particulariser votre personnage et à en faire quelque chose de différent de l'archétype correspondant à sa classe, ainsi qu'à compléter son historique.

Les traits qui suivent ont été conçus pour la campagne *La Naissance d'un Royaume* et vous donne une bonne raison pour vous lancer dans la première aventure de cette nouvelle campagne; Certains traits vous octroie également des avantages d'équipe si vous choisissez de débiter la campagne avec un personnage qui possède une relation préexistante avec un autre PJ.

Les traits de campagne sont associés à des hypothèses assez lourdes sur l'histoire de votre personnage et ont pour vocation de servir d'inspiration pour vous permettre de construire une histoire détaillée et intéressante pour votre personnage. Vous avez bien entendu une certaine liberté pour ajuster l'historique associée à chacun de ces traits de campagne une fois que vous en avez choisi un qui vous correspond bien. Assurez-vous simplement d'avoir l'accord de votre MJ avant de modifier l'histoire.

Tous les traits qui suivent correspondent à des personnages qui ont élu domicile dans ou près de la nation du Brévoy, une nation profondément liée aux événements de la campagne de *La Naissance d'un Royaume*. Vous pouvez également consulter ces traits pour en découvrir un peu plus à propos des ennemis et des défis que votre personnage pourrait rencontrer au cours de cette campagne, sans pour autant gâcher la surprise. Savoir qu'il y aura de l'exploration, des bandits, des trahisons, de la magie féérique, de la politique etc. devrait vous aider à construire un personnage qui s'insérera parfaitement dans la campagne.

Tous ces traits expliquent pourquoi votre personnage s'intéresse à la campagne d'exploration destinée à cartographier les Terres Dérobées, un territoire sauvage entre le Brévoy et les Royaumes Fluviaux, habité seulement par des créatures mortelles, des monstres discrets, des fées capricieuses, des bandits violents et des êtres de légende.

Bâtard (uniquement personnage humain)

Un de vos parents était un membre d'une des grandes familles du Brévoy, peut-être même de la maison Rogarvia elle-même. Mais vous n'avez aucune preuve concrète de votre lignage noble et vous avez appris que prétendre être noble sans en avoir la preuve n'a aucun autre résultat que de vous faire passer pour un menteur. Il se peut que vous possédiez un bijou ou un morceau de tissu autrefois coûteux ou une vieille lettre d'amour mais rien de cela ne peut servir de preuve directe.

Ainsi donc, vous avez vécu toute votre vie dans l'ombre des nobles tout en sachant que vous méritiez le confort et l'estime que les élites reçoivent, même si le destin ne vous a donné que leur dédain. Vos récentes tentatives pour prouver votre affiliation ont peut-être attiré sur vous la colère d'un homme de main d'une famille noble ou vous désirez peut-être tout simplement prouver la valeur de votre héritage en joignant une expédition vers les Terres Dérobées, espérant vous faire un nom.

Vous subissez un malus de -1 à tous les tests de compétences basés sur la Charisme lorsque vous avez affaire à des membres de la noblesse brévienne mais vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous les jets de Volonté grâce à votre entêtement et individualisme. (La pénalité de ce trait disparaît si vous parvenez à devenir réellement un véritable noble.)

Brigand

Vous provenez des Royaumes Fluviaux ou d'une des régions les plus violentes du Brévoy. Vous avez eu une vie difficile. Vos parents et votre famille étaient peut-être des escrocs, ou votre vie de solitaire vous a peut-être mené à vous allier avec des voleurs ou pire encore. Vous savez comment tendre des embuscades aux voyageurs, intimider les commerçants, éviter

la loi et établir un camp là où personne ne vous trouvera.

Récemment, vous avez eu quelques problèmes soit avec la loi soit avec d'autres bandits, et vous cherchez un moyen de vous enfuir là où personne ne viendra vous rechercher. Une expédition dans les terres sauvages semble être une bonne occasion de passer inaperçu jusqu'à ce que les problèmes s'estompent.

