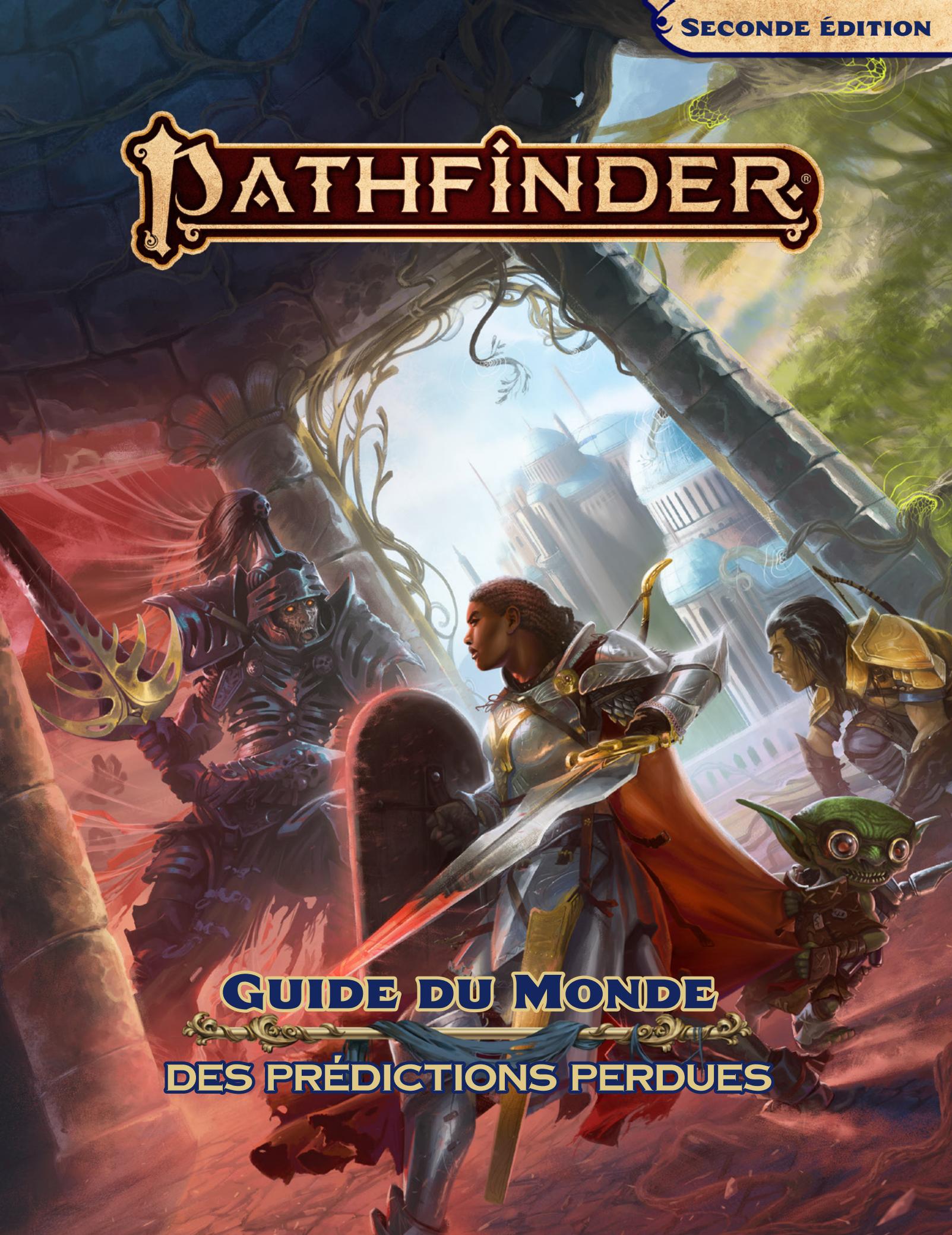


SECONDE ÉDITION

# PATHFINDER®



GUIDE DU MONDE  
DES PRÉDICTIONS PERDUES

# FORGEZ VOTRE DESTINÉE

Cet indispensable guide du monde de Pathfinder vous enseignera tout ce que vous devez savoir pour mener une vie d'aventures à l'âge incertain des prédictions perdues. Le dieu de l'humanité est mort et les prophéties ont perdu leur fiabilité, laissant les héros tels que vous forger leur propre destin dans un futur incertain !

Cet atlas vous présente dix régions très diversifiées regorgeant de possibilités passionnantes, mais mortelles. Il est accompagné d'une carte géante recto verso représentant le cœur de l'univers de Pathfinder.



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)



BBEPF203



# GUIDE DU MONDE

DES PRÉDICTIONS PERDUES



**Auteurs** • Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundein, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifert, James L. Sutter

**Responsables du développement** • Eleanor Ferron, Luis Loza

**Développement additionnel** • Mark Seifert

**Chargé de conception** • Mark Seifert

**Conception du jeu additionnelle** • Logan Bonner

**Correcteur en chef** • Judy Bauer

**Correcteurs** • Amirali Attar Olyae, Christopher Paul Carey, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Mark Moreland, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie, James L. Sutter, Jason Tondro

**Illustration de couverture** • David Alvarez

**Illustrations intérieures** • Biagio D'Alessandro, Klaher Baklaher, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Tomasz Chistowski, Cynthia F. G., Mariusz Gandel, Michele Giorgi, Fabio Goria, Miguel Harkness, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kuteynikov, Valeria Lutfullina, Andrea Tentori Montalto, Federico Musetti, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Riccardo Rullo, Ainur Salimova, KyuShik Shin, Yasen Stoilov

**Direction artistique et conception graphique** • Emily Crowell, Sonja Morris, Sarah E. Robinson

**Rédacteur en chef** • James Jacobs

**Éditeur** • Erik Mona

**Pour Black Book éditions :**

**Directeur de publication** • David Burkle

**Traduction** • Alizée Guimara, Aurélie Pesséas

**Relecture VF** • Roxane Collet, Sélène Meynier

**Mise en page VF** • Floriane Ballestra

& Romano Garnier

**L'équipe de Black Book éditions :**

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : août 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-928-5

ISBN (PDF) : 978-2-36328-929-2

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.

## TABLE DES MATIÈRES



### 1 PRÉSENTATION

6

Cette présentation décrit les continents et régions du monde appelé Golarion, ainsi que les planètes et les plans qui s'étendent au-delà... mais exercent leur influence par-delà leurs frontières jusqu'aux terres des prédictions perdues !

### 2 ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

12

Absalom est l'une des villes les plus anciennes et les plus influentes de Golarion. Elle fut fondée par le dieu vivant Aroden et abrite la légendaire cathédrale de la Pierrétoile. Plusieurs mortels ont traversé la mer Intérieure pour se rendre à Absalom et devenir des dieux après avoir passé l'épreuve de la Pierrétoile, tandis que d'innombrables aspirants encombrent les rues dans l'espoir d'être le prochain à connaître l'ascension.

### 3 L'ANCIEN CHÉLIAX

24

Le Chéliax et ses voisins formaient autrefois l'un des empires humains les plus puissants de la mer Intérieure et restent aujourd'hui encore des forces non négligeables en mer Intérieure, soutenues par les Enfers eux-mêmes.

### 4 L'ÉTENDUE DU MWANGI

36

Pays caractérisé par son abondance, l'Étendue du Mwangi est dominée par de puissantes cités-états. Mais une révolution a bouleversé la région : un nouveau pays a renversé son gouvernement colonialiste et cherche à présent des alliés.

### 5 LES HAUTES MERS

48

Les pirates, les monstres marins et la capricieuse déesse des vagues règnent sur les océans de Golarion. Ceux qui naviguent en haute mer dépendent seulement d'eux-mêmes et de leur bonne fortune !

### 6 L'ŒIL DE L'EFFROI

60

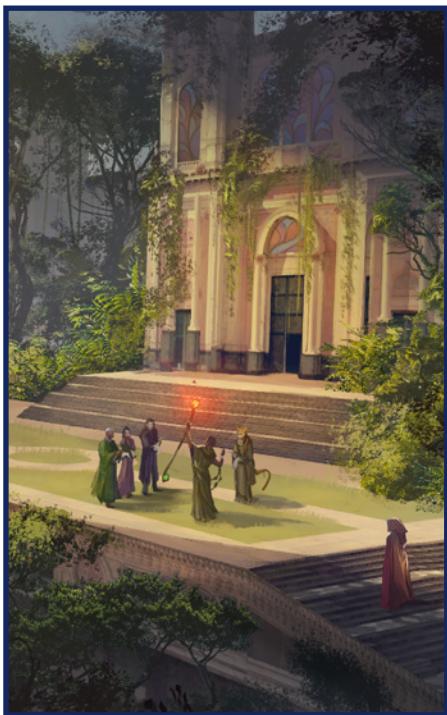
Le mal prévaut à présent là où se dressait jadis un bastion sacré créé pour lutter contre lui. Tar-Baphon tient à présent dans son étreinte glacée tout ce qui entoure l'île de la Terreur et les nations en guerre voisines de la liche doivent à présent s'unir ou périr.



PAIZO INC.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
paizo.com



BLACK BOOK ÉDITIONS  
50, Jean Zay  
69800 St PRIEST  
black-book-editions.fr



## 7 LA ROUTE DORÉE

Nommées pour leurs sables dorés et les richesses qui transitent par leurs marchés, les nations de la route Dorée ont bâti leur empire sur le commerce. Là, les villes regorgent d'opportunités, mais le désert menace toujours de les engloutir, elles et leurs richesses.

## 8 LES ROYAUMES ÉTINCELANTS 84

Les Royaumes étincelants abritant le puissant Taldor, les pays nataux des elfes et des nains, le bastion démocratique qu'est l'Andoran et la nation ensanglantée du Galt, ils sont le berceau d'une partie des lignées les plus anciennes de Golarion et de ses meilleurs chevaliers, ainsi que de siècles d'intrigues mortelles.

## 9 LES TERRES BRISÉES 96

La pénurie et les luttes sont le lot quotidien des Terres brisées. Les gens y mènent une rude existence, en proie aux démons désespérés, aux monstruosités métalliques et aux déprédations cruelles et impitoyables de leurs propres voisins.

## 10 LES TERRES IMPOSSIBLES 108

Entre une ville obligée de vivre sans magie et un royaume entièrement dirigé par des morts-vivants, les Terres impossibles portent les stigmates d'une ancienne guerre entre deux des magiciens les plus puissants de Golarion.

## 11 LES TERRES DES SAGAS 120

Pleines de légendes antiques et de héros épiques, les Terres des sagas ont été le théâtre d'événements incroyables au cours de la dernière décennie.

## 12 GLOSSAIRE ET INDEX 132

72

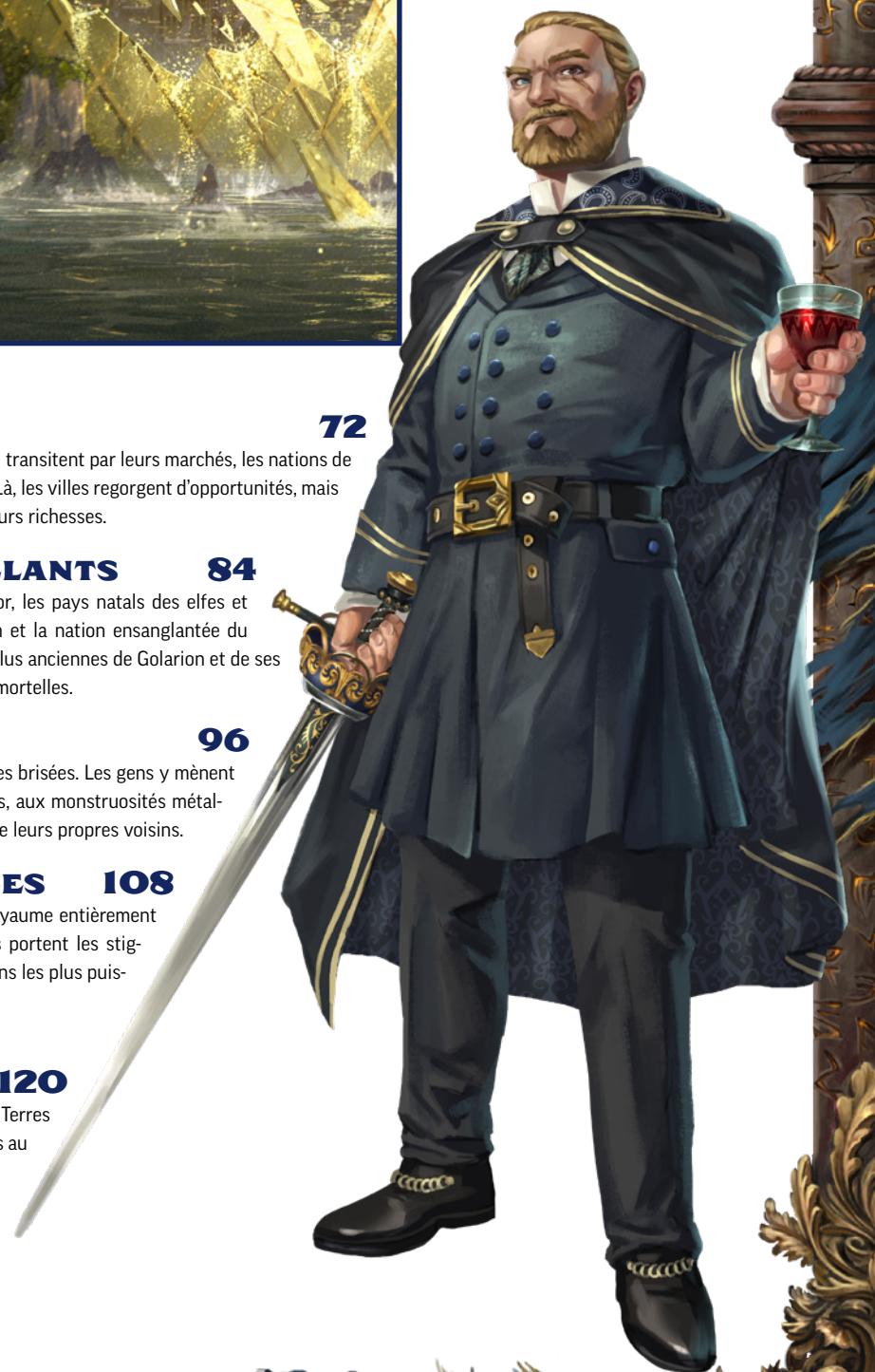
84

96

108

120

132







FM19

## CHRONOLOGIE DE GOLARION

Voici un résumé qui relate certains des événements qui ont marqué l'histoire de Golarion tout en mettant l'accent sur ceux ayant impacté la région de la mer Intérieure. Toutes les dates sont indiquées dans le calendrier absalonien ratifié (AR) et donc calculées en fonction de la date de la fondation de la cité éponyme. En raison du manque relatif d'archives fiables à leur sujet, les époques précédant l'âge des ténèbres ne sont pas présentées. Ces dernières incluent, dans l'ordre, l'âge de la création, lors duquel la première vie mortelle est apparue, l'âge des serpents, qui correspond à la période où les hommes-serpents ont formé le premier grand empire de Golarion, et l'âge des légendes pendant lequel les premiers empires humains ont gagné en puissance, le plus célèbre étant l'empire azlant.

### L'ÂGE DES TÉNÈBRES

-5293 AR Les monstrueux alghollthus provoquent la Chute pour éradiquer leurs serviteurs humains qui avaient osé les défier. Les impacts de météorites forment la mer Intérieure, rayent de la carte les empires azlant et thassilonien et plongent le monde dans les ténèbres pendant un siècle. Les elfes quittent Golarion par la Pierre de Sovyrian ou partent se cacher dans les coins les plus reculés.

-4987 AR Les nains accomplissent leur Quête du ciel et émergent à la surface de Golarion pour la toute première fois, précédés des orcs qu'ils chassaient.

### L'ÂGE DE L'ANGOISSE

-4202 AR Les gnomes arrivent pour la première fois dans le plan matériel, fuyant un mystérieux fléau du Premier Monde maintenant tombé dans l'oubli.

-4120 AR Dans le nord du Garund, l'empire jistka s'impose comme le premier empire humain de la région de la mer Intérieure depuis la Chute.

-3923 AR La fosse de Gormuz s'ouvre au Casmaron, libérant l'immense rejeton de Rovagug qui saccage tout sur son passage.

-3502 AR Le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques ramènent la magie en mer Intérieure pour la première fois depuis la Chute.

## PRÉSENTATION

On ne naît pas héros, on le devient : contraints à nous transcender par des circonstances extraordinaires et façonnés par le monde qui nous entoure.

Ce livre est un guide de ce monde-là. Dans ces pages, vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur le cœur de l'univers de Pathfinder qu'on appelle la région de la mer Intérieure, de ses villes et villages que vos héros considèrent comme leurs foyers à ses confins bien plus sauvages, en passant par les tanières de monstres où ils risqueront tout en quête de gloire et d'argent. Toutes ces informations pourront aider les joueurs à mieux visualiser le cadre dans lequel ils vont jouer, à donner corps à des concepts de personnages existants ou à les inspirer lorsqu'ils ne savent pas quoi jouer. Votre magicien est-il un nécromancien du royaume hanté d'Ustalav, formé pour combattre les armées de morts-vivants du Tyran qui Murmure ? Ou bien s'agit-il d'un jeune étudiant de l'Arcanarium d'Absalom, la Cité au centre du monde ? À moins que vous ne soyez un audacieux prêtre des déserts brûlants de Qadira, capable d'annihiler manticores et autres génies grâce à la lumière éclatante de la déesse du soleil Sarenrae, ou encore un homme d'armes des terres glacées des Rois des Linnorms. Quel que soit votre choix, vous trouverez ici de riches détails pour donner le meilleur passé possible à votre personnage ainsi que de nouveaux historiques, dieux, dons, sorts et règles afin de vraiment personnaliser le héros de vos rêves.

De même, les maîtres de jeu y découvriront un monde riche et passionnant, débordant de centaines de personnages, d'histoires et de lieux exaltants pour laisser libre cours à leur imagination, ainsi que de nouveaux équipements et objets magiques pour récompenser leur groupe d'aventuriers. Enverrez-vous votre groupe dans les terres sauvages de Numérie à la recherche d'un vaisseau spatial accidenté afin de récupérer sa technologie extra-terrestre ? Vont-ils combattre des diables au Chéliax ou plutôt s'allier avec les créatures des Enfers pour reprendre en main un empire en crise ? Ils pourraient également s'aventurer dans les anciennes pyramides d'Osirion où des momies protègent une magie immémoriale, ou encore combattre des dragons au Belkzen tant bien que mal gouverné par des orcs irascibles. Pirates, géants, elfes, nains, vampires ou sphinx, Pathfinder ne manque pas de menaces et antagonistes ni de trésors cachés dans les ruines d'empires perdus, dans les temples de dieux oubliés ou même simplement dans les ombres entourant le feu de camp de vos aventuriers.

La mer Intérieure vous attend ! Êtes-vous prêts ?

## LE MONDE DE GOLARION

Bien que le multivers soit vaste, la plupart des aventures de Pathfinder se déroulent à Golarion, une planète remplie de magie et de mystères où des héros mortels peuvent s'élever au rang de dieux et des monstres terrifiants menacent des civilisations tout entières. Ce livre se concentre sur la mer Intérieure, véritable cœur des campagnes de Pathfinder, qui se compose du continent avistanais et, un peu plus au sud, du tiers septentrional du continent garundais. Cependant, Golarion est plus vaste encore qu'une nation ou qu'un continent et les aventuriers de la mer Intérieure peuvent voyager par monts et par vaux en quête de gloire. Ci-dessous, un bref tour d'horizon de plusieurs régions importantes de Golarion.

### ARCADIE

Il y a un millier d'années de cela, le puissant empire Razatlan s'empara de toutes les nations plus faibles afin de s'étendre sur tout le continent, marquant ses victoires par la construction d'immenses pyramides. Mais après l'impact d'une météorite qui ravagea le territoire et détruisit la civilisation razatlanaise, les nations qui naquirent de ces ruines furent contraintes de coopérer pour survivre. Étonnamment, les innombrables cultures d'Arcadie demeurent, depuis ce jour, pacifiques et isolationnistes, concentrant leur énergie sur le bien-être de leurs citoyens. Des ingénieurs de la terre des Lacs du Nord, qui fabriquent des machines astucieuses à partir des dépôts de métal céleste bien plus faciles à trouver qu'à l'habitude, aux dieux-héros de Xopatl et autres régions éloignées au sud, les peuples d'Arcadie apprécient tout autant de vivre de façon sédentaire dans les zones terrassées des montagnes ou les maisons sur pilotis des bayous que de partir vers l'ouest pour s'installer dans les vastes plaines d'une région encore peu habitée. La plupart des Arcadiens regardent avec méfiance les cultures étrangères tournées vers la conquête. C'est pourquoi les impatients colons avistanais sont restreints à une étroite bande du littoral longeant la côte Broyante depuis le Protocole Segada qui autorise uniquement les

## L'ÂGE DE LA DESTINÉE

- 3470 AR Fondation de l'Osirion antique
- 2323 AR Les aéromanciens rivains fondent Kho, leur première cité volante.
- 1281 AR Les descendants des Azlants s'allient avec les peuples humains locaux pour fonder le Taldor, premier empire humain en Avistan depuis la Chute.
- 892 AR Les nations du Geb et du Nex, toutes deux gouvernées par des magiciens, entament une guerre magique qui durera plusieurs siècles.
- 632 AR La Tarrasque, le plus puissant rejeton de Rovagug, fait des ravages en Avistan, avant d'être enfin vaincu et emprisonnée.

## L'ÂGE DU COURONNEMENT

- 1 AR Aroden, le dernier des Azlants, fait sortir la Pierrétoile et l'île de Kortos des profondeurs de la mer Intérieure, gagnant ainsi le titre de dieu vivant. Fondation d'Absalom.
- 1893 AR Norgorber passe l'épreuve de la Pierrétoile et devient un dieu à son tour.
- 2632 AR Les elfes quittent leur refuge à Sovyrian et retournent sur Golarion pour refonder la nation de Kyonin.
- 2765 AR Cayden Cailéan survit à l'épreuve de la Pierrétoile malgré son ivresse et devient un dieu.
- 3203 AR Bien que tué par Aroden, le roisorcier Tar-Baphon revient sur terre sous la forme d'une liche connue sous le nom de Tyran qui Murmure, ralliant les hordes d'orcs pour semer la terreur en Avistan.
- 3313 AR La reine-sorcière Baba Yaga s'empare d'une partie des Terres des Rois des Linnorms et fonde le royaume d'Irrisen plongé dans un hiver éternel.
- 3660 AR Le Fléau draconique débute au Taldor : des dragons contrôlés par magie saccagent le pays durant plus d'une décennie.
- 3754 AR Le Taldor lance la Croisade étincelante, une guerre longue de plus de 70 ans contre le Tyran qui Murmure. La liche est enfin arrêtée et emprisonnée à Gibet, mais pas avant d'avoir tué la déesse guerrière Arazni, héritage d'Aroden. La nation du Dernier-Rempart est fondée pour veiller à ce que ce monstre y reste enfermé.
- 3832 AR Ioméda, héroïne de la Croisade étincelante, passe l'épreuve de la

quelques individus ayant gagné la confiance de la population locale à passer exceptionnellement derrière la ligne des montagnes protectrices et gagner l'intérieur du continent.

## AVISTAN

Fondé par des immigrants et réfugiés de tous horizons, ce continent septentrional est un véritable camaïeu de cultures cosmopolites. Dans les terres au sud de la mer Intérieure, différentes puissances politiques urbaines se disputent le pouvoir. Le Chéliax soutenu par les Enfers, l'empire déchu du Taldor et la démocratie arriviste d'Andoran. Au nord, dangers (et opportunités) attendent les aventuriers derrière chaque colline du territoire orc de Belkzen et de la Plaie du Sarkaris dont les terres ont été ravagées par les démons. Les nations installées au nord sont à peine moins dangereuses, que l'on s'oriente vers les terres sauvages de Varisie, l'Irrisen gouverné par les sorcières, les landes gothiques d'Ustalav ou les contrées barbares du Nidal. L'Avistan a également la particularité de concentrer plusieurs cultures non humaines de la région de la mer Intérieure. Dans les montagnes des Cinq Rois, les nains tentent de reconstruire leur empire perdu tandis que les elfes protègent les terres reconquises dans la forêt de Kyonin, leur refuge depuis leur retour à Golarion à la fin de l'âge des ténèbres.

## CASMARON

Sous le grand œil de la mer intérieure de Castrovin, le continent de Casmaron est à la fois densément peuplé et sinistrement désolé. En effet, ses empires vibrant d'activité côtoient les ruines hantées d'anciennes civilisations. L'empire padishah du Kelesh règne en maître incontesté de l'Ouest grâce à une politique astucieuse et à la magie des génies. Le sud appartient aux royaumes Impossibles du Vudra et à leurs puissants rajahs. Les marchands affluent vers l'archipel d'Iblydos où de véritables légendes se promènent dans les rues sous la tutelle de sages cyclopes. Le royaume de Kaladay, quant à lui, fait preuve d'une grande xénophobie et interdit aux étrangers tout accès à ses fabuleuses cités. Des myriades de caravanes parcourent les routes commerciales entre ces nations, traversant la Mer Verte, étendue herbeuse où les nomades règnent en maîtres. Cependant, malgré tous les efforts de ces empires pour s'élever et prospérer, les ruines des grandes civilisations qui les ont précédés les confrontent sans cesse à leur propre mortalité. On peut citer la Iobarie, submergée par une vague de peste connue sous le nom de Mort étouffante ou encore la grande Ninshabur, rayée de la carte par un rejeton de Rovagug, monstrueuse progéniture du dieu de la destruction.

## COURONNE DU MONDE

Effroyables et gelées, les terres de la Couronne du Monde s'étendent sur le cercle arctique de Golarion et renferment la calotte glaciée de la planète (plus connue sous le nom de Haute Glace) ainsi qu'un cirque de montagnes lugubres, des forêts de conifères et des mers agitées. Elle est majoritairement peuplée par les Erutakis dont les centaines de tribus différentes vivent dans des villages de pêcheurs épars et choisissons de suivre les mammouths et les caribous à travers les terres glacées. Les enclaves ulfes et tianaises parsèment la taïga qu'on appelle le Cercle Extérieur, renonçant au confort des nations du sud au profit de la liberté offerte par les terres sauvages. À cela s'ajoutent les implantations éparses des elfes mages des neiges, des nains et des géants du givre ainsi que des prédateurs tels que les wendigos, les dragons et les rémorhaz. Cependant, la majeure partie de la Couronne est composée de déserts glacés, des terres désolées et sans piste occasionnellement parsemées de ruines étranges. Les plus célèbres de ces vestiges sont les Flèches-Sans-Nom, une cité extraterrestre aux édifices en forme d'étoiles et ornée de tours de plus de 600 m de haut que certains érudits jugent aussi anciennes que la formation de la planète elle-même. Malgré son indéniable dangerosité, la Couronne du Monde demeure très visitée en raison de la piste d'Aganhei, la route commerciale qui permet de connecter l'Avistan à Tian Xia par voie de terre. Chaque été, des caravanes désirant éviter les routes maritimes (aussi dangereuses que coûteuses) qui relient les deux continents entreprennent cette expédition arctique qui peut durer plusieurs mois.

## GARUND

Le Garund est une terre de déserts brûlants et de jungles infranchissables. La moitié septentrionale du continent est fortement liée à l'Avistan en raison des importantes routes commerciales qui parcourent la mer Intérieure, mais elle accueille

- 3980 AR Pierrétoile et devient le nouveau héraut d'Aroden.
- 3981 AR La Déchirure La faille de Droskar entre en éruption et malmène le sud de l'Avistan.
- 4081 AR Le Chéliax devient indépendant en se détachant du Taldor et emporte avec lui l'Andoran, le Galt et l'Isger. Commence alors une guerre civile d'une décennie surnommée la conquête du Pondéré. Le nouvel empire chélixien entame plusieurs siècles de conquêtes.
- 4307 AR Fondation de la Société des Éclaireurs à Absalom.
- L'ÂGE DES PRÉDIXONS PERDUS**
- 4606 AR Aroden meurt mystérieusement, laissant l'empire du Chéliax sans commandant divin. De nombreux fidèles d'Aroden se tournent alors vers lomédae qui respecte l'héritage de ce dernier et devient ainsi connue sous le nom de l'Héritière. L'Œil d'Abendego se forme sur la côte ouest du Garund, noyant le Lirgen et le Yamasa. La Plaie du Monde s'ouvre dans le nord de l'Avistan, libérant des démons qui rasent le pays de Sarkaris.
- 4622 AR Malgré sa déchéance, l'Église d'Aroden lance la première croisade mendéienne dans l'espoir de refermer la Plaie du Monde.
- 4640 AR Après des siècles de guerre civile, la maison Thrune s'allie avec les Enfers pour prendre le contrôle du Chéliax, inaugurant ainsi la sombre période politique dans laquelle se trouve toujours le pays.
- 4667 AR Une grande ferveur démocratique se répand dans l'est de l'Avistan et donne naissance à l'interminable Révolution rouge au Galt ainsi qu'à la plus fructueuse Révolution du peuple de 4669 AR en Andoran.
- 4697 AR Les guerres du Sang gobelin font des ravages en Isger, forçant des soldats de l'autre côté de la région de la mer Intérieure à intervenir.
- 4709 AR Golarion découvre l'existence des drows, des elfes maléfiques vivant sous terre.
- 4713 AR Les soldats de la cinquième croisade mendéienne parviennent à terrasser le seigneur démon Deskar et effectuent un rituel pour refermer la Plaie du Monde.
- 4714 AR En Numérie, l'intelligence artificielle Casandalee est érigée au

des cultures bien plus anciennes que celles de la plupart de ces voisins du nord. Là-bas, dans les déserts de sable, des aventuriers osiriens partent en quête d'antiques secrets cachés dans les pyramides de leurs ancêtres tandis que des colporteurs thuviens essaient de vendre des elixirs d'immortalité et que des rahadoumis non croyants refusent de se prosterner devant les dieux, même pour obtenir leur aide. À l'est, les vieux royaumes magiques du Geb et du Nex s'obstinent dans une guerre sans fin, à coups de sorts astucieux et d'attaques de morts-vivants. Quant à l'ouest, ses côtes sont balayées par un gigantesque ouragan, l'Œil d'Abendego, dont les rafales dévastatrices cachent pirates et autres assassins. Loin au sud, les hommes-lézards chevaucheurs de dinosaures partagent le territoire avec les matriarches d'Holomog désignées par les puissances célestes. Enfin, au cœur de tout cela, les jungles verdoyantes et les savanes de l'étendue du Mwangi abritent des centaines de coalitions traditionalistes, tribus et nations, toutes indépendantes.

## LES OCÉANS

La mer Intérieure fait partie des voies navigables les plus fréquentées de tout Golarion. Ce n'est donc pas une simple coïncidence si Absalom, la nation insulaire qui forme son noyau, est surnommée la Cité au centre du monde. Cependant, Golarion présente de nombreux océans bien plus vastes et regorgeant tous de trésors uniques et de dangers qui leur sont propres. Dans l'océan Antarkos, des marins courageux affrontent les vents violents et glacés du sud, contournant les géants aquatiques et les redoutables icebergs, alors que ceux qui voyagent sur les eaux de l'Embaral doivent faire face à un désert marin encalminé et sans vie foisonnant de ruines étranges et de pots au noir. Des petites flottes de marchands longent les côtes de l'océan Obari et tirent d'énormes profits du commerce entre le Garund et le Vudra en passant par l'Ibyldos, en raison des cyclones de feu et des dragons en maraude qui leur barrent les passages bien plus directs passant par la haute mer. Dans l'océan Arcadien, les ruines magiques de l'antique Azlant défient les marins avec leurs courants imprévisibles, compliquant encore davantage le voyage à travers ses eaux infestées de pirates. Du côté de l'Okaiyo, les marins sont confrontés à l'empire des sahuagins et leurs chers requins, qui règnent sur les eaux au-dessus de la fosse de Sintos. Seuls les plus téméraires ou les plus dépravés s'enfoncent dans les eaux profondes de la mer Aveugle, la voie maritime souterraine qui se cache sous l'océan Arcadien et s'écoule dans les couches les plus profondes de l'Ombreterre.

## OMBRETERRE

La croûte terrestre de Golarion est parsemée de crevasses et les continents sont reliés entre eux par un vaste réseau de tunnels et de cavernes. C'est de ces profondeurs qu'émergèrent les premiers nains et orcs. Cependant, rares sont les habitants qui regardent d'un bon œil ces mondes souterrains, car dans leurs tréfonds obscurs se cachent des prédateurs tout à la fois monstrueux et raffinés. Les érudits divisent l'Ombreterre en trois couches. La plus haute, le Nar-Voth, est celle qui ressemble le plus à un simple réseau de grottes. Ses tunnels sont peuplés de tribus isolées telles que les xulgaths, les deros, les duergars et les calignis ainsi que d'autres créatures de la surface qui sont venues se mettre à l'abri sous terre, mais qui ont été perverties par l'isolement et certaines forces maléfiques. La partie du milieu, la Sékamine, revendiquait autrefois un grand empire d'hommes-serpents, mais abrite maintenant presque uniquement des drows, ces elfes qui se sont réfugiés sous terre lors de la Chute mais furent corrompus par le déversement des pensées de Rovagug qui les convertirent au culte des démons. Enfin, la partie la plus profondément enfouie, l'Orv, est composée d'une série de cavernes de taille improbable, préservées depuis la naissance du monde par une magie extraterrestre. Chacune de ces cavernes contient son propre écosystème. Les habitants de l'Orv sont aussi crants que respectés par ceux des niveaux supérieurs.

## RUINES DE L'AZLANT

Il y a bien longtemps, pendant l'âge des légendes, l'un des premiers grands empires de l'humanité (si on en croit de nombreux érudits) vit le jour sur le continent azlant, guidé par le savoir et la magie extraterrestre des alghollthus aquatiques. Cependant, au fil des années, les Azlants devinrent arrogants et défièrent leurs maîtres. Pour les punir, les alghollthus firent tomber sur eux le cataclysme connu sous le nom de la Chute. Son impact fut tel qu'il provoqua un incroyable raz-de-marée qui engloutit l'empire tout entier et submergea une grande partie du continent. De nos jours, Azlant n'est plus

qu'un dédale non cartographié d'îles dévastées. Ses ruines sont peuplées de monstres et gardées par les elfes de la tour Acérée, de mystérieux guerriers qui surveillent le continent perdu pour éviter que de trop cupides imbéciles ne déclenchent, par inadvertance, une deuxième apocalypse. Certains aventuriers parviennent toutefois à déjouer leur attention et fouillent les ruines à la recherche d'anciennes formes de magie.

## SARUSAN

Le plus petit et le plus mystérieux des continents de Golarion se trouve au sud de la péninsule Valashmaï de Tian Xia, isolé du monde extérieur par de forts courants et de puissantes tempêtes. Selon la légende, ce continent était autrefois connecté à Tian Xia par un pont terrestre et abritait l'empire de Taumata, mais un jour les dieux brisèrent le pont et ses éclats formèrent l'archipel que l'on connaît aujourd'hui sous le nom des îles Errantes. Bien que l'archipel soit habité par le peuple Tian-Sing (dont l'apparence suggère une parenté avec des cultures Sarusan inconnues), même leurs propres légendes sur ce mystérieux continent sont imprécises et souvent incomplètes. Dans leurs chants et leurs archives à propos des empires perdus, Sarusan demeure une terre mystérieuse et sauvage où des mammifères géants, depuis longtemps disparus des autres continents, parcourent toujours les déserts glacés et les forêts denses. Les quelques expéditions modernes qui s'aventurent près de ces rivages décrivent des falaises menaçantes bordées de monolithes érodés et pas un de ceux qui ont accosté et se sont hasardés à l'intérieur des terres n'en est revenu. De plus, les rares marins qui rentrent chez eux après un tel périple ont tendance à mystérieusement oublier tous les détails de leur voyage peu de temps après leur retour, ce qui laisse à penser que l'isolement du continent n'est sûrement pas dû au hasard.

## TIAN XIA

Souvent surnommé « l'empire du Dragon », le Tian Xia est formé de nombreuses nations célèbres pour leurs relations étroites avec de vénérables et sages dragons à la fois souverains, conseillers et dieux, qui peuvent aller des dragons célestes qui exaucent les vœux des chefs du Quain au dragon royal qui règne sur Xa Hoi sous une forme humaine. La majeure partie du continent appartient aux États Successeurs, ces nations à l'est de la chaîne de montagnes le Mur du Paradis, qui ont gagné en puissance depuis l'effondrement de l'empire Lung Wa il y a un siècle de cela. En plus de ces peuples que l'on peut trouver en Avistan, ces nations rivales sont également occupées par de terrifiants onis, des tengus à tête de corbeau, des kitsunes vulpins, des samsarans réincarnés et bien d'autres créatures. Plus loin encore, à l'est, les samouraïs du Minkaï côtoient les kamis dans la forêt des Esprits pendant qu'au sud les nagas aux airs de serpent et leurs nagajis humanoïdes règnent sur les marais humides au fin fond de la jungle Valashmaï.

## LE SYSTÈME SOLAIRE

Comme la plupart des planètes, Golarion fait partie d'un système solaire comprenant d'autres mondes, dont un grand nombre sont habités. Les plus proches du soleil sont le monde d'Aballon, sur lequel règnent des créatures mécaniques, et celui de Castrovel, recouvert d'une jungle peuplée de lashuntas aux pouvoirs psychiques. Akiton se situe juste après Golarion. Il s'agit d'une planète désertique habitée par de féroces guerriers et regorgeant de secrets anciens. Elle est suivie de Verces, une planète en rotation synchrone et à la technologie très avancée. La Diaspora, la ceinture d'astéroïdes jouxtant cette dernière, est habitée par des êtres angéliques aux ailes de lumière. S'ensuit l'effroyable Eox aux mains des incantateurs morts-vivants qui ont été transformés ainsi, il y a bien longtemps, par une apocalypse qui a enflammé l'atmosphère de la planète. Triaxus le Vagabond circule entre toutes ces planètes. Son orbite erratique donne lieu à des saisons pouvant durer des siècles entiers et à une alternance entre deux environnements. Plus loin, Liavara et Bretheda, les planètes géantes de gaz, accueillent des nuées de créatures intelligentes ressemblant à des dirigeables, ainsi que des myriades de lunes débordant de fantastiques cultures terrestres. Quant à Apostae, l'étrange technologie que renferment les dédales de corridors de cette planète à moitié creuse suggère qu'il s'agit en fait d'un ancien vaisseau spatial victime d'un sinistre inconnu. Pour finir, Aucturn, également appelée l'Étrangère, est une planète remplie d'une effroyable magie. Ses pensées secrètes et ses cultistes bafouilleurs exercent une influence maléfique sur Golarion pour y réaliser leurs noirs desseins.

rang de divinité.

4715 AR Au Chéliax, les troubles civils poussent le Corbel à faire sécession. Une révolte similaire est écrasée en Isger par des agents chélaxiens.

4717 AR Absalom interdit l'esclavage, réduisant considérablement le commerce d'esclaves dans toute la mer Intérieure.

4718 AR Après un millénaire à se cacher, les seigneurs des runes font leur retour et fondent le Nouveau Thassilon dans les terres de la Varisie.

4719 AR Année en cours. Il y a peu, Tar-Baphon s'est échappé de sa prison, détruisant sur son passage la nation du Dernier-Rempart et faisant des ravages dans tout l'Avistan avant d'être enfin repoussé vers l'île de la Terre.

## LE TEMPS

Comme la Terre, Golarion tourne sur son axe en environ 24 h. Une semaine compte 7 jours et une année 52 semaines. Pour que ce calendrier reste synchronisé avec une année astronomique, un jour intercalaire est ajouté au deuxième mois de l'année une fois tous les 4 ans.

## LES MOIS ET LES JOURS

Voici le nom des mois de l'année dans la région de la mer Intérieure.

Abadius (janvier)  
Calistril (février)  
Pharast (mars)  
Gozran (avril)  
Desnus (mai)  
Sarenith (juin)  
Érastus (juillet)  
Arodus (août)  
Rova (septembre)  
Lamashan (octobre)  
Neth (novembre)  
Kuthona (décembre)

Voici les noms des jours.

Lundi (lundi)  
Mardi (mardi)  
Mercredi (mercredi)  
Jeudi (jeudi)  
Vendredi (vendredi)  
Samedi (samedi)  
Dimanche (dimanche)

## PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE RÈGLES

Parfois, un bloc de statistiques pour un élément de règles peu courant peut inclure une entrée en gras Accès qui énumère des critères spécifiques. Un personnage qui répond aux critères listés dans l'entrée Accès, souvent grâce à un lien avec un lieu particulier ou à l'appartenance à une organisation spécifique, gagne l'accès aux nouveaux éléments de règles. Par exemple, un personnage provenant du Taldor gagne l'accès à l'archétype Lames du lion même s'il est peu courant.

## ARCHÉTYPES

Pour utiliser les archétypes présentés dans ce livre, il vous faudra choisir les dons d'archétype au lieu des dons de classe. Une fois que vous possédez le don de dévouement, vous pouvez sélectionner un don de cet archétype à la place d'un don de classe, à condition que vous remplissiez ses prérequis. Le don d'archétype que vous sélectionnez reste soumis aux restrictions de sélection du don de classe qu'il remplace. Les dons d'archétype que vous obtenez à la place d'un don de classe sont appelés dons de classe d'archétype.

Parfois, un don d'archétype fonctionne comme un don de compétence au lieu d'un don de classe. Ces dons d'archétypes ont le trait de compétence et vous les sélectionnez à la place d'un don de compétence ; sinon, suivez les mêmes règles que ci-dessus. Mais ce ne sont pas des dons de classe d'archétype (par exemple, pour déterminer le nombre de points de vie que vous obtenez grâce au don d'archétype Résilience du guerrier).

Chaque don de dévouement d'archétype correspond à une certaine partie du temps et de la concentration de votre personnage.

Ainsi, une fois que vous avez sélectionné un don de dévouement pour un archétype, vous devez satisfaire ses conditions avant de pouvoir obtenir un autre don de dévouement.

En règle générale, vous remplissez les conditions d'un don de dévouement d'archétype en obtenant un certain nombre de dons à partir de la liste de cet archétype.

Vous ne pouvez pas réapprendre un don de dévouement tant que vous avez d'autres dons venant de cet archétype.

Parfois, un don d'archétype vous permet de gagner un autre don. Vous devez toujours satisfaire aux prérequis du don que vous obtenez de cette manière.

## LE GRAND AU-DELA

L'univers de Golarion, aussi connu sous le nom de plan matériel, ne représente qu'une pièce de l'immense puzzle que forme la réalité. D'autres dimensions et plans d'existence, plus connus sous le nom de Grand Au-Delà, sont tout aussi centraux dans la vie quotidienne des habitants de Golarion, à la fois pour la magie et les monstres qui en proviennent, mais aussi pour le Cycle des âmes que tout esprit mortel doit suivre.

Bien qu'il soit difficile pour l'esprit mortel d'appréhender la véritable forme du multivers, il est possible de comparer ce dernier à un énorme fruit : la peau qui englobe le tout forme la Sphère extérieure, le plan astral correspond à la chair, et tous les autres plans se mélangent au centre comme un noyau. En son centre se trouve le plan de l'énergie positive à l'origine de l'énergie des âmes qui prend vie et conscience pour former les mortels du plan matériel. À leur mort, ces derniers s'élèvent vers la Rivière des âmes pour rejoindre les plans extérieurs où leurs âmes seront de nouveau absorbées pour recommencer le cycle.

Vous trouverez une courte présentation des différents plans majeurs ci-dessous.

## LE PLAN ASTRAL

Il s'agit du vide argenté qui relie la Sphère extérieure à tous les autres plans. Il ne se compose de rien d'autre que la Rivière des âmes transportant les esprits mortels vers la vie après la mort qui les attend dans la Sphère extérieure.

## LES PLANS ÉLÉMENTAIRES

Chacun de ces quatre royaumes est dédié à un élément (air, terre, feu et eau) et ils s'enroulent les uns sur les autres comme les couches d'un oignon. Il s'agit également des lieux de naissance des élémentaires, génies et autres créatures similaires.

## LES PLANS D'ÉNERGIE

Parfois nommé la forge de la Création ou le feu Cosmique, le plan de l'énergie positive est le brasier originel où naissent les âmes et représente donc la première étape de leur voyage. Son jumeau, le plan de l'énergie négative, est une gueule grande ouverte d'entropie à laquelle seuls les morts-vivants et autres abominations peuvent échapper à la destruction.

## LE PLAN ÉTHÉRÉ

Ce royaume brumeux et spectral relie tous les plans de la Sphère intérieure entre eux, permettant ainsi à ceux qui s'y trouvent de voir ou même de voyager entre les mondes.

## PLAN DE L'OMBRE

Ce miroir sombre et inversé du plan matériel ne suit pas les mêmes lois de l'espace et de la distance, ce qui encourage les pratiques (quoique dangereuses) voyages magiques.

## PLAN MATÉRIEL

Le plan matériel englobe l'univers de Golarion, mais aussi d'innombrables autres, et sert de lieu de vie à la majeure partie des mortels.

## PREMIER MONDE

Il s'agit en quelque sorte de la première esquisse du plan matériel produite par les dieux. Dans ce royaume, la nature est restée à l'état sauvage et les lois de la physique changent sans cesse. Situé juste derrière le monde des mortels, il est le foyer ancestral des gnomes et des fées.

## SPHÈRE EXTÉRIEURE

Lorsque les mortels parlent de l'au-delà, ils parlent généralement de la Sphère extérieure où les royaumes dirigés par des dieux sont peuplés par les âmes transformées des morts. La Rivière des âmes prend fin dans le Cimetière où les individus sont jugés par la déesse Pharsma qui les répartit dans les différents royaumes selon leurs valeurs morales et leurs croyances. Ces âmes se transforment éventuellement en extérieurs ou se fondent dans l'essence même des plans. La Sphère extérieure réunit tout, de la vertueuse montagne du Paradis à l'inimaginable chaos du Maelstrom, en passant par les failles bruyantes des Abysses, la cité mécanique d'Axis et bien d'autres lieux.



# ABSOLOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

## NATIONS



ABSOLOM (N)  
Grand Conseil  
Capitale : Absalom (303 900)

## PEUPLES

Tous

## LANGUES

Toutes

## FACTIONS



Agitateurs



Chevaliers  
du Dernier-  
Rempart



Société des  
Éclaireurs

## RELIGIONS



Abadar



Irori



Cayden  
Cailéan



Norgorber



Iomédae



Shélyn

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Armures/  
Armes



Livres/  
Connaissances



Textile



Bois de  
construction



Articles de  
luxe et art



Objets  
magiques



Minerais



Produits de la  
mer



Métal céleste



Navires



Bijoux/  
Pierres précieuses



## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

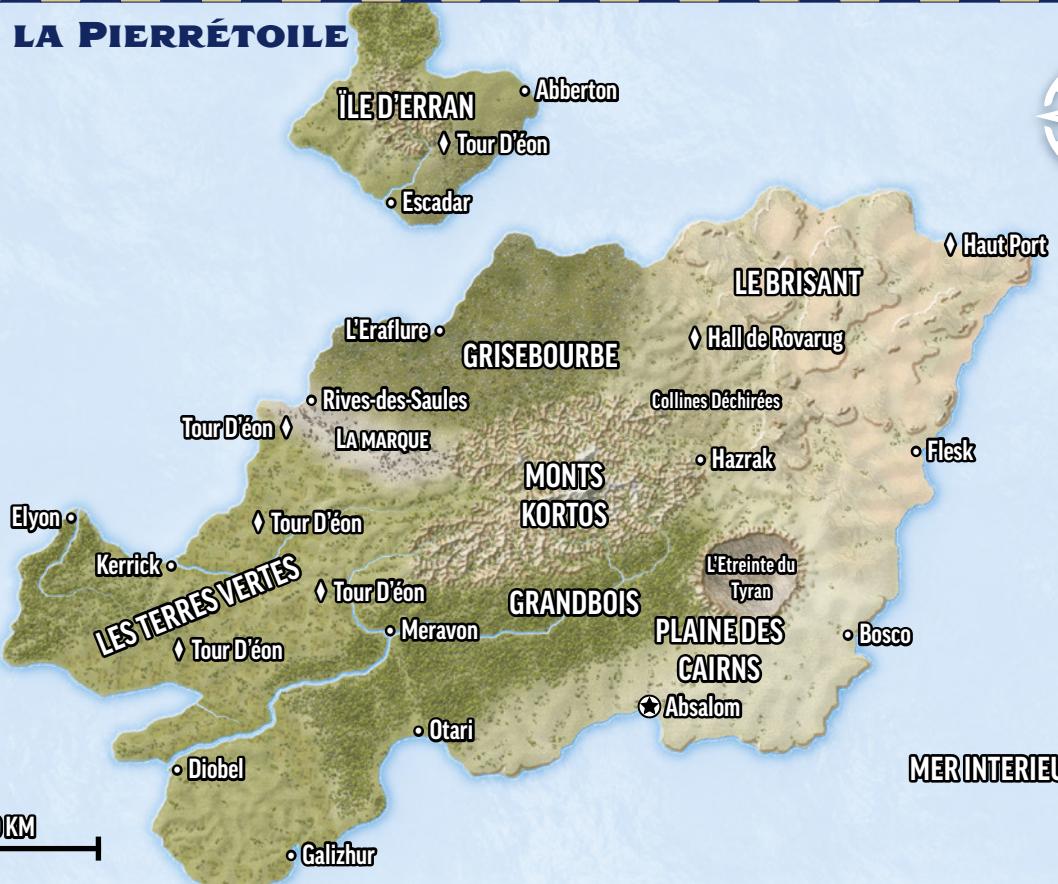
ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

## ÎLE DE LA PIERRÉTOILE



80 KM

MER INTERIEURE

## CHRONOLOGIE

- 1 AR Aroden fait sortir la Pierrétoile (et l'île de Kortos elle-même) des profondeurs de la mer Intérieure, gagnant ainsi le titre de dieu vivant. Il fonde Absalom et fait d'elle le nouveau foyer des milliers de fidèles affluent sur cette île sortie des eaux pour rendre hommage au lieu de son apothéose. Premier Siège d'Absalom.
- 23 AR Voradni Voon attaque Absalom, rassemblant plusieurs grandes armées de centaures sur les plaines à l'est de l'île pour submerger les défenses de la jeune cité. D'un revers de la main, Aroden déclenche un cataclysme qui fait trembler la terre, tue Voon et piège ses sbires dans l'arrière-pays de Kortos.
- 166 AR L'archimage Nex tente en vain d'assiéger Absalom, érigant la tour de Nex qui surplombe de ses 1500 m de haut l'actuelle plaine des Cairns.
- 430 AR Le Siège pirate d'Absalom. Après qu'Aroden est parti d'Absalom pour profiter plus pleinement de sa divinité, des vauriens venant de la mer Intérieure pensent profiter de son absence pour mener des raids et instaurer des blocus contre la cité. Pour sa sécurité, cette dernière est contrainte de faire appel à des mercenaires étrangers qui demandent en échange des terres et des titres.
- 1298 AR Les mystérieux Rois-Prophètes attaquent Absalom lors du siège des Prophètes. Le fort des Guetteurs est construit pour répondre à la menace.
- 2850 AR Le Siège invoqué Les seigneurs de l'Arc du Nex attaquent Absalom, mais sont finalement repoussés par les défenseurs de la cité.
- 3637 AR Karamoss, le « Mage mécanique » numérien, attaque Absalom dans le but de s'emparer de la Pierrétoile, cette source de pouvoir sans égal. Ses automates de métal sont vaincus par les druides de la ville.
- 4137 AR Sous la bannière du prince conquérant Haliad Ier, le Chéliax tente pour la première fois d'assiéger Absalom mais en vain. Suivent trois autres tentatives sur les trois siècles suivants.

Des millénaires après que la Chute a créé une faille entre les continents et ainsi donné naissance à la mer Intérieure, le légendaire héros Aroden surgit des ténèbres de l'Histoire pour embrasser sa divine destinée. Grâce au pouvoir arcanique amoncelé pendant un millénaire, le dernier survivant de l'antique Azlant fit émerger des profondeurs de la mer Intérieure un cristal originaire d'un autre monde, le cœur de l'arme qui avait détruit sa terre natale. Son interaction avec cette gemme extraterrestre, la *Pierrétoile*, prouva la valeur d'Aroden et fit de lui un dieu vivant. Ayant accompli cet exploit, il s'empessa de sortir des eaux l'île de Kortos tout entière et fonda la colonie d'Absalom à l'endroit exact où il avait été divinisé afin d'y rassembler ses fidèles, de plus en plus nombreux. Il nomma l'île « Kortos », qui signifie « Pierrétoile » en ancien azlant. Près de 5 000 ans plus tard, malgré la mort de son fondateur divin, cette ville s'est développée au point de devenir l'une des plus grandes métropoles de Golarion et de prendre le nom de « Cité au centre du monde ».

Aroden s'autoproclama protecteur non seulement des Azlants, mais aussi de toute l'humanité, et fit venir à Absalom des mystiques de tous les territoires humains afin qu'ils partagent leurs secrets. Des pèlerins de l'Osirion, du Qadira, du Taldor et bien d'autres pays encore se rendirent à Absalom pour rendre hommage au puissant dieu-roi de cette cité, s'émerveiller de ses exploits irréalisables et s'employer à accomplir de grandes choses à leur tour. Nombre d'entre eux fondèrent des ordres et des institutions d'apprentissage ésotérique qui perdurent encore aujourd'hui.

En ces temps reculés, les pèlerins ne furent pas les seuls à s'intéresser aux richesses grandissantes d'Absalom, ainsi qu'à l'inestimable pierre précieuse en son centre. Les histoires sur l'ascension d'Aroden grâce à la *Pierrétoile* se répandirent et séduisirent le chef de guerre minotaure Voradni Voon, conquérant du Casmaron central. Ce dernier manigança alors pour arracher la pierre précieuse au dieu de l'humanité et devenir lui-même une divinité. Voon construisit l'immense portail d'Airain dans les grandes plaines à l'est de Kortos. Ses hordes de minotaures, harpies et centaures le traversèrent pour voyager des terres lointaines de l'Ibylydos à Kortos et ainsi atteindre Absalom. Son attaque, que l'on nomma plus tard le Premier Siège d'Absalom, le mena jusqu'aux portes de Fort Azlant avant d'être déjouée par Aroden lui-même. Le Dernier Azlant repoussa jusqu'aux plaines Voon et son armée, disloquant cette dernière à coups de puissants tremblements de terre qui firent également voler en éclats le portail d'Airain. Cependant, l'assaut de Voon n'était que le premier d'une longue liste : des prétendus conquérants attaquèrent Absalom plus d'une centaine de fois pendant les cinq millénaires qui suivirent le Premier Siège. Malgré tout, la cité ne tomba jamais.

Mais tous les aspirants dieux ne vinrent pas à Absalom à la tête d'une armée. Au cours des dernières années, au moins trois humains (Norgorber en 1893 AR, Cayden Cailéan en 2765 AR et Iomédae en 3832 AR) employèrent des méthodes plus subtiles pour entrer dans la cathédrale de la Pierrétoile et s'élever au rang de divinité par son biais. Leurs fidèles, ainsi que les membres de divers cultes dédiés à d'innombrables aspirants dieux qui ne rencontrèrent pas le même succès qu'eux, s'ajoutèrent au nombre croissant de communautés religieuses d'Absalom, de nouveaux temples s'efforçant de convertir les individus en quête de vérité religieuse et les fanatiques de la cité.

Tar-Baphon le Tyran qui Murmure, un ancien ennemi d'Aroden, est le dernier à avoir essayé de conquérir la ville d'Absalom, il y a deux mois de cela. Son audacieuse attaque-surprise n'est d'ailleurs pas sans faire penser au tout premier siège mené par Voradni Voon. Comme de nombreuses fois par le passé, des héros téméraires vinrent défendre Absalom. Ils triomphèrent du roi-liche et le renvoyèrent sur l'île de la Terreur. Toutefois, les Absalomiens sont convaincus que le Tyran reviendra dans les années à venir, à la tête d'une armée bien plus grande d'horreurs mortes-vivantes. La question est de savoir combien de potentiels conquérants viendront aux portes d'Absalom avant cela.

## ABSALOM

Absalom abrite certains des plus beaux et plus anciens édifices et monuments de toute la mer Intérieure. En presque cinq millénaires, Absalom fut construite et reconstruite encore et encore, créant petit à petit tout un panel de styles architecturaux dont la diversité s'apparente à celle de ses innombrables citoyens et visiteurs qui se pressent dans les rues et sur les places de marché. Plus d'une dizaine de districts se blottissent derrière ses murs, tous aussi grands, si ce n'est plus, que les capitales d'autres pays et débordants de lieux et d'intrigues qui séduisent tout autant les résidents que les aventuriers à la recherche du grand frisson. Voici la liste de ces districts.



## ABDALOM

### LA COUR DES EXALTÉS

Peu de temps après avoir sorti des eaux l'île de Kortos, Aroden utilisa son nouveau pouvoir divin pour ériger la cathédrale de la Pierrétoile, une série déconcertante de passages piégés et de chambres déroutantes changeant sans cesse pour venir à bout de tous ceux qui essaieraient de marcher sur ses traces. Au cœur d'Absalom, la cathédrale siège sur une colline rocheuse et solitaire au centre d'un gouffre en apparence sans fond. D'immenses et fastueux temples dédiés aux dieux majeurs de Golarion encerclent le gouffre et les anciens quartiers qui s'étendent depuis celui-ci. Près d'eux se trouvent des églises et d'autres lieux saints moins importants dédiés à des divinités puissantes et oubliées. Dans le district, le plus ancien temple dédié à Aroden, qui est aussi le tout premier d'Absalom, fait partie des fiertés architecturales de la mer Intérieure. Cet édifice endommagé par les tremblements de terre sert maintenant d'ambassade au Chéliax, ce qui symbolise sans doute au mieux la chute du père fondateur d'Absalom.

### LES DOCKS

Les quais d'Absalom forment un district de tavernes, d'hôtels miteux et d'entrepôts. C'est un lieu très animé résonnant des chants des marins, des cris des dockers et du bruit des roues des chariots transportant les marchandises à travers les rues bondées. Des centaines de navires de tout Golarion s'amarrent chaque jour au port d'Absalom et des produits d'une multitude de pays transitent par les Docks pour atteindre les marchés de la cité. Le cimetière des Épaves, un véritable labyrinthe formé de carcasses de bateaux à moitié coulés, protège le port d'Absalom des invasions par la mer. S'ajoutent à cela des détachements de la flotte de la cité ainsi que les Chevaucheurs des vagues qui sortent de leur base à Escadar sur le dos de leurs hippocampes pour patrouiller dans la baie de Kortos et les eaux autour de l'île de la Pierrétoile.

### LE DISTRICT DU LIERRE

Centre artistique et culturel d'Absalom, le quartier du Lierre exhibe fièrement ses magnifiques manoirs, ses beaux jardins et ses résidents tout aussi charmants. Théâtres, salles de spectacle et de concert mondialement connus remplissent les rues bordées de lierre qui ont inspiré le nom du district, tout comme une dizaine d'autres

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

4307 AR Fondation de la Société des Éclaireurs à Absalom.

4606 AR Aroden meurt, marquant le début de l'âge des prédictions perdues.

4717 AR Le siège de la Chair fiélonne Wynsal Étoilé, le seigneur au pouvoir lors de ce siège, ordonne l'affranchissement de tous les esclaves d'Absalom prêts à se battre pour défendre la cité. Peu de temps après, le commerce d'esclaves et l'esclavage sont abolis à Absalom par décret du Grand Conseil.

4719 AR Année en cours. En un même mois, des aventuriers déjouent l'attaque-surprise du Tyran qui Murmure, et le seigneur-guetteur Ulthun II de la nation vaincu du Dernier-Rempart et le reste de son escorte décimée sont accueillis en héros à Absalom.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Les personnalités suivantes sont importantes pour Absalom et l'île de Kortos.



### AVID DE LA MAISON ARNSEN, SEIGNEUR SCION ET TERIARQUE DE DIOBEL

Le seigneur Avid espère pouvoir profiter de la disparition du seigneur Gyr de Gixx pour prendre sa place de primarque.



### WYSAL ÉTOILENÉ

Le Haut Conseil a nommé Wysal Étoilené, respectable capitaine retraité de la Première Garde de la ville, seigneur d'Absalom pendant le siège de la Chair Fiélonne de 4717.



### SEIGNEUR-GUETTEUR ULTHUN II

Le dernier seigneur-guetteur du Dernier-Rempart a fui à Absalom il y a seulement quelques mois. Ce seigneur paladin nidalais a conservé sa grande influence malgré sa défaite.



### LE DÉCEMVIRAT

Il s'agit des dirigeants masqués de la célèbre organisation d'explorateurs appelée la Société des Éclaireurs. Ce conseil est composé de dix Éclaireurs parmi les plus expérimentés.

de moindre réputation. Les gens du spectacle et autres artistes vivent grâce au patronage de la noblesse tandis que des écoles bardiques comme la Caverne blanche forment la future génération. Le district du Lierre est particulièrement populaire auprès des elfes et des demi-elfes, sûrement en raison de sa beauté naturelle.

## LE DISTRICT DES PÉTALES

Ce district dominant le reste de la ville du haut de la colline d'Aroden est le plus riche de tout Absalom. Sur les grandes avenues, des terre-pleins centraux en briques débordent de fleurs colorées qui donnent son nom au district. Les nobles familles les plus fortunées, les seigneurs marchands les plus puissants et les chefs de guilde possèdent des manoirs au district des Pétales, chacun s'employant à ce que le faste de sa demeure éclipse les autres. Le collège des Mystères, la plus vieille académie d'enseignement de la magie à Absalom, s'insère entre ces manoirs opulents et accueille en majorité les enfants de la noblesse de la cité. Les *irézoko*, les énigmatiques tatouages magiques qui recouvrent entièrement le visage des étudiants de maîtrise, sont des distinctions honorifiques. Dans le district des Pétales, ils ont tout autant de valeur que la plus élégante des robes créées par les maîtres couturiers de la cité.

## LES FLAQUES

Le quartier pauvre connu sous le nom des Flaques a toujours été sujet aux inondations, mais ces dix dernières années, les choses n'ont fait qu'empirer et l'eau monte maintenant jusqu'à hauteur de cuisse, si ce n'est plus, dans la majorité des rues du district. Les résidents qui refusent de fuir (dont un nombre non négligeable de personnes se cachant de la garde d'Absalom) se sont mis à construire des ponts et des rampes de fortune entre les bâtiments réputés pour leur proximité, donnant naissance à un réseau aussi vaste que confus de passerelles permettant aux courageux voyageurs dotés d'un bon équilibre de passer d'un bout à l'autre du district.

## FORT AZLANT

C'est Aroden lui-même qui conçut et érigea ce donjon fortifié comportant une multitude de tours. Sa structure dans le style traditionnel de l'ancien Azlant fut imitée à maintes reprises à Absalom, mais aussi dans le reste de la mer Intérieure. Le fort sert de quartier général à la Première Garde, l'armée d'Absalom qui surveille les éventuelles menaces extérieures. Par le passé, la chambre forte du donjon servit à abriter toute la population de la ville lors de situations d'urgence, comme lors du Premier Siège. Cependant, bien que cette chambre forte soit très grande, la population de la ville a bien trop augmenté depuis lors pour qu'elle s'y abrite de nouveau. La chambre forte renferme également les immenses tablettes arborant les Premières Lois d'Absalom écrites par Aroden, sur lesquelles se fonde toute l'administration de la ville.

## LA MONNAIE

La majeure partie des affaires commerciales d'Absalom a lieu dans ce dédale de rues très fréquentées et de places de marché bourdonnant d'activité. Du matin au soir, des marchands ambulants font l'éloge de leur marchandise en racolant les clients dans la rue, marchandant les prix dans des centaines de langues en criant par-dessus les bêlements du bétail, les représentations des musiciens et le bruit des roues des chariots sur les pavés. On raconte qu'au Grand Bazar, le plus grand marché de la ville, n'importe quel acheteur peut trouver presque tout ce qu'il désire du moment qu'il se donne la peine de fouiller les centaines d'étalages aux banderoles vives et les magasins semi-permanents de la place. À la nuit tombée, les quartiers les plus sordides de ce district deviennent de véritables repaires pour les criminels : les voleurs à la tire et les malfaiteurs des Flaques et des Docks viennent ici à la recherche de bourses bien remplies.

L'un des quartiers les plus dangereux de la Monnaie était autrefois l'un des plus prospères : une plate-forme surélevée en pierre, connue sous le nom d'allée des Souffrances, chef-lieu du commerce d'esclaves d'Absalom maintenant interdit. Aujourd'hui, il s'agit du cœur d'un bas quartier délabré que la garde notoirement corrompue (et surnommée avec cynisme la garde de Paille) veille à éviter. Les cavités sordides à l'intérieur de cette chaussée surélevée, autrefois connues sous le nom de Fosses des esclaves d'Absalom, sont aujourd'hui habitées par certains des criminels les plus désespérés et les plus dépravés de la cité.

## LA PORTE EST

Il faut parfois deux bonnes heures, si ce n'est plus, pour rejoindre les districts de l'autre côté de la ville en partant de la porte Est. Cependant, la majorité des résidents considèrent ce long trajet comme un prix raisonnable à payer pour vivre dans la sécurité, toute relative, de ces quartiers privilégiés. Quelques manoirs de la petite noblesse surplombent les toits de chaume du quartier qui abrite bien plus d'ouvriers et d'artisans que de membres de la haute société à la recherche des meilleures fréquentations. On y trouve également l'enclave des Bas-Azalants, Aquaville, qui accueille la plus grande concentration absalonienne de membres de cette ancienne lignée d'humains aquatiques. Elle est cachée à la vue des routes principales par une rangée d'habitations peu onéreuses où logent les gardes du district, les ouvriers et les commis.

Toujours à la porte Est, le luxuriant quartier de la butte Verdoyante abrite le Grand Terrier, l'arbre le plus grand et le plus ancien de toute l'île de Kortos. Ce figuier composé de plusieurs troncs couvre de son feuillage plusieurs pâtes de maisons, certains bâtiments devant être détruits ou modifiés pour s'adapter à sa croissance de plus en plus rapide (surtout ces dix dernières années). Même lorsque de véritables fléaux comme l'Étreinte du Tyran ou la Marque semblent voler toute sa vitalité à Kortos, le Grand Terrier continue de grandir et de s'épanouir année après année. Le Cercle de pierres est un culte fanatique qui prend soin de l'arbre et de Iolanthe, l'immortelle reine dryade vivant en son sein. Le Terrier est un refuge pour tous les aventuriers amoureux de la nature, comme les druides ou les rôdeurs, que le culte engage pour s'occuper de toute sorte d'affaires ayant pour but d'étendre l'influence de Iolanthe dans la ville et dans la Grande Kortos.

## LA PORTE OUEST

Tranquille et sécurisant, ce quartier résidentiel est occupé par les marchands de la classe moyenne, les commerçants populaires et les citoyens prospères qui n'ont pas les moyens de s'offrir des logements plus onéreux dans les quartiers chics des districts des Pétales ou du Lierre. Les magasins côtoient les maisons de ville et appartements dans la zone du district qui jouxte le quartier Étranger, mais la porte Ouest ressemble de plus en plus à un quartier résidentiel à mesure que l'on s'approche des murs de la cité, les maisons de petite taille laissant place à de modestes manoirs et des villas cossues.

## LE QUARTIER ÉTRANGER

Le quartier Étranger d'Absalom comporte des lotissements entiers aux couleurs de terres lointaines. Tavernes, pensions et auberges envahissent les rues proches des artères les plus passantes du district pour séduire ceux qui arrivent à Absalom, par les terres ou par la mer, et cherchent à se reposer un moment parmi de chaleureux inconnus bavardant dans une symphonie de langues diverses. Le lieu de divertissement le plus populaire du district est l'Irorium, un immense colisée où se déroulent combats de gladiateurs, reconstitutions de batailles navales, festivals religieux, reconstitutions historiques et bien d'autres activités encore. Il s'agit de la plus grande arène à ciel ouvert de toute la mer Intérieure. L'Irorium propose de nombreux combats chaque jour et ses gladiateurs font partie des célébrités les plus influentes de la ville. Cet édifice imposant tire son nom d'Irori et le clergé de ce dieu est à la tête d'un temple et d'une école de combat situés dans les fondations de l'arène. Des combattants de tout Golarion se rendent en ces lieux.

Non loin de l'arène se trouve la Grande Loge d'Absalom, le quartier général mondial de la guilde d'aventuriers appelée la Société des Éclaireurs. Sept anciennes forteresses se dressent derrière un immense portail arborant le glyphe de la Route ouverte, chacune d'entre elles ayant une fonction

## ÉCONOMIE

Le commerce international est la clé de la longévité et de la richesse d'Absalom et s'avère tout aussi vital pour l'indépendance et la force politique du royaume face au reste de la mer Intérieure. Le bois récolté dans Grandbois est acheminé à Diobel par la rivière Déluge, ou par la terre en passant par Otari, avant de repartir vers les autres marchés de la mer Intérieure. Les perles de Diobel, retirées des bancs d'huîtres de son port peu profond, sont réputées faire partie des plus belles vendues dans toute la mer Intérieure. Le fer et d'autres métaux précieux, ainsi que les pierres provenant des mines de l'île (surtout de l'enclave minière naine de Galizhur), fournissent les matériaux nécessaires aux artisans pour produire des ouvrages exportés dans le monde entier. Le métal céleste récupéré dans les collines de Diobel ou trouvé dans les fonds marins puis revendu en ville par les Bas-Azalants, fait partie des trésors les plus recherchés de Golarion.



## LA GUERRE DE L'OMBRE

Bien que complexe, le réseau de contrôle entre le primarque de la cité, le Grand Conseil, le Bas Conseil et d'autres puissants acteurs, peut être manipulé en tirant sur le bon fil. Les factions et nobles maisons d'Absalom utilisent leurs relations et leur influence pour faire tourner les rouages de la ville selon leur bon vouloir. Ce pouvoir peut concerner bien des domaines, du choix des personnes siégeant au Bas Conseil au prix des oignons. Cette lutte pour le pouvoir, connue sous le nom de guerre de l'Ombre, n'est en vérité un secret pour personne et ceux qui savent où regarder distinguent les objectifs politiques cachés derrière les querelles populaires sans but apparent.



spécifique en lien avec les affaires mondiales de la Société. Les aventuriers quittent la Grande Loge pour effectuer des missions dans la Grande Kortos et au-delà. Les Éclaireurs sont invités à rentrer au quartier général une fois par an pour assister à la Grande Convocation de l'ordre, un événement très animé et idéal pour échanger les informations récoltées et participer à des compétitions amicales.

## GUIDES ARCHAÏQUES

La découverte des *pierres d'éternité* de l'ancien Azlant et, par la suite, de l'ingénierie inversée permettant de s'en servir pour créer les *guides*, font partie des premiers grands succès de la Société des Éclaireurs. Au fil des siècles, les *guides* ont pris une forme homogène : il s'agit, pour la majorité, de copies presque identiques les unes des autres. Ils sont fabriqués avec attention et selon une formule précise par les artisans de la Société. Mais ils n'ont pas toujours été si conventionnels et, encore de nos jours, il est possible de trouver des exemplaires de *guides archaïques* au fond de fosses piégées oubliées ou dans les collections de riches agents des Éclaireurs vivant dans la cité.

## GUIDES ARCHAÏQUES

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 30 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement –

Activation Lancer un sort

Un *guide archaïque* fonctionne comme un compas et peut servir de réceptacle pour un tour de magie lancé sur lui. Pour remplir un *guide archaïque*, un incantateur doit lancer le tour de magie choisi dans l'outil vide, en payant le prix nécessaire ; le sort ne doit pas pouvoir être lancé en utilisant une action gratuite ou une réaction. L'activation d'un *guide archaïque* fonctionne comme l'incantation du sort concerné. Une fois le sort activé, le guide est à nouveau vide. Un *guide archaïque* peut contenir une pierre d'éternité et activer son pouvoir de résonance. Un *guide archaïque* est considéré comme un guide normal en ce qui concerne la limite maximale concernant le nombre de guides et de *pierres d'éternité* vous offrant leur pouvoir de résonance.

## OBJET 2

## LE QUARTIER DU PRÉCIPICE

Il y a vingt ans de cela, un terrible tremblement de terre a fait sombrer une partie du promontoire de Beldrin, un district en bord de falaise, dans les eaux du port un peu plus bas. Ainsi ont disparu de nombreuses infrastructures importantes de ce qui avait autrefois été un quartier carnavalesque rempli de hauts pavillons, de musées populaires, de ménageries cacophoniques et d'imposants manoirs. Ce quartier encerclait jadis le domaine orné de trois tours appartenant à Beldrin, un archimage mort depuis longtemps ayant eu beaucoup d'importance aux débuts d'Absalom. Suite à ce désastre, le Grand Conseil s'est tout bonnement détourné du district, l'abandonnant aux monstres et aux criminels qui en profitèrent pour l'envahir. Le primarque Wynsal Étoilé, un ancien capitaine de la Première Garde d'Absalom parti à la retraite, a rejeté le laisser-faire de son prédécesseur envers le district. Depuis trois ans, son ministère finance des expéditions visant à reprendre possession du quartier. Ses efforts ont rencontré un certain succès, mais au milieu des serres et des galeries reconquises se trouvent des mausolées maudits, des cours d'école inondées grouillant d'enfants morts-vivants et d'autres horreurs. Le quartier du Précipice est en pleine restauration, mais il reste encore bien du travail à faire, et pas des moins dangereux.

## LE QUARTIER SAGE

Dans tout Golarion, Absalom est considérée comme un important centre d'apprentissage, et ce depuis ses premiers jours. Les institutions réputées comme l'Arcanamirium (une école de magie), le musée Blakros et la grande bibliothèque de Forae Logos appuient ce prestige académique, incitant des étudiants assoiffés de connaissances à venir des quatre coins du monde. Le quartier Sage accueille ces structures, ainsi que des dizaines d'autres, et ses larges avenues fourmillent d'étudiants et de professeurs. Ce district est également le centre d'administration d'Absalom : on y trouve l'ancien palais monolithique utilisé pour les réunions du Grand Conseil et la véritable ruche que forment les bâtiments administratifs au service de l'immense bureaucratie de la cité.

## LA GRANDE KORTOS

Absalom revendique toute l'île de Kortos et ses alentours, mais plusieurs régions sauvages échappent encore au contrôle direct de la ville. D'une côté à l'autre, de nombreux éléments commémorent les origines très anciennes de l'île, des fortresses du Grandbois recouvertes par la végétation aux tours d'Éon qui tombent en ruine dans les terres Vertes. Voici plusieurs lieux importants de Kortos.

### DIOBEL

Surnommée la « Porte Arrière d'Absalom », Diobel se recroqueville sur une large passerelle en bois au bout d'un port peu profond sur la côte sud-ouest de l'île. Des barques chargées de marchandises effleurent les riches bancs d'huîtres entre la ville commerçante et très active et le Chalut, un labyrinthe de murs abrupts faits de pierre et recouverts d'algues, de bernacles et de petits crustacés. Tous les échanges commerciaux transitant par le Chalut sont surveillés avec attention par le Consortium de Kortos, une association de chefs de guilde et de seigneurs marchands qui contrôlent les importants échanges commerciaux dans les domaines de la mine, l'agriculture, la chasse, la pêche et l'ostréiculture. Ils administrent aussi les nombreux marchés qui prospèrent à Diobel. Cependant, ce n'est un secret pour personne qu'ils possèdent un itinéraire où circulent des produits illicites qui peuvent ainsi rentrer et sortir d'Absalom par voie de terre, sans risque d'être interceptés par la garde du port. La corruption du Consortium fait de Diobel un véritable vivier de complots politiques contre la grande et puissante Absalom et instaure une atmosphère d'anarchie. Bien que ses membres semblent avoir la situation en main, il se pourrait que tout bascule d'un moment à l'autre.

### L'ÉRAFLURE

Quand la porte d'Airain de Voradni Voon apparut, vibrante de magie, au centre des plaines à l'est de l'île, ce chef de guerre fit venir ses armées d'un autre continent. Alors, une horde semblait-il infinie de minotaures, harpies et centaures arriva avec fracas sur l'île de Kortos. Les plaines tremblèrent sous les sabots de dix mille centaures, des tribus entières déferlant en formant d'immenses cercles entremêlés dans le but de créer un terrible tremblement de terre et de détruire Absalom tout comme elles avaient déjà dévasté tant d'anciennes cités du Casmaron. Mais Aroden retourna la magie sismique des centaures contre eux, terrassant Voradni Voon et brisant la porte d'Airain en une dizaine d'éclats tranchants. D'innombrables centaures tombèrent dans de profondes crevasses tandis que le paysage tout entier tremblait avec fureur sous cette destruction massive. Après l'explosion de la porte d'Airain, la région des plaines dévastées à l'est d'Absalom prit le nom d'Éraflure. La plupart des minotaures survivants fuirent dans les collines Déchirées et continuèrent de tourmenter Absalom et ses alliés depuis leur cité, Hazrak. Les harpies sauvages de Voon, les dernières à avoir battu en retraite, se sont envolées vers les régions montagneuses des monts Kortos, mais demeurent très hostiles malgré le passage des siècles.

### L'ÉTREINTE DU TYRAN

Les terres sur lesquelles le Tyran qui Murmure est tombé se sont transformées en friches désolées, dénaturées par une corruption nécromantique qui s'étend sur près de 25 km de plaines, de forêts et de collines au nord-est de la tour de Nex. Il semblerait que la liche ait péri sous un puissant souffle d'énergie magique qui a arraché la main droite du poignet osseux du seigneur mort-vivant. Cette main squelettique demeure encore en ces lieux, refusant de renoncer à son emprise sur l'île de Kortos. Les fanatiques de la voie du Murmure affluent vers cette terre corrompue, la considérant comme la tête de pont la plus probable pour le retour inévitable de leur seigneur qui y reprendra possession de sa main avant de s'emparer de la Pierrétoile. La Première Garde a écrasé trois tentatives d'implantation de ces adeptes maléfiques, mais il semble que leur nombre ne cesse de croître. Les créatures mortes-vivantes, éternelle menace de la plaine des Cairns, sont également bien plus nombreuses dans cette région.

### RELATIONS

De nombreuses factions se battent pour le contrôle de l'île de la Pierrétoile. Absalom elle-même revendique tout Kortos ainsi qu'Erran, mais de nombreuses régions moins civilisées de ces îles sont en réalité des étendues sauvages insoumises aux lois de la cité. Le Consortium de Kortos siégeant à Diobel (qui fait, en théorie, partie du gouvernement régional d'Absalom) a globalement de bonnes relations avec les revêches insulaires vivant dans les collines et forêts denses de Kortos. Et cela d'autant plus que ce peuple robuste procure une main d'œuvre importante pour le Consortium, qu'il s'agisse de la collecte de fourrures, de bois ou de l'agriculture. Les relations de ces insulaires avec les représentants directement envoyés par Absalom sont plus tendues et consistent, la plupart du temps, en des altercations avec les patrouilles de la garnison de l'Aigle de la Première Garde, mais les menaces plus directes que représentent les minotaures, harpies et centaures éclipsent souvent ces histoires.



## TOURS D'ÉON

Lors des premières décennies de colonisation, Aroden a érigé les quatre anciennes tours de brique situées dans les plaines ouest de l'île, ainsi qu'un édifice similaire sur l'île d'Erran, afin d'y placer les globes d'Éon, de grosses sphères de cristal émettant des radiations nutritives dans un rayon de 25 km. Selon les croyances populaires, Aroden aurait récupéré ces globes dans un grand coffre-fort d'Ombreterre et les aurait ramenés à Kortos pour aider les hommes. Pendant un millénaire, ils ont stimulé l'agriculture de Kortos, mais la mort d'Aroden il y a plus d'un siècle a profondément altéré la magie divine qui protégeait les tours et les globes d'Éon. Deux tours n'assurent déjà plus les tâches qui leur incombaient.

### TOUR D'ÉON

Les morts-vivants de l'Étreinte du Tyran gagnent le pouvoir de sentir les créatures vivantes comme sens imprécis avec une portée de 9 m. Ils gagnent également une résistance aux énergies positives égale à leur niveau.

## GRANDBOIS

L'immense forêt primordiale située au nord d'Absalom fournit du bois à la cité et ses vassaux depuis presque autant de temps qu'elle abrite ses ennemis et ses parias. À l'ouest, après la ville très animée de Meravon (l'épicentre de l'exploitation forestière de toute l'île), la magie de la tour d'Éon de l'ancienne forêt fertilisait autrefois le sol et stimulait la repousse. Aux premiers jours de l'île, les arbres de l'ouest de Grandbois poussaient plus vite et plus haut que dans tout le reste de l'île et Kortos s'enrichit grâce aux exportations de bois vers le Qadira et la côte septentrionale du Garund. Mais la mort d'Aroden ayant affaibli la magie de la tour, la forêt se régénère maintenant à une vitesse normale, voire plus lente. Les barons du bois du Consortium de Kortos se tournent vers les druides dans l'espérance de rendre à la forêt sa splendeur d'autrefois. Le cœur de Grandbois est plus ancien et plus rude que sa lisière : les cimes des arbres y sont entremêlées et on y trouve plus de sous-bois enchevêtrés et de grandes ombres. La zone est de la forêt frôle l'Étreinte du Tyran où des arbres presque morts se tordent, pervertis par les effluves nécromantiques résultant de la défaite de Tar-Baphon. De plus, les clairières y sont hantées par de misérables morts-vivants et des sinistres fanatiques de la voie du Murmure.

Grandbois recèle de nombreuses ruines et colonies perdues ainsi que plusieurs forteresses encore utilisées. Les contreforts boisés des monts Kortos comportent des mines, certaines encore en activité et d'autres non, dont la plupart abritent des habitants de toute sorte. Des patrouilles de la garnison de l'Aigle de la Première Garde sillonnent les sentiers qui relient les différentes communautés forestières, qui sont souvent en proie à des attaques de bandits. Les tribus de centaures qui vivent dans la forêt sont plus chaleureuses que celles, plus violentes et xénophobes, de l'Éraflure. Cependant, Absalom les a terriblement fait souffrir ces dernières années et les relations demeurent très tendues.

## GRISEBOURBE

Au nord des monts Kortos, l'île s'incline vers la mer et les basses terres situées au centre plongent dans la Grisebourbe, une grande tourbière où un brouillard épais monte à hauteur de genoux. Ce miasme cache toute sorte d'immondices et de germes ainsi que les enclaves isolées de kobolds, d'hommes-lézards, de guenaudes et de criminels exilés qui s'y terrent. Il y a bien longtemps, la garnison de l'Aigle de la Première Garde a rendu la Grisebourbe à la nature sauvage. Ainsi, cette dernière n'est plus soumise à l'autorité juridique d'Absalom. Un misérable petit village appelé le Brisant se tient sur la côte, tout près d'un port profond. Les rares voyageurs ayant survécu aux marais y trouvent des bateaux qui proposent des trajets vers Escadar à un prix très bas.

## MONTS KORTOS

Depuis la mer, les hautes montagnes du centre de Kortos occupent une place importante dans le panorama d'Absalom et servent tout autant de point de repère aux marins et aux insulaires que le phare d'Absalom, la tour Bleue de la porte Est et la tour de Nex. Plusieurs grandes montagnes, pour certaines recouvertes de neige et de glace, dessinent dans le ciel des silhouettes assez reconnaissables pour prendre une signification culturelle même pour ceux qui ne sont jamais sortis d'Absalom. Les plus célèbres sont les monts Ganog, Arazlant Mox et le Malheureux Grand-Père, chacun d'entre eux inspirant ses propres légendes, chansons de taverne et folklore. Les crevasses retorses et les crêtes abruptes font des voyages à travers cette région de périlleuses affaires, sans compter les harpies vicieuses perchées dans les défilés isolés et les villages rudimentaires à la lisière de la forêt, ou encore les drakes, les vouivres et les dragons qui rôdent vers les sommets rocheux.

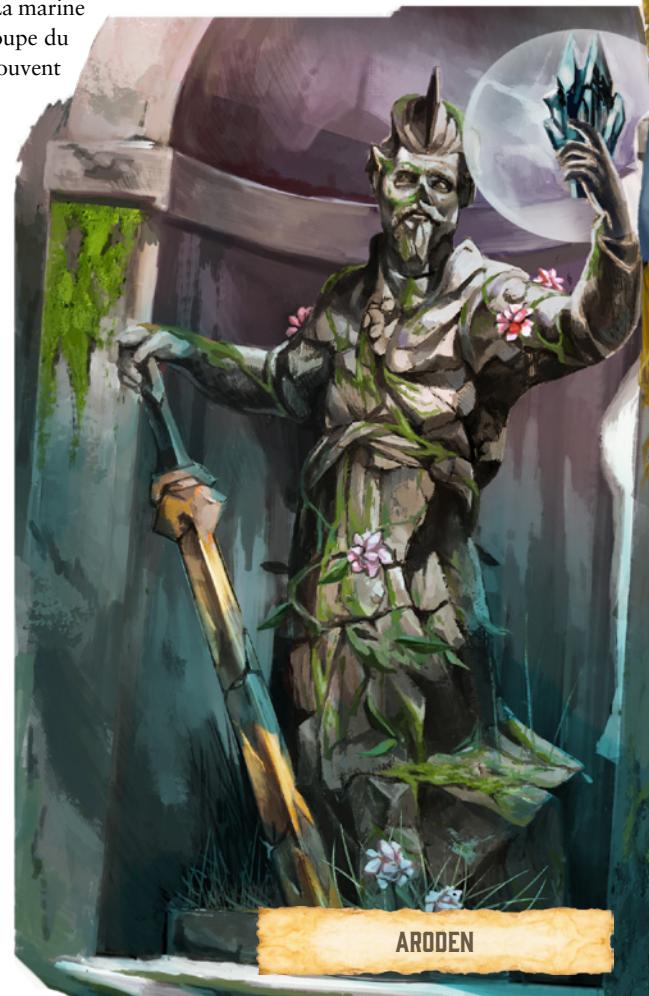
## LES TERRES VERTES

Kortos doit son extraordinaire abondance non seulement aux terres fertiles de l'ouest, mais aussi aux immenses tours d'Éon et leurs *globes* qui



## ARODEN : HÉRITAGE D'UN DIEU DISPARU

Bien que le culte d'Aroden ne représente plus un ordre religieux, l'Église d'Aroden survit comme institution politique un siècle après la mort supposée de son dieu. Après plus de 5000 ans de domination sur les affaires juridiques et religieuses d'Absalom, le Dernier Azlant et son clergé sont toujours bien présents dans toute la cité, des lois Fondatrices (gravées par Aroden sur d'immenses tablettes en pierre) qui dirigent le gouvernement de la ville, aux édifices, comme Fort Azlant, réputés pour avoir été conçus par le dieu lui-même.