Vous commencez la campagne avec 100 po de matériel supplémentaire volé. Vous gagnez également un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff, de Diplomatie, d'Intimidation et de Psychologie lorsque vous avez affaire à des brigands, des voleurs, des bandits ou d'autres individus similaires.

Fils de l'Épée

Vous avez passé toute votre vie dans ou près de la ville de Restov et vous avez entendu de nombreuses fois l'histoire du baron Sirion Aldori et les exploits des héroïques et légendaires seigneurs-épéistes de votre ville d'origine.

Un des membres de votre famille était peut-être un seigneur-épéiste Aldori, ou vous possédez un contact au sein de ce groupe ou vous rêvez depuis votre enfance de les rejoindre. Quoi qu'il en soit, vous idolâtrez les héros, les styles et les philosophies des Aldori et vous avez tenté d'imiter leur art ancien.

Avant de pouvoir demander à rejoindre leurs rangs, cependant, vous pensez devoir prouver votre valeur. Et rejoindre une expédition vers les Terres Dérobées semble être une bonne méthode pour améliorer vos talents et commencer à écrire votre histoire, comme le baron Aldori l'a fait.

Vous possédez une épée longue lorsque vous entrez en jeu, ou une épée de duel Aldori. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à toutes les attaques et aux manœuvres de combat utilisant une de ces armes.

Issien

Vous avez été élevé dans le nord du Brévoy, un terre aux rivages embrumés et aux collines au sol dur, aux plaines enneigées et aux montagnes teintées de violet. Vous descendez d'un peuple robuste et intelligent et vous avez de grandes ambitions, un esprit prêt à profiter de toutes les opportunités qui se présentent et la ténacité de combattre pour arriver à vos fins quels que soient les obstacles. Vous ne vous préoccupez guère d'autre chose que d'obtenir ce que vous voulez et devenir riche et célèbre, une fin qui justifie tous les moyens. Vous vous considérez comme un véritable citoyen du Brévoy. L'appel aux héros pour reprendre les Terres Dérobées qui reviennent de droit à votre pays a enflammé vos rêves de profit et de grandeur et vous avez rejoint une expédition pour partir en quête vers le sud.

Votre esprit agile vous octroie un bonus de trait de +1 à tous les jets de Vigueur pour résister les effets mentaux.

Noble

Vous prétendez posséder une connexion lointaine mais légitime avec une des familles nobles du Brévoy. Si vous n'êtes pas humains, vous avez sans doute été adoptés par un noble brévien ou vous étiez un serviteur bien aimé ou même un ami d'enfant d'un fils de noble. Quelle qu'en soit la raison, vous

avez vécu une vie confortable sans atteindre les niveaux de dignité et de décadence des véritables nobles. Même si vous avez un lien avec une famille noble, votre famille proche est loin d'être extrêmement riche et vous vous êtes rendu compte que votre nom de famille était plus un fardeau qu'un véritable atout dans la plupart des situations sociales.

Vous avez récemment décidé de vous mettre à l'épreuve pour savoir si vous avez ce qu'il faut pour faire face au monde sans la protection d'un nom auquel vous ne tenez pas plus que cela. Une expédition dans les légendaires Terres Dérobées pourrait être l'occasion parfaite pour vérifier si vous méritez véritablement le titre de « noble ».

Choisissez une des familles nobles suivantes et les avantages associés.

Garess. Votre famille est depuis longtemps associée avec les nains des monts Golushkin et cette association a laissé des traces bien visibles. *Vous ignorez les pénalités de mouvement imposées par la première case en terrain rocheux difficile que vous parcourez chaque round. Cet avantage ne s'applique qu'aux terrains rendus difficiles à cause de la roche ou de ruines. De plus, vous gagnez un bonus de trait de +2 aux tests d'Estimation visant à estimer la valeur des pierres naturelles ou des métaux. La devise de votre famille est « Aussi fort que la montagne. »*