ARODEN

nourrissent magiquement sa flore depuis l'antiquité. Mais des inconnus ont volé les *globes d'éon* près de la rive des Saules il y a dix ans, faisant de sa tour un cénotaphe croulant incapable de protéger les terres d'une étrange dévastation environnementale surnommée la Marque. Cette dernière s'étend depuis la pointe ouest de Grisebourbe et gagne presque 2 km par an. La tour d'Aéon de l'ancienne forêt près de la ville forestière de Meravon garantissait autrefois la santé et la repousse de l'ouest de Grandbois, mais ses pouvoirs s'affaiblissent de plus en plus au fil des saisons. Les trois autres tours d'Éon fonctionnent toujours pour le moment, mais leurs gardiens sont très inquiets et se demandent pour combien de temps les tours et la célèbre prospérité agricole de Kortos pourront encore résister.

## PLAINE DES CAIRNS

Les terres stériles qui entourent Absalom sont recouvertes par les ruines des citadelles de siège, monuments mémoriaux de cinq millénaires d'invasions infructueuses. Ces lieux disparaissant petit à petit dans l'oubli abritent maintenant des monstres, des brigands et les esprits tourmentés des morts. Ces bastions s'élèvent plus au moins haut dans le ciel, de la tour de Nex de plus de 1500 m de haut et localisée à une quinzaine de kilomètres au nord de la cité, à la pyramide du Chien qui croule près des Flaques. Les rumeurs alléchantes à propos de salles inexplorées et de trésors restés enfermés dans les citadelles de siège au-delà des murs de la cité incitent de nombreux aventuriers à explorer les tréfonds obscurs de ces lieux.

## L'ÎLE D'ERRAN

Dès ses premiers jours, l'île d'Erran fut un lieu considéré extérieur au domaine des mortels, un refuge sacro-saint réservé à Aroden et à ses plus fidèles partisans. On raconte qu'Erran recèle plus de secrets que tous les ouvrages des *Chroniques des Éclaireurs* assemblés, car les forêts les plus au nord de l'île abritent des centaines de tombes et de monolithes sans lien avec Aroden ou sa religion. La marine d'Absalom tombe fréquemment sur de telles ruines lorsqu'elle coupe du bois dans la forêt pour la construction de navires, et elle engage souvent des aventuriers pour fouiller ces étranges découvertes.

## ESCADAR

Dans les temps anciens, Escadar accueillait un monastère arodenien important du nom de Saint-Sarnax. Il servait de centre de formation et de bibliothèque ésotérique aux chevaliers de l'Étoile d'éon, un ordre de saints guerriers magiciens qui accompagnaient Aroden pendant les temps incertains précédant son ascension. Bien que les confins du nord de l'île aient été réservés à l'usage personnel d'Aroden même plusieurs siècles après sa dernière apparition à Absalom, Saint-Sarnax et sa petite communauté portuaire demeurent ouverts au clergé d'Aroden dont beaucoup de membres venaient pour consulter des manuscrits azlants non recensés dans la bibliothèque Forae Logos d'Absalom. Seuls trois vieux chevaliers de l'Étoile d'éon sont encore présents pour entretenir Saint-Sarnax, mais le monastère de marbre blanc rayonne tout autant sur les rives sud d'Escadar qu'au temps d'Aroden.

Il y a cinq siècles, Absalom fit du port de Saint-Sarnax le quartier général de la glorieuse marine de la cité, donnant à cette extension de colonie le nom d'Escadar, héros du Siège pirate. Des dizaines de navires de guerre s'amassent dans le port d'Escadar d'où ils partent régulièrement en mission pour escorter des bateaux marchands, chasser les pirates ou patrouiller sur les routes maritimes environnantes. Quand ils sont au port, les marins se reposent dans les nombreux baraquements d'Escadar ou se rendent dans les tavernes, les maisons de jeu et les salons de drogue. Escadar accueille également la maison de la Crête de la vague, ambassade des Bas-Azlants qui draguent la mer à la recherche de trésors à vendre sur les modestes marchés publics de la cité.

## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région d'Absalom.

### ASPIRANT ÉCLAIREUR

Vous avez toujours rêvé de rejoindre l'audacieuse Société des Éclaireurs. Vous avez choisi la vie dangereuse d'aventurier dans l'espoir de gagner votre place parmi eux.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la Société des Éclaireurs. Vous gagnez le don de compétence Connaissance supplémentaire.

### BUREAUCRATE DU GRAND CONSEIL

Vous avez travaillé des années en tant que clerc pour un fonctionnaire du gouvernement d'Absalom. Votre travail vous a appris une chose ou deux sur les discours galvanisants et la manipulation de bureaucrates.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée au Charisme ou à l'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance du gouvernement. Vous gagnez le don de compétence Bonne impression de groupe.



### HISTORIQUE

## ENFANT DES FLAQUES

Vous avez grandi dans le sordide quartier détrempé d'Absalom qu'on appelle les Flaques. Vous êtes à l'aise dans les denses environnements urbains.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Acrobaties et Connaissance d'Absalom. Vous gagnez le don de compétence Équilibre stable.

### ESCLAVE AFFRANCHI D'ABSALOM

### HISTORIQUE

En tant qu'esclave d'Absalom récemment affranchi, vous appartenez à une nouvelle classe sociale unie et vitale pour les activités principales de la ville.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance d'Absalom. Vous gagnez le don de compétence Savoir urbain.

### INSULAIRE

### HISTORIQUE

Vous avez grandi dans une région sauvage de l'île de Kortos et vous savez comment survivre dans la nature.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Survie et une compétence de Connaissance en lien avec le type de terrain correspondant à votre région natale (comme par exemple Connaissance des collines ou Connaissance des montagnes). Vous gagnez le don de compétence Observation de la nature.

### PÊCHEUR DE PERLES DE DIOBEL

### HISTORIQUE

Vous avez passé une partie de votre enfance dans l'eau à pêcher des perles précieuses sous la vigilance des marchands du Consortium de Kortos.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance de l'océan. Vous gagnez le don de compétence Maraudeur aquatique.

### SOIGNEUR DE BÊTES

### HISTORIQUE

Que vous ayez lavé des bêtes de combat sous l'arène de l'Irorium ou pris soin d'animaux mutés d'une foire des Flaques, vous avez une certaine expérience avec toute sorte d'étranges créatures sauvages.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance des animaux. Vous gagnez le don de compétence Dressage animalier.

### SOUSS-FIFRE D'UN CONSORTIUM COMMERCIAL

### HISTORIQUE

Votre expérience de comptable pour l'une des guildes de commerce d'Absalom a fait de vous un investisseur astucieux et un homme d'affaires rusé.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance des affaires. Vous gagnez le don de compétence Professionnel expérimenté.

## AGENT DES ÉCLAIREURS

Vous êtes un agent de terrain de la Société des Éclaireurs qui envoie des hommes et des femmes partout dans le monde. Ainsi, vous êtes tenu d'explorer, coopérer et faire des raports sur vos découvertes. Vous explorez Golarion, récoltez des artefacts et des antiquités et prenez des notes de toutes vos aventures pour la postérité.

### BRICOLEUR DE RÉSONNANCE DE GUIDE

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Vous pouvez utiliser la résonance inhabituelle de votre *guide* pour lui ajouter des fonctions supplémentaires. Choisissez un tour de magie dans la liste de magie arcanique, divine, occulte, ou primordiale. Vous pouvez Activer votre *guide* pour lancer ce tour de magie à volonté. De plus, vous pouvez Activer votre *guide* avec une activation ♦ (imaginer) pour le transformer en une broche quelconque et ainsi cacher votre affiliation à la Société des Éclaireurs. Cette transformation dure 1 h.

### COLLABORATION AVISÉE

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Lorsque vous aidez vos alliés, vous gagnez vous aussi une partie des fruits de votre labeur. Lorsque vous remportez un succès alors que vous Aidez à la CA ou sur un jet d'attaque, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque ou à la CA contre le même ennemi jusqu'à la fin de votre prochain tour, selon le bonus offert à votre allié. Lorsque vous remportez un succès alors que vous Aidez à faire un test de compétence et que vous tentez le même test de compétence à votre prochain tour (pas seulement en utilisant la même compétence, mais en l'employant dans le même but, par exemple lors d'un test pour Escalader le même mur), vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre test de compétence.

### DÉVOUEMENT DE L'AGENT DES ÉCLAIREURS

DON 2

PEU COURANT

ARCHÉTYPE

DÉVOUEMENT

**Prérequis** membre de la Société des Éclaireurs ; Accès. Vous venez d'Absalom.

Votre formation d'Éclaireur a élargi vos horizons et vous a rendu plus polyvalent puisque vous ne savez jamais quelle nouvelle compétence vous sera nécessaire pour mener à bien votre mission. Vous devenez qualifié dans une compétence de votre choix ou expert dans une compétence dans laquelle vous étiez déjà qualifié. Vous devenez également qualifié dans la compétence Connaissance des Éclaireurs ou expert si vous étiez déjà qualifié. Lorsque vous utilisez une compétence dans laquelle vous n'êtes pas qualifié, votre bonus de maîtrise est égal à votre niveau et non à 0. Vous pouvez utiliser des *guides* (Livre de base page 598).

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un nouveau don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype Agent des Éclaireurs.

### EXPLORATEUR VIGILANT

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Vous avez exploré suffisamment de chambres fortées pour développer un sixième sens pour les pièges et vous les remarquez parfois sans même les avoir cherchés. Même si vous n'êtes pas en train de Fouiller dans une phase d'exploration, vous faites un

test pour trouver des pièges qui nécessiteraient normalement que vous Fouilliez. Vous devez tout de même répondre aux autres conditions pour trouver le piège.

### RAPPORTS DÉTAILLÉS

DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

**Prérequis** Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Vos rapports sont détaillés et instructifs. Coucher vos pensées sur le papier vous aide à retenir des informations. Prenez note de chaque type de créature que vous parvenez à identifier en utilisant Se souvenir. Lorsque vous tentez des tests de Connaissance en utilisant Se souvenir sur des créatures figurant sur la liste de vos dernières rencontres, vous gagnez un bonus de circonstances de +2. Si vous obtenez un succès, vous apprenez aussi un nouvel élément à propos de ce type de créatures.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRETOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

# ANCIEN CHÉLIAX

## NATIONS



**CHÉLIAX (LM)**  
Monarchie diabolique  
Capitale : Égorian (82 100)



**NIDAL (LM)**  
Théocratie militaire  
Capitale : Pangolais (18 900)



**ISGER (LN)**  
État vassal du Chéliax  
Capitale : Élidir (11 900)



**CORBEL (CB)**  
Confédération florissante  
Capitale : Kintargo (12 500)

## PEUPLES

Gnome  
Gobelins  
Halfelin  
Nidalais  
Taldorien

Varisien

## LANGUES

Commun  
Gnomien  
Gobelins  
Halfelin  
Infernals

Langue de l'ombre

Varisien

## FACTIONS



Réseau  
Campanule



Agitateurs



Chevaliers  
infernaux

## RELIGIONS



Asmodeus



Norgorber



Desna



Shélyn



Érastil



Zon-Kuthon

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Armures/  
Armes



Bétail/  
peaux



Bijoux/  
Pierres  
précieuses



Épice/Sel



Produits de  
luxe



Mercenaires



Minerais



Produits  
de la mer



Navires



Bois de  
construction



Textile



## GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

### ANCIEN CHÉLIAX



## CHRONOLOGIE

-5293 AR	Au beau milieu des ravages de la Chute, trois seigneurs des chevaux nidalais découvrent Zon-Kuthon et acceptent de le servir pour l'éternité en échange du salut de leur peuple. Ils forment alors la Trinité Noire et le Nidal devient le domaine du Seigneur de Minuit.
1673 AR	Vyre est fondée par des colons de Corentyn espérant échapper aux restrictions du Taldor.
2133 AR	Le Taldor fusionne plusieurs territoires tribaux conquis pour former la province d'Isger.
3007 AR	Les frontières du Chéliax sont délimitées et ce dernier devient officiellement une province du Taldor.
4081 AR	Sous Aspex le Pondéré, le Chéliax se déclare indépendant du Taldor. L'Andoran, le Galt et l'Isger sont rapidement annexés par la nouvelle nation lors d'une série de coups de force formant ce qu'on appelle la conquête du Pondéré. Le Chéliax éclipse petit à petit le Taldor en devenant la première puissance et en développant son influence culturelle en Avistan.
4305 AR	L'empereur chélaxien Haliad III initie la Guerre Éternelle et lance une offensive sur le Nidal.
4338 AR	Sous les ordres de la Trinité Noire, le Nidal se soumet au Chéliax.
4576 AR	L'ordre du Chevalet, premier ordre des Chevaliers infernaux, est fondé à Couronne d'Ouest.
4606 AR	Suite à la mort d'Aroden, le Chéliax sombre dans la guerre civile. Le Molthune et le Korvosa font sécession dans les années qui suivent.
4640 AR	La maison Thrune, soutenue par le Nidal et renforcée par un pacte avec les Enfers, sort victorieuse de la guerre civile chélaxienne. La reine Abrogail Ire instaure le diabolisme dans tout le territoire et le culte d'Asmodeus devient la religion officielle du Chéliax. Le Galt et l'Andoran se séparent du Chéliax dans les années qui suivent.
4697-4701 AR	Les guerres du Sang gobelin dévastent l'Isger. Une énorme partie des bois des Chants d'oiseau est réduite en cendre.

Comptant autrefois parmi les plus grands empires humains de l'Avistan, le Chéliax a vu son pouvoir et son influence considérablement décliner au cours du siècle dernier. Lorsque le dieu Aroden mourut, le Chéliax fut victime de nombreuses révoltes sociales et sombra peu de temps après dans la guerre civile. Voyant dans ce chaos l'opportunité de prendre le pouvoir, la maison Thrune, qui pratiquait secrètement et depuis longtemps les arts sombres du diabolisme, passa un pacte avec les forces des Enfers. Soutenue par des légions de diables, ses propres armées terrifiantes et des invocateurs d'ombres des terres voisines du Nidal, la maison Thrune écrasa ses ennemis et s'empara du trône du Chéliax. Suite à sa victoire, elle imposa des changements radicaux et fit du Chéliax un empire infernal. Aujourd'hui, l'histoire officielle du Chéliax n'est plus qu'une propagande contrôlée par l'état, le gouvernement dirige une bureaucratie implacable et déconcertante visant à éléver les plus impitoyables et à écraser les plus faibles. Quant aux roses autrefois blanches d'Égorian, elles sont devenues des parterres luxuriants de fleurs d'un noir velouté.

Toutefois, l'insistance de la maison Thrune sur la discipline et l'autorité n'a pas découragé tous ses opposants. La corruption des bas-fonds de la cité de Couronne d'Ouest n'est plus un secret et une certaine dissension se développe également depuis un moment. Ces complications n'ont fait que décupler lorsque le conseil des Voleurs a été démasqué et dissous il y a environ une décennie. Plus récemment encore, deux rébellions majeures, dont une seule a été couronnée de succès, ont changé de façon drastique la balance du pouvoir et ont grandement affaibli la domination de la maison Thrune sur la région. Malgré tout, le Chéliax infernal demeure extrêmement riche, influent et bien équipé militairement et la maison Thrune continue de gouverner ses propres terres mais aussi le sort de certaines nations au-delà de ses frontières. L'Isger, le Nidal et le Corbel (indépendant depuis peu) entretiennent tous des relations étroites et complexes avec l'empire des diables.

Dévasté par des années de guerres acharnées suivies de plusieurs siècles d'exploitation et de gouvernance presque coloniale, l'Isger est toujours sous la coupe du Chéliax. Son gouvernement est surveillé de près et n'a que peu de liberté pour décider de son agenda politique. Dans l'arrière-pays, loin du regard acéré de la maison Thrune, certaines villes de l'Isger développent cependant des alliances improbables pour survivre.

La nation obscure du Nidal est également un allié du Chéliax mais se distingue complètement de l'Isger. Imprégné par plusieurs millénaires de magie malfaisante et le culte cruel de Zon-Kuthon, le Nidal se considère en effet non comme un vassal mais plutôt comme le conseiller proche et estimé d'un ami attaché aux mêmes principes qui pourrait sûrement se montrer plus cruel encore s'il y était encouragé.

Quant au Corbel, il a au contraire fait sécession il y a plusieurs années et s'est déclaré indépendant du Chéliax. Néanmoins, même après avoir été reconnu comme un état libre, le Corbel s'est rendu compte qu'il ne pouvait vraiment échapper à l'influence de son ancien dirigeant. Non seulement le Chéliax le tient acculé contre la mer mais la domination économique et diplomatique de l'ancien empire sur la région est telle que, malgré ses protections surnaturelles contre toute invasion militaire directe, le Corbel n'a d'autre choix que de rester dans les bonnes grâces du Chéliax pour survivre. Pour le moment, la maison Thrune semble accepter l'indépendance de son ancien archiduché comme un fait malheureux mais ne nécessitant pas de contestation et traite le Corbel avec équité. Toutefois, comme de nombreux citoyens de chaque nation le savent bien, la clémence d'un diable est volage mais sa mémoire tout à fait entière. Il suffirait de quelques changements de circonstances pour que l'indépendance soudaine du Corbel soit tout aussi soudainement détruite.

## CHÉLIAX

Pendant plus d'un demi-millénaire, le Chéliax impérial fut la puissance dominante de l'Avistan. Lorsque le roi Aspex le Pondéré rendit le Chéliax indépendant du Taldor pour ensuite annexer l'Andoran et conquérir l'Isger et le Galt, il initia une ère de gloire de plusieurs siècles pendant laquelle sa nation put étendre son influence politique, culturelle et militaire sur tout le continent. Fort des faveurs d'Aroden, le dieu protecteur de l'humanité, l'empire s'éleva pour devenir un véritable joyau de la civilisation humaine, un titre honorifique qu'il conserva pendant des siècles.

Mais l'âge d'or du Chéliax s'éteignit en même temps qu'Aroden. Dans le chaos qui s'ensuivit, la maison diaboliste des Thrune signa un pacte infernal avec les forces des Enfers, pacte dont les termes demeurent un mystère absolu. En revanche, les conséquences de ce grand accord se font encore ressentir dans le monde entier. Grâce à son



### BOIS DES CHANTS D'OISEAU

alliance aux légions de fiélons d'Asmodeus, la reine Abrogail Ire s'empara du pouvoir et initia une dynastie qui resta sur le trône chélaxien pendant presque un siècle.

Aujourd'hui, le Chélax est un empire fier mais affaibli, célèbre pour son vin, ses opéras et son illustre architecture mais également pour les diables dans ses rues et la cruauté de ses lois. Sous le règne des Thrune, les pauvres sont affreusement opprimés, tout crime est puni par des tortures insoutenables et des exécutions atroces effectuées en public, tandis que l'esclavage est à la fois répandu et pratiqué avec une réelle violence, sans aucune des protections légales qui existaient du temps d'Aroden. Le culte d'Asmodeus est la religion officielle et l'autorisation d'autres croyances dépend de la tolérance ou non de la maison Thrune.

Malgré tout, le Chélax est également un royaume très raffiné, d'une splendeur indéniable dans les lieux publics comme privés, qui encourage un art aussi sophistiqué qu'éblouissant. L'élégance travaillée d'Égorian, les chantiers navals vibrant d'activité à Osteno et la magnificence historique qu'arbore toujours Couronne d'Ouest, malgré les conséquences encore visibles de sa récente rébellion, font partie des merveilles de la civilisation humaine. Les salles d'opéra, les palais et les cathédrales de l'empire sont d'une beauté inégalée bien que les lieux de culte consacrés à Asmodeus soient empreints d'une incontestable noirceur. Les Chélaxiens sont généralement ambitieux, instruits et formidablement intelligents. Ils traitent les diables comme des égaux voire même comme des êtres inférieurs et ne se comportent jamais comme de misérables quémandeurs avec les puissances des Enfers.

Mais contrairement à ce que peuvent parfois penser les étrangers, tous les citoyens de l'empire n'apprécient pas les fiélons. Les différents ordres de Chevaliers infernaux appliquent la discipline implacable et les lois inflexibles des Enfers mais ils ne vénèrent pas les diables pour autant, au contraire, les recrues (appelées écuyers) doivent tuer un diable en combat singulier pour devenir des chevaliers. Il est également important de signaler que Iomédae, la déesse chevaleresque des croisés, est originaire du Chélax et que le culte vertueux de l'Héritière demeure très fort en ces terres, bien que les récents événements aient exacerbé les vieilles tensions entre les fidèles de Iomédae et ceux d'Asmodeus.

De plus, la culture chélaxienne valorise l'excellence dans presque tous les domaines et ses nobles cherchent constamment à prendre le dessus les uns sur les autres. Pour ces

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

### ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

### ANCIEN CHÉLAX

### ÉTENDUE DU MWANGI

### HAUTES MERS

### OEIL DE L'EFFROI

### ROUTE DORÉE

### ROYAUMES ÉTINCELANTS

### TERRES BRISÉES

### TERRES IMPOSSIBLES

### TERRES DES SAGAS

4715-4716 AR Deux rébellions éclatent simultanément au Chélax. Les Corbeaux d'argent se soulèvent à Kintargo et finissent par former la nation du Corbel et faire reconnaître sa souveraineté au Chélax. Pendant ce temps, la Glorieuse Reconquête tente de purifier et reconquérir les pays centraux du Chélax au nom de Iomédae. Après une année de combat acharné, la Glorieuse Reconquête est anéantie et ses dirigeants sont torturés publiquement jusqu'à ce que mort s'ensuive.

4717 AR La seigneur-maire Jilia Bainilus de Kintargo prend le pouvoir en tant que première dirigeante du Corbel et adopte le titre chélaxien pré-Thrune de « Domina ».

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



### DOMINA JILIA BAINILUS

La dirigeante du Corbel est aussi intelligente que franche et sa vision des choses a été éclairée d'une façon extraordinaire par des expériences tout aussi exceptionnelles.



### LA TRINITÉ NOIRE

Voués à servir Zon-Kuthon pour l'éternité, les membres de la Trinité Noire gouvernent le Nidal depuis la Chute.



### REINE ABROGAIL THRUNE II

La reine Abrogail est une dirigeante impitoyable et efficace qui a prouvé sa force et son autorité en maintenant le pouvoir du Chéliax malgré les obstacles.



### ARCHICOMTESSE LEVISVIA VASVION

Cette noble égorianne a joué un rôle important dans le rassemblement des forces nécessaires pour écraser la Glorieuse Reconquête. Son implication dans la recherche des traîtres lui a valu un grand respect dans tout le Chéliax.

raisons, le Chéliax se considère plus méritocratique que la plupart des autres sociétés de Golarion. Les personnes de basse extraction montrant un certain talent ont la possibilité de trouver des protecteurs prêts à les aider à faire leur place dans la société en échange d'une partie de leurs profits ou de leur gloire. Elles peuvent également faire des mariages pour gagner un titre ou un simplement l'acheter petit à petit par des pots-de-vin intelligemment distribués. Les Chevaliers infernaux proposent eux aussi de former ceux qui font leurs preuves lors de leur service militaire. Cependant, le Chéliax est également impitoyable dans l'application des aspects plus négatifs de sa « méritocratie » : les malheureux ne présentant pas les qualités qu'il recherche sont considérés comme des bons à rien qui ne méritent pas la moindre dignité.

Par ailleurs, cette soi-disant méritocratie ne s'applique qu'aux humains. Les halfelins, les rejetons infernaux et les strix ailés n'ont tout simplement droit à aucune opportunité. Les halfelins chélaxiens sont presque tous des serviteurs ou des esclaves et sont traités avec un dédain des plus impérieux. Les rejetons infernaux, descendants d'humains au sang fiélon, sont traités encore plus misérablement car ils sont considérés comme les fruits d'un manque abject de retenue dans les relations avec les fiélons. Les rares strix du Chéliax, d'énigmatiques humanoïdes aux ailes noires, sont généralement perçus comme des brutes tout juste capables de s'exprimer.

Ce sont ces contradictions, et d'autres encore, dans sa propre nature qui font du Chéliax l'une des nations les plus complexes du monde. Ces discordances n'ont fait que se développer ces dix dernières années, qui ne se sont pas montrées clémentes envers l'empire infernal. Bien qu'il maintienne sa puissance, le Chéliax a subi de nombreux déboires. La perte d'une de ses puissantes armadas dans les Chaînes a porté un grand coup à sa puissance navale, mettant fin, au moins temporairement, à ses espoirs d'étendre son empire dans l'Étendue du Mwangi. Suivant de peu cet échec, une rébellion violente, la Glorieuse Reconquête, a éclaté à Couronne d'Ouest, causant un désordre social généralisé avant que les forces de la reine Abrogail ne parviennent à écraser les rebelles et à rétablir l'ordre. Bien que le culte de Iomédae n'ait pas été interdit au Chéliax à la défaite de la Glorieuse Reconquête, il est surveillé de bien plus près et ses fidèles ont appris à ne proférer aucune critique envers la reine. Parallèlement à la Glorieuse Reconquête, une seconde révolte a vu le jour dans l'archiduché du Corbel : ce dernier s'est déclaré nation indépendante, une décision que la maison Thrune n'a eu d'autre choix que d'accepter sous peine de subir des conséquences tout simplement intolérables.

Tous ces événements ont mis le Chéliax dans la position la plus précaire qu'il ait connue depuis les premiers jours du règne des Thrune. Les ennemis de l'empire, et plus particulièrement l'Andoran, guettent avidement toute opportunité de passer à l'attaque. Le Chéliax reste toutefois un adversaire rusé et dangereux, il se pourrait que sa faiblesse soit volontairement exagérée et que ces derniers ne se rendent compte que trop tard qu'ils ont en fait été attirés dans un piège.

## MURMEBOIS

Cette forêt ancienne qui occupe un vaste espace au cœur de l'empire est restée majoritairement vierge malgré la colonisation mise en place autour d'elle depuis des siècles. Des hors-la-loi désespérés cherchent parfois à se réfugier sous ses feuillages mais subissent tous un sort funeste. Les légendes locales racontent qu'un étrange fléau s'est emparé de Murmebois et tout le monde sait que des diables rôdent dans ses profondeurs. La rumeur court qu'une porte menant aux Enfers est cachée dans le Fourré de la balafré, près du cœur de la forêt, mais aucun de ceux qui s'y sont aventurés n'est jamais revenu.

## PERCHOIR DU DIABLE

Cette saisissante étendue de roches rouges s'élevant à des hauteurs vertigineuses et de canyons étroits est le foyer des strix à qui le Chéliax donne une réputation démesurée de violence et de xénophobie. Pendant des siècles, les Chélaxiens ont évité les piliers rocheux et les plateaux arides du Perchoir du Diable mais la découverte récente de minerai d'argent dans cette région a éveillé un nouvel intérêt ainsi que de nouvelles hostilités entre les autochtones strix et les intrus humains que le gouvernement chélaxien n'a que partiellement jugulés.

## ISGER

Depuis sa fondation, l'Isger a toujours été un état vassal. Formé par le Taldor lors de sa conquête du territoire, il a été annexé quelques siècles plus tard par le Chéliax

pendant la conquête du Pondéré en 4081. Contrairement à d'autres vassaux du Chéliax, l'Isger n'a pas fait sécession sous le règne des Thrune et, à ce jour, il est toujours sous sa coupe. Cependant, il semble que la négligence et l'exploitation qui caractérisent depuis longtemps les relations entre l'Isger et le Chéliax soient remplacées par une nouvelle ère d'implication plus poussée, pour le meilleur et pour le pire.

La Conérica, qui scinde l'Isger d'est en ouest et permet au commerce maritime de gagner le Druma et le lac Encarthan, représente la force vitale de la nation. La rivière et les voies qu'elle dessert sont les bases sur lesquelles se fonde l'importance régionale de l'Isger, la majorité de ses forces militaires sont donc chargées de protéger ces routes commerciales de tout bandit, monstre ou autre menace. Étant donné que les voyageurs et les marchands empruntent massivement la Conérica et ses routes commerciales, les communautés installées le long de la rivière (dont Élidir, la capitale) ne sont pas des implantations rurales isolées comme pourraient laisser penser leurs constructions en bois et leur structure pittoresque. Bien que la structure aérée de leurs balustrades, leurs rideaux de perles en verre coloré et leurs frises aux couleurs chatoyantes donnent à toutes les maisons de l'Isger, y compris les habitations les plus riches, un air rustique, ces villes sont relativement cosmopolites.

En revanche, l'arrière-pays de l'Isger a eu bien moins de chance. Historiquement, l'Isger a toujours occupé une place secondaire pour ses maîtres. Le Taldor et le Chéliax ont successivement établi l'Isger comme un état vassal, soutenant ses ressources naturelles et ses aptitudes sans rien offrir en retour, ou presque. Par conséquent, l'Isger n'a presque aucune industrie ou fortification et n'a développé aucune exploitation en dehors de la Conérica. Entre 4697 et 4701, les guerres du Sang gobelin dévastèrent une région qui n'avait aucun moyen de se défendre en dehors de ses miliciens locaux complètement dépassés par la situation malgré leur vaillance.

Des centaines de tribus de gobelins menées par des commandants hobgobelins féroces et rigoureux surgirent des bois des Chants d'oiseau et envahirent l'Isger, détruisant et dévorant tout sur leur passage. Bien que la horde gobeline ait fini par être repoussée par une alliance inédite entre les forces du Chéliax, du Druma et de l'Andoran, le bilan des pertes humaines et économiques de l'Isger fut catastrophique. Les conséquences sur le pays s'en font encore ressentir. Des centaines d'enfants isgériens ont perdu leurs parents et n'ont reçu aucune aide de leur gouvernement affaibli et ravagé par la guerre. Le clergé d'Asmodeus s'est dévoué pour répondre à ce besoin et a fondé un ensemble d'orphelinats pour élever les jeunes dont ils avaient maintenant la charge dans la foi impie de l'Archidiable. Ces enfants commencent une formation intensive dès le plus jeune âge et maîtrisent ainsi rapidement des arts complexes tels que les combats arcaniques pratiqués par la Sororité de l'Érinye dorée.

La réussite des étudiants de ces orphelinats a attiré l'attention du Chéliax. Voyant leur vieil empire s'affaiblir alors que ses ennemis se rassemblent à ses portes, certains chélaxiens ont commencé à se tourner vers l'Isger à la fois pour ses possibilités d'investissement et pour les qualités qui pourraient faire de ce pays la première ligne de défense contre l'Andoran. La présence accrue du Chéliax est la bienvenue pour certains mais d'autres la réprouvent sans oser le montrer. Cependant, nul ne peut nier que le Chéliax semble, peut-être pour la première fois, vouloir sérieusement soutenir et renforcer son état vassal. Certains vont même jusqu'à dire qu'Hedvend VI, l'intendant de l'Isger depuis de nombreuses années, pourrait bientôt être forcé d'abdiquer. Bien qu'Hedvend ait toujours été le fidèle bras droit de la maison Thrune, cette dernière a déjà exprimé son impatience envers son incompétence et un certain désir de voir le trône de l'Isger

## CONTRATS INFÉNAUX

Les contrats infernaux sont des pactes puissants et magiques que les diables utilisent pour s'assurer les âmes des mortels. Ils sont rarement proposés aux mortels maléfiques dont l'âme est probablement déjà damnée. Ces contrats sont le moyen le plus employé par les diables pour piéger les âmes bonnes ou neutres. Tout contrat infernal doit être signé en double exemplaire, une copie étant gardée par le diable et l'autre par le mortel. Une fois signé, un contrat infernal prend le pas sur tout le reste, y compris tout autre effet magique ou immunité, et ne peut être rompu que dans des circonstances très spécifiques. Tous les contrats infernaux spécifient le bénéfice octroyé au mortel et le paiement dû au diable (généralement l'âme du signataire) ; tous les termes sont négociables avant que le contrat soit signé mais deviennent irrévocables après cela. Les contrats infernaux peuvent être rompus par la destruction des deux exemplaires du contrat.



STRIX

## SORORITÉ DE L'ÉRINYE DORÉE

Cet ordre monastique uniquement composé de femmes est dévoué aux enseignements d'Eiseth, la première érinnye. Bien qu'elle ait été fondée au Chéliax, la sororité a connu un grand succès en Isger où les orphelinats enseignent aux jeunes filles un mode de combat sans arme inspiré du sadisme des diables barbelés. Les membres de la sororité recherchent rarement à tuer et préfèrent infliger une véritable agonie chez leurs victimes qu'elles mutilent et dévisagent.

Les membres de cet ordre doivent avoir un alignement loyal mauvais, loyal neutre ou neutre mauvais et doivent être de sexe féminin.

occupé par quelqu'un de plus qualifié. Cette rumeur n'a eu que peu d'effet sur le peuple d'Isger qui considère, de façon générale, Hedvend comme une simple marionnette du Chéliax ne présentant ni la volonté ni les capacités d'aider son propre peuple. Négligés depuis la fin des guerres du Sang gobelin et maintenant recouverts par la végétation, les vestiges des villes massacrées et les tombes anonymes en sont la preuve muette.

Néanmoins, les isgériens ne sont pas les seuls à avoir souffert des guerres du Sang gobelin. Les gobelins ont eux-mêmes payé un prix terrible pour une victoire éphémère. Non seulement des milliers d'entre eux ont péri lors des derniers combats, mais les armées victorieuses et, plus tard, les survivants isgériens en quête de vengeance, ont brûlé des pans entiers des bois des Chants d'oiseau pour détruire les habitations des gobelins. De ces souffrances, une nouvelle catégorie de dirigeants gobelins a vu le jour. Plusieurs chefs de tribu gobelins, plus intelligents et clairvoyants que leurs prédecesseurs, ont formé une alliance entre leurs tribus et fait des propositions diplomatiques aux communautés isgériennes avoisinantes. En raison des plaies encore à vif causées par la guerre, ces tribus progressent lentement mais elles ont établi quelques accords de défense mutuelle avec les villes les plus proches et ont commencé à changer la façon dont les gobelins sont perçus dans la région. Les villes et villages ruraux d'Isger, habitués à prendre leurs propres décisions sans l'aide d'un gouvernement central indifférent, ont pu se rendre compte que ces gobelins étaient des alliés plus fiables que leurs propres seigneurs attitrés.

Cette évolution relationnelle est poussée par la nécessité. Les morts-vivants tourmentent ces terres depuis longtemps, en particulier les lieux les plus excentrés tels que le Goulet de Finder et les ruines de Gillamoor, le village dévasté par la peste, où des zombis que la décomposition n'a pas privés de leur voracité parcourent les maisons ravagées des gens disparus. Les cultes urgathoens prolifèrent au sein des champs de bataille gorgés de sang et des vestiges noircis des villages incendiés, se nourrissant de la peur et de la douleur qui subsistent dans ces lieux hantés. Ces forces maléfiques sont devenues plus puissantes

et plus nombreuses depuis les guerres du Sang gobelin et, selon certains, depuis le retour de Tar-Baphon. Que cela soit vrai ou non, il est certain que ni les gobelins ni les humains ne peuvent se permettre d'ignorer plus longtemps la vague grossissante de morts-vivants dans l'arrière-pays.

## NIDAL

Le temps ne semble qu'effleurer le Nidal, la nation plongée dans les ténèbres. Il y a dix mille ans, lorsque la Chute fit sombrer le monde entier dans l'ombre, trois anciens seigneurs des chevaux du Nidal ont remis leur sort entre les mains de Zon-Kuthon, le Seigneur de Minuit. Ils s'engagèrent à le servir et promirent également la fidélité éternelle de leurs descendants si le dieu des ténèbres et de la douleur intervenait pour les sauver. Zon-Kuthon accepta ce pacte et offrit aux trois une immortalité maudite qui fit d'eux la Trinité Noire et scella le destin du Nidal pour toujours. Depuis, tous les nidalais sont plongés dans le culte de Zon-Kuthon dès la naissance et il est inculqué aux jeunes enfants que la douleur est une bénédiction, la souffrance est une joie et leur devoir le plus sacré est de sans cesse parfaire et aiguiser ces sensations pour en faire des sacrements.

L'emprise du Seigneur de Minuit est puissante sur ces terres. Une obscurité surnaturelle recouvre le Nidal, de l'ombre projetée par les immenses arbres aux feuillages noirs qui surplombent la beauté languissante de Pangolais aux nuages d'orage éternels planant au-dessus de la cité portuaire de Nisroch. Les couleurs semblent se dissiper à mesure que l'on s'enfonce dans les terres et le Nidal s'empreint d'une monochromie subtile. La présence de Zon-Kuthon est si palpable dans la nation que le Nidal n'a jamais vraiment cherché à s'étendre ou à défendre son territoire. Ses frontières ont été définies par son dieu et n'ont pas évolué depuis l'époque du pacte de la Trinité Noire.

La seule rupture majeure dans l'histoire du Nidal fut sa conquête par le Chéliax qui initia une période de



FAILLE D'OMBREFLAMME

réformes et d'ouverture inédites pour cette nation insulaire et théocratique. Suite à la mort d'Aroden, les relations entre le Nidal et le Chéliax furent encore modifiées et le premier envoya toutes ses forces armées en soutien de la maison Thrune lors de la guerre civile chélaïxenne. Lorsque la maison Thrune fut établie au pouvoir, l'alliance entre le Nidal et le régime diabolique devint plus forte que jamais et des agents de chaque pays commencèrent à travailler dans l'autre. Aujourd'hui, des prêtres nidalais, des invocateurs d'ombres et des conseillers peuvent être vus dans tout le Chéliax et ses possessions, employant leur influence pour asseoir le pouvoir de la maison Thrune et ainsi répandre la sainte souffrance dans tout le territoire.

Pendant ce temps, la vie au Nidal n'a pas vraiment changé. La cour des Ombres, l'aristocratie du Nidal corrompue par les ombres, gouverne au nom de la Trinité Noire. Des agents ténébreux veillent au respect de l'autorité de la cour en dehors des villes principales et à l'étranger. La cour des Ombres est étroitement liée aux autres sources d'autorité majeures du Nidal (le culte de Zon-Kuthon, les druides pâles du bois d'Usk et les académies magiques spécialisées qui forment les invocateurs d'ombres et les lieux d'ombres) mais, bien qu'elles aient des points communs, ces organisations demeurent très différentes et éprouvent parfois des conflits d'intérêts. Ceci est particulièrement vrai pour les druides du bois d'Usk qui ne voient que peu d'intérêt à maintenir une alliance avec le Chéliax et préféreraient rentrer définitivement l'attention du gouvernement sur le Nidal.

Les fermiers, les pêcheurs et les artisans prient Zon-Kuthon du bout des lèvres mais élèvent les jeunes membres de leurs familles dans son ombre. Bien que beaucoup d'entre eux préféreraient mener une existence différente, ils vivent sous le joug du Seigneur de Minuit depuis si longtemps qu'ils ne peuvent imaginer d'autre alternative et l'espérance est une chose dangereuse en ces terres, surtout face à une paix assurée bien que monotone. La longue stabilité de la nation a permis à de nombreuses familles de perfectionner leurs compétences de génération en génération. Ainsi, le verre, les bijoux finement travaillés et les ornements métalliques du Nidal n'ont pas leurs pareils dans tout l'Avistan. De plus, le Nidal étant la seule civilisation de la mer Intérieure à avoir survécu à la destruction provoquée par la Chute, il recèle des connaissances qui n'existent nulle part ailleurs. À ce jour, les érudits spécialisés en histoire et en religion font des pèlerinages vers les cités sombres du Nidal, bravant le régime du Seigneur de Minuit pour obtenir la chance d'étudier des archives uniques et inégalées dans toute la région de la mer Intérieure.

Loin des villes, dans les plaines verdoyantes d'Attéran, vit un peuple fier et robuste, descendant des seigneurs des chevaux originels, qui respecte toujours nombre de leurs traditions. Ces clans sont réputés pour la célérité et le courage de leurs chevaux qui sont recherchés dans toute la mer Intérieure. Leur héritage et leurs liens culturels avec l'ancien Nidal offrent aux seigneurs des chevaux modernes une certaine liberté dont aucun autre peuple dans leur territoire de l'ombre ne jouit. Cependant, ils n'osent pas pour autant défier ouvertement la cour des Ombres. Malgré tout, les ranchs d'Attéran abritent de nombreux fidèles de Desna qui se font appeler les Rêveurs. Ces idéalistes gardent l'espérance secrète et bien gardée qu'il sera un jour possible de briser l'emprise de Zon-Kuthon sur leur pays.

Le Nidal est aussi le foyer d'importantes communautés de calignis, de kayals (aussi connus sous le nom de chapardeurs), de velstracs (des fiélons sinistres du plan de l'ombre) et de morts-vivants dotés d'une réelle aversion pour la lumière, tels que les vampires. Les calignis sont les enfants de l'ancien Calignos, une implantation azlante. Ils ont développé leurs propres traditions inspirées des quelques connaissances sur l'ancien Azlant mais guidées majoritairement par la culture nidalaise. Les kayals, les descendants des humains qui furent emprisonnés dans le plan de l'ombre il y a bien longtemps et ainsi affectés par sa magie, préfèrent se fondre autant que possible dans la société humaine. Les velstracs et les vampires du Nidal, quant à eux, montrent ouvertement leur vraie nature et ont tendance à occuper des positions privilégiées conformément à leur puissance et à la terreur qu'ils inspirent aux autres.

## LES MONTS DE L'ESPRIT

Cette chaîne de montagnes escarpées et menaçantes sert de barrière naturelle séparant le Belkzen, le Nidal, le Molthune, le Nirmathas et la Varisie. Les cités naines de Janderhoff et Kruggodan sont localisées dans les monts de l'Esprit, tout comme la nation d'Oprak et la citadelle de Vraïd, le foyer de l'ordre des Chevaliers infernaux de la Pointe. Mais ces montagnes abritent aussi quelques communautés importantes extérieures aux quelques cols d'importance stratégique qui relient une nation à l'autre.

## RELATIONS

Le Chéliax est au cœur de toutes les relations étrangères entre ses voisins. Sous le gouvernement diaboliste de la maison Thrune, le pays a maintenu une alliance étroite et mutuellement bénéfique avec le Nidal. Avant les récentes épreuves auxquelles il a dû faire face, le Chéliax traitait l'Isger comme une colonie tout juste bonne à exploiter pour ses ressources et ne s'en préoccupait pas davantage. Cependant, maintenant que les récents événements ont poussé la maison Thrune à revoir ses positions, le Chéliax commence à investir davantage dans le développement de l'Isger. Sans surprise, les relations entre le Chéliax et le Corbel sont assez tendues.



HEDVEND VI

## LE BOIS D'USK

Les arbres denses aux feuillages noirs du bois d'Usk recouvrent d'un voile sombre le cœur du Nidal, y compris la cité obscure de Pangolais. Depuis des millénaires, cette ancienne forêt est façonnée et régie avec attention par les fidèles de Zon-Kuthon. Ainsi, ce bois lugubre et inquiétant n'est pas vraiment « sauvage » comme le sont la plupart des forêts vierges de l'Avistan mais plutôt entretenu comme un jardin des cauchemars.

Les Ombres du bois d'Usk est un ordre druidique voué à la protection des mystères de ces lieux. Tous ses membres sont des albinos car leur rituel d'initiation inclut la perte de leur pigmentation naturelle (si tant est qu'ils en aient une). Ils doivent avoir un alignement loyal mauvais ou neutre mauvais et doivent vénérer Zon-Kuthon.

Les régions plus sauvages des monts de l'Esprit accueillent des dragons et des tribus de géants ainsi que des harpies, des manticores, des drakes et d'autres monstres étranges et féroces. D'anciennes ruines, dont certaines plus anciennes encore que la Chute, dorment dans les pics et les vallées. Certaines représentent de véritables merveilles de la nation de Thassilon, disparue depuis bien longtemps.

## CORBEL

Le changement le plus récent et le plus drastique connu par l'Ancien Chéliax est l'indépendance du Corbel qui a fait sécession et s'est déclaré nation libre il y a quelques années de cela. Sous la direction de Domina Jilia Bainilus, l'ancienne seigneur-maire de Kintargo, le Corbel a réussi à trouver l'équilibre fragile entre l'affirmation de sa position de puissance régionale et le maintien d'une relation cordiale, bien que tendue, avec ses voisins. Domina Bainilus doit également préserver par la diplomatie l'harmonie entre les différentes puissances du Corbel car elle n'a pas la force militaire nécessaire pour imposer son autorité sur ses sujets et ne peut se permettre d'aliéner tout potentiel allié de cet état naissant et donc fragile. Bien qu'elle semble réussir sa mission jusqu'à présent, elle fait face à de plus en plus de difficultés alors que les tensions entre le Chéliax et l'Andoran croissent.

Le Corbel a gagné son indépendance en employant des moyens atypiques aux lourdes conséquences. Un groupe de rebelles, les Corbeaux d'argent, a découvert un document infernal tombé dans l'oubli, le Contrat de Kintargo, et a trouvé dans les termes de ce dernier une faille pouvant être exploitée pour mettre fin en toute légalité à l'emprise de la maison Thrune sur l'archiduché du Corbel. Les Corbeaux d'argent ont alors destitué le paracomte Barzillai Thrune, qui avait profité de sa position temporaire à Kintargo pour fomenter un acte de traîtrise envers sa propre maison, pour le remplacer par la seigneur-maire Bainilus, nommée dirigeante de la nouvelle nation, et se sont efforcés d'unir derrière elle les diverses factions du Corbel. Dès l'obtention de ses nouvelles fonctions, la seigneur-maire Bainilus a choisi de prendre le titre honorifique de « Domina » tombé en désuétude après la guerre civile du Chéliax. Ce choix avait pour but de signaler à la fois que le Corbel se trouvait maintenant en dehors de la hiérarchie de la maison Thrune et qu'elle comptait gouverner selon les anciennes valeurs chélixiennes, ce qui peut être interprété soit comme une critique subtile de la perversion de ces valeurs par la maison Thrune, soit comme une indication qu'elle n'avait aucune intention de répudier l'héritage chélixien et les relations du Corbel. Cette ambiguïté est tout à fait volontaire et très représentative des positions du Corbel.

Plusieurs groupes disparates exercent leur influence sur le Corbel. Les plus importants sont formés par les familles riches de Kintargo qui contrôlent les transports maritimes, les industries et les réseaux de commerce national de ce nouveau pays. Le commerce maritime est particulièrement important en raison de l'effondrement de la Passe de Ménador qui a interrompu les échanges par voies terrestres jusqu'à ce que le Corbel ait dégagé les lieux. Ce projet est en cours mais il est très onéreux et a suscité une certaine animosité envers les Corbeaux d'argent. En effet, ces derniers ont gagné l'indépendance de la nation en partie par la destruction volontaire de la Passe visant à empêcher toute prise de contrôle militaire par le Chéliax. Maintenant qu'ils ne risquent plus d'invasion imminente, nombreux sont ceux qui remettent en question le prix que doit maintenant payer le Corbel pour cette décision.

Parmi les autres groupes influents du nouveau royaume, on trouve les elfes aquatiques de la crique Lugubre, les strix de la forêt du Corbel et les Rois et Reines autoproclamés de Vyre, la cité des Masques. Ces derniers ont maintenu le gouvernement du Corbel à une distance parfaitement calculée, lui offrant un soutien sporadique et peu fiable sans jamais prêter officiellement de serment d'allégeance. Chacun de ces groupes propose de précieux



VYRE

biens marchands, des défenses militaires et des services de renseignements régionaux mais aucun d'entre eux n'est habitué à coordonner ses intérêts ou ses activités avec les autres. Le nouveau gouvernement tente sans relâche de les persuader de coopérer, ce qui a parfois donné lieu à quelques frictions. Les réunions du conseil des Pairs, nom donné aux représentants des factions, peuvent être tout à fait acrimonieuses.

Le réseau Campanule, une organisation secrète halfeline qui permet aux esclaves qui ont pu s'échapper de quitter clandestinement le Chéliax, a également pris une grande ampleur au Corbel puisque le pays a proscrit l'esclavage dans le nouveau régime. En revanche, le statut naissant du Corbel comme sanctuaire pour les esclaves en fuite lui a causé de nombreux soucis car les chasseurs d'esclaves tels que les Chevaliers infernaux de l'ordre des Chaines exigent la coopération du gouvernement pour leur arrestation. De plus, certains nobles kintargais qui soutiennent encore le Chéliax et partagent avec lui des relations commerciales ont commencé à enlever des esclaves et les revendre à l'empire infernal. Bien que Domina Bainilus souhaiterait de tout cœur mettre fin à cette pratique, elle n'a pas encore la force politique et économique de s'opposer à ces nobles qui, ensemble, pourraient menacer la stabilité de son régime.

Malgré cela, le jeune pays demeure majoritairement optimiste. Les partisans les plus fervents du Chéliax sont retournés dans leur mère-patrie et les citoyens qui demeurent au Corbel sont déterminés à bâtir une société plus juste et plus clémence. La plupart d'entre eux ne pensaient pas vivre assez longtemps pour pouvoir non seulement déclarer, après une révolution sans réelle effusion de sang, leur indépendance de l'empire des diables mais aussi forcer la maison Thrune à respecter cette indépendance. Selon eux, l'éventualité que le Corbel soit un peu plus pauvre et moins grandiose qu'en tant qu'archiduché du Chéliax semble un faible prix à payer. En effet, dorénavant ses richesses et son prestige peuvent au moins être répartis de manière plus équitable entre ses citoyens.

## VYRE

Plus ancienne encore que le Chéliax, la cité-état indépendante de Vyre, aussi connue sous le nom de cité des Masques, est depuis longtemps réputée pour ses divertissements tapageurs. Salles de jeu, arènes de combat, maisons closes et autres colporteurs de tous les vices imaginables s'amoncellent dans la cité, répondant à la demande des riches chélaxiens à la recherche d'un peu de répit dans leurs vies régentées. Depuis que le Corbel a déclaré son indépendance, la position de Vyre est devenue d'autant plus ambiguë. Les Rois et Reines masqués qui gouvernent la cité proclament leur soutien au Corbel tout en encourageant leurs visiteurs chélaxiens à continuer de faire ribote comme si rien n'avait changé et, effectivement, rien ne semble vraiment avoir changé à Vyre. Les mêmes divertissements cruels que ceux organisés sous le règne de la reine Abrogail II sont autorisés sous le drapeau de Domina Bainilus et la même promesse d'anonymat est faite aux invités. Cependant, derrière les apparences, beaucoup de choses sont en mouvement. Vyre est le lieu central du culte de Norgorber et la position actuelle de la cité comme terrain de jeu pour le Chéliax et le Corbel a offert l'opportunité parfaite aux fidèles de ce dieu de récolter les secrets, cultiver la trahison et ainsi saboter les deux camps.

## ÉCONOMIE

Le Chéliax présente une économie forte et développée qui permet de faire circuler des biens marchands du monde entier, de produire toute sorte de choses (des vins raffinés aux huiles d'olive en passant par des artisanats d'une grande maîtrise) et faire venir d'innombrables articles et personnes, qu'il s'agisse d'esclaves achetés ou d'honorables dignitaires invités en résidences ou pour de simples visites. Les marchandises chélaxiennes, et plus particulièrement les produits de luxe, sont très réputées sur tout le continent.

L'Isger exporte essentiellement du bois, des vivres et des minéraux et importe seulement les produits manufacturés essentiels. Cependant, il n'en demeure pas moins le vassal du Chéliax et son déséquilibre commercial enrichit seulement le Chéliax. Les taxes prélevées sur les produits empruntant la Conérica sont essentielles à son économie.

Le Nidal exporte des bijoux en argent, de la verrerie et d'autres produits artisanaux de luxe. Il fait importer des esclaves, du vin et des mets délicats d'autres pays mais la nation est autosuffisante pour l'essentiel. Le Corbel cherche encore ses marques en matière de commerce. Pour le moment, les échanges se font essentiellement avec le Chéliax et concernent le poisson, le marbre, le bois, le sel, l'argent et d'autres ressources naturelles. Le commerce touristique passant par Vyre est également d'une importance critique pour l'économie naissante de la jeune nation, même si les dirigeants masqués de cette cité partagent leurs richesses de manière douteuse.

KINTARGO



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région de l'Ancien Chéliax.

### AGENT CAMPANULE

Vous avez rejoint une société secrète vouée à la libération des esclaves halfelins, probablement de la cruauté du règne chélixien. Vous savez comment faire clandestinement entrer ou sortir des personnes de divers pays.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discréption et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Contrebandier expérimenté.

### DÉVORÉ PAR L'OMBRE

Vous êtes originaire du Nidal et quelles que soient vos valeurs personnelles, Zon-Kuthon a revendiqué votre âme en vertu d'un ancien pacte. L'influence déstabilisante du Seigneur de Minuit est profondément ancrée en vous.

### HISTORIQUE



Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissances du plan de l'ombre. Vous gagnez le don de compétence Contrainte rapide.

### ÉLEVEUR DE CHEVAUX D'ATTÉRAN

### HISTORIQUE

Toute votre vie, vous avez élevé et entraîné les célèbres chevaux des ranchs d'Attéran dans le nord du Nidal. Vous pouvez même éprouver une certaine compassion pour les dissidents desniens qui s'y cachent de la cour des Ombres.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance des animaux. Vous gagnez le don de compétence Dressage animalier.

### ENFANT DE COURONNE D'OUEST

### HISTORIQUE

Que vous soyez originaire de Couronne d'Ouest ou d'ailleurs, les valeurs pré-Thrunes du Chéliax vous tiennent à cœur. Vous méprisez le gouvernement infernal mais vous êtes fier de votre pays et ne vous considérez pas comme un rebelle.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissances de Couronne d'Ouest. Vous gagnez le don de compétence Bonne impression de groupe.

### LOYALISTE THRUNE

### HISTORIQUE

Malgré les déboires dont a récemment souffert le Chéliax, votre loyauté demeure du côté de la maison Thrune et les diables qui la soutiennent. Vous considérez la reine actuelle comme la souveraine légitime de votre pays et vous êtes prêt à vous opposer à ses ennemis.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissances des Enfers. Vous gagnez le don de compétence Étudiant du droit canon.

### ORPHÉLIN DES GUERRES DU SANG DES GOBELINS

### HISTORIQUE

Votre famille, qu'elle ait été gobeline, hoggobeline ou humaine, est morte lors des guerres du Sang gobelin. Bien que profondément marqué par ces pertes, vous avez réussi à survivre grâce à votre résilience et votre débrouillardise.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Constitution et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissances des gobelins. Vous gagnez le don de compétence Assurance avec la compétence Survie.

### REBELLE CHÉLAXIEN

### HISTORIQUE

Vous avez rejoint la lutte contre la maison Thrune. Vous avez peut-être aidé à libérer la nation du Corbel ou participé à une autre rébellion, comme celle de Pezzack, inspirée du succès du Corbel.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de Kintargo. Vous gagnez le don de compétence Savoir urbain.

## ÉCUYER DES CHEVALIERS INFERNAUX

Vous vous êtes présenté à une citadelle des Chevaliers infernaux afin de proposer votre candidature et devenir l'un de ces guerriers terrifiants. Vous pensez qu'il est nécessaire de forcer tous les êtres vivants à obéir à la loi et vous êtes parti à l'aventure pour prouver votre loyauté, votre discipline et votre courage. Un jour, vous passerez l'épreuve des Chevaliers infernaux et devrez battre un diable en combat singulier pour démontrer votre force et rejoindre leurs rangs.

### CERTITUDE DIABOLIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

**Prérequis** Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux

Votre tour commence et vous pouvez observer un diable. Votre formation de Chevalier infernal a gravé dans votre esprit d'innombrables informations détaillées à propos des habitants des Enfers. Tentez une action Se souvenir sur un diable que vous observez. Si vous obtenez un échec critique sur ce jet, il se transforme en simple échec.

### DÉVOUEMENT D'ÉCUYER DES CHEVALIERS INFERNAUX

DON 2

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

**Prérequis** membre de l'ordre des Chevaliers infernaux, qualifié dans le port d'armures lourdes et le maniement de l'arme favorite de votre ordre ; **Accès**. Vous êtes originaire de l'Ancien Chéliax.

Votre formation de Chevalier infernal vous enseigne à vous faire obéir par la peur mais vous étudiez également la structure et la hiérarchie des Enfers. Il vous faut surmonter des épreuves douloureuses pour votre corps et votre esprit, appelées jugements, visant à vous immuniser contre toute sorte de traumatisme. Vous gagnez une résistance aux dégâts mentaux égale à 1 + votre nombre de dons de l'archétype d'écuyer des Chevaliers infernaux et des autres archétypes de Chevalier infernal. Vous êtes qualifié en Intimidation et en Connaissances des Enfers ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement, sauf des dons de dévouement d'un grade supérieur au sein de l'ordre des Chevaliers infernaux, avant d'avoir gagné deux autres dons de l'archétype écuyer des Chevaliers infernaux.

### FERVENT ÉCUYER

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux

Vous avez été formé pour résister aux manipulations des fiélons et votre discipline de Chevalier infernal vous rend très difficile à influencer. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets mentaux qui améliorent votre attitude et à votre DD de Volonté contre une personne voulant vous Contraindre, vous Démoraliser, Faire bonne impression ou vous Solliciter.

Si un effet mental est censé vous contraindre à agir de manière à violer les principes de l'ordre des Chevaliers infernaux (déterminés par le MJ), vous pouvez tenter de vous libérer de cet effet par une réaction déclenchée par l'ordre concerné et vous pouvez effectuer un nouveau jet de Volonté contre cet effet. Vous ne pouvez effectuer ce nouveau jet qu'une seule fois par effet, même si vous êtes forcé à violer les principes de votre ordre plusieurs fois.

### MOBILITÉ DE L'ÉCUYER

DON 8

ARCHÉTYPE

**Prérequis** expert en armures lourdes, Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux

Vous avez appris à vous déplacer de la meilleure façon possible en armure lourde. Si vous répondez aux conditions de Force, vous pouvez réduire de 3 m votre malus de Déplacement (au lieu de 1,5 m) lorsque vous portez une armure lourde. Cela permet généralement d'annuler le malus. Si vous êtes un nain et que vous possédez le don Fer allégé, vous pouvez augmenter votre Vitesse de 1,5 m.

### MORTIFICATION

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux

Vos jugements ont préparé votre corps aux punitions physiques. Choisissez un type de dégâts (contondants, perforants ou tranchants) selon la nature de vos jugements physiques. Vous gagnez une résistante égale à votre nombre de dons d'archétype d'écuyer des Chevaliers infernaux et des autres archétypes de Chevalier infernal contre le type de dégâts choisi.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

# ÉTENDUE DU MWANGI

## NATIONS



**BAIE SANGLANTE (LM)**  
Consortiums secrets  
Capitale : Baie Sanglante (5 281)



**KIBWE (CB)**  
Conseil des Représentants  
Capitale : Kibwe (3 800)



**MZALI (LN)**  
Dictature théocratique  
Capitale : Mzali (36 900)



**NANTAMBU (NB)**  
Conseil des Démocrates  
Capitale : Nantambu (14 500)



**SENGHOR (CB)**  
Conseil des Marchands  
Capitale : Senghor (26 430)



**USARO (CM)**  
Anarchie  
Capitale : Usaro (8 790)



**VIDIANE (N)**  
Conseil des Représentants  
Capitale : Anthusis (8 900)

## PEUPLES

Elfes Taldorien  
Garundi  
Halfelin  
Mwangi

## LANGUES

Commun Mwangi  
Elfes  
Garundi  
Halfelin

## FACTIONS



Réseau  
Campanule



Agitateurs



Chevaliers  
infernaux

## RELIGIONS



Abadar



Norgorber



Calistria



Sarenrae



Gozreh



Shélyn

## RESSOURCES



Livres/  
Connaissance



Grain/fruits/  
légumes



Bétail/  
peaux



Bois de  
construction



Objets magiques  
Produits de  
luxe



Textile



Minerais



Produits de la  
mer



Navires



GUIDE DU  
MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

## ÉTENDUE DU MWANGI



## CHRONOLOGIE

- 3502 AR Le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques rapportent dans l'Étendue du Mwangi de nombreux savoirs oubliés par l'humanité, en particulier l'art de la magie.
- 2556 AR Naissance de l'empire Rivain.
- 2323 AR Kho, la première des cités volantes de Rivain, s'élève dans les airs.
- 2289 AR Commencement de l'âge d'or du Rivain.
- 632 AR La Tarrasque, la plus puissante rejetonne de Rovagug, détruit la cité volante de Kho.
- 507 AR Ses citoyens ayant été anéantis par les créatures de la Sombre Tapisserie, la cité volante rivaine d'Ulduval s'écrase dans la chaîne Brisée.
- 2089 AR La Sixième armée d'exploration du Taldor tente d'annexer l'Étendue du Mwangi mais échoue de façon désastreuse.
- 4138 AR Le Chéliax fonde la colonie de Sargave sur la côte ouest du Garund.
- 4332 AR L'Éclaireur Durvin Gest jette la lentille de Galundari dans le Puits de Némésis et fuit Osibu sans que sa mémoire soit effacée.
- 4606 AR L'énorme ouragan connu sous le nom d'Œil d'Abendego apparaît à la mort d'Aroden, submerge les nations du Lirgen et du Yamasra et crée les Terres Inondées.
- 4610 AR La Sargave organise l'invasion de Mzali mais ses forces sont incinérées par le corps réanimé de l'enfant-dieu Walkena.
- 4615 AR Après avoir fait évacuer les citoyens qui avaient survécu, la cabale entière d'astrologues aux commandes du Lirgen organise un suicide collectif.
- 4643 AR Payés par Grallus, le baron de la Sargave, plusieurs Capitaines libres repoussent la flotte chélaxienne et assoient l'indépendance de cette nation.
- 4684 AR Le Roi Gorille d'Usaro envoie une armée à travers les tunnels sinuant dans les entrailles des montagnes Brisées pour attaquer Alkenastre. Ses hommes prennent le dessus grâce aux armes à feu dont ils ont été équipés et la plus grande bombarde de l'Armurerie devient leur trophée. Après des années de lutte contre

L'Étendue du Mwangi est une région verdoyante à l'origine de nombre de légendes, contes et autres rumeurs à la fois exaltantes et dramatiques. Toutefois, le reste de la région de la mer Intérieure ne sait en fait que peu de choses sur ses habitants. Reconnue pour sa grande beauté, l'Étendue présente également un haut niveau dans les domaines de l'érudition et d'art. Ses résidents travaillent dur et font preuve d'une remarquable ingéniosité pour prospérer dans un environnement souvent hostile. En ces terres, des cultures disparates se croisent régulièrement et des peuples très différents s'épanouissent malgré les nombreux dangers de la région.

Le Mwangi est une terre si abondante et riche que la famine et le besoin n'y sont que peu connus. Il n'est pas nécessaire de chercher longtemps pour trouver de la nourriture, de l'eau, des fibres ou des matériaux précieux, ce qui a permis aux premiers habitants du Mwangi de fonder leurs propres communautés, leurs villes et même des nations autosuffisantes et isolées du reste du monde. Les cités-états et les pays ci-dessous ne représentent qu'une petite partie des plus célèbres ; il existe de nombreuses autres communautés dans cette immense jungle dont certaines n'ont eu aucun contact avec le reste de l'Étendue du Mwangi depuis des siècles, et depuis plus longtemps encore avec le reste de la mer Intérieure.

## BAIE-SANGLANTE

Ce refuge décadent n'est devenu que plus dangereux à mesure que les pirates y amoncelaient leurs trésors mal acquis. Le bouleversement politique qui a secoué l'ancienne nation de Sargave, maintenant connue sous le nom de Vidriane, a mis fin aux pots-de-vin qui permettaient aux pirates de la Baie Sanglante de se reposer sur leurs lauriers. Privés de l'argent de la Vidriane, les Capitaines libres se sont alors tournés vers les richesses de la Baie Sanglante. L'arrivée massive de ces pirates bien décidés à prendre leur part des ressources de la Baie a grandement perturbé les forces en place : le Consortium de l'Aspis, un célèbre réseau commercial basé au Chéliax, peine à maintenir son autorité autrefois incontestée. Depuis, le pouvoir passe successivement des mains des dirigeants de l'Aspis à celles des Capitaines libres, et inversement, tandis que la population est prise entre les tirs croisés de ces deux factions rivales.

Le débarquement des nombreux réfugiés colonialistes de l'ancienne Sargave espérant commencer une nouvelle vie complique encore davantage cette guerre de l'ombre qui se répand dans les rues de la Baie Sanglante. Ce port anarchique est pourtant tout sauf accueillant envers les nouveaux arrivants. Dans la Baie Sanglante, la ruse et les transactions malhonnêtes sont les seules solutions pour s'imposer dans le tourbillon malsain qu'est devenue cette société. Les citoyens pauvres n'ont presque aucune chance de s'extirper des zones les plus sombres et les plus sordides de la Baie et les immigrants comprennent rapidement que la meilleure façon de gravir les échelons de cette société est de s'allier soit avec le Consortium de l'Aspis soit avec les Capitaines libres, bien que cela leur demande généralement de reconsiderer leurs valeurs morales.

## KIBWE

La ville de Kibwe est un bastion commercial au cœur des jungles à l'est de l'Étendue. Depuis des temps immémoriaux, les marchands de la côte y retrouvent les caravanes ayant traversé la passe de Ndele, Katapesh et d'autres nations de l'est pour échanger des produits, et des nouvelles à propos de lieux éloignés, sur les immenses marchés de Kibwe. Ce brassage de populations a permis à la cité non seulement de s'agrandir et de s'enrichir, mais également de se diversifier. En effet, humains, elfes et gnomes y côtoient, au nom du commerce, des géants, des hommes-lézards, des kobolds et d'autres peuples peu communs. La négociation est la plus grande forme d'art dans cette cité et, comme le dit le proverbe, « S'il n'est pas possible de trouver quelque chose à Kibwe, c'est que cette chose ne veut pas être trouvée. »

Aujourd'hui, personne ne peut dire avec assurance qui a construit les imposants murs de granite de Kibwe. En revanche, tout le monde s'accorde sur le fait qu'ils existaient bien avant le Saint Xatramba, la nation qui contrôlait la ville il y a des siècles de cela avant de tomber sous l'assaut des démons. Épais et inviolables, les murs de Kibwe s'élèvent dans la jungle et s'inclinent vers l'intérieur de la cité. Leurs façades sont recouvertes par des centaines de runes anciennes et souvent indéchiffrables. Derrière ces remparts, la cité est un véritable enchevêtrement de quartiers organisés par nationalité, groupe ethnique ou système de croyance. Les visiteurs arrivant dans la ville pour la première fois se plaignent d'ailleurs souvent du fait que la langue prédominante change dès que l'on change de rue.



JAHÀ

## GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

Heureusement, les anciens qui ont construit les murs de Kibwe ont également pourvu la ville d'une aide précieuse pour la navigation : les Piliers-Gardiens, des statues en stéatite représentant des idoles perchées sur de grandes colonnes. Ces idoles prennent souvent des formes étranges, telles que des hommes-tigres dotés de défenses ou des oiseaux humanoïdes sans plume, et brandissent toujours des épées et des boucliers. On raconte qu'elles veillent sur la cité, prêtes à prendre vie lorsque les habitants auront désespérément besoin d'elles. Bien que les opinions diffèrent sur la véracité de ces histoires, tous les résidents s'accordent pour dire que les Piliers sont des repères précieux dans une ville où les panneaux peuvent changer de langue une dizaine de fois en autant d'enjambées.

Kibwe affiche une stricte neutralité en matière de politique dans l'intérêt du commerce. La cité-état est gouvernée par un conseil de représentants élus par différents clans et micro-communautés. Les débats publics sont fréquents au pavillon d'Adayenki, un lieu commun sacré jonché de pétales, isolé de l'agitation du marché par des tapisseries et des peaux d'animaux. Cette approche représentative de la démocratie a généralement abouti à des gouvernements tapageurs mais stables. Cependant, le conseil a récemment rencontré des difficultés internes et externes. Il y a peu de temps, le conseil a pris la décision d'abolir l'esclavage et, depuis, le quartier de Bekyar bouillonne : une éruption de violence se prépare alors que d'anciens esclavagistes complotent pour annuler cette loi. Parallèlement, les marchands internationaux, tels que les membres du Consortium de l'Aspis, encouragent l'agitation afin de prendre le contrôle des concessions minières importantes. Le Camp Bwamandu, le quartier consacré à l'accueil des réfugiés d'Usaro, n'est plus aussi petit qu'avant et les ressources de la ville menacent d'ailleurs de ne plus suffire face au nombre croissant d'immigrés. De telles tensions laissent à penser qu'il n'est plus qu'une question de temps avec que quelque chose ne casse, reste à savoir si la société hétéroclite de Kibwe choisira de s'unir pour faire face ou si, au contraire, elle se disloquera.

## LAC OCOTA

Les voyageurs qui parcourent le Mwangi ont raison de craindre les bêtes vivant dans les canopées et les voies navigables de la jungle. Le lac Ocota, l'immense plan d'eau qui relie la plupart des affluents du Mwangi, accueille dans ses eaux et ses alentours certaines des créatures les plus dangereuses parmi ces monstres.

les colonisateurs de Sargave, l'enfant-dieu Walkena met à sac Kalabuto pour la première fois.

4710 AR Des aventuriers retrouvent la cité de Saventh-Yhi et tuent Ruthazek, le Roi Gorille, semant le chaos dans Usaro.

4715 AR Les autochtones renversent le gouvernement colonial de Sargave, restaurent le pouvoir local et renomment le pays Vidriane. La Vidriane met fin aux paiements versés aux Capitaines libres des Chaînes pour leur protection et ces derniers décident alors de s'en prendre à la nouvelle nation.

4717 ar La Vidriane résiste aux représailles des Capitaines libres et s'affirme ainsi comme une nation durable. Sa victoire pousse également les pirates à se tourner vers les eaux libres pour leurs futures attaques.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



### ENOSHA

Enosha, l'un des membres les plus influents du conseil de Nantambu, est victime de nombreuses rumeurs à propos de sorcellerie ou d'ascendance féline dès qu'il a le dos tourné.



### AVARNEUS

L'unité du nouveau gouvernement repose en grande partie sur la présence d'Avarneus, héros de la révolution vidrianaise, au conseil.



### ISAARA

Bien que non couronnée, Isaara est la reine économique des ports de Senghor et décide du sort de chaque cargaison qui entre ou quitte les quais de la cité.



### VERSENNE

Versenne mène sans relâche les recherches des astrologues lirgenis, à Jaha comme ailleurs, dans l'espoir de mettre fin au fléau qu'est l'Œil d'Abendego.

Cependant, même les monstres aquatiques ne peuvent décourager les plus braves et les plus imprudents d'essayer de revendiquer les marais luxuriants, les bosquets et les rives du lac. Depuis que la mort récente du Roi Gorille a secoué la cité côtière d'Usaro, le lac Ocota est envahi par des exploitants de toute sorte.

Ceux qui ont quitté les cités-états du Mwangi pour s'installer en ces terres, les réfugiés de l'ancienne Sargave et les colonialistes en provenance de pays lointains et avides, ont afflué vers le lac Ocota dans l'espoir de s'emparer d'une portion de ce territoire. Pour ces raisons, la région est devenue le foyer de nombreux conflits. Les colonisateurs s'affrontent les uns les autres, les orcs luttent pour rester dans leur pays natal et les armées d'Usaro, corrompues par les démons, se battent pour restaurer leur emprise sur la cité hantée.

Les tribus orques vivant dans le lac Ocota ont appris depuis longtemps à faire face aux dangers de la région et se sont battues pour y installer leurs propres communautés. Ces orcs ont eu de nombreuses fois affaires aux guerriers d'Usaro et ont même inventé des tatouages magiques pour se protéger de leur influence démoniaque. Mais ils doivent aujourd'hui se battre coûte que coûte pour protéger leur pays.

### MZALI

La ville-temple de Mzali représentait autrefois le cœur d'un ancien empire gouverné par des rois-soleils qui étaient aussi des demi-dieux. Il y a longtemps, un puissant groupe de chamans nommé le conseil de Mwanyisa réussit à renverser la monarchie. Cependant, les chamans furent incapables d'assurer la cohésion du pays. Sous leur règne, l'empire s'effondra petit à petit et lorsque vint l'âge des Prédictions perdues, c'est à peine s'ils contrôlaient encore la capitale pourtant à moitié vide.

Au bout d'un certain temps, Mzali aurait pu finir par être abandonnée. Mais, il y a un siècle de cela, les membres du conseil reçurent une vision prophétisant la renaissance de l'empire. Peu de temps après, alors qu'ils fouillaient l'un des nombreux tombeaux cachés dans la cité, ils découvrirent un enfant-momie portant les vêtements d'un roi-soleil. Les textes anciens proclamèrent qu'il s'agissait là de la momie Walkena, un légendaire enfant-dieu doté d'une magie plus puissante encore que ce que les chamans pouvaient imaginer. Le conseil exposa immédiatement à la vue de tous cette relique de leur ancien pouvoir mais l'affluence de pèlerins des environs et les histoires des fabuleux trésors découverts auprès de la momie attirèrent l'attention des colons chélaxiens de Kalabuto. Ces derniers partirent à l'assaut de Mzali mais furent immolés lorsque la momie revint miraculeusement à la vie et fit tomber du ciel des colonnes de feu.

Depuis ce retour triomphal, Walkena exerce un règne absolu sur Mzali et le conseil de Mwanyisa n'a plus qu'un rôle de conseiller. Sous son regard de mort-vivant, la cité a repris vie. Des centaines de mwangis ont accouru pour offrir leurs services à Walkena, stimulés par la mission publique donnée par l'enfant-dieu consistant à repousser les colonisateurs du nord et à unifier l'Étendue sous son drapeau. Cependant, ce changement politique est à double tranchant car les mesures prises par Walkena sont tout sauf progressistes. Cruelle et puissante, la momie se montre ouvertement partiale, elle favorise ses partisans et condamne toute personne remettant en question son règne à la monstrueuse et fatidique punition des Sept Soleils en colère. Tout commerce avec l'extérieur est INTERDIT et ceux qui s'associent avec des étrangers sans autorisation explicite sont considérés comme des traîtres. Une telle pression, doublée du fait que le nouvel état de Vidriane a récemment réussi à renverser son régime colonialiste sans l'aide de Walkena, a poussé de nombreux citoyens de Mzali à quitter la cité. On raconte que leur monarque serait dans une telle rage qu'il prévoirait d'attaquer Vidriane. La présence des Lions radieux, un groupe de rebelles de Mzali cherchant à renverser Walkena et rendre la cité au peuple, n'a fait qu'accentuer toutes ces tensions.

Située sur les berges du fleuve Pasuango, au fin fond des plaines lointaines au sud du Mwangi, Mzali est un ensemble d'innombrables cathédrales et autres monuments qui se reflètent dans l'eau lorsque celle-ci envahit ses rues à chaque mousson. Des arbres noueux enroulent leurs immenses racines sur les murs de façade et autour des temples en pierre, si bien qu'elles font souvent partie intégrante de l'architecture et que la plupart des bâtiments importants sont entourés de douves servant de système défensif mais aussi de drainage. Au centre de la cité, le temple de l'Enfant Immortel dédié à Walkena domine tous les autres bâtiments. Cependant, la cité regorge d'anciens lieux de cultes consacrés à d'autres entités, certaines contemporaines et donc encore vénérées, d'autres tombées dans l'oubli au point de voir leurs temples transformés en places de marché ou en logements. Mzali est tout autant une nécropole qu'une ville

**ÉCONOMIE**

L'Étendue du Mwangi est riche en ressources naturelles. Ses sols fertiles permettent le développement de forêts denses, de récoltes abondantes et de cultures d'herbes rares et autres plantes médicinales, tandis que ses mines creusées dans les montagnes produisent des quantités incroyables de minéraux et de pierres précieuses.

Malheureusement, ces derniers siècles, de telles richesses ont souvent plus représenté une malédiction qu'une bénédiction car les autochtones doivent se battre pour protéger leurs biens des colonisateurs militants de l'Avistan. La majorité des échanges commerciaux avec les nations septentrionales sont concentrés sur la côte ouest où des ports comme Senghor accueillent les navires marchands de toute la mer Intérieure. Dans les terres, Kibwe s'occupe du commerce terrestre et reçoit les caravanes des nations de l'est du Garund, tandis que Nantambu suscite l'intérêt des érudits de toute la planète. Bien que les résidents tirent profit des opportunités offertes par le commerce international, la plupart des communautés de l'Étendue sont autosuffisantes. Elles échangent surtout avec leurs voisins proches et ne se reposent que très peu sur les importations, ce qui provoque une véritable frustration chez les compagnies du nord comme le Consortium de l'Aspis.

sainte et abrite donc des dizaines de sépultures : des tombeaux pyramidaux construits dans les profondeurs de la terre et ne dévoilant que leur pierre de faîte, le reste étant caché sous les fondations d'autres édifices. Walkena lui-même a été découvert dans l'une de ces sépultures et, malgré le danger encouru, des pilleurs de tombeaux opportunistes déjouent la surveillance des postes de contrôle de la ville dans l'espoir de trouver des reliques précieuses au fond des cryptes qui n'ont pas encore été fouillées.

**NANTAMBU**

Parfois surnommée la Ville du vent chantant en raison des joyeux tintements des bouts de verre coloré qui pendent devant chaque bâtiment, Nantambu est un havre de paix et de raffinement. Les canaux reliés au Vanji mènent l'eau jusqu'à la cité mais aussi au-delà et leurs lignes sinuées, surplombées de gracieux ponts en arc, démarquent les districts. Sur les marchés cosmopolites de Nantambu, des épices et de la magie provenant de l'autre côté de l'Étendue circulent librement. La cité n'a pour autant nul besoin de remparts ou d'armée permanente car elle est protégée par quelque chose de bien plus puissant que la pierre ou l'acier.

Fondé par le vieux mage Jatembe, un magicien légendaire, le Magaambya est la plus ancienne académie de magie arcanique de toute la région de la mer Intérieure et peut-être même de tout Golarion. Dominant les édifices en pierre moins importants pour la cité, le cercle des dix tours mitoyennes de l'académie forme le cœur de Nantambu. Chacune de ces tours est décorée d'immenses mosaïques dédiées à l'un des Dix guerriers magiques légendaires. Des étudiants du monde entier viennent se former dans cet édifice si réputé, en particulier pour étudier l'art rigoureux de la magie. Dans cette école, les procédés pédagogiques varient beaucoup ; certains professeurs ne jurent que par la didactique et les traditions orales tandis que d'autres favorisent l'étude des textes anciens, écrits pour la plupart par le vieux mage Jatembe et ses disciples. Les professeurs de l'académie sont réputés pour visiter des terres lointaines et rendre visite aux érudits d'autres nations, ce qui signifie que les étudiants doivent parfois effectuer de longs voyages pour rencontrer un mentor en particulier. L'université encourage également l'expérience de terrain et il arrive qu'il y ait plus de professeurs titulaires effectuant des recherches dans les recoins les plus éloignés du monde qu'à l'académie elle-même. Ces professeurs envoient souvent leurs élèves préférés à l'étranger afin de protéger, ou de découvrir, les ruines ou les artefacts qu'ils espèrent étudier. Au Magaambya, il est dit qu'un magicien apprend à la fois de ses lectures et de ses expériences, une philosophie souvent surnommée « le Mot et la Manière ». C'est pourquoi le fait de s'enfermer et de se couper du reste du monde pour étudier est perçu comme contre-productif voire tout à fait pitoyable.

Dans la tradition de Jatembe, les études sont finalement moins importantes que le fait d'employer ce que l'on a appris pour aider son prochain.

L'emphase magaambyane sur l'intégrité général forme la base de la puissance de Nantambu dont les mages s'assurent qu'aucune force extérieure ne parvienne à s'approcher à plus de 30 km de la cité.

Leur protection s'étend également aux villages avoisinants et bien qu'aucun serment de fidélité n'ait été proclamé, plus d'une centaine de ces communautés payent volontiers un tribut à la ville en geste de reconnaissance. Appuyé par le corps enseignant de l'académie, le conseil de magistrats-maires élus au gouvernement préside la cité et les terres qui l'entourent. Ils utilisent la célèbre *pierre de Garde* de la tour Nantambiyenne pour garder un œil sur Usaro et les autres menaces de la région.



## RELATIONS

Sans la présence d'un gouvernement uni, la myriade de civilisations et de cités de l'Étendue du Mwangi sont aussi variées que leurs relations et celles qu'elles entretiennent avec les nations étrangères. Au Nantambu et au Kibwe, les marchands étrangers venant en paix sont les bienvenus quelle que soit leur origine, alors que toute personne extérieure au Mwangi qui pénètre Mzali encourt la peine de mort ou un sort plus terrible encore.

La Vidriane et les autres nations côtières entretiennent une haine légitime envers le Chéliax, qui aimerait grandement reprendre possession de son ancienne colonie, mais aussi les Capitaines libres des Chaînes maintenant que la Vidriane refuse de les payer pour leur protection.

Néanmoins, Nantambu est bien plus qu'une simple extension de Magaambya. La réputation de sa qualité d'enseignement a encouragé la fondation de nombreuses autres écoles notables où tous les cursus sont proposés, de l'étude des sciences à l'apprentissage de la forge en passant par les traditions martiales du Mwangi. C'est pourquoi il n'est pas étonnant que cette cité accueille également la plus grande loge d'Éclaireur de toute l'Étendue. L'ouverture de Nantambu à tous les étrangers est notoire et sa population est composée de dizaines d'ascendances différentes, des elfes ekujaes aux hommes-lézards de Jaha en passant par les gnolls et les férides. Il est même possible d'y trouver les peuples les plus reclus du Mwangi tels que les timides anadis, les golomas aux innombrables yeux, les shisks aux plumages osseux ou encore les conrasus adorateurs d'inévitables entourés de leurs machines biologiques élaborées et leurs exosquelettes de bois animés. Peu importe leur étrangeté, toutes les entités de bonne volonté sont les bienvenues dans la Ville du vent chantant. Cet accueil chaleureux n'a fait que croître avec les récentes ruées vers les terres du lac Ocota et la position de la cité en tant que cœur culturel de l'Étendue se renforce un peu plus chaque année.

## SENGHOR

Récemment, la cité-état de Senghor a dû effectuer de profonds changements, en particulier suite à la destruction de la Sargave au profit de la Vidriane. Avant cela, Senghor avait un certain statut en tant qu'un des derniers pôles commerciaux sûrs au Mwangi et base navale de la plus puissante flotte de l'Étendue. Mais avec la chute du régime colonial de la Sargave, la protection autrefois assurée par Senghor s'est évanouie. En effet, les Capitaines libres compensent la perte de leurs profits basés sur les pots-de-vin de la Sargave en multipliant les pillages dans les eaux environnantes, compliquant grandement les échanges commerciaux avec les anciens partenaires. Les fortifications de Senghor et plusieurs dizaines de navires empêchent ces pirates d'approcher la cité elle-même mais toute personne espérant faire du commerce avec cette dernière doit d'abord passer les blocus des Capitaines libres, un risque que très peu de pays sont prêts à prendre.

Les Caldarus, qui forment l'essentiel de la population de Senghor, n'existent nulle part ailleurs et ont une apparence très différente des autres peuples du Mwangi. Relativement grands, ils ont les yeux verts et une couleur de peau variant d'un vert olive à un brun très foncé. Leur dialecte inclut plusieurs mots et même des phrases entières que l'on ne trouve dans aucune autre langue du Mwangi. La mythologie senghoraine suggère que les Caldarus descendent d'une population du Garund qui n'existe plus aujourd'hui et l'architecture qui est propre à la ville renforce ces légendes.

Bien que Senghor commerçait autrefois volontiers avec la Sargave, les Caldarus n'aiment pas laisser des étrangers se faire une place dans leur cité. L'aide qu'ils ont apportée aux sargaviens pour repousser les colonialistes chélaxiens n'a donc été une surprise pour personne. Afin de maintenir des relations apaisées entre Senghor et la nouvelle nation de Vidriane, ces deux pays ont scellé une vague alliance visant à empêcher les colonisateurs de reprendre l'un et d'assurer qu'aucun étranger ne gagne du pouvoir sur l'autre. Cette alliance a également mis en place différents échanges commerciaux et accords navals dont les termes sont plus favorables pour Senghor que pour la Vidriane. Lors des premiers jours de la jeune nation, sa population était tout d'abord très reconnaissante de l'aide de Senghor mais, maintenant qu'ils profitent de leur indépendance, les citoyens commencent à remettre en question les termes inégaux de cet accord. Les dirigeants de la Vidriane font pression sur Senghor dans l'espoir de renégocier ces termes mais cette dernière n'a pas encore accédé à leur requête, ce qui n'a fait qu'accentuer la tension entre les deux puissances.

## USARO

La sinistre ville d'Usaro surplombe le delta où la rivière de Sang rejoint le lac Ocota. Ses anciens ziggourats exhibent des ornements macabres confectionnés à partir des dépouilles des ennemis de la nation et ses tours à moitié effondrées débordent de prisonniers et d'esclaves. Usaro était autrefois gouvernée par le Roi Gorille, le serviteur favori du seigneur démon Angazhan, mais la cité sombra dans le chaos lorsqu'il fut tué par des aventuriers. Nombre des sbires du Roi Gorille, dont ses lieutenants derhiis, ses conseillers gigantopithecus et ses fantassins charau-kas, se bousculèrent pour prendre sa place. Après plusieurs mois de querelles intestines, les elfes kallijaes marchèrent sur la ville, profitant



**GARDE DE SENGHOR**

du chaos qui y régnait pour libérer des centaines de captifs. S'ensuivit une attaque orque qui fragmenta encore la population de la cité et lorsque les orcs s'emparèrent du totem d'Angazhan, un artefact mineur gardé précieusement dans le palais d'Usaro, de nombreux survivants affirmèrent que la cité avait perdu la bénédiction d'Angazhan.