Lébéda. Votre famille a une longue histoire commerciale sur les rives du lac Reykal. *En tant que bon commerçant, vous gagnez une langue en bonus parmi : elfique, géant, gnome, halfling, hallit, nain, scalde, ou sylvestre. La devise de votre famille est « Le succès sourit à ceux qui sont gracieux. »*

Lodovka. Votre famille vit sur les côtes du lac des Brumes et des Voiles depuis bien avant que le Brévoy n'ait été fondé. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Natation et Natation est une compétence de classe pour vous. La devise de votre famille est « Les eaux, notre champ. »*

Medvyed. Votre famille respecte profondément et depuis toujours les terres sauvages et nourrit de nombreuses superstitions au sujet des créatures qui y vivent. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 sur tous les tests de Diplomatie lorsque vous traitez avec des créatures féeriques et un bonus de +1 aux jets de volonté contre leurs sorts et leurs capacités surnaturelles. La devise de votre famille est « L'endurance vient à bout de tout. »*

Orlovsky. Votre famille a la réputation d'éviter les conflits. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 à votre DMD. De plus, choisissez une compétence parmi Acrobaties, Diplomatie et Discrétion. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à cette compétence. La devise de votre famille est « Toujours plus haut. »*

Surtova. Votre famille est réputée pour son agilité politique et ses nombreux complots. *Vous infligez +2 points de dégâts supplémentaires lorsque vous attaquez un ennemi pris au dépourvu à l'aide d'une arme légère ou à une main. La devise de votre famille est « La nôtre est la bonne. »*

Pionnier

Vous vivez depuis longtemps près de la frontière sud du Brévoy, à proximité des sauvages Terres Dérobées. Vous avez eu la vie dure mais, en chassant, dépeçant, troquant et en tirant de la nourriture de la terre gelée à la sueur de votre

front, vous avez appris comment survivre dans ce territoire difficile. Grâce à votre proximité avec ces étendues sauvages, vous avez beaucoup appris au sujet de ses habitants et des créatures sauvages qui se tapissent dans cette région.

Votre famille pourrait même prétendre posséder des territoires dans les Terres Dérobées, vos plus anciens parents contant comment ils ont été chassés de leur demeure ancestrale, de leurs terres fertiles, de leurs vergers abondants ou de leurs mines cachées.

Vu vos talents personnels ou votre familiarité avec le territoire frontalier ou encore votre désir de reconquérir votre terre familiale, vous avez décidé de rejoindre l'expédition vers les Terres Dérobées.

Vous commencez le jeu en possédant un cheval. De plus, choisissez une compétence parmi Connaissances (nature), Dressage, Équitation, Escalade, Natation ou Survie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur ces tests.

Rostlandais

Vous avez été élevé dans la partie sud du Brévoy, une terre de forêts denses et de plaines ondulées, de rivières cristallines et de cieux de sapphire. Vous descendez d'un peuple robuste et avez été éduqué avec des valeurs simples : un travail bien fait mérite une récompense et l'importance de la charité, de la compassion et de l'honneur à la fois personnel et familial.

Vous vivez dans le pays des seigneurs-épéistes, les héros qui ont refusé de se soumettre aux armées d'un conquérant violent. Vous n'avez pas grand intérêt pour la politique, les nobles, les tromperies et les complots. Comme vous vous sentez un Brévien à part entière, vous avez répondu à l'appel des champions prêts à étendre l'influence de votre nation vers les Terres Dérobées, un appel qui a enflammé votre patriotisme et votre sens de l'honneur. Vous avez donc rejoint une expédition prête à partir en quête vers le sud.

Votre nature robuste vous donne un bonus de trait de +1 sur tous les jets de Vigueur.



V. ÉLÉMENTS DE RÈGLES

DONS DE GOLARION

Cette section regroupe quelques dons plus particulièrement liés au monde de Golarion. Le Livre de Campagne des Chroniques de Pathfinder en contient bien d'autres : un par région géographique.

DONS DE LA VARISIE

Les dons suivants sont disponibles pour les personnages provenant de la Varisie.