Bien que la ville soit toujours en piteux état, une faction grandissante cherche à unir la population d'Usaro afin de venir à bout de leurs ennemis. Mené par un guerrier du Mwangi et adorateur d'Angazhan appelé Shosenbe, ce groupe se fait appeler les Élus et promet de faire payer les Kalliae et les tribus orques. Pour l'instant, les Élus ont au moins repoussé les autres attaques visant la cité. Cependant, Shosenbe est très secret à propos de ses intentions et de l'orientation de ses allégeances et certains se demandent s'il est vraiment attaché au seigneur démon Angazhan ou s'il poursuit ses propres objectifs.

## VIDRIANE

La nation coloniale de Sargave a traversé de nombreuses épreuves ces dernières décennies, de la séparation de sa nation d'origine, le Chéliax, à l'extorsion de fonds infligée par les Capitaines libres des Chaînes. Après des années d'afflictions, la population finit par choisir d'effectuer de nombreux changements dans ses terres. Ce qui n'était initialement qu'une petite rébellion de serviteurs et d'esclaves du Mwangi se transforma bientôt en renversement radical des dirigeants de la nation. Certains des colonialistes, que plusieurs générations séparaient de l'âge d'or du Chéliax, manifestèrent un réel mépris envers le comportement de leurs frères vis-à-vis de la Sargave. Ils développèrent ainsi une certaine camaraderie avec les peuples du Mwangi et choisirent de se battre à leurs côtés.

Les forces rebelles grandirent et furent bientôt capables de s'emparer relativement facilement de la capitale d'Eléder, retirant ainsi tout pouvoir au baron Utilinus. Malheureusement, les rebelles durent aussi faire face aux Capitaines libres qui avaient tant exploité leur région. Furieux de perdre les revenus faciles et constants garantis par l'argent que la Sargave versait en échange de leur protection, les Capitaines libres menèrent une guerre sanglante contre les rebelles, un conflit qui dura plus d'un an. Après d'innombrables combats et une alliance rédigée à la hâte avec Senghor, les forces combinées du Mwangi et des colonisateurs ayant retourné leurs vestes parvinrent à repousser les pirates. Une fois les Capitaines libres enfin mis en déroute, la nouvelle nation de Vidriane put voir le jour en 4717 AR.

Aujourd'hui, le peuple de Vidriane travaille dur pour profiter des avantages et des ressources qui avaient poussé le Chéliax à coloniser leurs terres et ainsi mener leur pays vers une stabilité économique. Certains utilisent les navires dont ils s'étaient emparés lors de leur victoire sur les Capitaines libres pour commercer le long de la côte ouest du Garund. Des ambassadeurs sont partis dans toute la région de la mer Intérieure pour nouer des alliances diplomatiques et ont déjà réussi leur mission à Absalom, dans l'Andoran, en Osirion et au Corbel et ils semblent sur la bonne voie pour continuer ainsi.

Cependant, les cicatrices laissées par la colonisation pèsent sur la nation. Alors qu'il vient seulement de renverser les anciens dirigeants de la Sargave, le peuple de Vidriane ne sait que trop bien combien il serait facile pour leur société naissante d'être reconquise. Même s'ils sont tous d'accord sur l'importance de reconstruire leur économie et de protéger l'Étendue du Mwangi de toute autre colonisation, de tels objectifs, que nobles, sont bien plus faciles

## LES DIX GUERRIERS MAGIQUES

Le vieux mage Jatembe est considéré par la plupart de gens comme l'un des plus grands incantateurs de l'histoire pour l'exploit qu'il a accompli en sortant l'humanité de l'âge de l'angoisse, causé par la Chute, par la réintroduction de l'art de la magie. Cependant, il n'a pas accompli ces prouesses seul. Il était assisté par les Dix guerriers magiques, de puissants disciples voués à la protection du savoir et du peuple du Garund alors que cette civilisation peinait à se reprendre en mains. Dans sa sagesse, Jatembe défia ses apprentis de tout abandonner pour le bien de leur mission, y compris leurs propres identités en portant chacun un masque doré représentant le visage d'un animal de la jungle. Les histoires sur les exploits de ces guerriers magiques ne manquent pas, comme celles à propos de leur victoire sur le roi des Fourmis mordantes ayant permis la libération de la Porte de l'Étoile rouge, ou encore celles narrant leur rôle dans la création de l'Anneau aux neuf facettes aux côtés de Jatembe. Plus important encore, ils ont agi en véritables meneurs et professeurs pour le peuple de l'Étendue du Mwangi en fondant des écoles comme le grand Magaambya à Nantambu. Ils finirent par disparaître de l'histoire, sans même laisser de tombes derrière eux, mais certains érudits ont trouvé des éléments attestant que l'un d'entre eux, Héron Noir, a été l'architecte principal de l'empire Rivain.



## TATOUAGES AFFIN DE LA PLUIE

Les orcs du Mwangi arborent des tatouages complexes qui les protègent de toute influence démoniaque.

## TATOUAGE DE BÉNÉDICTION OBJET 4

PEU COURANT	ABJURATION	INVESTI
MAGIQUE	TATOUAGE	

Prix 90 po

Utilisation tatouage ; Encumbrément –

Vous pouvez activer le tatouage par une réaction, plutôt qu'une activité demandant deux actions, déclenchée lorsqu'un démon vous attaque ou lorsque vous faites un jet de sauvegarde contre un pouvoir de démon.

Activation  imaginer, Interagir ;

Fréquence une fois par jour ; Effet. Vous gagnez l'effet de protection contre le mal.

qu'à réaliser. Le gouvernement vidrianaise est un groupe pragmatique formé de diverses puissances influentes, chacune d'entre elles défendant sa propre idée de la meilleure façon de faire avancer le pays, et leurs désaccords mènent donc parfois à des impasses. L'idée de toute démarche diplomatique vers les autres nations du Mwangi a toujours été accueillie avec réticence car ces cités-états ont longtemps vécu en parfaite autonomie et ne désirent pas vraiment renoncer à leur indépendance. L'alliance entre Senghor et la Vidriane n'a pas encore été mise à l'épreuve et les autres alliés de cette dernière, tels que les anadis aux corps arachnéens, rechignent à s'engager militairement. Pire encore, le plus proche voisin de la Vidriane, le puissant état de Mzali, semble plus enclin à voir cette nouvelle nation comme une menace que comme un allié potentiel.

Les habitants de la Vidriane forment une coalition de peuples disparates provenant du Mwangi et unifiés par une bannière, un passé et un but communs. Une assez grande portion de la population, composée d'anciens colonisateurs de la Sargave, demeure également dans le pays, protégée d'éventuelles représailles par la loi. Bien que leur soutien lors de la rébellion contre leurs frères et contre les Capitaines libres leur ait permis d'obtenir la nationalité, le brutal changement culturel qui a suivi la victoire des peuples originaires du Mwangi est devenu une nouvelle cause de conflit entre ces deux groupes.

## AUTRES LIEUX DU MWANGI

L'Étendue du Mwangi regorge de petites nations et autres clans qui ont chacun leur propre culture et leurs propres traditions. Ci-dessous, vous trouverez quelques autres communautés et régions importantes de l'Étendue.

### JAHÀ

Si on sait que cette immense cité fortifiée a été construite bien avant la Chute, l'identité de ses architectes demeure un mystère. Ces ruines ont toujours fasciné les astrologues lirgenis ayant gagné Jaha après que l'Œil d'Abendego a détruit leurs foyers.

Xénophobe et bornée, cette secte d'oracles des étoiles ne commerçait qu'à contrecœur avec les étrangers, y compris les autres peuples lirgenis. Il y a deux ans cela, une coalition d'astrologues lirgenis et d'hommes-lézards venant des Terres inondées arriva aux portes de Jaha, prête à employer la force pour entrer et contraindre les citoyens à dévoiler leurs secrets. Cependant, ils découvrirent avec surprise que la cité était vide : tous ses occupants avaient mystérieusement disparu. Troublée mais nullement découragée, la coalition s'installa dans les ruines abandonnées, ouvrant grand les portes de Jaha pour la première fois depuis des générations. Aujourd'hui, les érudits aventuriers sont chaleureusement accueillis par les nouveaux résidents qui demandent leur aide pour comprendre les nombreux mystères de la cité, en particulier la disparition de tous ses précédents occupants. Bien que les théories à ce sujet s'accumulent, beaucoup pensent qu'elle serait liée aux étranges pierres élevées à différents endroits autour de la ville ou aux kilomètres de tunnels non répertoriés sous les rues.

### NATIONS MUALIJAES

Autrefois partie intégrante d'un royaume uni, les trois grands peuples elfiques du Mwangi connus sous le nom des Mualijaes vivent dans les jungles de l'Étendue du Mwangi. À l'ouest, les militants ekujaes, les gardiens aussi craints que respectés de la forêt, sont en guerre contre le Consortium de

ELFES MUALIJAES

l'Aspis depuis une décennie. Au nord-ouest, les Kallijaes se sont longuement battus pour protéger les habitants, elfiques ou non, des attaques des groupes de malfrats d'Usaro. Les Alijaes des jungles septentrionales protègent les ruines elfiques de Nagisa, la Cité blanche, des explorateurs ignorants qui pourraient libérer les fléaux qui y sont enfermés.

## OSIBU

Cachée au fin fond de la Jungle hurlante, la ville utopique d'Osibu est le sujet d'innombrables légendes dont la plupart sont en réalité tout à fait fondées. Les aventuriers qui parviennent à franchir les défenses de la cité (une faune et une flore contrôlées par un cercle de statues druidiques appelées les Dames-honorées-par-deux-fois) découvrent alors une cité pavée d'or que parcourent des citoyens rendus presque immortels par la magie de dirigeants ayant été élus démocratiquement. Au centre de la ville, le grand régent arboréen Dimari-Diji surveille le Puits de Némésis depuis bien avant la chute de la Pierrétoile, empêchant toute personne de plonger dans ses eaux aux profondeurs inconnues ou d'écouter les murmures sinistres qui en sortent. Ceux qui parviennent à trouver la cité sont accueillis chaleureusement mais les visiteurs ne peuvent partir sans avoir prêté un *serment rituel* qui les engage à ne pas dévoiler la localisation de la ville ou avoir bu une décoction qui efface tout souvenir de cette dernière.

## RUINES DE KHO

Kho fut la première cité rivaine à s'élever dans les airs mais également à brutalement regagner la terre. En -632 AR, cette incroyable merveille de magie et de technologie s'écrasa dans une vallée lointaine des montagnes de la Muraille, expulsée du ciel par la Tarasque, la plus puissante rejetonne de Rovagug. Des milliers de gens moururent dans cette catastrophe ; quant aux survivants, ils abandonnèrent les décombres de leur foyer et disparurent dans les jungles.

Aujourd'hui, Kho est un lieu hanté dont les dômes brisés et les citerne croulantes crépitent et bouillonnent encore d'une ancienne magie. Autrefois forcés à servir les Rivains, les marides et d'autres extérieurs se sont emparés des ruines et se battent, pour la domination de ce territoire, contre les morlocks dégénérés et les bêtes cruelles qui parcourent les jungles et les montagnes environnantes. Malgré ces dangers et le fait que les tribus du Mwangi refusent de s'approcher de la cité, ses ruines demeurent une des principales destinations des explorateurs prêts à entreprendre ce dangereux voyage pour s'emparer des trésors qui y dorment depuis longtemps et des savoirs oubliés dont rengorgent ses tours brisées et ses temples à moitié enterrés.

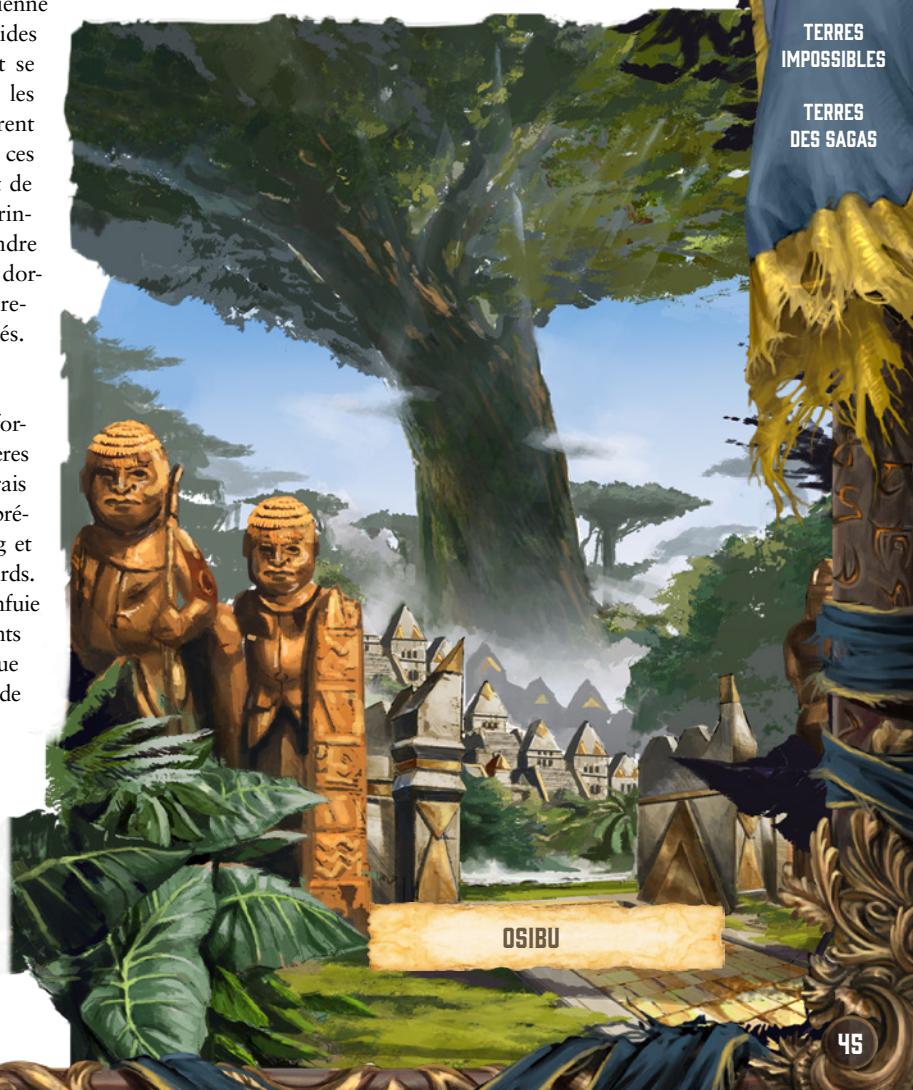
## TERRES INONDÉES

Lorsque l'Œil d'Abendego, l'irréversible ouragan, se forma à la mort d'Aroden, il fit sombrer les nations côtières du Lirgen et du Yamasa. Aujourd'hui, il s'agit d'un marais sans foi ni loi dévasté par les tempêtes où rôdent des prédateurs monstrueux, des bourbiéris assoiffés de sang et les violents seigneurs Terwa du peuple des hommes-lézards. La majorité de sa population humanoïde initiale s'est enfuie et ceux qui sont restés ont formé des gangs de survivants qui pillent les décombres. Il n'en demeure pas moins que les désastres attirent toujours des opportunistes et de nombreux aventuriers voyagent jusqu'à ces nations dévastées que l'on appelle maintenant les Terres inondées pour piller eux aussi les cités détruites par l'ouragan. Hyrantam, l'ancienne capitale du Lirgen, est l'un des rares lieux lui ayant résisté et les centaines de tours construites par les hommes au pouvoir, les frères de Saoc, forment maintenant de minuscules îles émergeant des flots, reliées par des ponts suspendus et tourmentées par des aberrations cachées sous la surface de l'eau.

## ASTROLOGIE DE LA MER INTÉRIEURE

De nombreuses et diverses civilisations de la mer Intérieure pratiquent l'astrologie, l'art de lire des présages et des signes dans le mouvement des étoiles et des planètes. Plus scientifique que religieuse, cette pratique sous-entend des études approfondies et une prise de notes méticuleuses, et bien que certains astronomes plus conventionnels condamnent cette tradition, ils ne peuvent pas toujours nier les prédictions des astrologues qui s'avèrent parfois étonnamment prophétiques.

Les constellations les plus célèbres de l'astrologie de la mer Intérieure sont celles de la Caravane cosmique. Les astrologues découpent le ciel nocturne en treize sections égales et longitudinales correspondant aux treize signes zodiacaux et utilisent leurs positions pour déterminer à la fois les événements à venir et le caractère de ceux nés sous elles. De la magnifique Grive au sinistre Suiveur, ces signes sont souvent associés aux Varisiens adorateurs de Desna ou aux frères de Saoc du Lirgen et leur funeste destin.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de l'Étendue du Mwangi.

### ACADEMICIEN DE MAGAAMBYA

### HISTORIQUE

Vous avez étudié la magie dans la prestigieuse académie de Magaambya à Nantambu où vous avez appris des traditions magiques datant de l'époque du vieux mage Jatembe. Vous avez ainsi gagné une certaine renommée et le respect des érudits spécialisés en magie presque partout dans le monde.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Arcanes ou Nature ainsi que dans la compétence Connaissances universitaires. Vous gagnez le don de compétence Reconnaître des sorts.

### CHERCHEUR RIVAIN

### HISTORIQUE

Vous avez consacré votre vie à l'élucidation des secrets de l'ancien empire Rivain, soit par des recherches minutieuses soit par des expéditions dans des ruines lointaines et dangereuses visant à retrouver des artefacts disparus depuis longtemps.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissances de Rivain. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

### ENFANT DES VAGUES BONUWAT

### HISTORIQUE

Vous êtes un enfant des Bonuwats et le sel marin coule dans vos veines. Vous avez appris à naviguer et à nager avec grâce et une telle aisance qu'on vous a donné le titre honorifique d'« enfant des vagues ».



Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance de l'océan. Vous gagnez le don de compétence Maraudeur aquatique.

### LION RADIEUX

### HISTORIQUE

Vous êtes un membre des Lions radieux et cherchez à renverser le règne tyrannique de Walkena afin de libérer Mzali de ses cruelles fantaisies. Vous savez parfaitement travailler sous couverture et avez toujours dû faire attention à ce que vous dites et ceux à qui vous accordez votre confiance pour ne pas subir l'une des horribles punitions du roi divin.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissances de Mzali. Vous gagnez le don de compétence Détecteur de mensonges.

### MARIN DE SENGHOR

### HISTORIQUE

En tant que marin expérimenté de Senghor, vous savez que la seule façon de rester en vie dans les hautes mers est de prendre soin de votre navire. Vous savez tout ce qu'il y a à savoir sur la fabrication des navires et vous pouvez rapidement trouver une solution pour réparer le moindre élément de votre bateau qui pourrait se briser.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissances de la navigation maritime. Vous gagnez le don de compétence Réparation rapide.

### PILLEUR DES TERRES INONDÉES

### HISTORIQUE

Vous avez réussi à survivre dans les Terres inondées dévastées par l'ouragan et êtes devenu un expert pour trouver de la nourriture et des outils.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissances des marais. Vous gagnez le don de compétence Glaneur.

### RÉFORMATEUR DE VIDRIANE

### HISTORIQUE

Vous savez que la seule façon d'assurer la liberté et l'indépendance de votre pays est de former un gouvernement fort et uni. C'est pourquoi vous cherchez à rassembler vos confrères et consœurs par votre diplomatie prudente et votre forte personnalité ou, si besoin, par la ruse et le complot.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissances de la politique. Vous gagnez le don de compétence Animal social.

### RESTAURATEUR BEKYAR

### HISTORIQUE

Bien que de nombreux Bekyars vénèrent les démons, vous cherchez à ouvrir une autre voie pour vous comme pour le reste de votre tribu tout en essayant de changer la façon dont les autres habitants du Mwangi traitent votre communauté.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Sagesse ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissances des Abysses. Vous gagnez le don de compétence Bonne impression de groupe.

## GUERRIER MAGIQUE

Vous mêlez l'art de la magie aux prouesses martiales selon la tradition des Dix guerriers magiques du vieux mage Jatembe.

### ANONYMAT

### DON 6

#### ARCHÉTYP

**Prérequis** Dévouement du guerrier magique

Votre masque vous protège de tout acte de Divination. Une fois par jour, vous pouvez lancer sur vous le sort *antidétection*, intensifié au plus haut niveau de sort que vous pouvez lancer ; le sort prend immédiatement fin si votre masque est ôté, même pour un bref instant.

### ASPECT DU GUERRIER MAGIQUE

### DON 4

#### ARCHÉTYP

**Prérequis** Dévouement du guerrier magique

Vous pouvez changer votre apparence pour gagner un aspect de l'animal représenté sur votre masque. Vous gagnez le sort focalisé *aspect du guerrier magique*.

### DÉVOUEMENT DU GUERRIER MAGIQUE

### DON 2

#### ARCHÉTYP DÉVOUEMENT

**Prérequis** pouvoir lancer des sorts focalisés ; **Accès**. Vous êtes originaire de l'Étendue du Mwangi.

Vous avez pris la décision de porter un masque anonyme et avait prêté le serment des guerriers magiques. Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Arcanes ou Nature et dans la compétence Connaissances des guerriers magiques ; si vous êtes déjà qualifié vous devenez expert.

Vous cachez votre identité derrière un masque à l'effigie d'un animal de votre choix parmi les types généraux d'animaux du sort *forme animale*. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre des effets de Divination mais refuser d'ôter votre masque peut parfois vous apporter quelques ennuis dans les lieux qui ne respectent pas, ou ne comprennent pas, la tradition des guerriers magiques.

Lorsque vous choisissez ce don, si une créature découvre votre vrai visage ou votre nom, vous perdez les pouvoirs de cet archétype. Ceci ne prend pas en compte les alliés proches qui étaient au courant de votre décision de porter le masque avant votre dévouement, à moins qu'ils en parlent à quelqu'un d'autre. Afin de regagner vos pouvoirs, vous devez abandonner votre masque, en obtenir un nouveau à l'effigie d'un autre animal et remplacer votre dévouement du guerrier magique par un nouveau dévouement du guerrier magique lié à votre nouveau masque. Vos sorts focalisés obtenus grâce à l'archétype guerrier magique ont la même tradition que vos autres sorts (choisissez-en une si vous avez des sorts de différentes traditions.)

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype guerrier magique.

### TRANSFORMATION DU GUERRIER MAGIQUE

### DON 4

#### ARCHÉTYP

**Prérequis** Dévouement du guerrier magique

Vous pouvez vous transformer entièrement en l'animal représenté sur votre masque. Vous gagnez le sort focalisé *transformation du guerrier magique*.

### SORTS FOCALISÉS DU GUERRIER MAGIQUE

#### ASPECT DU GUERRIER MAGIQUE

#### FOCALISÉ 2

#### PEU COURANT TRANSFORMATON TRANSMUTATION

**Incantation** somatique, verbal

**Durée** 5 min

Vous invoquez l'aspect de l'animal de votre masque et gagnez les caractéristiques physiques liées à cet animal. Votre apparence est légèrement modifiée et vous gagnez les types de Vitesse et les sens que vous gagneriez en lançant *forme animale* pour vous transformer en un animal du type représenté sur votre masque ; ces types de Vitesse ne peuvent pas être augmentés par des bonus de statut ou des bonus d'objet.

### TRANSFORMATION DU GUERRIER MAGIQUE

### FOCALISÉ 2

#### PEU COURANT MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

**Incantation** somatique, verbal

**Durée** 1 min

Vous prenez la forme de l'animal représenté sur votre masque.

Vous gagnez les effets de *forme animale*, intensifiés au niveau de *transformation du guerrier magique* et vous pouvez uniquement prendre la forme du type d'animal que votre masque représente.



# HAUTES MERS

## NATIONS

### HERMÉA (LN)



Méritocratie  
Capitale : Promesse (6 300)



### LES CHAÎNES (CN)

Conseil de seigneurs pirates  
Capitale : Port-Péril (43 270)

### ÎLE DE MÉDIOGALTI (LM)



Société secrète  
Capitale : Ilizmagorti (20 500)



### TOUR ACÉRÉE (N)

Conseil des Anciens  
Capitale : Tour Acérée (2 120)

## PEUPLES

Tous

## LANGUES

Azlant  
Commun  
Elfes  
Hallit

Infernal  
Mwangi  
Scalde

## FACtIONS



Agitateurs



Capitaines libres



Mantes rouges

## RELIGIONS



Achaékek



Cayden  
Cailéan



Besmara



Gozreh



Calistria



Norgorber

## RESSOURCES



Navires



Alcool/  
Drogues



Produits de la  
mer



Épice/Sel



Objets magiques



Produits de  
luxe



Mercenaires



## GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

### LES HAUTES MERS



## CHRONOLOGIE

- 5293 AR La Chute. L'Azlant est détruit. Les ruines de l'Azlant demeurent au centre de l'océan Arcadien.
- 2559 AR Fuyant les guerres d'Allégeance, les Mantes rouges quittent le Rahadoum et s'installent sur l'île de Médiogalti.
- 4111 AR Des explorateurs du Chéliax arrivent pour la première fois dans les Chaînes.
- 4137 AR Le Chéliax gagne le contrôle des deux côtés de l'arche d'Aroden.
- 4138 AR Les pionniers chélaxiens fondent la colonie portuaire de la Sargave.
- 4552 AR Mengkare fonde Herméa.
- 4606 AR L'Œil d'Abendego apparaît, dévastant la côte ouest du Garund et noyant les nations du Lirgen et du Yamsa.
- 4643 AR Payés par le baron Grallus, plusieurs Capitaines libres repoussent la flotte chélaxienne et assoient l'indépendance de la Sargave.
- 4674 AR Les pirates des Chaînes s'unissent officiellement sous le commandement du roi de l'Ouragan.
- 4712 AR Les Chaînes repoussent la tentative d'invasion la plus récente de la marine chélaxienne. Tessa Bonvent prend la place de Kerdak Poing-d'Os et devient la nouvelle reine de l'Ouragan.
- 4713 AR Au nord, l'île perdue de Xin émerge des eaux au large des côtes de la Varisie ; le tsunami qui en découle cause des dégâts qui s'étendent jusqu'à l'île d'Herméa.
- 4715 AR Les indigènes mwangis renversent le gouvernement colonial de la Sargave et mettent fin à l'accord entre la nation et les Capitaines libres. Les Capitaines libres se mettent à piller les ports dont ils étaient autrefois les alliés.
- 4716 AR Enhardis par leur victoire sur la marine chélaxienne en 4712 et la situation de guerre civile entre le Chéliax et le Corbel, les pirates des Chaînes s'attaquent au port de Corentyn.
- 4717 AR Les pionniers andoriens fondent la communauté du Don de Talmandor sur l'île d'Ancorato, dans les ruines de l'Azlant.

Les mers déchaînées qui entourent l'Avistan et le Garund sont sans foi ni loi. Ne répondant à aucune nation, l'océan Arcadien regorge de pirates et de pillards, des Capitaines libres des Chaînes aux drakkars ornés de dragons en tête de proue des Rois du Linnorm. Depuis que le Chéliax a pris le contrôle des deux côtés de l'arche d'Aroden (l'immense pont en ruine qui traverse le détroit d'espereth entre l'Avistan et le Garund), sa marine a réussi à limiter l'accès de la mer Intérieure à tous ces brigands, mais les mers ne sont pas devenues des lieux sûrs pour autant. Les galères d'esclaves aux voiles jaunes d'Okéno se livrent à une version interminable et sanglante du jeu du chat et de la souris avec les Corsaires gris, les abolitionnistes d'Andoran. De plus, bien d'autres menaces locales grouillent dans les profondeurs. Malgré ces dangers, les voies navigables de la région de la mer Intérieure sont cruciales pour le commerce. Des flottes marchandes de toute sorte voyagent sur ces voies maritimes, transportant des cargaisons commerciales, mais aussi des voyageurs, entre les nations voisines ou bien vers des destinations bien plus lointaines, à l'autre bout du monde.

La majorité des nations présentant un littoral possèdent une marine nationale, mais quelques-unes de ces flottes sont particulièrement remarquables. L'Andoran et le Chéliax, éternellement à couteaux tirés, possèdent les deux plus grandes flottes de la région. Leurs navires de guerre ne s'accordent aucun répit et s'abstiennent seulement de pousser les choses au point de déclencher une véritable guerre ouverte. La marine du Taldor était autrefois tout aussi remarquable, mais elle commence seulement à se reconstruire après plusieurs décennies de déclin. Cependant, elle dirige toujours un chantier naval légendaire capable de construire un navire de guerre en à peine une semaine. Absalom entretient également une flotte importante, soutenue par des aquatiques et par l'incomparable cavalerie des Chevaucheurs des vagues sur le dos de leurs hippocampes. Le port d'Absalom est le plus fructueux de toute la mer Intérieure, c'est pourquoi il a dû reposer de nombreuses fois sur sa marine pour préserver son indépendance. Malgré tout, il suit l'exemple de la plupart des autres pays et limite ses actions à des opérations strictement défensives. Les flottes de l'océan Arcadien sont généralement bien plus petites. Les Capitaines libres dominent les eaux méridionales tandis que le Chéliax règne sur le nord. Cependant, certaines nations comme le Rahadoum, et même des cités comme Magnimar ou Korvosa, doivent maintenir des défenses importantes pour se protéger des pillards des océans et de la pléthore de monstres qui rôdent dans les profondeurs.

Depuis la disparition de l'Azlant lors de la Chute, traverser l'océan Arcadien est considéré comme une véritable folie par nombre des habitants de la mer Intérieure, et l'Arcadie n'est encore qu'une légende pour certaines personnes. Les histoires d'aventuriers audacieux fouillant les îles disloquées de l'Azlant à la recherche des trésors dormant dans leurs ruines à moitié immergées font la fortune des conteurs depuis qu'Aroden a mené des survivants sur le continent. Ces dernières années, des rumeurs sur des colonies d'outre-mer subventionnées par l'État ont envahi l'imagination populaire. Cependant, pour la plupart des marins de la région, l'océan Arcadien est la frontière occidentale du monde. La grande majorité des commerçants ne s'éloignent que très peu des côtes et ceux qui osent le faire se voient rappeler leur folie par les hommes-poissons, les diables des mers, les dragons de saumure et autres prédateurs des profondeurs océaniques.

## LES CHAÎNES

Quand des explorateurs du Chéliax arrivèrent pour la première fois dans les Chaînes en 4111 AR, ils découvrirent que les îles de l'archipel étaient recouvertes de ruines de l'ancien empire cyclopéen de Ghol-Gan. Les murs encore debout de ces édifices colossaux comportaient tant de peintures murales représentant des rituels sanglants et des sacrifices impies qu'aucun Chélaxien n'osa envisager de coloniser ces rivages hantés. Cependant, c'est bien cette réputation terrifiante qui fit accourir sur ces terres les pirates du nord. Ils affluèrent en masse vers ces îles prétendument maudites et y trouvèrent une relative sécurité tout en ayant la possibilité d'attaquer des navires marchands dans le golfe d'Abendego et de faire fortune.

Néanmoins, lorsque l'Œil d'Abendego fit son apparition, le commerce déclina fortement le long de la côte ouest du Garund et les pirates n'eurent d'autre choix que de s'allier pour survivre. Unis sous le commandement du premier roi de l'Ouragan, les nouveaux Capitaines libres des Chaînes formèrent une seule et même flotte et suivirent, à partir de ce moment, les directives du conseil des Pirates. Ce dernier est formé des seigneurs pirates assez puissants pour être chacun à la tête d'un des ports principaux de l'archipel. En plus des pillages habituels, la nouvelle flotte proposa ses services à la Sargave en promettant

## IRIM

de protéger l'indépendance de cette communauté des griffes du Chéliax en échange d'un tribut. Bien que le renversement du gouvernement de la Sargave finit par rendre cet accord caduc, il dura assez longtemps pour que le gouvernement pirate s'établisse vraiment. La fédération de boucaniers a pour le moment réussi à résister à plusieurs invasions des flottes du Chéliax et du Rahadoum. Aujourd'hui, sous le règne de la reine de l'Ouragan Tessa Bonvent, les pirates des Chaînes se montrent plus ambitieux et téméraires que jamais et font des raids le long des côtes ouest de l'Avistan et du Garund.

L'archipel des Chaînes est lui-même aussi chaotique que l'on peut l'imaginer pour une communauté de pirates, chaque port ayant ses propres lois et coutumes imposées par son seigneur pirate. Situé sur le continent et protégé par les canons de Fort-Danger sur les falaises qui surplombent la baie du Danger, Port-Péril est de loin le plus grand de tous les ports. Dans ses rues étroites, les fugitifs négocient avec les toxicomanes et les marchands sans scrupules, ignorés volontiers par les pirates qui dirigent la ville. Des aventuriers y font parfois escale, certains repartent ensuite vers les Hautes Terres de Terwa à la recherche de sites légendaires comme le temple de la Lune affamée, d'autres plongent dans les grottes marines sous la ville où on raconte que sont cachées des montagnes d'or ayant appartenu à des pirates.

Toutefois, la véritable capitale n'est en fait qu'un port parmi tant d'autres. Pour la plupart des étrangers, le port de Quent est le plus chaleureux, en partie pour sa maison des Baisers Volés, dirigée par les adeptes de Calistria, où on peut trouver à la fois de la compagnie et des informations. Port-Enfer, son ciel rempli de diabolots et ses manières très chéliennes offrent un avant-goût du nord sous le commandement d'Arronax Endymion, un ancien amiral disgracié du Chéliax. Pour ceux qui aiment vivre sur le fil du rasoir, l'île Faiseuse-de-Veuvres offre toute sorte de jeux d'argent et de spectacles sanglants comme les reconstitutions de batailles navales sur un lac infesté de monstres. Le Maître des Vents, le druide qui règne sur les cabanes de bois flotté de Portnoyé ou encore Avimar Sorrinash (dont l'équipage de loups-garous chasse dans Ollo, sa propre ville portuaire, les soirs de pleine lune) sont des capitaines bien moins hospitaliers.

Tous les brigands sont libres de s'installer dans les Chaînes, mais les demi-elfes, les demi-orcs et les humains de toutes les ethnies sont les plus nombreux, sans oublier les tengus à tête d'oiseau que les marins locaux considèrent comme porteurs de chance.

## PERLE NOIRE, PIERRE D'ÉTERNITÉ

Les trésors de l'Azlan regorgent de pierres d'éternité magiques comme celle-ci. Se référer à la page 600 du *Livre de base de Pathfinder* pour les règles complètes d'utilisation des pierres d'éternité.

PERLE NOIRE,  
PIERRE D'ÉTERNITÉ

OBJET 12

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Utilisation porté ; Encombrement –

Prix 2 000 po

Cette perle noire est éclairée par une lumière qui la fait étinceler.

**Activation** → imaginer ; **Déclencheur** vous êtes la cible d'un effet mental. **Effet** Vous gagnez un bonus de statut de +4 à votre jet de sauvegarde contre l'effet déclencheur. Que vous réussissiez ou non votre jet, la pierre d'éternité fait un test de contre +30 pour Renvoyer immédiatement le même effet à son lanceur, et cible ce dernier en utilisant les statistiques concernées de cette créature mais en contrôlant l'effet comme si c'était vous qui l'aviez lancé.

Chaque fois que vous Activez cette pierre d'éternité, faites un test nu DD 5. Si vous échouez, la pierre vole en éclats et perd ses propriétés magiques pour toujours.

Le pouvoir de résonance vous permet de lancer communication à distance une fois par jour.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



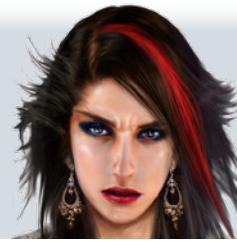
### LE CONSEIL ÉTERNEL

Les dirigeants de la tour Acérée sont très mystérieux, ils ne confient leurs secrets à personne, pas même à leur propre peuple. Ils envoient leurs ordres sous forme de messages cryptés que leurs disciples doivent déchiffrer.



### REINE DE L'OURAGAN TESSA BONVENT

Très populaire auprès des pirates ordinaires, la nouvelle reine de l'Ouragan rend toutefois certains des Capitaines libres très nerveux par son imprudence.



### MAÎTRESSE DE SANG JAKALYN

Grande prêtresse d'Achaékek sur Golarion, Jakalyn est également à la tête des Mantes rouges et emploie à la fois son intelligence et sa force pour diriger le conseil de cette organisation.



### MENGKARE

Mengkare est un dragon d'or extrêmement vieux qui offre à la fois ses trésors et sa sagesse aux citoyens d'Herméa qui se soumettent à son règne.

En dehors de ces quelques ports établis, les habitants prennent rapidement des formes bien plus monstrueuses : les eaux sont gouvernées par les diables des mers et les locathahs, les seigneurs hommes-lézards du Terwa organisent des raids depuis le nord et les nagas aquatiques chassent sur le continent le long de la côte Ondulante. Pourtant, malgré ces dangers, vauriens et aventuriers de tous les horizons continuent d'affluer vers les Chaînes à la recherche de nouvelles opportunités, d'un repaire ou bien de reliques de la puissante sorcellerie qui a fait tomber l'empire des cyclopes.

## HERMÉA

Située dans la mer de Vapeur, la civilisation d'Herméa est gouvernée par un dragon et fait donc l'objet de nombreuses légendes et rumeurs, chez les enfants comme chez les adultes, dans toute la région de la mer Intérieure. Pendant des siècles, le dragon d'or Mengkare regarda les humains se chamailler et refuser d'embrasser leur véritable potentiel en s'élevant au-delà de leurs plus bas instincts. Alors que les autres dragons métalliques n'accordaient presque aucune attention aux humains, Mengkare s'étonnait de leur résilience et de leur ingéniosité. Il était de plus en plus certain qu'avec un peu d'aide, ils pourraient un jour devenir une civilisation qui apporterait enfin la paix et la prospérité à la planète. Voyant là une noble cause à laquelle il pourrait consacrer sa vie, il s'installa aussitôt sur une île déserte au sud de la mer de Vapeur et piocha dans son immense trésor pour fonder Herméa, une nation vouée à son projet de perfectionner l'humanité.

Baptisée la Glorieuse Entreprise, la campagne de Mengkare demeure toutefois très mystérieuse. Sur ses ordres, des éclaireurs parcourent le monde sous une fausse identité à la recherche de parangons de l'intelligence et de la prouesse physique humaines. Souvent, ils observent les candidats potentiels pendant plusieurs années avant de leur délivrer les quelques invitations que Mengkare accorde chaque année. Ceux qui acceptent ces invitations sont menés à Herméa et doivent signer le contrat de citoyenneté dans lequel ils s'engagent à céder leur libre arbitre et à s'en remettre au jugement éclairé de Mengkare pour l'éternité. Ils doivent également renoncer à leurs anciennes nationalités et allégeances, y compris toute religion institutionnelle. En échange, Mengkare leur promet un accès permanent aux immenses ressources d'Herméa et une vie de confort éternel qui leur permettra de se consacrer à leurs passions dans une société fermée d'humains brillants et sublimes.

Selon les habitants d'Herméa, la vie sur cette île est dévouée à l'atteinte de son véritable potentiel que ce soit à travers la magie, l'art, le combat ou la science. Bien que la ville abrite des projets agricoles incroyablement fructueux, son économie se base essentiellement sur la vente d'objets d'artisanat, et de son expertise, aux nations extérieures. Le port de la seule ville du pays, Promesse, fourmille de commerçants et d'érudits. Toutes les affaires se déroulent sur les quais, car très peu d'étrangers sont autorisés à pénétrer les remparts de grès qui entourent la cité. La majorité des bénéfices de ces ventes revient à l'état, mais les citoyens d'Herméa n'ont pas à s'inquiéter de l'argent, tous ont le droit de réquisitionner ce dont ils ont besoin, car la société herméenne valorise tout autant un poète qui se consacre à trouver le sonnet parfait qu'un magicien qui crée des artefacts magiques ou qu'une guerrière qui propose ses services de chasseuse de monstres à des royaumes éloignés. La population d'Herméa est essentiellement humaine, mais il arrive que Mengkare fasse venir des membres exceptionnels d'autres ascendances pour enseigner dans l'une des nombreuses universités de l'île, surtout s'ils peuvent apporter des traits bénéfiques au patrimoine génétique.

Bien sûr, même si de nombreux habitants de la région de la mer Intérieure rêvent d'une telle vie de prestige et de luxe, tout le monde ne considère pas l'expérience de Mengkare comme une noble entreprise. Pour beaucoup, l'idée de tenter de produire un élevage humain est tout simplement ignoble quel qu'en soit le but, et demander à quelqu'un de renoncer à son autonomie personnelle revient à l'asservir. Cependant, les défenseurs de cette entreprise pointent du doigt les mariages arrangés devenus communs dans beaucoup de cultures et affirment que le gouvernement herménien ne fait que formaliser cet usage. Ces militants soutiennent également que bien que Mengkare exerce un pouvoir absolu, il respecte l'intelligence et l'indépendance de ses sujets et tient compte de leurs préférences et de leur bonheur. La présence des deux vizirs draconiques qui aident Mengkare à superviser son œuvre lui vaut quelque rancœur, mais il s'en remet également aux treize élus du conseil de l'Illumination pour la majorité des décisions gouvernementales.

Le point le plus contentieux dans la société herménienne concerne la famille : bien que les enfants nés à Herméa bénéficient de tous les avantages, ceux qui ne montrent pas un potentiel assez grand pour répondre aux standards d'excellence de Mengkare lors de l'Examen

**ACHAÉKEK**

Celui-qui-marche-dans-le-sang est le dieu protecteur des assassins et en particulier des Mantes rouges dont le nom réfère à sa forme de mante géante. Créé par d'autres dieux pour exercer leur vengeance sur les mortels qui défieraient leur autorité divine, Achaékek tue avec un détachement professionnel et encourage ses adeptes à faire de même. En revanche, il refuse de tuer d'autres dieux et interdit donc à ses fidèles de tuer les monarques mortels dont il considère que la position a été établie par droit divin.

**BESMARA**

Cette Reine Pirate désinvolte est la déesse des boucaniers, des corsaires, des monstres marins et de tous ceux qui sillonnent les mers pour forcer le destin. Elle encourage ses adeptes à défier les lois et les coutumes qui brident leurs désirs, mais leur ordonne de suivre le code des pirates : une fois engagés sur un navire, ils doivent se montrer loyaux envers leur capitaine et leur équipage jusqu'à ce qu'ils rejoignent un port.

L'organisation des Mantes rouges est très mystérieuse bien que ses agents soient immédiatement reconnaissables lors de leurs missions officielles par leur armure noire et rouge, leur casque semblable à une tête de mante et leur sabre dentelé. La renommée de ces assassins ne repose pas uniquement sur leur incroyable sérieux, mais aussi sur le fait qu'ils garantissent, à ceux qui les engagent, que leur cible restera bien morte en prévenant toute chance de résurrection. Leurs tarifs varient énormément et, bien que non négociables, ils sont surtout symboliques, car pour les Mantes rouges, l'assassinat est une forme de pratique religieuse. Toutes les cibles sont acceptées, sauf les dirigeants nationaux légitimes qui sont protégés par droit divin. Les agents ordinaires s'organisent en cellules pour remplir divers contrats, mais tous obéissent à la Maîtresse de sang, porte-parole incontestée d'Achaékek, et ses Vernaïs (ou « Hauts Tueurs »), une cabale de seigneurs assassins dont beaucoup sont en fait des femmes.

Seuls les membres des Mantes rouges connaissent la localisation exacte de la citadelle Écarlate, et les potentiels clients qui cherchent à obtenir l'attention du culte expriment généralement leur désir à Ilizmagorti. Pour autant, cela n'empêche pas les rumeurs qui sont murmurées dans les bars et même les salles de trône de tout Golarion, à propos des merveilles et des horreurs que renferme cette forteresse. Les niveaux les plus bas du bâtiment sont appelés les halls Rubis en référence aux murs tachés de sang du centre d'entraînement du culte rempli de bêtes sanguinaires et de pièges mortels. Les niveaux centraux, les Jardins de Miel, forment une sorte de palais des plaisirs où les assassins peuvent fêter le succès de leurs missions, en s'adonnant à tous les vices



## RELATIONS

Les relations sont pour le moins tendues entre les diverses nations des hautes mers. Le moindre mot de travers peut pousser les Capitaines libres à se poignarder les uns les autres et ceci est une fin miséricordieuse en comparaison au sort réservé aux étrangers. Quant aux Mantes rouges, seuls les êtres les plus désespérés se tournent vers elles. Bien qu'ils ne soient pas aussi xénophobes que les elfes de la tour Acérée, les herméens aiment toutefois vivre entre eux sur leur île. De nombreux habitants du continent les admirent et s'orientent vers eux en raison de leurs capacités extraordinaires, mais un plus grand nombre encore les considèrent comme désespérément arrogants, pour ne pas dire complètement immoraux, au vu de leur manipulation orgueilleuse des lignages et leurs pratiques eugéniques.

## LA TOUR ACÉRÉE

imaginables, jusqu'à se détendre sous les remous d'une cascade de sang frais. Les tours de la forteresse, que l'on appelle Cœur d'abondance, abritent les membres haut placés du culte. On raconte que dans le Cœur de fer, un sanctuaire caché en ces lieux, d'innombrables et très anciens savoirs dorment dans la bibliothèque Sarzari et que seule la Maîtresse de sang pourrait y accéder.

## ŒIL D'ABENDEGO

La mort d'Aroden en 4606 AR a dévasté Golarion, physiquement comme culturellement, et la tempête immense et terrifiante qui a surgi dans le golfe d'Abendego en est sûrement la preuve la plus flagrante. Surnommé l'Œil d'Abendego, cet ouragan s'est abattu sur la côte ouest du Garund, détruisant le Lirgen et le Yamasa et créant les terres désolées connues sous le nom des Terres Inondées. Il ne semble maintenant vouloir ni se déplacer ni se dissiper. Bien qu'il soit apparu au moment de la mort du dieu protecteur de l'humanité, les érudits ne savent encore que peu de choses sur la magie qui l'alimente ou ce qui le maintient au même endroit. Les sorts de scrutation ont révélé une zone de calme en son sein, un œil central, encombré de débris allant de tout petits éléments à des structures flottantes entières. Cependant, les expéditions qui ont tenté de s'y rendre ont toutes été invariablement assaillies par des élémentaires d'air, des morts-vivants et des monstres marins.

Les dangers et le mystère de cette tempête n'ont pas découragé certaines cultures avoisinantes qui ont trouvé des façons d'en tirer profit. Pour les pirates des Chaînes, les vents de cet ouragan servent de défense naturelle contre les forces navales du nord. Cette barrière limite également les voies maritimes et force donc les commerçants vulnérables qui cherchent à rejoindre par la mer l'Étendue du Mwangi à passer devant les îles des pirates. La plupart des Capitaines libres apprennent à se servir de cette tempête éternelle, utilisant ses bourrasques pour attaquer par surprise leurs proies avant de disparaître à nouveau dans l'ouragan, prévenant ainsi toute poursuite. Les seigneurs pirates organisent même une course annuelle aux abords de l'ouragan, la ré-

gate des Capitaines libres, dont le vainqueur est récompensé par une île et un siège au conseil des Pirates. De même, les Mantes rouges de l'île de Médiogalti utilisent la fureur de cette tempête pour se protéger des invasions extérieures. Au sein des vents destructeurs de l'ouragan et sous les vagues qu'il engendre, des adaros, des diables des mers et des krakens traquent les victimes malchanceuses et les trésors égarés. Sur le continent, les tribus bourbières des Terres Inondées vénèrent l'ouragan comme une manifestation de Rovagug.

## RUINES AZLANTES

Dans les légendes de la mer Intérieure, tous les lieux merveilleux sont apparentés aux ruines de l'Azlan et le fait est que, même après des millénaires de détérioration, les sites qui y sont découverts par les explorateurs sont aussi magiques que le disent les histoires. La région doit essentiellement son savoir sur l'empire perdu aux informations rassemblées par le célèbre Éclaireur Durvin Gest. En fouillant la Maison des Éons, un temple azlant dans les fonds marins, il a découvert non seulement un immense trésor de pierres d'éternité magiques, mais aussi un énorme livre en métal, l'*Infalabulum*, qui décrit de nombreuses merveilles de l'empire ainsi que leur localisation et qui a donc orienté les explorations suivantes de Gest, mais aussi de toute la Société des Éclaireurs.

La plus grandiose des ruines azlantes est son ancienne capitale, la Cité-aux-Portes-Dorées. Considérée comme la cité parfaite par excellence, concédée par Abadar pour servir d'exemple au plan matériel, cette métropole à flanc de colline a été détruite pendant la Chute par une frappe qui la visait directement. Son palais impérial et son trône de Verre volèrent en éclats et presque toute la cité sombra dans la mer. Aujourd'hui, la partie immergée de ses ruines est gardée par des alghollthus possessifs, ces monstres ichtyoïdes qui règnent sur les profondeurs, tandis que des dragons et des démons autrefois asservis rôdent dans les parties émergées.

Acrolan, la première des Sept cités secrètes conçues pour abriter les Adepts exaltés aux pouvoirs psychiques, est une des rares cités à

avoir survécu tant bien que mal à la Chute. Même si les tours d'Acrolan et ses palais de verre coloré ont été détruits, ce territoire dévasté ne représentait en fait qu'une portion de la véritable cité qui se cache derrière elle dans le plan éthétré. Réduits à des âmes-en-peine haineuses par le traumatisme causé par l'effondrement de leur civilisation, les Adepts exaltés qui peuplaient autrefois Acrolan attendent toujours, dans les vestiges des temples, ceux qui pourront réussir les épreuves, rejoindre la vraie cité et se battre contre ses maîtres afin de leur dérober leurs richesses.

La ville-temple de Bilith-Vel est dirigée par le monstre mort-vivant Rezallian, un dragon lunaire qui a été horriblement perverti par la mort de sa souveraine Acavna, la déesse azlante de la lune et de la guerre. La mort d'Acavna pendant la Chute a laissé les rares survivants de la cité aux mains de Rezallian. Les Azlants se sont avilis au point de se transformer en morlocks, en draugrs ou encore en vers plats géants et pourvus de tentacules que l'on trouve sur la face cachée de la lune. Les tours de Bilith-Vel et les statues de la déesse défunte sont à moitié recouvertes par les flots mais demeurent encore accessibles par des passerelles vertigineuses.

Cependant, tous les sites majeurs de l'Azlant ne sont pas hantés par leurs survivants. Le Roc d'Aroden était une des plus hautes montagnes de l'empire, mais la Chute l'a réduit à un simple îlot. C'est ici qu'Aroden et ses fidèles ont construit les navires à bord desquels ils sont partis fonder une nouvelle civilisation à l'est. Aujourd'hui, l'île grouille des fées meurtrières qui s'étaient opposées à Aroden par le passé et sont maintenant sous les ordres d'Ugurskogg, une entité terrifiante présente depuis les premiers jours de la planète. Bien qu'elles n'aient jamais été cartographiées, les légendaires Tours du Paradis, qui servaient autrefois de route secrète aux Azlants pour rejoindre les étoiles, s'élèvent toujours dans leur désert de sel. Elles sont gardées par une spore de mu qui espère utiliser leur pouvoir pour regagner sa lointaine planète d'origine.

## LA TOUR ACÉRÉE

Depuis des temps immémoriaux, les elfes de Golarion sont en guerre contre les alghollthus, réputés pour leur fourberie. C'est pourquoi, lorsque les Azlants devinrent les serviteurs des maîtres voilés des alghollthus, les elfes les considérèrent comme des ennemis également et construisirent un observatoire magique au large de leurs côtes pour les espionner. Leurs observateurs furent parmi les premiers à découvrir que les alghollthus avaient pour projet de déclencher la Chute et ils prévinrent les elfes afin de leur laisser le temps de fuir au Sovyrian. Quand ils revinrent, des millénaires plus tard, ils apprirent que leur ancien avant-poste avait été écrasé sous le poids du corps d'Acavna, la déesse azlante de la lune et de la guerre, qui avait péri en défendant son peuple. Une étrange tour avait été construite à sa place et la voix d'une déesse en sortit pour murmurer à leurs oreilles.

Ils décelèrent un appel dans cette voix et les visions troublantes qui l'accompagnaient. Concluant qu'ils étaient maintenant les héritiers de l'Azlant, ceux qui avaient autrefois été des observateurs s'installèrent dans la tour, se coupèrent du reste du monde et revendiquèrent le continent brisé. Aujourd'hui, ils y montent la garde afin de protéger leur propriété, mais aussi pour empêcher les humains de montrer à nouveau autant de puissance, et d'hubris, que ceux de l'empire perdu et de déclencher une seconde Chute.

Après que plusieurs générations sont nées dans cet isolement, les elfes de la Tour acérée sont devenus moins nombreux, plus secrets et xénophobes, même envers ceux avec qui ils avaient autrefois vécu. Ils refusent souvent de parler une autre langue que l'azlant, portent des masques en bois sculpté dès qu'ils doivent parler avec des étrangers et il n'est pas rare qu'ils changent de sujet ou s'arrêtent de parler au beau milieu d'une phrase, penchant la tête comme pour écouter une voix qu'ils sont les seuls à entendre. Ils vivent en parfaite autonomie sur des plages rocheuses et des plates-formes flottantes ancrées aux fonds marins, veillant sur des lits de varech et des élevages de poissons. Les étrangers n'ont généralement aucune interaction avec les elfes, à moins de violer le règlement de la tour Acérée en explorant les ruines azlantes, auquel cas ils seront rapidement assaillis par les guerriers elfiques qui patrouillent dans la région à bord de navires ornés de runes qui sillonnent les mers plus rapidement que n'importe quel autre bâtiment. Les trésors azlants sont confisqués aux intrus capturés et leur mémoire est effacée par magie.

## ÉCONOMIE

Si le commerce de la mer Intérieure est en constante effervescence, nombre des nations insulaires de l'océan Arcadien préfèrent tout simplement prendre ce dont elles ont besoin. Seuls les marchands les plus braves font affaire avec les ports pirates des Chaînes et, compte tenu de la manie de leurs habitants de payer en coups de lame, la majorité de ces navires marchands sont autant chargés en mercenaires que les bateaux pirates eux-mêmes. Médiogalti n'est guère plus disciplinée, mais le commerce y est plus fructueux puisque les pirates sont ouvertement autorisés à dépenser leur butin mal acquis. Herméa n'a d'autre choix que de faire importer la majorité des matières premières, mais fait tout de même des bénéfices conséquents grâce à l'exportation d'inventions ingénieuses, d'innovations magiques et de mercenaires de talent. Les elfes de la tour Acérée, quant à eux, s'enorgueillissent de leur autonomie totale.



TENGU MANGESORT

## AVENTURES SOUS LA MER

Cet objet est utile sous les flots.

### MÉDUSES LUMINEUSES

#### OBJET 0

Prix 2 po

**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Ces méduses bioluminescentes de diverses couleurs éclairent autant que des bougies et peuvent donc servir de lanternes vivantes.

Elles se dessèchent et meurent si elles passent plus d'une heure en dehors de l'eau, mais du moment qu'elles ont accès à de l'eau de mer elles peuvent survivre jusqu'à un an en se nourrissant de micronutriments. Bien que cela soit rare, il est possible qu'une méduse lumineuse bien traitée vive plus longtemps et développe une lumière plus forte voire même des capacités supplémentaires.

Les elfes de la tour Acérée ont une organisation très précise et structurée. Le conseil Éternel gouverne sans réserve et ne quitte jamais la tour ; ses membres sont reconnaissables à la vapeur violette qui s'échappe de leurs orbites vides. Un rang au-dessous, les Oreilles attentives gardent les halls Vigilants presque au sommet de la tour. Ils communiquent avec l'esprit de cette dernière et surveillent les ruines azlantes à travers des longues-vues magiques capables de voir à travers l'eau. Lorsqu'ils remarquent une menace, ils envoient les Censeurs acérés, ces guerriers et lanceurs de sorts qui forment l'essentiel des patrouilles. Il existe de nombreux autres rôles spécialisés, dont ceux des quelques diplomates qui mettent en garde les autres nations contre toute tentative d'approche, ou encore les saboteurs qui s'assurent qu'aucune intrusion importante n'ait lieu. Cependant, depuis quelques années, certains elfes ont commencé à travailler à contre-cœur avec les colons d'Azlan pour faire face ensemble aux menaces alghollthus et il se pourrait bien que les traditions sévères de la tour Acérée finissent par changer.

## ROYAUMES SOUS-MARINS

Les eaux de la région de la mer Intérieure sont bien plus peuplées dans les profondeurs qu'à la surface. Des civilisations entières se cachent sous les vagues, souvent inconnues de leurs voisins côtiers avant qu'elles aient émergé des eaux pour faire du commerce ou entraîner des prisonniers vers les fonds marins. Les hommes-poissons n'hésitent pas à punir ceux qui pénètrent sans autorisation leurs frontières invisibles tandis que les grindylows gobelinoïdes sadiques et les guenaudes marines rusées aiment semer la pagaille dans les villes côtières. D'autres communautés aquatiques se montrent en revanche plus coopératives. Il n'est pas rare, par exemple, que des locathahs curieux (des humanoïdes apparentés aux poissons) fassent du commerce avec des navires ou leur servent de guides dans ces eaux dangereuses. Les cécaélia exercent souvent les fonctions de mercenaire nomade ou de commerçant itinérant, voyageant de port en port

à la tête de bancs de raies mantas transportant ce qu'ils ont pu trouver dans les profondeurs. En effet, la mer Intérieure ne manque pas d'objets et de trésors disparus dans ses eaux lors de la Chute. Ses fonds marins sont couverts de ruines d'anciennes cités des elfes et des hommes-serpents ainsi que d'innombrables épaves. Au sud de l'île de Jalmeray, les eaux deviennent rapidement plus dangereuses à cause de créatures telles que les iku-tursos, ces êtres semblables à des murènes qui capturent des équipages entiers pour les vendre en esclavage sous les mers.

La zone où l'océan Arcadien rejoint l'Avistan et le Garund est souvent considérée comme deux éléments distincts. Au nord, la mer de Vapeur (nommée ainsi en raison du brouillard qui s'élève de ses eaux glaciales) est un lieu périlleux. Bien que les Varisiens vivant sur les rivages et les Ulfes de l'Archipel de Fer reposent sur elle pour leur survie, tous savent que ses eaux glaciales peuvent être tout aussi meurtrières que les krakens, les skums et les voraces diables des mers qui tourmentent les navires s'aventurant trop loin de leurs îles. Au sud, la mer de Fièvre est plus chaude, mais tout aussi dangereuse. Pour chaque groupe sous-marin qui se montre amical, comme les escadrons de tritons chasseurs de krakens, il y a des créatures telles que les adaros fanatiques des tempêtes qui sacrifient leurs prisonniers à l'Œil d'Abendego. Cependant, voguer sur ces eaux tropicales en vaut souvent la chandelle et les plongeurs à la recherche d'objets magiques dans la Vidriane et les terres de Kaava prospèrent grâce à la vente d'artefacts et de trésors dénichés dans les myriades d'épaves ou dans les ruines des Terres Inondées.

Voici quelques-unes des colonies sous-marines importantes de la région.

## GHOLINOM, LE PASSAGE VERS L'EXTÉRIEUR

Depuis toujours, les étranges alghollthus travaillent en secret sous les vagues, manigançant dans le dos d'autres créatures qui ne comprennent ce qu'ils tramaient que lorsqu'il

MAÎTRE VOILÉ

## AVENTURES SOUS LA MER

Cet objet est utile sous les flots.

## PALMES

## OBJET 0

Prix 5 po

Utilisation chaussures portées ;

Encombrement L

Ces palmes s'attachent à vos pieds comme des chaussures très serrées, les enfiler et les enlever demande trois actions Interagir. Lorsque vous les portez, vous gagnez un bonus d'objet de +5 à ajouter à la distance obtenue sur votre test Nager sous la compétence Athlétisme, mais pas à votre Vitesse de nage et vous subissez un malus de -3 m à votre Vitesse.

est déjà trop tard. Une seule chose est sûre : quelle que soit leur entreprise, le fait qu'elle nécessite le rassemblement de toute une ville d'Alghollthus, pourtant très indépendants par nature, ne peut que laisser présager le pire pour les autres peuples. C'est ce qu'il se passe actuellement à Gholinom, au fin fond de la fosse océanique à l'ouest du Rahadoum. Il s'agit là tout autant d'une ville que d'une véritable usine et ses gigantesques tours sinuées s'élèvent au sommet des cheminées volcaniques depuis des millénaires, amassant une puissance magique et géothermique qui forme des cercles magenta crépitant autour d'elles tandis que de la fumée noire sort de leurs extrémités. Des conduits en pierre et en métal céleste sinuent à travers les palais et les laboratoires de ces têtes pensantes aux multiples yeux qui ont réduit en esclavage des érudits terrifiés. Tous ces conduits mènent à l'immense porte circulaire au cœur de la cité. Surnommée le Passage vers l'extérieur, cette porte est composée de quatre cercles concentriques, chacun d'entre eux tournant dans un sens opposé aux cercles autour de lui, et faits d'un métal céleste différent : abysium, djezet, orichalque et inubrix. Cette porte ne s'est jamais ouverte, mais les esclaves auxquels les Alghollthus ont donné le plus d'informations (ou de fardeaux) liées à la porte semblent penser que cela devrait bientôt se produire et qu'elle ouvrira alors un passage vers un royaume par-delà l'espace et le temps, appelé par leurs maîtres la Dernière mer. Ce projet tout entier était encore un secret jusqu'à récemment. Le professeur Karnvale Havillip, un capitaine-aventurier halfelin qu'on disait mort dans un naufrage il y a bien longtemps, est revenu à la Grande Loge d'Absalom, porteur à la fois du récit poignant de son évasion et d'un avertissement : après des siècles et des siècles d'élaboration, le Passage vers l'extérieur pourrait s'ouvrir d'un instant à l'autre.

## IRIM

Bâtie au bord du plateau continental au large du Corbel, cette cité d'elfes aquatiques s'est cachée des habitants de la surface pendant des siècles, refusant de communiquer avec d'autres créatures que les elfes de la tour Acérée. À moitié cachées par des forêts de varech, leurs élégantes habitations troglodytiques sont reliées à un réseau bien plus ancien de grottes qui ont abrité des elfes mystiques avant que la plupart des elfes ne reviennent du Sovyrian. La majorité des résidents d'Irim mènent une vie pastorale : ils élèvent des isopodes et cultivent des aliments et des neurotoxines dans leurs fermes d'anémones. La ville est dirigée par la Riftie, une assemblée d'érudits qui vivent dans les profondeurs de tunnels inondés, respirent les produits chimiques qui s'échappent des systèmes actifs de ventilation et lisent des présages dans le comportement de vers tubicoles à moitié conscients. Il y a peu, les elfes de la Riftie ont choqué leurs concitoyens en communiquant secrètement avec le continent, plus précisément avec les dirigeants de la nouvelle nation du Corbel, pour leur proposer de les aider confidentiellement à protéger leurs ports des attaques pirates. En échange, le Corbel doit les aider à localiser un mystérieux artefact appelé le *Catalyseur Lornoc* sans laisser, sous aucun prétexte, le moindre elfe de la surface découvrir cette entreprise.

## KIENEK-LI

Située près de l'île de Kortos, la cité immergée de Kienek-Li est la colonie d'aquatiques la plus célèbre de la région. La partie la plus ancienne de toute la ville, la clairière Osseuse, s'élève d'un récif vivant. Ses bâtiments sont formés des squelettes d'immenses coraux blanchis et ramifiés. Le reste de la cité, le Flotleur, est un ensemble d'immenses structures ancrées aux fonds marins par de lourdes chaînes. Ses couloirs alvéolaires sont accessibles de tous les côtés dans cet environnement où la distinction entre le haut et le bas n'a presque aucune importance.

De tout temps, le Kienek-Li a effectué la majorité de ses échanges commerciaux à la surface avec la ville d'Escadar. Cependant, le nouveau dirigeant, le seigneur des mers Amodjun, a récemment troublé les citoyens d'Absalom et de Kienek-Li en déclarant que la cité des aquatiques avait maintenant besoin de liens diplomatiques et économiques avec d'autres nations. C'est pourquoi le gouvernement a commencé à engager des mercenaires non absalonien pour assurer la protection des carrosses magiquement remplis d'eau dont se servent ses diplomates.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région des Hautes Mers.

### ASPIRANT CAPITAINE LIBRE

Vous désirez rejoindre les Capitaines libres des Chaînes et avez appris tout ce qu'il faut savoir pour naviguer et vous faire obéir. Tout ce qu'il vous manque, c'est un équipage et un navire.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Sagesse ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance de la navigation maritime. Vous gagnez le don de compétence Contraindre un groupe.

### ENRÔLÉ DE FORCE

Vous avez été enrôlé de force dans la marine. Peut-être était-ce là votre punition pour un crime ? Peut-être avez-vous été appelé à faire votre service militaire ? Peut-être avez-vous été enlevé ? À moins que vous ne cherchiez simplement à rembourser une dette ? Bien que vous

n'ayez initialement été formé qu'en tant que matelot de pont, il est possible que vous ayez, par la suite, appris un métier auprès d'un des spécialistes du navire.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.



### HISTORIQUE

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la navigation maritime. Vous gagnez le don de compétence Professionnel expérimenté.

### ÉRUDIT DES ANCIENS

Vous êtes fasciné par l'empire perdu d'Azlan et avez consacré votre vie à la recherche et l'étude de tous les artefacts brisés et de la moindre information qu'il resterait à découvrir à ce sujet, que ce soit dans une démarche académique ou bien simplement pour les plaisirs de la chasse au trésor.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Arcanes et Connaissance de l'Azlan. Vous gagnez le don de compétence Identification rapide.

### HISTORIQUE

Vous avez été banni d'Herméa, de votre plein gré ou bien simplement parce que vous n'étiez pas à la hauteur. Quoi qu'il en soit, vous avez gardé les avantages de l'excellente éducation que votre citoyenneté vous a permis de recevoir.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance des dragons. Vous gagnez le don de compétence Compétence qualifiante.

### HISTORIQUE

Au moins un de vos parents est un membre des célèbres assassins des Mantes rouges, des tueurs à gages sans pitié qui n'hésitent pas à revendiquer leurs crimes. Que cela ait été voulu ou simplement en raison du milieu dans lequel vous avez grandi, vous êtes doué pour la filature et l'assassinat depuis l'enfance.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discréption et Connaissances des assassins. Vous gagnez le don de compétence Assurance avec la compétence Discréption.

### HISTORIQUE

Vous aimez plonger et explorer le monde sous-marin et les innombrables heures que vous avez dédiées à la natation vous ont appris à vous déplacer facilement dans l'eau. Vous êtes également fasciné par les créatures et civilisations sous-marines et il est même possible que l'un de vos ancêtres ait fait partie de l'une d'entre elles.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance de l'océan. Vous gagnez le don de compétence Maraudeur aquatique.

### HISTORIQUE

Grâce à votre chance ou à vos talents, vous avez réussi à survivre à un événement traumatisant et désastreux en mer tel qu'un naufrage ou le fait d'avoir été jeté par-dessus bord. Vos sens aiguisés vous permettent de pressentir toute situation similaire à cette épreuve et ainsi de vous préparer à la surmonter une fois de plus.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissances météorologiques. Vous gagnez le don de compétence Glaneur.

### SURVIVANT DES TEMPÈTES

### HISTORIQUE

## ASSASSIN DES MANTES ROUGES

Vous êtes un assassin des Mantes rouges, intronisé par le dieu mante, et voué à chasser votre proie jusqu'au bout du monde et même au-delà.

### DÉVOUEMENT DE L'ASSASSIN DES MANTES ROUGES DON 2

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

**Prérequis** qualifié dans le maniement du sabre dentelé, vénère Achaékek, alignment loyal mauvais, membre des assassins des Mantes rouges ; **Accès** Vous êtes originaire de l'île de Médiogalti.

Vous avez appris à traquer vos ennemis et à les assassiner au sabre dentelé. Vous êtes qualifié en Discréption et en Connaissances des assassins ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert. Lorsque votre rang de maîtrise dans le maniement de n'importe quelle arme augmente au rang d'expert ou plus, vous gagnez également ce nouveau rang de maîtrise pour les sabres dentelés.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un nouveau don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype assassin des Mantes rouges.

### FORME DE MANTE

### DON 8

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Magie basique des Mantes rouges

Vous gagnez le sort focalisé *forme de mante*. Si vous n'en avez pas déjà, vous gagnez une réserve de focalisation d'1 point que vous pouvez Refocaliser en priant Achaékek ou en cherchant la cible de votre assassinat.

### MAGIE BASIQUE DES MANTES ROUGES

### DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** qualifié en Religion, Dévouement de l'assassin des Mantes rouges  
Vous avez appris, lors votre entraînement chez les Mantes rouges, à maîtriser une magie divine limitée. Vous gagnez l'activité Lancer un sort. Vous êtes un incantateur préparé capable de préparer deux tours de magie et un sort de niveau 1 par jour. Vous préparez ces sorts à partir d'un grimoire d'assassin des Mantes rouges semblable à celui d'un magicien et contenant trois tours de magie et deux sorts de niveau 1. À partir du moment où vous obtenez ce don et tous les autres dons suivants, tous les sorts de votre grimoire d'assassin des Mantes rouges doivent être des sorts de transmutation ou d'illusion tirés de la liste des sorts arcaniques ou de la liste suivante : *brume de dissimulation*, *clairaudience*, *clairvoyance*, *coup au but*, *détection de l'invisibilité*, *modification de mémoire*, *paralysie*, *porte dimensionnelle*, *ténèbres*. Quelle que soit leur tradition magique habituelle, vos sorts d'assassin des Mantes rouges sont considérés comme des sorts divins et ce sera également le cas de n'importe quel sort focalisé des Mantes rouges que vous gagnerez.

Vous pouvez préparer deux tours de magie et un sort de niveau 1 chaque jour parmi ceux notés dans votre grimoire d'assassin des Mantes rouges. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD de sorts pour les sorts divins. Votre caractéristique essentielle pour lancer un sort est Charisme.

### MAGIE AVANCÉE DES MANTES ROUGES

### DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Magie basique des Mantes rouges

Vos compétences magiques se sont améliorées avec l'entraînement. Ajoutez deux sorts de niveau 2 à votre grimoire d'assassin des Mantes rouges. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 2 que vous pouvez utiliser pour préparer un des sorts de votre grimoire d'assassin des Mantes rouges.

Au niveau 8, ajoutez deux sorts de niveau 3 à votre grimoire d'assassin des Mantes rouges. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 3 que vous pouvez utiliser pour préparer un des sorts de votre grimoire d'assassin des Mantes rouges.

Au niveau 10, ajoutez deux sorts de niveau 4 à votre grimoire d'assassin des Mantes rouges. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 4 que vous pouvez utiliser pour préparer un des sorts de votre grimoire d'assassin des Mantes rouges.

### VOILE POURPRE

### DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de l'assassin des Mantes rouges

**Fréquence** Un nombre de fois par jour égal à votre nombre de dons de classe de l'archétype assassin des Mantes rouges.

Vous vous enveloppez dans un voile de brume rouge pendant 1 min. Tant que le voile est actif, vous gagnez une Guérison accélérée égale à la moitié de votre niveau. Vous pouvez Interagir avec votre voile, le faire tournoyer autour de vous, pour gagner un bonus de circonstances à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour. Pour finir, si vous mourez dans le voile tandis qu'il est actif, vous pouvez décider que votre corps entier s'évapore en brume rouge, ne laissant derrière vous que votre équipement ; vous devez faire ce choix lorsque vous activez le Voile Pourpre.

### SORTS FOCALISÉS DE L'ASSASSIN DES MANTES ROUGES

#### FORME DE MANTE

#### FOCALISÉ 4

PEU COURANT MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

**Incantation** somatique, verbal

Durée 1 min

Vous devenez une mante. Vous gagnez les effets de *forme d'insecte*, intensifié au niveau de *forme de mante* et vous pouvez vous transformer uniquement en mante.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

# L'OEIL DE L'EFFROI

## NATIONS



### BELKZEN (CM)

Groupes de guerriers disparates

Capitale : Urgir (28 700)



### PAYS DES TOMBES (NM)

Tyramnie de morts-vivants

Capitale : aucune



### MOLTHUNE (LN)

Oligarchie militaire

Capitale : Canorat (27 450)



### NIRMATHAS (CB)

Méritocratie

Capitale : Tamran (9 730)



### OPRAK (LM)

Dictature militaire

Capitale : Hunthul (25 600)



### USTALAV (NM)

Confédération laxiste

Capitale : Caliphas (15 640)

## PEUPLES

Commun  
Gobelins  
Hallit  
Nécril

Orquien  
Varisien

## LANGUES

Nain  
Gobelins  
Demi-orc  
Kellide

Taldorien  
Varisien

## FACIONS



Ordre ésotérique  
de l'Œil palatin



Magaambya



Voie du  
Murmure

## RELIGIONS



Desna



Pharsma



Érastil



Rovagug



Iomédae



Urgathoa

## RESSOURCES



Armes/  
armures



Livres/  
Connaissance



Grain/fruits/  
légumes



Bijoux/  
Pierres  
précieuses



Minerais



Bois de  
construction



## GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

### L'OEIL DE L'EFFROI



## CHRONOLOGIE

- 3708 AR Belkzen, un seigneur de guerre orc, conquiert la Citadelle céleste de Koldukar et la rebaptise Urgir.
- 3701 AR La reine féerique Gendowyn s'allie aux tribus kellides entourant Boisvorace.
- 896 AR Aroden porte un coup mortel à Tar-Baphon, le roi-magicien, sur l'île de la Terreur.
- 2631 AR Des nomades varisiens du nord du lac Encarthan s'unissent pour former une nation : l'Ustalav.
- 3203 AR Tar-Baphon revient sous la forme d'une liche appelée le Tyran qui Murmure, unit les tribus orques du Belkzen sous sa bannière et terrorise le centre de l'Avistan pendant plus de 600 ans.
- 3754 AR Le Taldor lance la Croisade étincelante contre le Tyran qui Murmure.
- 3827 AR Le Tyran qui Murmure est emprisonné à Gibet. L'Ustalav est rendu à son peuple.
- 3828 AR Fin de la Croisade étincelante, les croisés fondent le Dernier-Rempart.
- 4062 AR Arlantia, une dryade corrompue, renverse Gendowyn et lâche la Sombrerouille sur Boisvorace.
- 4237 AR Les orcs du Belkzen attaquent le Dernier-Rempart et reprennent Urgir.
- 4517 AR Les défenses frontalières du Dernier-Rempart cèdent face aux hordes du Belkzen.
- 4632 AR La province chélagienne du Molthune déclare son indépendance.
- 4655 AR Le Molthune nord se déclare indépendant. Son chef, Irgal Nirmath, est assassiné et le pays se baptise Nirmathas en son honneur.
- 4674 AR Les Palatinats du nord-ouest de l'Ustalav renversent leur gouvernement aristocratique et instaurent un parlement.
- 4692 AR Le seigneur de guerre Grask Uldeth prend le contrôle d'Urgir et établit un système de symboles permettant aux non-orcs de traverser le pays dans une sécurité relative.
- 4710 AR Le Molthune permet aux travailleurs en servage et aux immigrants de devenir citoyens après un service civil et militaire, ce qui renforce les défenses du pays.

Cela fait des siècles que le sang et les conflits font partie de la vie quotidienne dans le centre-nord de l'Avistan, mais la région est encore plus dangereuse depuis la chute récente de la vaillante nation croisée du Dernier-Rempart. Bien des périls hantent ces terres déchirées par la guerre, mais la liche Tar-Baphon, le Tyran qui Murmure, fait partie des plus redoutables depuis qu'il est réapparu et menace de nouveau la région. Le roi-magicien Tar-Baphon devint célèbre aux alentours de 850 AR. Sa vie mortelle est enveloppée de mythes et de légendes, mais il est certain qu'il maîtrisait la nécromancie et qu'il attira l'attention du dieu Aroden en personne. En 896, ils s'affrontèrent sur l'île de la Terreur où Tar-Baphon tenta en vain d'attirer Aroden dans un piège appelé le puits du Chagrin. Aroden tua Tar-Baphon, mais le puissant magicien revint deux mille ans plus tard sous forme de liche. Il se nomma le Tyran qui Murmure et prit le pouvoir en Ustalav avant d'unir les orcs du Belkzen sous sa bannière. Il garda le centre de l'Avistan dans sa poigne osseuse pendant des siècles, relevant les morts des troupes vaincues pour en faire des guerriers morts-vivants.

En 3754, le Taldor lança la Croisade étincelante pour affronter le roi-liche. Les chevaliers d'Ozem bâtirent la ville de Vellumis pour leur servir de base d'où, aidés des nains de Kraggodan, ils luttèrent contre les armées du Tyran qui Murmure. Les croisés supplièrent Aroden de terrasser son ancien adversaire, mais leur dieu envoya à sa place son héraut, Arazni la Croisée écarlate. Les chevaliers d'Ozem se rallièrent à sa bannière, mais elle tomba face au roi-magicien.

Outrés, les chevaliers redoublèrent d'efforts et repoussèrent les hordes d'orcs et le Tyran jusque dans sa cité d'Adorak. Là, le courageux général Arnisant affronta Tar-Baphon en combat singulier. Trop confiante, la liche *souhaita* nonchalamment que le cœur du général s'envole jusqu'au creux de sa main, mais Arnisant était sous la protection d'un bouclier conçu par Aroden en personne. Il absorba la magie de Tar-Baphon et vola en éclats. L'un d'eux se ficha dans la main du Tyran qui Murmure et son énergie donneuse de vie brûla la chair morte-vivante. Affaibli, la liche se retira dans sa forteresse, Gibet, où les croisés, trop épuisés pour poursuivre la lutte, se contentèrent de l'enfermer à l'aide de puissantes protections magiques.

Les croisés nommèrent les terres entourant leur première base d'opérations Dernier-Rempart et se proclamèrent gardiens de la prison du Tyran qui Murmure et défenseurs de la frontière avec le Belkzen. L'Ustalav était enfin libre, mais il ne retrouva jamais la vigueur dont Tar-Baphon l'avait dépoillé. Mais le Tyran qui Murmure continua de comploter depuis sa prison. Il découvrit qu'il pouvait utiliser l'éclat encore enfoncé dans sa main comme une arme dévastatrice, capable de faire exploser les autres fragments du bouclier brisé. Ses agents, un groupe de nécromanciens et d'adorateurs de la mort appelé la voie du Murmure, volèrent les éclats et les placèrent en des points stratégiques, notamment Vigil, la capitale du Dernier-Rempart, et les salles enténébrées de Gibet. L'explosion de Gibet fendit le grand sceau des croisés et libéra le Tyran qui Murmure. Il lâcha des hordes de morts-vivants sur Dernier-Rempart, maintenant appelé le Pays des Tombes, et se dirigea vers Absalom, bien décidé à s'emparer du pouvoir de la *Pierrétoile*. De puissants héros se sacrifièrent pour faire exploser l'éclat encore présent dans la chair de Tar-Baphon, souillant la région à présent nommée l'Étreinte du Tyran de son pouvoir nécromantique, mais cela l'obligea à retourner dans son phylactère sur l'île de la Terreur. Le Tyran qui Murmure amasse à présent de nouvelles armées de morts-vivants et se prépare à dévaster de nouveau l'Avistan.

## BELKZEN

Les cartographes peuvent bien désigner les terres nichées entre les montagnes de la Défense, les Kodar et les monts de l'Esprit sous le nom de « Belkzen », mais il n'existe pas de nation aussi formelle et bien peu des orcs qui y vivent considèrent ce nom comme celui d'un lieu. Pour eux, Belkzen est le nom d'un héros légendaire, un seigneur de guerre orc qui unit les tributs de la région et conquit la Citadelle céleste de Koldukar il y a plus de 8 000 ans. Belkzen renomma la ville Urgir et, de nos jours, elle reste de loin la cité la plus vaste de la région. Bien que l'alliance de Belkzen se soit effondrée après sa mort et que les orcs se soient divisés en dizaines de tribus querelleuses, Urgir reste un symbole de puissance et, bien qu'elle change constamment de dirigeant, elle ne cesse de croître. Il y peu, un chef de guerre particulièrement rusé et visionnaire nommé Grask Uldeth, chef de la tribu de la Main

## OPRAK

vide, comprit les avantages économiques dont bénéficiaient les autres nations et chercha à en faire profiter Urgir autrement qu'en les volant. Il créa un système de marques permettant à d'autres que les orcs de se déplacer librement au Belkzen en échange d'un tribut, encouragea les marchands à commercer à Urgir en prélevant des taxes légères et en détournant le regard des produits des vendeurs sans scrupules et assura leur protection en ville grâce à une force judiciaire rudimentaire appelée le Poing serré. Uldeth se fit tuer en 4716 par un mystérieux assassin et son intendant, Ardex Blanchetête, prit la place de seigneur d'Urgir. Il dirige le Poing serré, mais pas la Main vide, ce qui lui laisse plus de temps pour coordonner les améliorations qu'il apporte à la ville. Parmi elles, on compte la découverte de plusieurs caches d'armes naines dissimulées sous la ville et l'ajout d'une grande meute d'oxydeurs qui accompagnent les patrouilles du Poing serré comme des chiens bien dressés.

Quand le Tyran qui Murmure se libéra de Gibet, il envoya plusieurs émissaires pour exiger l'allégeance des hordes d'orcs comme il l'avait fait quinze siècles plus tôt. Mais les tribus du Belkzen n'avaient pas oublié ce qui était arrivé à leurs ancêtres sous le règne de Tar-Baphon et cette fois, ils refusèrent de se battre et de mourir pour le roi-liche. Ils massacrèrent les émissaires morts-vivants et montèrent leurs têtes sur les murs d'Urgir. Fou de rage devant cet acte de défi, le Tyran qui Murmure envoya une armée de morts-vivants soumettre les orcs, mais lors de la bataille des neuf Crânes brisés, Ardex mena une coalition désespérée de tribus orcs et triompha des morts. En essayant de briser le moral des orcs, le Tyran ne fit que leur enseigner combien ils étaient plus forts une fois unis.

Les orcs savent que ce n'est qu'une question de temps avant que le Tyran qui Murmure n'envoie une armée plus imposante sur Urgir ou pire, qu'il s'y rende en personne. Bien que même les tribus les plus bornées reconnaissent que les orcs doivent présenter un front uni contre la menace qui pèse sur eux, ils ont du mal à oublier leur longue histoire de luttes intestines. Le Belkzen est une région rude et peu fertile, qui reçoit peu de pluie hormis pendant les crues de printemps qui transforment la plus grande artère de la région, la route de l'Inondation, une large vallée aride, en rivière. Les tribus orques luttent à présent pour partager les ressources

4716 AR Le seigneur de guerre orc Grask Uldeth est assassiné. Son intendant, Ardex Blanchetête, prend le contrôle d'Urgir.

4717 AR Invasion de la légion Crocdefer. La milice nirmathienne repousse Azaersi, seigneur de guerre hobgobelin, qui se retire au sud-ouest du Nirmathas où elle fonde l'Oprak.

4717 AR Gendowyn reprend le contrôle de la cour Accessiel, à Boisvorace, lorsque les chefs de l'armée nirmathienne éliminent Arlantia.

4719 AR Le Tyran qui Murmure détruit Vigil, fuit Gibet et ravage le Dernier-Rempart avant de se rendre sur l'île de la Terreur où il reprend possession de son ancien domaine. Les orcs du Belkzen refusent la proposition des émissaires du Tyran qui Murmure et s'unissent pour repousser l'armée de la liche vindicative.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



### GRAND SEIGNEUR ARADX BLANCHETÊTE

Grand seigneur d'Urgir, Aradx contrôle l'accès à la capitale et supervise les négociations entre le Belkzen et ses voisins.



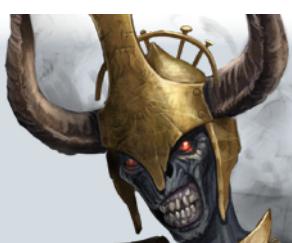
### GÉNÉRALE AZAERSI

Fondatrice de la légion Crocdefer et maintenant dirigeante de l'Oprik, la générale Azaersi s'efforce de créer un pays pour les hobgobelins et de sécuriser les ressources du Caveau d'Onyx.



### GOVERNEUR IMPÉRIAL MARKWIN TELDAS

Le gouverneur impérial cherche à renforcer son pays en étant la citoyenneté.



### LE TYRAN QUI MURMURE

Scélérat ayant déjà défié des dieux, tué des saints et rassemblé des armées, Tar-Baphon est actuellement la plus grande menace qui pèse sur l'Avistan.

de leur impitoyable pays et mènent des débats enflammés pour savoir s'ils doivent demander de l'aide à leurs voisins détestés pour combattre le Tyran. Les orcs qui ne sont pas des guerriers profitent de cela pour gagner en prestige et en influence grâce à leurs talents pour gérer les ressources et à leur neutralité relative dans les querelles intestines. Pour la première fois depuis des millénaires, les orcs du Belkzen accordent de l'importance à leurs intendants, leurs artisans et leurs négociateurs et pas uniquement à leurs combattants.

## FORÊT DE BOISVORACE

Le Boisvorace est une antique forêt que les fées peuplaient avant la Chute. Lorsque les nains et les Kellides le découvrirent, il regorgeait de ressources. Perturbées par ces intrus inamicaux, les fées se rallièrent à Gendowyn, une ancienne noble féerique, puissante, mais capricieuse. Elle usa de ruse et de supercheries pour repousser les envahisseurs et, bien vite, les nains s'en furent et les colons kellides déclarèrent la forêt taboue. Gendowyn contacte alors ses voisins soumis et conclut de solides alliances qui durèrent des milliers d'années.

Pourtant, la traîtresse rôde aussi chez les fées et l'une des suivantes de Gendowyn, Arlantia, se convertit en secret au culte de Cyth-V'sug, le seigneur démon des champignons et des parasites. En 4062, près de 200 ans après la Croisade étincelante, Arlantia renversa et emprisonna Gendowyn avant de déchaîner une terrible épidémie dans le nord du Boisvorace, une infection surnaturelle appelée la Sombrerouille. La maladie se propagea rapidement parmi les fées, pervertissant leurs traits comme leurs âmes. Les éclaireurs nirmathiens du Boisvorace ralentirent la progression de la maladie et se battirent pour protéger leurs demeures sylvestres contre l'épidémie. Cette dernière se termina en 4717, lorsque des héros du Nirmathas tuèrent Arlantia et libérèrent Gendowyn de sa prison.