CHASSEUR DE GROS GIBIER

Vous êtes expérimenté dans le combat contre les créatures gigantesques qui habitent la région de Varisie.

Avantage. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de +2 aux jets de dégâts par arme contre les créatures de taille Grande ou plus grandes.

ESPRIT-TOTEM

Vous êtes étroitement et mystiquement lié au totem sacré de votre tribu.

Conditions. Membre d'une tribu Shoanti.

Avantage. Le bénéfice octroyé par ce don dépend de la tribu Shoantie à laquelle vous appartenez :

- *Lyrune-Quah (Clan de la lune).* Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Volonté et de +2 aux jets de Perception auditive.
- *Shadde-Quah (Clan de la hache).* Si vous possédez la capacité de rage, elle dure un round en plus. Vous gagnez également un bonus de +2 aux jets d'Intimidation.
- *Shriikirri-Quah (Clan de l'aigle).* Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'Initiative et de +2 aux tests d'Équitation.
- *Shundar-Quah (Clan de l'aiguille rocheuse).* Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de +2 aux tests de Détection.
- *Sklar-Quah (Clan du soleil).* Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes et de +2 aux jets d'Acrobaties.
- *Skoan-Quah (Clan du crâne).* Vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts des armes contre les morts-vivants et de +2 aux tests de Premiers secours.
- *Tamiir-Quah (Clan du vent).* Votre vitesse de marche de base augmente d'une case. Vous gagnez également un bonus de +2 aux tests de Saut.

GRADUÉ DE L'ACADAMAE

Vous avez réussi les difficiles tests d'Invocation et avez terminé avec succès les cours à l'Acadamae.

Conditions. Magicien spécialisé de niveau 1 ; ne peut avoir Invocation comme école d'opposition.

Avantage. Lorsque vous lancez un sort profane préparé de l'école d'Invocation (convocation) qui prend plus d'une action simple à lancer, réduisez le temps d'incantation d'un round (jusqu'à un minimum d'une action simple). Lancer un sort de cette manière est épuisant et nécessite un jet de Vigueur DD 15 + niveau du sort pour éviter de devenir fatigué.

LOUP SOLITAIRE

Vous avez peut-être grandi en ville, mais vous avez eu une enfance solitaire et avez été forcé de vous débrouiller tout seul.

Conditions. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né en ville ni Né dans la campagne.

Avantage. Lorsque vous êtes mourant, votre chance de vous stabiliser

est de 50%. Votre santé vigoureuse vous permet également de bénéficier d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

MAÎTRISE DE L'ARBALÈTE

Vous pouvez charger une arbalète à une vitesse étonnante et même tirer sans craindre des représailles.

Conditions. Dex 15, Tir à bout portant, Rechargement rapide, Tir rapide
Avantage. Le temps requis pour charger n'importe quel type d'arbalète est réduit à une action libre. Vous pouvez tirer à l'arbalète dans une attaque à outrance en portant le même nombre d'attaques que s'il s'agissait d'un arc. Recharger une arbalète du type que vous avez choisi pour le don de Rechargement rapide ne provoque plus d'attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise de l'arbalète comme don bonus de guerrier. Un rôdeur peut choisir ce don à la place de Feu nourri [Manyslot] comme don de style de combat.

NÉ DANS LA CAMPAGNE

Vous venez d'une des régions rurales de Varisie, où vous avez été élevé dans un environnement de traditions rustiques, de travail honnête, et de sens commun.

Conditions. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né en ville ni Loup solitaire.

Avantage. Une enfance de travail à la ferme, en tant qu'apprenti, ou de labeur similaire vous a octroyé des réserves d'endurance. Une fois par jour, quand un effet devrait normalement vous rendre fatigué ou épuisé, vous pouvez ignorer cet effet. Cette capacité s'active la première fois que vous êtes affecté par un tel effet dans la journée ; vous ne pouvez pas la réserver pour l'appliquer à un effet spécifique. Votre éducation traditionnelle a également renforcé votre volonté, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Volonté.