Aujourd'hui, Gendowyn règne depuis le palais Accessiel, au cœur du Boisvorace, mais sa domination est loin d'être bien assise. Il reste des poches de Sombrerouille et le nord de la forêt abrite des orcs, des dragons et d'autres dangers qui assassinent les fées à vue. Consciente d'avoir cruellement besoin d'alliés, Gendowyn a noué de bonnes relations avec les Nirmathiens et les druides de Cristalhurst, en particulier avec les éclaireurs et les résistants appelés les Rôdeurs de Chernasardo. Malgré cela, les relations entre des humains irritable et des fées capricieuses sont, au mieux, tendues, et les deux partis apprécient d'avoir des intermédiaires doués en matière de négociations ou de magie primordiale.

## LE LAC ENCAR THAN ET L'ÎLE DE LA TERREUR

Le lac Encarthan est l'une des étendues d'eau les plus utilisées de Golarion, les bateaux longeant fréquemment ses rives. Quatre capitales se dressent sur ses berges (Caliphas, la capitale de l'Ustalav, Kerse, celle du Druma, Tamran, celle du Nirmathas et Marche du Trône pour le Razmiran) en plus d'autres villes importantes telles que la cité navale d'Éranmas au Molthune ou le port d'Orvert au Kyonin. Le lac abrite des monstres et des pirates, mais les profits à tirer en empruntant ses eaux valent bien les risques encourus.

Aujourd'hui, le lac est plus dangereux que jamais car le Tyran qui Murmure s'agit sur l'île de la Terreur et alentour. Aucun être doué de bon sens n'a jamais désiré visiter cette grande île au centre du lac : d'étranges tempêtes balaien les eaux sur des kilomètres autour d'elle et ses rives rocheuses offrent peu de mouillages sûrs. Maintenant que le Tyran est revenu, les tempêtes d'énergie négative rugissent constamment autour de l'île qui abrite encore plus de morts-vivants qu'auparavant. Contrairement au Pays des Tombes où des foules de morts-vivants agissent sous les ordres d'officiers non morts ou de nécromanciens de la voie du Murmure, les morts de l'île de la Terreur sont presque tous de puissants individus qui servent à la cour de Tar-Baphon et l'aident à ourdir la destruction des vivants. Les morts-vivants capables de nager ou de voler s'aventurent bien plus loin qu'avant, parfois jusqu'aux communautés côtières.

Les puissants aventuriers qui souhaitent affronter l'île de la Terreur n'ont qu'un endroit où accoster relativement en sécurité : la baie entourant fort Débarcadère. C'était autrefois une forteresse marquant le début de la route vers la cité souterraine de Tar-Baphon. Elle se trouve sur les plages de sable blanc de l'embouchure

de la Murmurante. Les eaux sombres et toxiques de la rivière descendent depuis les trois Furies, la chaîne de montagnes au cœur de l'île. La fosse du roi-magicien se niche dans les trois Furies, tout comme le puits du Chagrin, le piège que Tar-Baphon tendit à Aroden il y a des milliers d'années. On dit que le piège fonctionne encore et peut happer des explorateurs imprudents.

Les habitants de l'île de la Terreur ne sont pas tous inféodés au Tyran qui Murmure. Les loups terrifiants qui rôdent dans les forêts de l'île représentent une menace pour n'importe quel voyageur tandis que les arbres vivants de la forêt du Cœur sombre vouent une haine farouche à tous les intrus. Un puissant dragon mort-vivant se cache sur l'île où il fulmine et complot. Karamorros voulut tuer Tar-Baphon suite à une ancienne vendetta, mais elle subit une défaite humiliante quand elle l'attaqua trop précipitamment à son retour. Karamorros et ses serviteurs, les hommes-lézards de l'Écaille murmurante, peuvent s'allier avec des individus désireux d'affronter le Tyran qui Murmure, mais elle est aussi rusée et maléfique que son ennemi.

L'île de la Terreur s'aligne de temps à autre avec le plan de l'énergie négative et des pans entiers de l'île sont régulièrement engloutis dans le néant de ce royaume vide détestant toute forme de vie. Lors d'un tel alignement, des créatures peuvent passer du plan de l'énergie négative à l'île où le Tyran qui Murmure les enrôle. Les régions touchées par ce phénomène mettent des dizaines d'années à guérir.

## MOLTHUNE

Le Molthune est un pays impérialiste et territorial, mais jadis ce n'était qu'une simple province du Chéliax. Il déclara son indépendance en 4632 AR et annonça qu'il était prêt à se battre pour la conserver. Pour consolider le contrôle exercé au sein de ses frontières, il établit une oligarchie militaire composée de neuf seigneurs-généraux et créa un ensemble de lourdes taxes pour payer son armée de métier. L'élite des villes méridionales de Canorate et Korholm profitent de ces mesures, mais les territoires du nord trouvèrent les taxes bien trop lourdes et, en 4655 AR, se rebellèrent pour former la nation farouchement indépendante appelée le Nirmathas. Depuis, le Molthune guerroie contre le Nirmathas pour récupérer ses terres perdues, le conflit oscillant entre des combats sanglants et des cessez-le-feu précaires.

Cette dynamique a changé il y a peu, avec l'apparition du royaume hobgobelin d'Oprak et le retour du Tyran qui Murmure, obligeant le Molthune à ralentir nombre de ses opérations militaires sur la frontière nirmathienne. La cuisante défaite des forces nord du Molthune face à la générale hobgobeline Azaersi a été imputée à l'incompétence du commandant en charge et ne serait pas représentative du pays dans son ensemble, mais parmi les hauts gradés du gouvernement, elle a causé nombre d'examens de conscience et beaucoup ont cherché des coupables. Le retour du Tyran qui Murmure a accentué ces divisions, certains généraux reconnaissants que cette menace exige des alliances indispensables à la survie du pays tandis que d'autres affirment que le seul moyen de garder la face après leur récente humiliation consiste à écraser à eux seuls le Nirmathas, l'Oprak et Tar-Baphon. Des diplomates et des marchands molthuniens commencent à nouer des liens ténus avec leurs homologues du Nirmathas, mais des espions et des saboteurs belliqueux s'infiltreront souvent dans leurs délégations. Seul le temps nous dira si le Molthune finira par s'allier aux autres pays pour lutter contre le Tyran ou s'il condamnera toute la région à cause de son orgueil et son manque de clairvoyance.

Les Molthuniens se divisent traditionnellement entre les citoyens impériaux et les travailleurs en servage. Bien que ces derniers n'aient pas le droit de vote et que leur droit de voyager et travailler soit limité à des régions spécifiques, ils peuvent, depuis 4710, devenir citoyens après 5 ans de service militaire ou d'un autre service régulé par l'état. Comme les immigrants sont aussi éligibles à ce régime, les réfugiés du Dernier-Rempart sont arrivés en masse au Molthune. La citoyenneté se matérialise sous la forme d'une grande pièce de métal frappée d'un nombre et du drapeau rouge du Molthune. L'élite aristocratique n'apprécie guère ceux qui ont « gagné la pièce rouge », mais ils gonflent les rangs de l'armée molthunienne. Le

## ARAZNI

Arazni, l'ancienne héraut d'Aroden, fut tuée par le Tyran qui Murmure, changée en liche par le nécromancien Geb et contrainte de le servir en tant que reine avant de lui échapper grâce à sa ruse et sa ténacité. Elle est la protectrice des gens maltraités et brisés et exige de ses fidèles qu'ils survivent à n'importe quel prix et ne pardonnent jamais à ceux qui les ont blessés ou abandonnés. Elle possède des fidèles parmi les chevaliers survivants du Dernier-Rempart qui éprouvent de la rancœur envers leurs dirigeants qui ont failli, bien que la plupart des chevaliers au cœur bon rejettent sa dure vision des choses et sa nature vindicative.



ARAZNI

## NÉGOCIATIONS FÉRIQUES

Certaines fées offrent des avantages surnaturels en échange d'étranges devises, comme la capacité à voir la lune ou la première syllabe du nom de l'acquéreur. Celui qui rompt son accord avec une fée s'expose d'ordinaire à une terrible malédiction, tandis que celui qui négocie pour mettre un terme à un marché doit souvent payer un prix encore plus élevé. Les fées permettent normalement d'utiliser un sort focalisé comme un sort inné un certain nombre de fois chaque jour (souvent trois). Un marché pour gagner en beauté peut se traduire par le sort focalisé *adoration captivante* tandis qu'un marché visant à améliorer sa protection pourrait donner accès au sort focalisé *épines florissantes*. De tels sorts focalisés appartiennent à la tradition primordiale, même s'ils viennent normalement d'une classe qui les lance via une autre tradition. Leur acquéreur est formé pour les jets d'attaque et le DD des sorts de ces sorts focalisés, même s'il n'est normalement pas formé aux sorts primordiaux. Les fées plus puissantes proposent des sorts focalisés plus puissants.

Le pays emploie aussi des compagnies mercenaires, aussi bien humaines que « monstres », bien que cette pratique essuie de féroces critiques depuis que la générale Azaersi a utilisé les ressources du Molthune pour lever la légion Crocdefer et lancer l'invasion Crocdefer.

Malgré son gouvernement militariste, le Molthune entretient des relations diplomatiques avec les voisins qu'il aurait du mal à dominer, y compris le Druma à la grande puissance économique et l'Isger soutenu par le Chéliax. Cependant, seuls les imbéciles confondent paix et diplomatie, car le Molthune est prompt à saisir toute occasion d'étoffer ses projets expansionnistes.

## NIRMATHAS

Les Nirmathiens ont toujours été farouchement indépendants, toujours prêts à se battre et mourir pour protéger la liberté qu'ils ont conquise. Les gens de la forêt appartenait autrefois au Molthune, mais l'élite de Canorate les privait des fruits de leur labeur et ils refusèrent d'être ainsi dominés plus longtemps. Ils commencèrent par des grèves et des sabotages et finirent par se rebeller ouvertement afin de réclamer l'indépendance. Les forestiers rusés combattirent les armées du Molthune jusqu'à ce qu'elles se retirent et se déclarèrent indépendants sous l'égide d'un chef charismatique nommé Irgal Nirmath en 4655 AR. Nirmath fut assassiné le jour même de la fondation de son pays que les rebelles nommèrent Nirmathas en son honneur.

Le Nirmathas a essayé bien des coups au cours de la dernière décennie, entre les épuisantes offensives militaires du Molthune et l'invasion Crocdefer dévastatrice de la générale Azaersi. Même si les deux pays ont souffert des conquêtes de la légion Crocdefer, le Nirmathas a subi le plus gros de la cruauté des hobgobelins.

Aujourd'hui, la destruction du Dernier-Rempart et les incursions du Tyran qui Murmure mettent le Nirmathas dans une position plus qu'instable. Le pays parvient à survivre grâce à sa milice puissante et expérimentée, forgée lors de l'invasion Crocdefer et au flux de réfugiés bien entraînés en provenance du Dernier-Rempart, mais aussi parce que sa guerre contre le Molthune est presque à l'arrêt suite aux menaces externes pesant sur les deux nations. On parle même d'approches diplomatiques avec le Molthune et l'Oprak, bien que le ressentiment né des guerres passées et la crainte justifiée de représailles militaires génèrent une forte opposition à toute alliance avec ces pays.

Le gouvernement du Nirmathas est, au mieux laxiste, car les différents villages refusent à se soumettre à une autre loi que la leur. Les Nirmathiens les plus influents se réunissent tous les quatre ans pour élire un maréchal forestier qui dirige l'armée du pays et gère ses relations internationales.

Les Nirmathiens récoltent des ressources dans la forêt de Boisvorace et dans les monts de l'Esprit, mais ils prennent seulement ce dont la terre peut se passer. Ils sont donc en bons termes avec les habitants de la forêt et respectent une alliance tacite.

C'est d'autant plus vrai à Cristalhurst, un antique village de Boisvorace. Les druides qui vivent là se considèrent comme des résidents de la forêt et non des Nirmathiens, mais ils volent au secours du pays quand il en a besoin.

KARAMORROS

## KRAGGODAN

La Citadelle céleste de Kraggodan est une imposante place-forte qui, bien que située au Nirmathas fonctionne comme une cité-état indépendante et existe depuis près de dix mille ans. Les nains de Kraggodan sont particulièrement reclus et sont sortis de leur isolationniste une seule fois dans l'histoire récente, pour marcher aux côtés de la Croisade étincelante contre le Tyran qui Murmure. Les Nirmathiens se demandent s'ils pourront compter sur les nains maintenant que le Tyran est de retour. On a aperçu plus de nains que d'ordinaire quitter la ville isolée, mais personne ne sait ce que cela veut dire.

## OPRAK

L'Oprak est l'une des plus jeunes nations de l'Avistan. Il naquit grâce aux durs combats que la légion Crocdefer mena au nord du Molthune et au sud du Nirmathas en 4717 AR. Le chef de cette armée hobgobeline, la générale Azaersi se fit d'abord connaître comme commandante de l'une des troupes mercenaires non humaines du Molthune. Elle attira patiemment des hobgobelins et d'autres mercenaires monstrueux dans ses rangs jusqu'à disposer d'une véritable armée et, une fois qu'elle eut absorbé toutes les recrues que le Molthune avait à offrir, elle l'abandonna et mena ses soldats au Nirmathas. À l'aide d'un puissant artefact appelé la *clef d'Onyx*, Azaersi et ses troupes installèrent leur base dans un étrange château sur le plan de la terre, un édifice appelé le Caveau de la citadelle d'Onyx. De là, elle pouvait créer des routes dimensionnelles vers l'endroit de son choix, ce qui permit à la légion Crocdefer de déplacer facilement troupes et provisions.

La légion conquit rapidement le sud-ouest du Nirmathas et aurait poursuivi son avance si un groupe de héros n'avait levé une milice pour l'arrêter. Le commandant de la milice affronta Azaersi dans la citadelle d'Onyx et la persuada que ses guerres incessantes signeraient la destruction de son peuple. Épuisée par le prix que la guerre avait prélevé sur son armée, ses amis et elle-même, Azaersi décida de se retirer dans les montagnes avec ses troupes et d'utiliser la citadelle d'Onyx pour proclamer que l'Oprak était le nouveau foyer des hobgobelins et des autres créatures considérées comme des monstres.

Azaersi se tailla un royaume sur Golarion dans une région peu peuplée des monts de l'Esprit, entre le Nidal et le Nirmathas. Lorsque la générale et ses conseillers, le conseil Enclavé, dessinèrent les frontières de leur pays, ils prirent soin d'exclure la cité naine libre de Kraggodan, mais Azaersi défia presque ses voisins de contester sa décision. Des représentants de la cour des Ombres du Nidal furent les premiers à rencontrer Azaersi et reconnaître sa souveraineté, signant un pacte de non-agression pour trois ans. Peu après, le maréchal forestier Dardinna Yallis du Nirmathas accompagné d'une puissante escorte discuta de relations diplomatiques avec elle et accepta de respecter la paix pendant quatre ans. Comme la paix conclue avec le Nidal se terminera avant celle établie avec le Nirmathas, il espère que les hobgobelins se tourneront vers l'ouest plutôt que l'est pour poursuivre leurs conquêtes militaires.

La générale Azaersi maintient le bras armé de son pays, une armée qui se nomme

## ÉCONOMIE

Comme les montagnes du centre de l'Avistan sont riches en minéral, l'Oprak comme le Belkzen reposent lourdement sur l'exportation de gemmes et de métaux. La forêt de Boisvorace offre toujours une abondance de ressources à ceux qui en prennent soin, mais les fées interdisent de piller ses richesses. À cause de la disparition du grenier à grain qu'était le Dernier-Rempart et de l'afflux de réfugiés, la nourriture est devenue la marchandise d'importation la plus recherchée. Le Molthune a compté sur son importante force de travail et ses contacts commerciaux pour dominer le transport par voie de terre et de mer dans toute la région. Le lac Encarthan reste l'une des étendues d'eau les plus utilisées de l'Avistan, bien que le retour du Tyran qui Murmure sur l'île de la Terreur oblige les navires marchands comme pirates à longer les côtes.



UNE RIVALITÉ TENACE

## RELATIONS

À l'heure actuelle, le Tyran qui Murmure représente la plus grande puissance de l'Œil de l'effroi. Ses armées mortes-vivantes avancent depuis le Pays des Tombes et l'Œil de l'effroi et obligent les régions voisines à s'unir contre leur puissance. Le flot de réfugiés émanant de la nation brisée du Dernier-Rempart surcharge les pays proches et crée un contre-coup xénophobe violent dans la cité portuaire ustalavienne de Caliphas.

Le Tyran qui Murmure a poussé des nations à conclure des alliances que tout le monde aurait jugé impossibles il y a à peine une décennie. L'animosité entre le Nirmathas et le Molthune s'est apaisée suite à la naissance de l'Oprak et à la menace que représente

le Tyran qui Murmure. Le Belkzen débat officiellement de pactes avec les pays voisins pour affronter les hordes de morts-vivants.

Même les fées de Boisvorace, libérées après des siècles de domination corrompue, cherchent des alliés à qui accorder leurs capricieuses faveurs.

toujours la légion Crocdefer, mais elle a recentré les efforts nationaux sur le développement d'une robuste économie. Comme la citadelle d'Onyx est de nature extraplanéaire, l'Oprak est actuellement le pays le plus à l'abri de la menace que le Tyran qui Murmure fait peser sur la région. Azaersi évite actuellement tout conflit militaire afin de développer pleinement les ressources et les avantages tactiques de sa jeune nation. Des hobgobelins et d'autres créatures désireuses de devenir alchimistes, mineurs, forgerons ou explorateurs affluent vers ce nouveau pays.

Bien que l'Oprak fasse moins de 500 km de large et se compose principalement de montagnes intimidantes, les hobgobelins disposent de bien plus de ressources qu'ils ne l'ont révélé au reste du monde. La citadelle d'Onyx se dresse dans une grande grotte verdoyante que les hobgobelins appellent le Caveau d'Onyx et qui est bien plus vaste que le territoire qu'Azaersi s'est arrogé sur Golarion. Le Caveau fut créé il y a bien longtemps par une puissante espèce terraformatrice appelée xiomorn et dispose de toutes sortes de terrains, de son propre cycle de jours et de nuit et même de nuages et de pluie. Industrieux, les hobgobelins domestiquent cet étrange pays, négocient avec les puissants élémentaires qui le peuplent et en extraient une profusion de gemmes et de minéraux.

Des légions de hobgobelins vigilants protègent les passages entre Golarion et la citadelle d'Onyx, que l'on appelle les routes de Pierre. Il existe cinq passages de ce type dans les montagnes de l'Oprak, la plus grande étant la tour d'obsidienne au cœur de la nouvelle capitale, Hunthul. Les diplomates d'Azaersi en ont ouvert un autre dans le pays hobgobelin militariste qu'est le Kaoling, au Tian Xia, et ont ouvert des relations diplomatiques avec ce pays.

## PAYS DES TOMBES

Le pays que l'on nommait jadis le Dernier-Rempart naquit suite à la Croisade étincelante. C'était une nation faite de chevaliers qui avaient juré de surveiller la tour de Gibet, la prison du Tyran qui Murmure. Les croisés bâtirent Vigil, une puissante capitale ceinte de remparts, et la blanche et étincelante cité portuaire de Vellumis. Bien que les croisés aient toujours un but, repousser les orcs du Belkzen, beaucoup de chevaliers estimaient que les jours glorieux de leur organisation appartenaient au passé. Leur vigilance et leur zèle s'étiolèrent alors progressivement.

Et pendant ce temps, le Tyran qui Murmure préparait sa fuite. Il finit par créer une arme destructrice appelée le *Feu radieux*. Lors du meurtrier été 4719, Tar-Baphon oblitéra le village de Coffre-de-Roslar et Vigil, la capitale des croisés. Au même moment, des cellules de la voie du Murmure déclenchèrent simultanément des assassinats, des incendies et des déchaînements de morts-vivants dans tout le Dernier-Rempart, brisant le pays. Le Dernier-Rempart tomba en une saison. Son dirigeant, le seigneur-guetteur Ulthun II, fut contraint de se retirer à Absalom. Aylunne Varvatos, la prétresse la plus influente du Dernier-Rempart, prit la tête des philanthropes du Magaambya arrivés récemment et des croisés impassibles qui gèrent chaque jour les vagues d'évacuations à bord de navires quittant Vellumis.

Ce qui reste du Dernier-Rempart est aujourd'hui appelé le Pays des Tombes. Des hordes de morts-vivants sillonnent la campagne sous les ordres de loyaux officiers de Tar-Baphon. Les tribus de gobelins et les quelques orcs qui ont choisi de s'allier au Tyran qui Murmure parcourent ouvertement le pays. La majorité de la population a déjà fui et seuls les plus désespérés se terrent encore dans des forteresses croulantes ou des fermes condamnées. Traverser le Pays des Tombes, c'est courtiser la mort, mais les chevaliers d'Ozem survivants, à présent désignés sous le nom de chevaliers du Dernier-Rempart, s'efforcent encore d'endiguer la prolifération du mal, même dans une situation aussi désespérée. Les forteresses légendaires telles que le château Imprenable et le château de Firrine sont aujourd'hui déserts, abandonnés lorsque leurs défenseurs n'eurent plus ni provision ni soutien. Elles se dressent toujours sur leurs collines, aussi vides et sinistres que des tombeaux.

CAVEAU DE LA CITADELLE D'ONYX

## USTALAV

Antique pays enveloppé de brume, l'Ustalav a connu des milliers d'années de guerre civile, d'horreur, de dirigeants égoïstes et de redoutables conspirations. Il a de nombreux ennemis, mais seuls les plus visibles (comme de dangereux morts-vivants et des assaillants numériens) ne se trouvent pas en son sein. En interne, le pays souffre des querelles d'une aristocratie déliquescente, de tueurs en série qui rôdent dans les ombres et de monstres assez rusés pour se faire passer pour des humains. La nation se divise en trois régions, chacune marquée par une histoire particulière. Bien que l'on trouve de hautes montagnes, des forêts brumeuses et de sombres lacs partout en Ustalav, le caractère de la population présente une grande différence d'une région à l'autre.

Le cœur du pays, le Soïvoda, abrite la majeure partie de son peuple et ses trois plus grandes villes. La capitale, Caliphas, est un port baigné de brume sur les rives du lac Encarthan. Ses habitants sont plus cosmopolites que les Ustalaviens isolationnistes que l'on trouve dans le reste de la région. Caliphas a toujours eu un problème de surpopulation, mais depuis que les réfugiés du Dernier-Rempart affluent, la ville connaît une véritable crise. Des groupes locaux se nommant les « Hôtes du refuge » parcourent les rues avec des gourdins et des armes blanches, soi-disant pour chasser les squatters des allées et des parcs, mais en réalité ils se contentent de satisfaire leur soif de violence en appelant cela un devoir civique. Les réfugiés n'ont malheureusement guère d'autre option au Soïvoda, car la campagne grouille de loups, d'ours et d'autres bêtes et que les Ustalaviens isolationnistes qui peuplent le pays en dehors de la capitale accueillent souvent les étrangers avec des torches et des fourches.

Les trois comtés du nord-ouest renversèrent leurs dirigeants héréditaires en 4674 AR et constituèrent un parlement composé de roturiers élus. Cette région se nomme les Palatinats. C'est un foyer d'idées novatrices et d'avancées scientifiques. Des médecins, des alchimistes et des académiciens (surtout dans la prestigieuse université de Lepidstadt) font d'incroyables découvertes en anatomie, en médecine et dans d'autres sciences. Certains accusent ces chercheurs d'être dangereux ou même dépravés, mais leurs percées sont indéniables. Il y a peu, des avancées technologiques sont arrivées de Numérie jusqu'aux laboratoires de Lepidstadt par le marché noir et ont permis des découvertes capitales, notamment en matière d'automates mécaniques, d'électricité et de motorisation par la vapeur.

Beaucoup considèrent que les terres du sud-est, appelées le Virlych, ne font plus partie de l'Ustalav et tout Ustalavien sensé évite soigneusement l'ancien domaine du Tyran qui Murmure, là où sa prison, Gibet, domine la campagne depuis des siècles. Le Virlych est sinistre et inhabité, en dehors de prédateurs monstrueux, de morts-vivants en maraude et de quelques malheureux colons. Les tempêtes surnaturelles qui balayent la région ne sont que l'une des manifestations d'une nature pervertie par la magie nécromantique du Tyran qui Murmure. Vertgibet, une zone de végétation mortelle et luxuriante entoure à présent le cratère où se trouvait jadis Gibet, mais cette forêt dense mutante est aussi mortelle qu'une étendue aride et désolée. Bien que le Tyran qui Murmure ne soit plus là, d'innombrables horreurs hantent encore les lieux.

## ORDRE ÉSOTÉRIQUE DE L'ŒIL PALATIN

Ordre secret d'érudits et d'historiens basé en Ustalav, l'ordre ésotérique de l'Œil palatin surveille le monde en quête de signes trahissant un savoir dangereux ou des monstres inhumains. Il se compose de maîtres des connaissances occultes. Les bibliothèques réservées à ses membres contiennent des secrets datant de l'ancien Osirion et même d'avant. Le plus grand ennemi de l'ordre est un culte de la mort appelé la voie du Murmure, dont les adhérents servent le plus éminent d'entre eux : Tar-Baphon. Depuis que le Tyran qui Murmure est revenu, l'ordre ésotérique s'est bien plus montré sur le devant de la scène qu'il n'en a coutume, étant secret, afin de déjouer les plans du roi-léche. Comme ses membres ont l'habitude de communiquer entre eux à l'aide de messages codés, de symboles chargés de sens et d'indices cryptiques, cette candeur toute nouvelle ne convient pas aux membres les plus anciens.

GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS



## HISTORIQUES

Les historiques suivants sont particulièrement adaptés pour des personnages résidant dans l'Œil de l'effroi.

### ACADEMICIEN USTALAVIEN

### HISTORIQUE

Vous avez été éduqué dans une célèbre université ustalavienne, comme celle de Lepidstadt ou l'école des sciences de Sincomakti, et vous avez reçu un enseignement de qualité dans des domaines pointus tels que les mathématiques, la science ou l'ingénierie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissances académiques. Vous gagnez le don de compétence qualifiante.

### FAMILLE MAUDITE

### HISTORIQUE

De nombreuses rumeurs disent que votre famille est maudite. Cela expliquerait quelques malheureux événements dans l'histoire familiale, mais vous n'êtes pas obligé d'y croire. Quoi qu'il en soit, l'histoire de votre lignée (et peut-être la vôtre) est constellée d'étranges coïncidences et vous avez pris l'habitude de repérer de curieuses choses autour de vous.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance des malédictions. Vous gagnez le don de compétence Identification de bizarries.

### GUÉRILLERO NIRMATHIEN

### HISTORIQUE

Les tactiques forestières vous viennent naturellement et vous avez toujours su utiliser les bois à votre avantage contre des forces supérieures en nombre lors d'escarmouches contre l'armée du Molthune ou la légion Crocdefer.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissances de la forêt. Vous gagnez le don de compétence Traqueur de terrain (sous-bois).

### HÉRITIER DE LA VOIE DU MURMURE

### HISTORIQUE

Cela fait bien longtemps que votre famille est associée à l'énigmatique culte de la mort appelé la voie du Murmure, le responsable de la dévastation du Dernier-Rempart. Que vous ayez suivi la même voie ou non, vous connaissez nombre des secrets de cette philosophie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissance des morts-vivants. Vous gagnez le don de compétence Étudiant du droit canon.

## MARCHAND DE L'ONYX

## HISTORIQUE

Il est rare que l'Oprak partage les secrets du Caveau d'Onyx, mais vous êtes l'un des rares à avoir la chance de pénétrer au cœur du royaume. Vous avez parcouru les chemins extradimensionnels des routes de Pierre et échangé des marchandises dans toutes sortes de régions. Vous avez appris à vous intégrer rapidement aux marchés étrangers de tous types.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissances commerciales. Vous gagnez le don de compétence Polyglotte.

### MERCENAIRE MOLTHUNIEN

### HISTORIQUE

Que vous cherchiez à devenir citoyen ou simplement à recevoir une paie régulière, vous avez passé une partie de votre vie à travailler comme mercenaire dans les forces armées du Molthune, où vous avez combattu les ennemis du pays tels le Nirmathas ou la légion Crocdefer.

Vous pouvez aussi avoir travaillé en mer, protégeant les navires marchands et militaires du Molthune contre les pirates du lac Encarthan.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissances des mercenaires. Vous gagnez le don de compétence Professionnel expérimenté.

### SURVIVANT DU

### DERNIER-REMPART

### HISTORIQUE

Vous avez réussi à échapper aux ravages que le Tyran qui Murmure a fait dans votre pays, mais ses serviteurs vous ont tout pris, y compris votre foyer, votre famille et nombre de vos amis.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Médecine et Connaissances des morts-vivants. Vous gagnez le don de compétence Médecine militaire.

### TUEUR DU

### BELKZEN

### HISTORIQUE

Vous êtes un impressionnant combattant de la Forteresse de Belkzen et votre clan compte sur vous pour le soutenir, le conseiller et le défendre. Alors que le Tyran qui Murmure menace la sécurité de votre foyer, votre peuple a encore plus besoin de vous.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissances des orcs. Vous gagnez le don de compétence Regard intimidant.

## SENTINELLE DU DERNIER-REMPART

Le Dernier-Rempart a beau avoir disparu, ne laissant derrière lui que les horreurs du Pays des Tombes, vous refusez d'abandonner et de renier votre serment. Au contraire, vous avez renouvelé vos vœux, jurant de combattre l'influence du Tyran qui Murmure partout où elle infectera Golarion.

### DÉVOUEMENT DE SENTINELLE DU DERNIER-REMPART

DON 2

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

**Prérequis.** membre des Chevaliers du Dernier-Rempart, Blocage au bouclier ; **Accès.** Vous êtes originaire de la région de l'Œil de l'effroi.

Vous avez juré d'être une sentinelle au service des Chevaliers du Dernier-Rempart, la première ligne de défense contre les incursions du Tyran qui Murmure sur Golarion. Vous êtes qualifié en Athlétisme et Connaissance des morts-vivants ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert. Enfin, vous recevez le don de guerrier Bouclier réactif.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype sentinelle du Dernier-Rempart.

### GARDIEN DU DERNIER-REMPART

DON 10

ARCHÉTYPE

**Prérequis.** Dévouement de sentinelle du Dernier-Rempart

Vous utilisez votre bouclier pour protéger vos alliés et pas juste vous, surtout face aux morts-vivants. Quand votre bouclier est levé, vous pouvez effectuer la réaction Blocage au bouclier lorsqu'un allié adjacent à vous est attaqué, en plus du déclencheur habituel. Dans ce cas, le bouclier bloque les dégâts que devrait subir cet allié au lieu de bloquer ceux que vous devriez subir, en appliquant les règles normales du Blocage au bouclier.

Si un mort-vivant attaque un allié situé dans un rayon de 10 m autour de vous, vous pouvez faire un pas pour vous placer adjacent à lui et utiliser Blocage au bouclier au cours de la même réaction.

### ŒIL D'ÖZEM

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis.** Dévouement de sentinelle du Dernier-Rempart, expert en Perception

Vous avez appris à repérer le danger de loin, ce qui facilite votre tâche de sentinelle. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets d'initiative lorsque vous utilisez Perception et, lorsque vous êtes en Reconnaissance, vous donnez un bonus de circonstances de +2 au lieu de +1 à vos alliés.

### PERCEPTION DU TOMBEAU

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis.** Dévouement de sentinelle du Dernier-Rempart

Vous avez passé tant de temps à traquer les morts-vivants que vous percevez maintenant leur présence. Vous les remarquez à l'aide d'un sens vague (Livre de base p. 465) semblable à l'odorat humain, qui vous donne une sensation désagréable, comme de sentir quelque chose d'éccœurant et pourri. Lorsque vous êtes à proximité d'un mort-vivant, vous sentez sa présence, mais ce n'est pas instantané et vous ne pouvez pas le localiser précisément. Un mort-vivant déguisé ou qui tente de dissimuler sa présence doit faire un test de Duperie contre votre DD de Perception pour vous cacher sa présence. S'il réussit son test, il est ensuite temporairement immunisé contre votre Perception du tombeau pendant un jour.

## RÉSISTANCE À LA NÉCROMANCIE

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis.** Dévouement de sentinelle du Dernier-Rempart

Lors de votre entraînement, vous vous êtes régulièrement exposé à la nécromancie pour vous endurcir contre elle. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de nécromancie et gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau contre les dégâts nécromantiques.

## TÉNACITÉ CONTRE LA NÉCROMANCIE

DON 8

ARCHÉTYPE

**Prérequis.** Résistance à la nécromancie

Votre entraînement contre les effets nécromantiques vous permet d'éviter leurs pires conséquences. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet nécromantique, vous obtenez à la place un succès critique. Si vous obtenez un échec critique, vous obtenez à la place un échec.



GUIDE DU  
MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

# ROUTE DORÉE

## NATIONS



**KATAPESH (N)**  
Ploutocratie anarchiste  
Capitale : Katapesh (212 300)



**OSIRION (LN)**  
Monarchie céleste  
Capitale : Sothis (111 989)



**RAHADOU (LN)**  
Conseil des Anciens  
Capitale : Azir (72 370)



**THUVIE**  
Cités-états indépendantes  
Capitale : Mérab (56 870)



**QADIRA (N)**  
Satrapie  
Capitale : Katheer (132 450)

## PEUPLES

Garundi  
Kéléshite  
Mwangi  
Taldorien  
Tianais

## LANGUES

Commun  
Kéléshite  
Mwangi  
Osirien

## FACTIONS



Ordre ésotérique  
de l'Œil palatin



Hérauts de la  
nuit



Société des  
Éclaireurs

## RELIGIONS



Abadar



Pharasma



Gozreh



Rovagug



Néthys



Sarenrae

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Livres/  
Connaissance



Grain/fruit/  
légumes



Produits  
de luxe



Objets  
magiques



Minerais



## GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

### ROUTE DORÉE



## CHRONOLOGIE

- 4120 AR Fondation de l'empire du Jistka
- 3502 AR Le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques ramènent la magie en mer Intérieure pour la première fois depuis la Chute.
- 3490 AR L'empire du Jistka fait appel à une magie perdue pour lier des génes et augmenter sa puissance.
- 3470 AR Fondation de l'Ancien Osirion.
- 3250 AR Fondation de la Ligue Tékritanine.
- 2764 AR L'Osirion et la Ligue Tékritanine s'allient pour renverser l'empire du Jistka, affaibli.
- 1498 AR Les quatre pharaons de l'Ascension unissent leurs forces pour régner sur l'Osirion et inaugurent le second âge de l'empire.
- 1452 AR Les armées des quatre pharaons conquièrent la Ligue Tékritanine.
- 1431 AR Liés par magie, les quatre pharaons de l'Ascension meurent ensemble. L'Osirion commence à décliner.
- 841 AR L'Osirion ne parvient pas à remplacer le gouverneur assassiné en Thuvie, laissant le contrôle de cette province aux locaux.
- 43 AR Des soldats kéléshites s'emparent du Qadira au nom de l'empereur padishah.
- 1140 AR Artokus Kirran découvre la formule de l'élixir d'orchidée solaire.
- 1142 AR Les cités-états de Thuvie se regroupent pour former une nation.
- 1532 AR Des agents qadiris renversent le pharaon osirien et mettent au pouvoir le premier satrape kéléshite d'une longue lignée.
- 2217 AR L'église de Sarenrae prospère en Osirion, mais ses membres les plus militants sont bannis et fondent Katapesh.
- 2253 AR Des adorateurs de Sarenrae remplacent le satrape qadiri d'Osirion et fondent une dynastie indépendante de sultans kéléshites.
- 2498 AR Début des guerres d'Allégeance dans le nord du Garund.
- 2555 AR Azir proclame les lois de la Mortalité et interdit toutes les religions.
- 2560 AR Les guerres d'Allégeance se terminent lorsque les lois de la Mortalité se répandent dans toute la jeune nation rahadoumie.
- 4079 AR Le Qadira envahit le Taldor.
- 4300 AR Les Templiers des cinq vents emprisonnent le seigneur de guerre éfrít Jhavul, mettant un terme aux guerres des Génies.

Les vastes déserts de la côte septentrionale du Garund ont beau avoir l'air inhospitaires, ce fut là, sur les rivages accidentés et les berges des fleuves fertiles, que la civilisation humaine se releva en premier après la dévastation causée par la Chute.

Pendant un millier d'années, l'humanité se blottit en petits groupes dans des villages où elle survivait sous un ciel obscurci par les nuages de cendres, son organisation se limitant à des réseaux commerciaux très localisés. Puis vint l'empire du Jistka, créé par des artisans de talents dans le désert de ce qui est aujourd'hui le Rahadoum. L'empire conquit les peuples voisins, ce qui obligea les habitants du désert du centre-nord du Garund à s'unir pour former une fédération défensive appelée la Ligue Tékritanine avec laquelle seul le puissant Ancien Osirion, né à l'est, pouvait rivaliser. L'Osirion sortit vainqueur du conflit qui éclata entre ces trois nations : grâce à un mélange de politique astucieuse, de magie et de force militaire brute ; ses dieux-rois conquièrent les deux empires voisins. Mais l'Ancien Osirion finit par tomber lui aussi sous le poids de son propre orgueil. Des agents kéléshites du Qadira, un vassal du vaste empire padishah du Kélesh, situé de l'autre côté de l'océan Obari, profitèrent de son déclin pour déstabiliser la région jusqu'à ce que le Qadira n'ait plus qu'à faire son apparition pour « sauver » l'Osirion du désastre et en faire une colonie kéléshite. L'Osirion passa plus de trois mille ans sous le règne d'une puissance étrangère, jusqu'à ce que Khémet Ier, le Procréateur, chasse le gouvernement kéléshite de ses terres et ramène son pays sous l'égide d'un pharaon garundi.

Alors que l'est était en proie à ce chaos, les choses se déroulaient tout aussi mal à l'ouest. Les immigrés kéléshites répandirent le culte de Sarenrae à Azir et dans les autres villes majeures comme un raz-de-marée, mais ils rencontrèrent une violente résistance de la part des fidèles de Néthys et Norgorber. Les guerres d'Allégeance qui s'en suivirent dévastèrent la région pendant plus de 60 ans, avant que la milice d'Azir ne mette un terme au conflit en brûlant tous les temples avant de créer un état farouchement séculier baptisé Rahadoum.

Pendant ce temps, au sud de l'Osirion, des réfugiés sarenites et des bandits bâtent des villages dans les plaines arides et peu peuplées, à l'abri des bandes de gnolls en maraude grâce à la protection que leur accordaient des héros janns légendaires appelés les Templiers des cinq vents. Ce n'est qu'avec l'arrivée des maîtres du Pacte venus d'un autre monde et leur ploutocratie à la politique libérale que la jeune nation du Katapesh devint un haut lieu du commerce mondial.

Aujourd'hui, les pays que l'on désigne sous le nom commun de route Dorée forment un paysage très contrasté. Dans leurs villes cosmopolites, les marchés débordent de curiosités venues du monde entier tandis que des érudits repoussent les frontières de la magie et de la science dans des bâtiments plus anciens que bien des nations du nord. Pourtant, les villes et villages se cantonnent aux côtes et aux berges des fleuves, laissant de vastes étendues de terre vierge, domaine de monstres redoutables et des aventuriers assez courageux pour les affronter. Dans ces dunes inondées de soleil où règnent les scorpions, les génes, les fiélons et les sphinx, les héros trouvent la fortune... ou disparaissent à jamais.

## KATAPESH

Le Katapesh est un pays dédié au commerce et presque rien d'autre. Ses bazars sont connus sur tout Golarion non seulement pour leur taille, mais aussi pour l'incroyable diversité de leurs marchandises (parfois bien immorales). Aucun objet n'est assez rare ou tabou : on finira toujours par en trouver un exemplaire dans les tentes, les boutiques et les chariots du pays des marchands, qu'il s'agisse de réactifs magiques, de sorts interdits, de reliques sacrées ou de poisons mortels. Au Katapesh, ce sont ceux qui possèdent le plus d'or qui établissent les règles et la seule question à poser c'est de savoir si l'on a les moyens de payer pour ce que l'on désire.

Curieusement, le Katapesh fut fondé par un groupe de réfugiés sarenites. Ces pieux colons fuyaient les pogroms en Osirion et fondèrent les villes qui deviendraient Solku et Katapesh. Mais la vie était bien rude dans les plaines du Katapesh où les assauts des gnolls, des bandits et des tempêtes de sable destructrices poussèrent les générations suivantes à s'éloigner de leur foi et à chercher le salut dans quelque chose de plus concret.

Ils le trouvèrent dans le pesh, un cactus rare qui pousse à l'intérieur des terres et dont la sève distillée fournit une puissante drogue euphorisante. Le commerce explosa, les habitants de la mer Intérieure réclamant cette nouvelle drogue, l'afflux



## OASIS DE L'ORCHIDÉE SOLAIRE

d'argent s'accompagnant de l'arrivée de gangs belliqueux et de salons de pesh grouillant de drogués impotents. La croissance économique et le commerce avec l'étranger permirent aux marchands locaux de diversifier leurs produits, l'anarchie découlant d'une économie basée sur la drogue se perpétuant sous l'égide d'un consortium de marchands corrompus et de criminels notoires.

Les maîtres du Pacte changèrent tout cela. Ces êtres de deux mètres, cachant leur apparence sous des masques et des robes, arrivèrent d'on ne savait où et prirent le contrôle de la ville de Katapesh (et donc du pays) sans verser le sang, dans un coup d'état qu'aucune archive n'explique. Ils n'éradiquèrent pas la libre approche commerciale de la ville, mais la stabilisèrent et la formalisèrent. Sous leur houlette, généralement représentée par des porte-parole humanoïdes comme le courtier du Pacte Hashim ibn Sayyid, le pays est devenu le plus grand marché noir du monde. Il doit son indépendance à ses liens économiques et une force de l'ordre composée de créatures artificielles métalliques appelées des alums.

Katapesh est si grande comparé aux autres agglomérations que nombre de visiteurs ne prennent pas la peine de faire la distinction entre la capitale et le pays. Dans ses vastes marchés, autant les bazars légaux que les sordides Étals de la nuit, des marchands et des clients de centaines d'espèces se mêlent aux humains, toujours majoritaires. Des esclavagistes gnolls, des gnomes nomades et des nains des mines des pics d'Airain côtoient des visiteurs venus de loin, comme des rakshasas du Vudra ou même des commerçants immortels du Grand Au-Delà. Bien que le trafic d'esclaves soit florissant au Katapesh, les esclavagistes estiment qu'il est de la responsabilité de chaque propriétaire de garder la trace de ses biens, ainsi ceux qui parviennent à échapper à leurs maîtres n'ont généralement aucun mal à commencer une nouvelle vie parmi la foule de marchands, de fugitifs et d'expatriés de la ville.

Une fois sorti de la ville, le paysage change bien vite et présente des berger épars, de modestes villages et des plantations de pesh. Tous subissent régulièrement les assauts de prédateurs naturels comme les lions, les bulettes et les hyènes, mais aussi d'adversaires plus rusés tels que les harpies, les gnolls, les pugwampis et les seigneurs de guerre génes. Étant donné la politique libérale des Maîtres du Pacte, c'est aux habitants de défendre leur foyer, les mercenaires font donc d'excellentes

4603 AR Le Taldor et le Qadira confluient une paix fragile.

4609 AR Les Osiriens renversent leurs dirigeants kéléshites et mettent un pharaon garundi sur le trône, le prince Khémet I.