NÉ EN VILLE

Vous avez grandi à Magnimar, Korvosa, ou Riddleport, une des trois cités-états de Varisie. Vous avez reçu une éducation de base et êtes bien informé sur les affaires courantes et les besoins de votre ville. Vous êtes persuadé que votre ville-état est sans question plus grandiose que les autres.

Conditions. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né dans la campagne ni Loup solitaire.

Avantage. Choisissez une ville parmi Magnimar, Korvosa et Riddleport. La vie frénétique de la ville a amélioré vos capacités à réagir. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes. Si vous provenez de Magnimar, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de Diplomatie. Si vous provenez de Korvosa, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets d'Intimidation. Si vous provenez de Riddleport, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de Bluff.

SOLDAT D'ÉLITE DE LA ZIBELINE

Vous avez été entraîné à l'école des soldats d'élite monteurs d'hippogriffes dans l'Académie Militaire Endrin. Vous savez non seulement très bien chevaucher les hippogriffes, mais vous pouvez également vous lier avec l'un d'eux.

Conditions. Rôdeur niveau 4, Équitation 6 rangs.

Avantage. Vous gagnez un hippogriffe comme compagnon animal. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets d'Équitation lorsque vous montez votre hippogriffe. Lorsque vous êtes à au plus 4 cases de votre hippogriffe, il gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur.

TATOUAGE VARISIEN

Vous portez des tatouages complexes qui canalisent et améliorent vos capacités magiques naturelles. Ces tatouages vous marquent en tant qu'adeptes des anciennes traditions de magie Varisienne.

Conditions. École renforcée dans l'école correspondante.

Avantage. Choisissez une école de magie autre que Divination, pour laquelle vous possédez le don d'École Renforcée. Vous lancez les sorts de cette école à +1 niveau de lanceur de sorts. De plus, vous pouvez lancer un tour de magie en tant que pouvoir magique un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1) par jour, avec un niveau de lanceur de sorts égal à votre nombre de dés de vie et un DD basé sur votre Charisme. Les pouvoirs gagnés et les noms Varisiens sont les suivants :

École	Nom varisien	Tour de magie
Abjuration	Avidais	<i>Résistance</i>
Conjuration	Idolis	<i>Aspersion d'acide</i>
Enchantement	Carnasia	<i>Hébètement</i>
Évocation	Ragario	<i>Lumières dansantes</i>
Illusion	Vangloris	<i>Son imaginaire</i>
Nécromancie	Voratalo	<i>Fatigue</i>
Transmutation	Avaria	<i>Manipulation à distance</i>

DON DU KATAPESH

Le don suivant est disponible pour les personnages provenant du Katapesh.

COSMOPOLITE

En vivant à Katapesh, vous avez eu l'occasion de faire la connaissance de multiples civilisations, cultures et races.

Conditions. Être originaire de Katapesh ou y avoir séjourné assez longtemps.

Avantage. Vous gagnez deux langages de votre choix. De plus, deux compétences basées sur l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme (de votre choix) deviennent des compétences de classe.

ÉQUIPEMENT DE GOLARION

Les aventuriers de Varisie emploient une large variété d'armes et d'armures et d'outils uniques à cette région. Quelques-uns sont décrits ci-dessous.

LES ARMES

Ci-dessous suivent les descriptions (par ordre alphabétique) des armes citées dans le tableau en bas de page.

Bola shoanti. Les shoantis utilisent souvent des bolas spéciaux gravés dans des os et alourdis par des pierres. Ces bolas fonctionnent comme des bolas standard mais occasionnent des dégâts létaux. La plupart des bolas shoantis peuvent également être utilisés comme sifflets [bullroarers] : à cause des petits trous percés dans les poids, ceux-ci produisent un son strident et plaintif lorsqu'on les fait tourner.

Briseur de terre. Il s'agit d'un marteau massif utilisé par les tribus Shoantis de Varisie. Les deux côtés de la tête métallique se terminent en de nombreuses piques émoussées qui canalisent la force avec laquelle le marteau est manié.

Crochet d'ogre. Cette large houlette de métal aiguisé de faible qualité et tenue à deux mains est nommée d'après les créatures sauvages qui l'emploient le plus souvent. Il est possible d'utiliser un crochet d'ogre pour faire un croc-en-jambe. Si on tente de vous faire un croc-en-jambe pendant votre tentative, vous pouvez tout simplement lâcher le crochet d'ogre. Généralement créés par les géants et les créatures similaires, les crochets d'ogre sont souvent de taille grande et difficiles à utiliser pour la plupart des humanoïdes.

Épée de duel Aldori. On peut utiliser le don Attaque en finesse pour appliquer son modificateur de Dextérité au lieu de son modificateur de Force aux jets d'attaque réalisés avec une épée de duel Aldori de taille convenable, même s'il ne s'agit pas d'une arme légère. On peut tenir une épée de duel Aldori à deux main afin d'ajouter 1,5 fois le bonus de Force aux dégâts, même lorsqu'on l'utilise en combinaison avec le don Attaque en finesse. Ces épées mesurent à peu près 1 mètre de long, sont légèrement incurvées et tranchantes uniquement sur le bord extérieur.

Étoile. Aussi appelé couteau-étoile, cet ancienne arme est très souvent utilisée par les nomades varisiens. Elle est considérée comme arme sacrée par le clergé de Desna. À partir d'un cercle central s'étendent quatre lames de métal effilées dirigées vers chacun des points cardinaux. Un utilisateur peut utiliser l'étoile pour poignarder ou la lancer comme un chakram.

Foulard à lames. Voir les objets plus bas.

Klar. Voir les armures plus bas.

Rasoir de guerre. Cette arme apparaît comme un rasoir ou un couteau démesuré. Comme la lame se replie dans le manche, il ne nécessite aucun fourreau, ce qui rend le rasoir

facile à cacher (bonus de +2 pour cacher l'arme sur soi).

Sabre à dents de scie. Cette arme constitue la signature de la célèbre guilde d'assassins « les Mantes rouges » [Red Mantis]. Les sabres à dents de scie sont des armes cruelles mais efficaces. Leurs lames courbées et dentées causent des blessures profondes tout en étant traitées comme des armes légères dans les mains d'un utilisateur compétent. Un personnage qui ne possède pas le don de Maniement d'arme exotique pour cette arme peut l'utiliser comme une épée longue.

Tranche-chien. Cette arme sauvage construite à partir de morceaux de métaux aiguisés est surtout utilisée par les gobelins, qui la nomment ainsi tout simplement parce que c'est la tâche à laquelle ils l'emploient le plus souvent. Des trous forés dans la lame de cette arme la rendent plus facile à manier. Un utilisateur qui obtient un échec critique sur un jet d'attaque utilisant un tranche-chien voit son arme se briser. Ce n'est pas le cas des tranche-chiens de maître ou magiques (bien que ceux-ci soient très rares). La plupart des tranche-chiens sont de taille petite.

LES ARMURES

Ci-dessous, on décrit les armures présentées dans le tableau en bas de page.

Chemise de peau. Construite à partir des peaux, os, et des écailles épaisses des lézards géants, la chemise de peau est une armure légère offrant une protection plus grande que ce que son poids laisse présager. De nombreux guerriers Shoantis préfèrent cette armure, arborant fièrement les chemises faites à partir des rares lézards géants à écailles noires du Plateau Storval.

Klar. Cette arme-bouclier est traditionnellement construite en liant une lame Shoanti au crâne d'un lézard géant cornu du Plateau Storval mais, récemment, les forgerons du sud ont imité sa construction en utilisant plutôt un bouclier de fer. Un utilisateur peut attaquer un adversaire avec un klar comme arme secondaire tranchante. Dans ce cas, le klar est traité comme une arme légère. Si un klar est utilisé pour porter une attaque, il n'offre aucune protection jusqu'à la prochaine action du porteur. La lame et le bouclier d'un klar sont enchantés séparément.



LES OBJETS DIVERS

Voici la description de quelques objets spécifiques à la Varisie.

Faux bijoux. Tout particulièrement appréciés des roublards de Magnimar, ces décorations cachent de petits

ARMES (DE VARISIE)

Arme	Prix	Dg (P)	Dg (M)	Critique	Portée	Poids	Type
Armes de guerre							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Tranche-chien	8 po	1d4	1d6	19-20/x2		1/2 kg	Tranchant
Étoile	24 po	1d3	1d4	x3	4 cases	1,5 kg	Perforant
Rasoir de guerre	8 po	1d3	1d4	18-20/x2		1/2 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Klar	12 po	1d4	1d6	x2		3 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Briseur de terre	40 po	1d10	2d6	x3		7 kg	Contondant
Crochet d'ogre	24 po	1d10	1d12	x3		5 kg	Perforant
Armes exotiques							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Sabre à dents de scie	35 po	1d6	1d8	19-20/x2		1 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Épée de duel Aldori	20 po	1d6	1d8	19-20/x2		1,5 kg	Tranchant
Foulard à lames*	12 po	1d4	1d6	19-20/x2		1 kg	Tranchant
<i>Armes de distance</i>							
Bola shoanti	15 po	1d3	1d4	x2	2 cases	1 kg	Cont. & Perf.

* arme à allonge

compartiments secrets. Des faux bijoux offrent un bonus de +8 aux tests d'Escamotage destinés à cacher un petit objet sur sa personne (ce bonus ne se cumule pas avec celui donné pour la taille réduite des objets) et annule le bonus de +4 donné à ceux qui voudraient vous fouiller. Les faux bijoux coûtent 20 pièces d'or de plus que les bijoux de base.

Foulards. Bien connus en tant qu'amuseurs publics possédant un certain sens du dramatique, les Varisiens utilisent souvent des habits séduisants et des accessoires affriolants lors de leurs spectacles. Les foulards de tissus colorés, de soie transparente, ou brodés de scènes complexes figurent parmi les accessoires les plus souvent utilisés. À côté des foulards normaux, cependant, on trouve plusieurs variations destinées à des usages plus discrets.

Foulards à lame. Conscients de leur réputation et sachant que leurs spectacles séduisants peuvent parfois amener les spectateurs à faire les pires choses, certains Varisiens ajoutent des colonnes de lames aiguisées comme des rasoirs à leurs foulards. Sur une face, le foulard est coloré et décoré de disques dorés alors que, de l'autre côté, il s'agit d'une arme redoutable. Pour pouvoir utiliser de tels foulards de manière efficace et ne pas révéler leur vraie nature, il est nécessaire de s'entraîner longuement (ce qui en fait des armes exotiques).

Un foulard à lames vous permet de frapper des adversaires jusqu'à 2 cases de vous. De plus, au contraire de la plupart des autres armes à allonge, il peut être également utilisé contre les adversaires adjacents. Vous pouvez réaliser des attaques de croc-en-jambe avec un foulard à lame. Si cette attaque entraîne une tentative de croc-en-jambe à votre égard, vous pouvez tout simplement laisser tomber le foulard

pour l'éviter. Si vous êtes compétent à l'utilisation d'un foulard à lames, vous causez 1d4 points de dégât (tranchant) à toute créature qui réussit un jet de lutte à votre rencontre.

Vous pouvez utiliser Attaque en finesse [weapon finesse] pour appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de votre modificateur de Force aux jets d'attaque avec un foulard à lames adapté à votre taille, même s'il ne s'agit pas d'une arme légère.

Foulards à poches. Un motif décoratif complexe cache plusieurs petites poches sur une des faces de ce foulard, vous donnant un bonus de +4 aux tests d'Escamotage pour cacher des objets sur vous. Ce bonus ne se cumule pas avec le bonus octroyé pour des habits épais ou amples, mais s'ajoute au bonus donné pour la petite taille de l'objet caché.

Foulards renforcés. Une face de ce foulard long de 2m50 est renforcée avec des chaînons et des plaques de métal. Bien qu'ils ne soient pas suffisants pour octroyer un bonus à la classe d'armure, ces foulards peuvent être utilisés comme une chaîne pour grimper sur de courtes distances ou pour ligoter un ennemi. Un foulard renforcé possède une Solidité de 10 et 4 points de vie. On peut le briser avec un jet de Force DD 24.

Idoles Variennes. Récupérées sur les rares monuments non-érodés de Varisie, ces représentations d'esprits oubliés peuvent être utilisées pour augmenter la magie de conjuration. Si une telle idole est utilisée comme composant matériel additionnel pendant l'incantation d'un sort de *Convocation de monstres* ou de *Convocation d'alliés naturels*, la créature conjurée possède 2 points de vie supplémentaires par dé de vie.

ARMURES (DE VARISIE)

Armure	Prix	Bonus de CA	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec de sorts profanes	Vitesse 6 ca/4 ca	Poids
Armure intermédiaire							
Chemise de peau	90 po	+5	+4	-3	20%	6 ca/4 ca	12,5 kg
Bouclier							
Klar	12 po	+1	-	-1	5%	-	3 kg

OBJETS DIVERS (DE VARISIE)

Objet	Prix
Faux bijoux	20+ po
Foulard, à poches	8 po
Foulard, renforcé	10 po
Idole varisienne	50 po
Jeu de cartes Harrow	100 po
Masque de docteur	50 po
Musc de harpie	2 po
Parfum, commun	1 po/dose
Parfum, exotique	10 po/dose
Pâte à chiquer des barbares	15 po

Jeu de cartes Harrow. Il s'agit du jeu de cartes de voyance utilisées par les diseuses de bonne aventure et les voyantes. Certains jeux sont illustrés de manière complexe, mais la plupart sont constitués de cartes de parchemin ou de papier décorées d'images peintes à la main. Les jeux de cartes Harrow sont souvent transmis de génération en génération et donc traités avec le plus grand soin par leurs utilisateurs.

Masque de docteur. Généralement dessiné pour ressembler à un masque d'oiseau, le masque de docteur est composé d'une paire de lunettes attachée à un « bec » en bois ou en céramique qui couvre le nez et la bouche du porteur. Ce bec peut être rempli d'herbes, de parfum, et d'épices pour lutter contre les risques de contagion par des maladies infectieuses. Lorsqu'il est porté, un masque octroie un bonus de circonstance de +1 sur les jets de Vigueur destinés à résister

aux toxines transmises par l'air et aux effets similaires. À Korvosa, porter un masque de docteur en public est un délit mineur si vous n'êtes pas soigneur ou médecin.

Musc de harpie. La puanteur de ce douteux remède universel se révèle utile pour effrayer les gobelins Varisiens. S'il est appliqué sur une surface ou sur une arme de lancer, le musc remplit une zone de 6 cases de rayon avec l'odeur des harpies pendant 1 minute. Tout gobelin Varisien qui entre dans cette zone doit réussir un jet de Volonté DD 14 sous peine d'être secoué [shaken] pendant 1 minute.

Parfum. Le parfum et l'eau de Cologne sont des accessoires communs pour ceux qui désirent éviter d'offenser des pairs par leur odeur. Les parfums les plus chers et exotiques peuvent être achetés dans les quartiers les plus huppés des villes. Les parfums exotiques et les eaux de Cologne sont généralement vendus en fioles contenant 10 applications durant chacune pendant 24 heures. Pendant ce temps, le porteur bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 aux jets de Diplomatie.

Pâte à chiquer des barbares. Les Shoantis fabriquent cette pâte rouge amère en séchant les feuilles du galroot, un buisson chétif qu'on trouve dans les Cinderlands. En plus de teinter les dents en rouge écarlate, cette pâte accroît l'agressivité et augmente la durée de la rage des barbares d'un round. Ses effets durent une heure.