4701 AR Des gnolls assiègent Solku, au Katapesh, avant d'être repoussés par des paladins de lomédae.

4709 AR La montagne Pâle entre partiellement en éruption et laisse un énorme cratère sur son flanc, dévoilant les restes de Xotani le Saignefeu, un rejeton de Rovagug.

4714 AR Le pharaon Hakotep I revient d'entre les morts pour reprendre son trône. Il est vaincu de justesse. Sa pyramide volante s'écrase sur l'Osirion.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



### COURTIER DU PACTE HASHIM IBN SAYID

Les Maîtres du Pacte règnent en maîtres absolus sur le Katapesh, mais c'est le courtier du Pacte qui transforme leurs souhaits en réalité, ce qui fait de lui le dirigeant effectif du pays.



### SATRAPE XERBYSTES II

Le dirigeant du Qadira est réputé pour être d'humeur sombre et renâcler sans cesse devant l'ordre de l'empereur padishah lui interdisant d'envahir le Taldor.



### MALDUONI, LE GARDIEN DE LA PREMIÈRE LOI

Très populaire et élu pour un quatrième mandat, un événement sans précédent, Malduoni a uni les factions du Rahadoum pour lutter contre le changement que subit son paysage.



### PRINCE DE RUBIS KHÉMET III

L'actuel pharaon osirien se charge de négocier des pactes avec des élémentaires et des extraplanaires pour consolider son pays et laisse la gestion des problèmes ordinaires au conseil du Soleil et du Ciel.

affaires en protégeant les communautés isolées contre un environnement qui semble bien décidé à les engloutir.

## OKÉNO

La ville Jaune était une simple enclave pirate avant de devenir le cœur incontesté du commerce d'esclaves en mer Intérieure. Okéno est placée sous la direction d'une coalition d'esclavagistes supervisée par le gouverneur Morio Midasi. C'est la seule ville digne de ce nom sur l'île de Pierrépine, un lieu de luxe cosmopolite qui ne fait aucun effort pour dissimuler la misère qu'il exploite. Des esclaves de toutes sortes arrivent par les quais de la Peau et passent par la voie de la Sueur souterraine avant d'être parqués dans les célèbres foires de la Chair de la cité. Les habitants sont principalement humains, mais on trouve un bon nombre de gnolls et d'hommes-rats. Les Chevaliers de l'aigle abolitionnistes andorans s'efforcent depuis des années de faire fermer ce port, mais la flotte aux voiles jaunes des esclavagistes les tient en échec, appuyée par la puissance politique des élites des autres pays qui viennent se divertir dans les fosses aux plaisirs d'Okéno. Même si quelqu'un parvenait à dévaster le port, des rumeurs disent que les esclavagistes qui détiennent réellement le pouvoir règnent depuis des complexes souterrains secrets cachés sur l'île dans les hauteurs des montagnes de Pierrépine.

## PESH

La drogue euphorisante appelée pesh vient du lait du cactus du même nom, une plante endémique du Katapesh si importante pour l'économie nationale que le pays lui doit son nom. Cette drogue se présente sous plusieurs formes, la raffinée étant la plus chère et donc la plus communément exportée illégalement. C'est une pâte goudronneuse granuleuse que l'on obtient en chauffant le lait du cactus avec sa résine et d'autres additifs. Lorsque quelqu'un la mange ou la fume, elle procure un sentiment de bien-être parfois combiné à quelques hallucinations, mais elle peut aussi générer paranoïa, agressivité et épuisement. Elle est dangereusement addictive, comme ses vendeurs le savent bien.

## PESH (RAFFINÉ)

ALCHIMIQUE | CONSUMMABLE | DROGUE | INGÉRÉ | INHALÉ | POISON

Prix 2 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement L**

Activation ➔ Interagir

**Jet de sauvegarde** Vigueur DD 12 ; **Incubation** 1 min ; **Durée maximale** 6 h ; **Stade 1** stupéfié 1 et bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 min) ; **Stade 2** 1 PV temporaire par niveau (seulement la première fois que vous atteignez ce stade), bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, maladroit 1 et stupéfié 1 (1 min) ; **Stade 3** maladroit 2 et stupéfié 2 (1 h)

## OBJET 1

## LA MURAILLE

Les montagnes de la Muraille traversent latéralement le nord du Garund, séparant les déserts de la côte septentrionale des jungles luxuriantes de l'Étendue du Mwangi. La Muraille est difficile à atteindre et presque impossible à traverser et abrite seulement quelques villages épars. Au Rahadoum, les soldats de la forteresse de boue et de brique d'Haldun entretiennent le Mur de pluie, un réseau de sentinelles et de sceaux magiques conçu pour empêcher les prédateurs dépravés des Terres Inondées de remonter vers le nord. En Osirion, le monastère montagnard de Tar Kuata héberge des moines et des érudits disciples d'Irori, ainsi qu'un ordre d'artistes martiaux nains d'élite appelé le Ouat. Une secte de druides appelés les Gardepierrés patrouille au centre de la chaîne montagneuse proche de la Thuvie, protégeant des sanctuaires dans des vallées secrètes et des portails isolés menant au Premier Monde tandis que le légendaire alchimiste Artokus Kirran a construit sa citadelle parmi les pics et utilise leurs pentes comme première ligne de défense.

La grande majorité de la chaîne de montagnes reste inhabitée et cache une partie des zones d'aventure les plus difficiles d'accès de tout le continent. Koh, la première cité volante du Rivain, fait partie des ruines les plus remarquables. Bien que la Tarrasque, un rejeton du maléfique dieu Rovagug, l'ait fait s'écraser à terre, elle crépite encore d'étranges énergies. Dans ses décombres, des marides et des

humanoïdes monstrueux se battent pour le contrôle de sites inestimables, tels les champs de Verre, les dômes du Polymathe ou la fosse de la Nuit infinie. Parmi les autres sites montagnards moins connus, on trouve la cathédrale des Griffes, le labyrinthe des Tagas et l'antre d'Arantatos, le dragon mort-vivant. Chez les Mwangis du nord, des aventuriers érudits cherchent la Lanceterre, un reliquaire en spirale creusé au cœur d'une montagne. On dit qu'elle renferme d'antiques écrits de la main du vieux mage Jatembe lui-même et qu'elle les protège d'une éventuelle deuxième apocalypse. Il pourrait y avoir un millier d'autres merveilles cachées parmi les pics, leurs légendes oubliées depuis bien longtemps.

## OSIRION

L'Osirion est l'une des civilisations humaines continues les plus anciennes de la mer Intérieure et son passé l'imprègne encore de nos jours. Bien que l'ère de l'Ancien Osirion soit révolue depuis longtemps et que ses dieux-rois magiques et leurs armées d'extérieurs liés reposent à présent dans des tombes emplies de trésors épargnés dans tout le pays, les légendes de cette époque continuent d'inspirer et d'influencer l'Osirion moderne. Même les milliers d'années d'occupation kéléshite n'ont pu effacer les traditions et les histoires des Garundis. Depuis que l'Osirion s'est libéré de ses chaînes coloniales, en 4609 AR, il déborde de fierté patriotique et renoue avec les pharaons disparus sous la supervision de la puissante dynastie des Khémet.

Les villes et villages osiriens ont toujours compté sur les crues annuelles pour apporter vie et nutriments aux impitoyables sables du désert. Sothis, la capitale et le cœur du commerce de la région, se trouve à l'embouchure du Sphinx. Ses quartiers tentaculaires s'étendent depuis le Dôme noir, la carapace du redouté Ulunat, un rejeton de Rovagug aux allures de scarabée éliminé par le premier pharaon du pays. En amont, la nécropole pharasmienne de Wati jouxte Téphu, la cité du peuple des Roseaux, et An, la cité des Triangles, là où les rivières Croc et Aspic se rejoignent dans un terrain marécageux. Toutes sont placées sous la protection d'Ipeq, un bastion construit par des djinns et des éfrits réduits en esclavage et équipé d'une flotte de bateaux-scorpions magiques. Quelques villes survivent dans le désert dans des oasis situées sur les routes commerciales, telles Éto et Shiman-Sekh. Même là, l'ancienne magie est encore perceptible dans les bassins en forme de lotus de l'oasis Dorée et le labyrinthe de verre noir récemment découvert sous Shiman-Sekh qui fut scellé par plusieurs pharaons et que l'on dit renfermer quelque chose appelé le « séraphin de la Destruction ».

Malgré ses industries florissantes et sa puissance magique et militaire, l'Osirion vit constamment dans l'ombre de sa gloire perdue et son paysage est constellé de ruines du passé : ici, les Tranchées des esclaves d'Hakotep que l'on sait depuis peu être un vaste moteur élémentaire, là les ruines de Tumen, l'ancienne capitale de l'Osirion enfouie sous les tempêtes de sable après la mort des quatre pharaons de l'Ascension... Et pour chaque site de légende connu, il en reste une dizaine à découvrir. Quand le prince de Rubis Khémet III monta sur le trône, il invita des érudits et des archéologues étrangers à explorer ces sites, afin d'atteindre ses objectifs consistant à améliorer l'image de l'Osirion tout en perçant les secrets cachés derrière ces anciens miracles. Mais après le retour désastreux du pharaon du Ciel il y a quelques années et les machinations que les Hérauts de la nuit ourdissaient parmi les sites du pays, le prince tenta de restreindre de nouveau l'accès à ces lieux, bien qu'il réussisse seulement à faire du pillage de tombes une activité plus discrète. Les élites des autres nations sont à présent avides de reliques osiriennes. Les menaces de représailles gouvernementales n'impressionnent guère les gens déjà assez téméraires pour affronter des couloirs truffés de pièges, des gardiens morts-vivants et des monstres affamés et ils n'hésitent donc pas à lancer des expéditions en quête d'artefacts inestimables. Et s'ils libèrent au passage des horreurs qui assaillent les cités voisines... et bien cela veut juste dire un peu plus de travail disponible pour toute personne munie d'une épée ou d'un grimoire.

## LES PYRAMIDES VOLANTES

En 4714, Hakotep I, le pharaon du Ciel décédé depuis bien longtemps, se leva de son tombeau et tenta de se réapproprier son empire avec une flotte de pyramides volantes. Elles s'écrasèrent lorsqu'un groupe de héros défit le pharaon et causèrent d'importants dégâts quand elles tombèrent près d'une ville ou d'un village. Pourtant, ces atterrissages

## ÉCONOMIE

Malgré la présence de mines productives et d'autres ressources naturelles, la puissance économique de la route Dorée vient principalement du commerce. Au Qadira et au Katapesh, ce phénomène est dû aux facteurs géographiques et politiques, car ces pays se trouvent aux confins de routes commerciales intercontinentales majeures. Tous les pays de la région importent du bois et des produits finis en quantité et nombre d'entre eux exportent du grain, de la bière, du lin, du papyrus et du sel. L'Osirion exporte principalement des connaissances magiques et des antiquités rares, tandis que le Rahadoum s'est spécialisé dans les machines astucieuses et un savoir incomparable en matière d'ingénierie, mais doit importer de grandes quantités de nourriture. La Thuvie a beau être auto-suffisante, elle se repose lourdement sur l'élixir d'orchidée solaire pour conserver son statut d'acteur majeur sur la scène mondiale.



## LES FOIS LÉGALES AU RAHADOUM

Les lois de la Mortalité interdisent de vénérer une divinité, elles ne prohibent pas la foi ou la magie divine en elle-même. Les Rahadoumis aiment étudier et débattre de différentes philosophies et doctrines. Parmi les fois légales, on trouve avant tout la verte religion, dont les druides sont très demandés pour guérir les citoyens et les terres agricoles ravagées par la sécheresse et la maladie. L'occultisme et l'astrologie sont aussi tolérés.

Le diabolisme et le lien des génies sont permis tant que le mortel reste le maître. Même l'agnosticisme est accepté, tant qu'il ne s'accompagne pas de vénération directe, tout comme les fois basées sur la réincarnation comme le sangpotshi.

brutaux ne suffisent pas à tuer les habitants des pyramides et aujourd'hui l'Osirion est constellé de ces forteresses grouillantes de monstres. Dépassées par l'ampleur du problème, les forces du prince de Rubis réussirent à sceller ou nettoyer en partie les pyramides les plus proches des villes majeures et interdirent à quiconque d'y pénétrer. Pourtant, les gardes sont gens faciles à corrompre pour les pillards de sépultures ou les mercenaires que les populations locales engagent, craignant les bombes à retardement restées sur le pas de leur porte. Parmi les plus célèbres de ces pyramides, on trouve celle de la Terre brisée près d'Ipeq, celle des Vagues rugissantes à moitié immergée vers la côte de Totra, celle du Feu vertueux près d'An et celle des Vents cinglants qui s'écrasa sur Sothis elle-même, oblitérant une partie du quartier de la cour de Marbre et obligeant le prince de Rubis à isoler définitivement la zone.

## QADIRA

Le Qadira, le pays le plus à l'est de la mer Intérieure, est à la fois un portail et une tête de pont, le début ou la fin des routes commerciales si lucratives qui traversent le vaste Casmaron et le bras le plus étendu d'un immense et puissant empire toujours prêt à engloutir les nations indépendantes de la mer Intérieure.

Il y a bien longtemps, les déserts d'altitude du Qadira abritaient des bergers nomades qui se mêlaient aux génies et aux élémentaires, donnant naissance à une importante population de gens apparentés aux génies. Aujourd'hui encore, il arrive que ce genre de personne naîsse de l'union de parents qui ignoraient jusque-là avoir des élémentaires parmi leurs ancêtres. Les premiers habitants du Qadira bâtent très peu de villes permanentes. Lorsque les armées de l'empire padishah du Kélesh firent route vers l'ouest en quête d'un port commercial en mer Intérieure, ces groupes épars n'eurent d'autre choix que de s'intégrer à la société de leurs conquérants.

La plus forte influence de ces envahisseurs fut l'introduction de leur déesse protectrice, Sarenrae. Avec ses derviches maniant une lumière guérisseuse et un saint acier, le culte de la Fleur de l'Aube se répandit en mer Intérieure comme un feu de brousse et convertit des légions de fidèles tout en déclenchant de nombreuses guerres au nord du Garund. La dichotomie entre la guérison et l'agression se ressentit même au Qadira où le culte de Sarenrae est la religion d'état, car la déesse enseigne le pardon, ce qui entre en conflit avec les tendances expansionnistes des Kéléshites. Dernièrement, à cause de la croisade de l'église contre l'esclavagisme (qui semble sur le point d'aboutir), les prêtres de Sarenrae ne sont plus les bienvenus dans les ports esclavagistes comme Sédeq où les quartiers des esclaves regorgent de djinns en bouteilles, de shaitans piégés dans l'ambre, de prisonniers humanoïdes et de monstres en cage.

Comme le Qadira est le fer de lance des Kéléshites, ses voisins ne l'apprécient guère. Que ce soit au sein de ses frontières ou en dehors, personne n'a oublié comment l'empire annexa l'Osirion pendant des millénaires, ni combien les siècles de guerre contre le Taldor, au nord, furent brutaux. La récente montée sur le trône du Taldor de la grande princesse Eutropie, une dirigeante au caractère fort, oblige le satrape Xerbystes II à arrêter d'agiter son sabre. Même si l'orgueilleux satrape aimerait qu'il en soit autrement, le commandement de l'armée revient à son vizir, Hebizid Vraj, et non à lui. Nommé par l'empereur padishah en personne, Hebizid a la préséance sur le satrape et peut révoquer ses décisions s'il estime qu'elles nuisent aux intérêts de l'empire. Le satrape se concentre donc sur les victoires économiques et la défense des centaines de tours de guet de pierre qui occupent la frontière contestée.

Il assouvit ses désirs martiaux grâce aux Sans-Pareils, un groupe de héros triés sur le volet qui accomplissent des missions impossibles dans les endroits les plus reculés du pays pour la gloire et le divertissement de la monarchie.

Les Qadiris sont tout aussi orgueilleux que leur dirigeant et ce n'est pas sans raison. Chaque jour, leurs quais sont envahis de visiteurs qui restent bouche bée devant les merveilles de l'empire kéléshite, qu'il s'agisse de ses engins de siège animés et de ses tapis volants ou de ses bandes de mercenaires génies et de ses navires des sables alimentés par des élémentaires qui sillonnent les dunes poussées par des vents fantomatiques. Des caravanes arrivent chaque jour à Katheer pour présenter des créatures et des connaissances inconnues à l'ouest, tandis que le collège vénicaan de pharmacologie et de chirurgie mêle sciences médicales et magie pour former les meilleurs guérisseurs à des milliers de kilomètres à la ronde. La plupart des Qadiris sont réputés pour être persuasifs, assurés et particulièrement intéressés

AGENT DE LA LÉGION PURE

par le luxe et le rang de chacun, bien qu'ils soient aussi honorables et généreux. L'hospitalité est sacrée et formalisée, tout manque à l'étiquette risquant d'entraîner des querelles mortelles. Même les criminels respectent ces codes de conduite.

En dehors des grandes cités caravanières, les villages qadiris sont de petite taille et doivent se défendre contre de féroces géants, des créatures draconiques, des éléments colériques et d'autres créatures du désert. Parfois, ils parviennent à cohabiter harmonieusement avec ces étranges êtres, comme dans l'enclave érudite de Gurat, où un prophète cyclope, appelé le Porte-Parole, est protégé par un millier de soldats sourds et révèle de précieuses vérités au satrape. Les légendes parlent aussi de communautés indépendantes composées de génies et apparentés qui résistent encore à l'empire dans les hauteurs des montagnes de Zho. Bien que ces villages soient dissimulés par de puissantes illusions, il arrive que des aventuriers découvrent l'un d'eux ou que ses habitants se révèlent aux valeureux lorsqu'ils sont dans le besoin. Cependant, les aventuriers发现 plutôt des ruines, comme celles d'Al-Bashir seulement habitées par des harpies qui dévorent les caravanes imprudentes ou comme Shadun l'oubliée où des ombres aux yeux incandescents parcourent les rues cendreuses. Les chefs de caravanes les plus pragmatiques engagent de nombreux gardes avant de traverser les déserts du Qadira, ce qui fait du pays une destination très populaire auprès des mercenaires étrangers comme des fines lames locales.

## RAHADOUM

Le Rahadoum fut fondé sur un unique principe : ne laisser aucun mortel dépendre d'une divinité. Ce principe énoncé par le philosophe Kalim Onaku pour mettre un terme aux guerres d'Allégeance se développa rapidement en un manifeste baptisé les lois de la Mortalité. Aux yeux des Rahadoumis, la religion est une forme de servage, une vente de l'âme immortelle. Pire, la religion encourage la violence et la division entre les mortels et aveugle les fidèles à la raison. Bien que l'on qualifie souvent les Rahadoumis d'athées, ils ne remettent pas l'existence des dieux en question, ils rejettent toute forme de vénération et considèrent les dieux comme de puissants et capricieux aristocrates qui utilisent les mortels comme des jouets. Pour un Rahadoumi, mieux vaut mener une vie libre, malgré toutes les épreuves que cela implique, plutôt que d'être esclave pour l'éternité.

Le culte des dieux est prohibé dans tout le pays, quelle que soit la forme qu'il revêt. La détention de textes ou symboles sacrés entraîne de lourdes amendes ou une sentence d'exil tandis que le prêche est passible d'emprisonnement ou pire. À l'exception des prêtres et autres gens capables de canaliser la puissance des dieux, les visiteurs pieux sont tout de même acceptés dans les ports du pays et autorisés à étudier dans les célèbres universités du Rahadoum, tant qu'ils ne font pas de prosélytisme et ne mènent pas de rituels religieux au sein de la nation. L'immigration est encouragée, les agents de propagande des quais accueillant avec des chansons tous ceux désireux de « rejeter et se réjouir ». Bien que soupçonneux, le Rahadoum tolère les fois qui s'apparentent à une religion mais n'impliquent pas de vénérer une divinité, en particulier la verte religion, car les druides que le gouvernement engage représentent le meilleur rempart à opposer à l'accélération de la désertification du pays. La Légion pure se charge de faire respecter les lois gouvernant le pays. C'est une organisation militaire sophistiquée basée dans une forteresse imprenable appelée le roc du Berger, située dans les hauteurs des montagnes de Napsune.

Un conseil de représentants issus des villes majeures et des principaux groupes nomades règne sur le Rahadoum. Tous les cinq ans, il vote pour nommer le Gardien de la première loi, le chef de l'état choisi parmi ses membres. Les Rahadoumis sont indépendants

## ÉLIXIR D'ORCHIDÉE SOLAIRE

Cet elixir thuvien prolonge la vie et offre une seconde jeunesse.

### ÉLIXIR D'ORCHIDÉE SOLAIRE OBJET 20

RARE	ALCHIMIQUE	CONSOMMABLE
ELIXIR	NÉCROMANCIE	

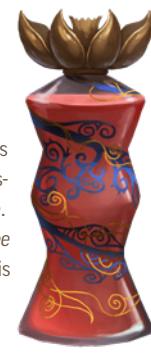
Prix varie à chaque enchère

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Activation ♦ (Interagir)

Lorsque vous buvez cet elixir, vous redevenez physiquement tel que vous étiez à l'époque de votre jeunesse que vous désirez. Votre nouveau corps est au meilleur de sa santé, quelle que soit la condition physique qui était la vôtre lorsque vous aviez réellement cet âge. Vous êtes débarrassé de toute éventuelle imperfection physique ou mentale (y compris les cicatrices et les membres perdus ainsi que les malédictions, maladies et poisons de niveau 20 ou moins) et vous récupérez la totalité de vos points de vie. Vous commencez immédiatement à vieillir normalement, votre durée de vie naturelle s'étant étendue, comme si vous n'aviez pas encore dépassé l'âge qui est à présent celui de votre corps rajeuni. Vous conservez tous vos souvenirs.

Contrairement à la Fabrication de la plupart des objets, il faut un mois pour distiller l'élixir d'orchidée solaire. Une fiole d'élixir d'orchidée solaire n'est pas unique, mais sa formule si et seul Artokus Kirran de Thuvie la connaît.



COLLÈGE VÉICAAN DE PHARMACOLOGIE ET DE CHIRURGIE

## RELATIONS

Les pays de la côte septentrionale du Garund sont reliés au niveau économique par la route du Sel, une route commerciale côtière essentielle qui traverse tout le continent. Pourtant, les vieilles tensions sont toujours très présentes. Le Rahadoum et la Thuvie se détestent à cause du conflit entre les athées et les sarenites et, comme la Thuvie a souvent été conquise, elle n'a confiance en aucun de ses voisins, sachant combien de gouvernements étrangers seraient ravis de l'envahir pour s'emparer de l'*élixir d'orchidée solaire*. L'Osirion est amical envers les deux par simple pragmatisme et reste méfiant envers le Qadira et les Kéléshites qui l'opprimaient encore il y a peu. Au sud, le Katapesh met un point d'honneur à entretenir de bonnes relations commerciales avec tout un chacun (bien que la récente tendance anti-esclavagisme internationale cause des problèmes), quant au Qadira, il se moque de ce que les autres pensent de lui tant que le commerce reste florissant et que le Taldor ne remet pas ses frontières en question.

et éduqués, capables de débattre des problèmes politiques les plus récents et de traités philosophiques avec autant de passion qu'un Chélaxien suit un opéra.

L'économie rahadoumie est basée sur l'ingéniosité, une importante classe de marchands et d'artisans exportant des produits de grande qualité et des innovations mécaniques. L'absence de toute influence divine permet à la magie arcanique de fleurir tandis que les groupes de mercenaires entraînent des combattants d'élite assez résistants pour se passer des soins divins dont bénéficient leurs pairs.

Azir, la capitale, semble presque composée de deux villes. Pour un étranger, c'est une ville portuaire fluviale et un haut lieu du commerce, avec des marchés colorés et d'immenses bâtiments hyper-modernes dont les architectes ont brisé la géométrie avec des formes fantaisistes grâce à de récents exploits en ingénierie. Mais derrière cette façade s'étend un réseau de taudis et de logements aux murs décrépis, où les réfugiés fuyant la désertification du pays tentent de survivre et de s'intégrer à la classe moyenne de la capitale.

A 75 km du continent, sur l'île de Nuat, les meilleures fermes de tout le pays fournissent à manger aux habitants d'Azir. L'île abrite aussi la marine rahadoumie. Malheureusement, même si les marins de l'île défendent à merveille les alentours d'Azir contre les Capitaines libres des Chaînes, aucune présence militaire, aussi importante soit-elle, n'a pu chasser les Faméliques, les esprits fantomatiques qui hantent les champs de cannes à sucre de Nuat et terrifient les habitants.

Le gouvernement du Rahadoum se tourne principalement vers le futur et les innovations. Il se moque des reliques du passé et laisse l'étude de ces choses aux magiciens de l'estimé Occularium de Manaket. Dans les profondeurs du désert et au cœur des montagnes de Napsune, des ruines légendaires du Jistka comme Yemal la disparue, la tombe des Empereurs et la ville suspendue de Teskra attendent que des aventuriers trouvent le courage d'affronter leurs antiques pièges et leurs monstres, tout comme l'oasis Éternelle si luxuriante grâce à sa magie. Mais pour se rendre en ces lieux, il faut affronter de féroces bandes de lamies, les pièges de sables des four-millions géants et des menaces légendaires comme Khanjar-Khanayr la Mâchoire de pierre, un dragon fiélon qui attend dans son antre montagneux, Ghataking, qu'un signe lui annonce qu'il est temps de dévaster la région tout entière.

## LES SOINS RAHADOUMIS

Comme les Rahadoumis n'ont pas accès aux soins divins, ils deviennent souvent experts dans l'art de la médecine ordinaire qu'ils exercent en situation périlleuse.

### GUÉRISON ATHÉE

**DON 2**

**GÉNÉRAL** | **COMPÉTENCE**

**Prérequis** Médecine militaire, pas de divinité protectrice

Vous récupérez 5 PV de plus lors d'un succès pour Soigner vos blessures ou utiliser Médecine militaire sur vous. Une fois qu'un allié ou vous-même avez utilisé Médecine militaire sur vous, vous êtes immunisé contre ce don pendant 1 h seulement au lieu d'un jour.

## THUVIE

Quand les gens pensent à la Thuvie, la plupart d'entre eux pensent à l'*élixir d'orchidée solaire*, une potion légendaire capable d'inverser les effets du vieillissement. Cette décoction fut découverte il y a des milliers d'années par Artokus Kirran. Elle est dérivée de la célèbre fleur poussant uniquement dans les zones les plus rudes des déserts de Thuvie et sa formule exacte est seulement connue de l'alchimiste immortel.

Enfant du chaos qui suivit la chute de l'Ancien Osirion, Artokus se réunit avec les chefs locaux et dressa un plan pour mettre les immenses richesses que générait l'élixir au profit des nomades opprimés. Artokus reste un ermite et vit dans une citadelle secrète bien

**MÉRAB**

## KÉLESH

Nombre de résidents de la mer Intérieure considèrent le Qadira comme un pays indépendant, mais en réalité, ce n'est que l'une des nombreuses satrapies semiindépendantes qui composent l'empire padishah du Kélesh, qui couvre une grande partie de l'immense Casmaron. Cet empire, créé il y a des millénaires grâce à la puissance des éléments, aux souhaits de génies liés et aux calculs occultes de mathématiciens ésotériques, règne en maître incontesté sur plusieurs routes commerciales majeures, bien que sa puissance s'amenuise en remontant vers le nord chez les tribus de cavaliers nomades des Terres Venteuses. La lignée impériale ne s'est jamais interrompue, mais le monarque actuel, Kalish XXII, a déjà quatre-vingt-dix ans et beaucoup craignent qu'à sa mort, une guerre civile n'éclate entre ses nombreux héritiers.

défendue dans la Muraille. Chaque année, il envoie un serviteur muet et aveugle porter six fioles de l'élixir qui seront vendues aux enchères (mais jamais à des Thuviens, sous peine que le client s'attire les foudres de Pharsma). Chaque acquéreur potentiel ne peut faire qu'une seule offre et toutes les offres, y compris les perdantes, vont au gouvernement. Le droit de vendre l'élixir change chaque année, passant de l'une des cinq cités-états du pays à l'autre, afin de les unir pour former la Thuvie.

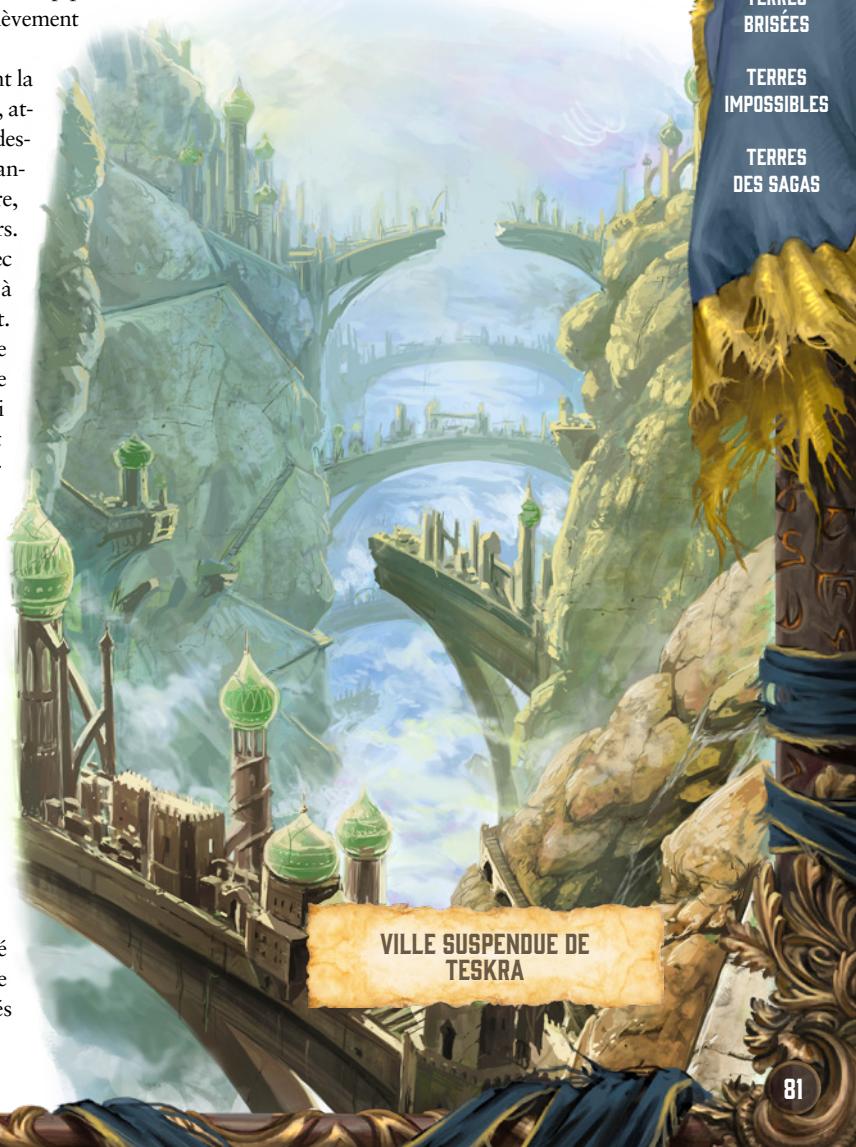
Comme l'élixir est à la base de la puissance internationale du pays, la société thuvienne s'est développée autour de lui. Chacune des cinq villes majeures est conçue pour accueillir un important flot de visiteurs deux fois par décennie, lorsque des marchands et des saltimbanques affluent pour satisfaire aux besoins des enchérisseurs et de leur entourage. Cela les oblige aussi à renforcer leurs défenses, par magie ou avec une armée, de peur que les autres nations ne tentent de les annexer ou de s'emparer de l'élixir de force. L'or étranger a permis de construire de vastes palais ainsi que des projets d'irrigation, des universités et des théâtres. Mais malgré tout cela, la plupart des Thuviens ne sont pas directement impliqués dans le commerce de l'élixir et gardent des troupeaux selon la tradition nomade, extraient du sel et des minerais, commercent avec les caravanes marchandes ou s'efforcent de transformer le désert en terrain fertile.

Les deux plus grandes villes de Thuvie se situent sur la côte, sur la route commerciale appelée la route du Sel. Comme Mérab est deux fois plus grande que les autres grandes villes, elle est souvent considérée comme la capitale, bien qu'elle n'ait pas plus de pouvoir que les autres. Le marché Fluidé, célèbre pour ses produits alchimiques, regorge de potions allant des plus ordinaires aux plus improbables. Des réverbères alchimiques illuminent la nuit, tout comme les flammes éternelles qui couronnent les minarets du temple du Soleil rédempteur, le plus grand temple sarenite du pays. À l'est, Aspenthar est une ville plus austère dont le prince, le comploiteur Zinlow, exige que tous les citoyens rejoignent l'armée de réserve, ce que beaucoup pensent être un prélude à la conquête des autres cités-états ou peut-être à l'enlèvement d'Artokus lui-même.

Lamasara se trouve sur la rive du Junire, la rivière délimitant la frontière avec l'Osirion. La ville est un port dédié aux plaisirs, attirant les artistes et les hédonistes de toutes sortes. C'est une destination touristique très populaire, même lors des mauvaises années, grâce à la politique de la rusée reine Zameré. Au contraire, Duwwor est une ville isolée, sans intérêt pour les étrangers. Ses habitants cherchent avant tout à vivre en harmonie avec la terre. La cité est fière de son immense temple consacré à Gozreh et étroitement alliée à un cercle de druides du désert. Elle héberge les meilleurs guides du pays, capables de conduire les érudits comme les aventuriers au cœur des dunes en quête des ruines de la Ligue Tékritanine. Les moulins à vent qui ponctuent les bâtiments et les champs de Duwwor sont tout aussi connus : ils utilisent les vents du désert pour alimenter d'ingénieuses créations artificielles et machines industrielles.

Pashow est la plus petite des grandes cités. Elle est dédiée à Néthys et organisée autour des études magiques et de l'enseignement dispensé à la tour des Parchemins, l'université de magie construite sur un ancien puits-bibliothèque de l'ancien Tékritanin. Comme Pashow est isolée, elle est vulnérable et souvent la cible de pillages de la part des seigneurs de l'Eau, des guerriers nomades résidant dans les étendues désolées du pays. Les citadins se réfugient alors dans la tour des Parchemins.

De tous les monstres qui ont fait des étendues désertiques thuviennes leur terrain de chasse, les divs fiélons sont les plus redoutés. Ahriman, un demi-dieu div, résidait autrefois au cœur de la Thuvie, dans un vaste palais magique nommé la maison de l'Oubli, où le pharaon des Fléaux oubliés l'avait appelé. Ahriman finit par être renvoyé en Abaddon, mais ses divs meurtriers rôdent encore dans le désert, avec à leur service des fanatiques nihilistes appelés les Usijs.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région de la route Dorée.

### CONTREBANDIER DU MARCHÉ NOIR

Vous connaissez les mécanismes des branches illégales des marchés de la région et savez comment faire passer des marchandises en contrebande.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Sagesse ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discréption et Connaissance de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Contrebandier expérimenté.

### FOURNISSEUR DE CURIOSITÉS

Que ce soit au Katapesh ou sur l'un des marchés florissants de la route du Sel, vous avez passé assez de temps à vendre et acheter des objets étranges ou très anciens pour avoir développé un instinct vous permettant de différencier rapidement les produits précieux des babioles sans valeur.

### HISTORIQUE



### HISTORIQUE

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Arcanes et Connaissance commerciale. Vous gagnez le don de compétence Identification rapide.

### MÉDECIN SÉCULIER

### HISTORIQUE

Originaire du Rahadoum, les lois de la Mortalité vous ont enseigné à rejeter les dieux, cependant, vous avez vu de vos propres yeux combien il était dangereux d'être privé de soins divins. Vous avez donc étudié la médecine afin de sauver des vies sans sauver d'âmes.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Médecine et Connaissance de l'anatomie. Vous gagnez le don de compétence Médecine militaire.

### OSIRIONOLOGUE

### HISTORIQUE

Que vous soyez un étranger fasciné ou un enfant du pays fier de son passé légendaire, vous vous êtes consacré à l'étude de l'Osirion. Vous êtes peut-être un professeur itinérant, un membre d'une société telle que les Éclaireurs ou l'ordre ésotérique de l'Œil palatin ou même un simple pillard de sépulture qui gagne sa vie grâce aux vestiges du passé.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance de l'Ancien Osirion. Vous gagnez le don de compétence Identification de bizarries.

### PRODIGE MÉRABITE

### HISTORIQUE

Même dans une ville aussi renommée pour son alchimie que la vôtre, vous avez réussi à vous élever au-dessus du lot.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance de l'alchimie. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

### TRAQUEUR DU DÉSERT

### HISTORIQUE

Vous savez ouvrir de nouvelles routes dans les sables brûlants et vous gagnez votre vie en guidant ou en traquant des créatures dans le désert. Vous êtes peut-être un nomade de la région, un guide expérimenté spécialiste du désert, un naturaliste, un bandit obligé de rester dans les dunes pour échapper à la loi ou même un mélange de tout cela.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance du désert. Vous gagnez le don de compétence Pisteur expérimenté.

### UNIFICATEUR THUVIEN

### HISTORIQUE

Vous pensez que les cités-états de Thuvie devraient s'unir sous l'égide de votre ville (généralement Aspenthar) et vous êtes prêt à tout pour que cela se concrétise.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance de la politique. Vous gagnez le don de compétence Contrainte rapide.

## MONOLithe VIVANT

Vous avez puisé dans l'antique magie des sphinx pour imprégner votre corps et votre âme de la patience et de la force de la pierre tout en créant une *pierre de ka* magique spéciale pour sceller votre serment.

### COMMUNION AVEC LA PIERRE

**DON 14**

**ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Rituel de la pierre de ka

Vous entrez en communion avec la terre et les pierres. Vous apprenez le terroir et pouvez activer votre pierre de ka avec une activation de 10 min (imaginer) pour lancer pierre commère.

### DÉVOUEMENT DE MONOLithe VIVANT

**DON 2**

**PEU COURANT**

**ARCHÉTYPE**

**DÉVOUEMENT**

**Prérequis** connaître l'ancien osirien et la langue des sphinx, qualifié en Artisanat ; **Accès**. Vous êtes originaire de la région de la route Dorée. Vous avez commencé la confection d'une pierre magique appelée pierre de ka que vous lierez un jour à votre âme. Vous acquérez des connaissances sur l'Ancien Osirion et un lien avec votre pierre de ka naissante. Si vous ratez un test de récupération alors que vous êtes mourant, cet état n'empire pas et si vous obtenez un échec critique, votre état mourant augmente seulement de 1. Vous devenez également qualifié dans la compétence Connaissance de l'Ancien Osirion ou expert si vous étiez déjà qualifié.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype monolithe vivant.

### HARMONISATION AVEC LA PIERRE

**DON 10**

**ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Rituel de la pierre de ka

Vous vous harmonisez avec la pierre qui vous entoure. Lorsque vous êtes en contact avec une surface de pierre, vous gagnez perception des vibrations (imprécise) dans un rayon de 1,5 m sur cette surface. Vous pouvez activer votre pierre de ka pour lancer fusion dans la pierre.

### JUGEMENT DU MONOLithe

**DON 12**

**ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Rituel de la pierre de ka

Vous pouvez utiliser les serments liés dans votre pierre de ka pour obliger les vivants et les morts à révéler la vérité. Vous pouvez activer la pierre de ka pour viser une unique créature vivante et la soumettre aux effets d'une zone de vérité. Vous pouvez aussi l'activer à l'aide d'une activation (imaginer) de 10 min pour lancer cadavre loquace.

### RENFORCEMENT DE LA CHAIR

**DON 8**

**ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Rituel de la pierre de ka

Votre chair devient aussi dure que de la pierre. Vous gagnez un montant de résistance contre les dégâts physiques (sauf ceux en adamantium) égal au nombre de dons que vous possédez grâce à l'archétype de monolithe vivant.

### RITUEL DE LA PIERRE DE KA

**DON 4**

**RARE** **ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Dévouement de monolithe vivant, un sphinx ou un monolithe vivant doté de ce don accompli un rituel avec vous

Vous inscrivez votre véritable nom sur votre pierre de ka, ainsi que des serments prêtés aux dieux et aux pharaons, puis incrustez la pierre dans votre front grâce à un rituel spécial accompli avec un sphinx ou un monolithe vivant disposant déjà de ce don. La pierre de ka est un objet magique investi que vous investissez automatiquement chaque jour. Il est impossible de retirer la pierre sans votre permission. Elle ne peut pas être dissipée et vous ne pouvez pas perdre votre investiture avec elle. Son Encombrement est négligeable.

La pierre de ka vous donne un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort et les effets négatifs. Ce bonus passe à +2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20.

**Activation** (imaginer) ou un autre type d'activation s'il a été spécifié ; **Fréquence** chaque jour, un nombre de fois égal au nombre de dons que vous possédez grâce à l'archétype de monolithe vivant ; **Effet**. Vous lancez agrandissement sur vous-même ou vous utilisez un autre pouvoir activable offert par un don de monolithe vivant obtenu ultérieurement.

### SANG DE PIERRE

**DON 6**

**ARCHÉTYPE**

**Prérequis** Rituel de la pierre de ka

Vous mettez facilement fin à une hémorragie vous affectant. Faites passer le DD des tests nus pour arrêter un saignement persistant de 15 à 10. Vous pouvez utiliser une action unique dotée du trait concentration pour avoir le droit de faire un test nu rapidement, sans panser physiquement la plaie. Vous vous remettez de l'état drainé deux fois plus vite que la normale.



**GUIDE DU MONDE**

**PRÉSENTATION**

**ABALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE**

**ANCIEN CHÉLIAX**

**ÉTENDUE DU MWANGI**

**HAUTES MERS**

**OEIL DE L'EFFROI**

**ROUTE DORÉE**  
**ROYAUMES ÉTINCELANTS**

**TERRES BRISÉES**

**TERRES IMPOSSIBLES**

**TERRES DES SAGAS**

# LES ROYAUMES ÉTINCELANTS

## NATIONS



**ANDORAN (NB)**  
Démocratie  
Capitale : Almas (76 600)



**DRUMA (LN)**  
Oligarchie marchande  
Capitale : Kerse (18 300)



**MONTAGNES DES CINQ ROIS (LN)**  
Plusieurs monarchies  
Capitale : Heaume (39 917)



**GALT (CN)**  
Anarchie révolutionnaire  
Capitale : Isarn (42 700)



**KYONIN (CB)**  
Monarchie  
Capitale : Iadara (56 340)



**TALDOR (N)**  
Empire bureaucratique  
Capitale : Oppara (109 280)

## PEUPLES

Nain  
Elfes  
Demi-elfes  
Gnome

Kéléshite  
Kellide  
Taldorien

## LANGUES

Commun  
Nain  
Elfique  
Gnomien

Hallit  
Kéléshite

## FACTIONS



Chevaliers de l'Aigle



Lames du lion



Prophéties de Kalistrade

## RELIGIONS



Abadar



Calistria



Iomedae



Sarenrae



Erastil



Torag

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Armes/  
armures



Grain/fruit/  
légumes



Produits  
de luxe



Bois de  
construction



Bijoux/  
Pierres  
précieuses



Navires



Bétail/  
peaux



Fromage



Minerais



Textile



GUIDE DU  
MONDE

PRÉSENTATION

ABALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

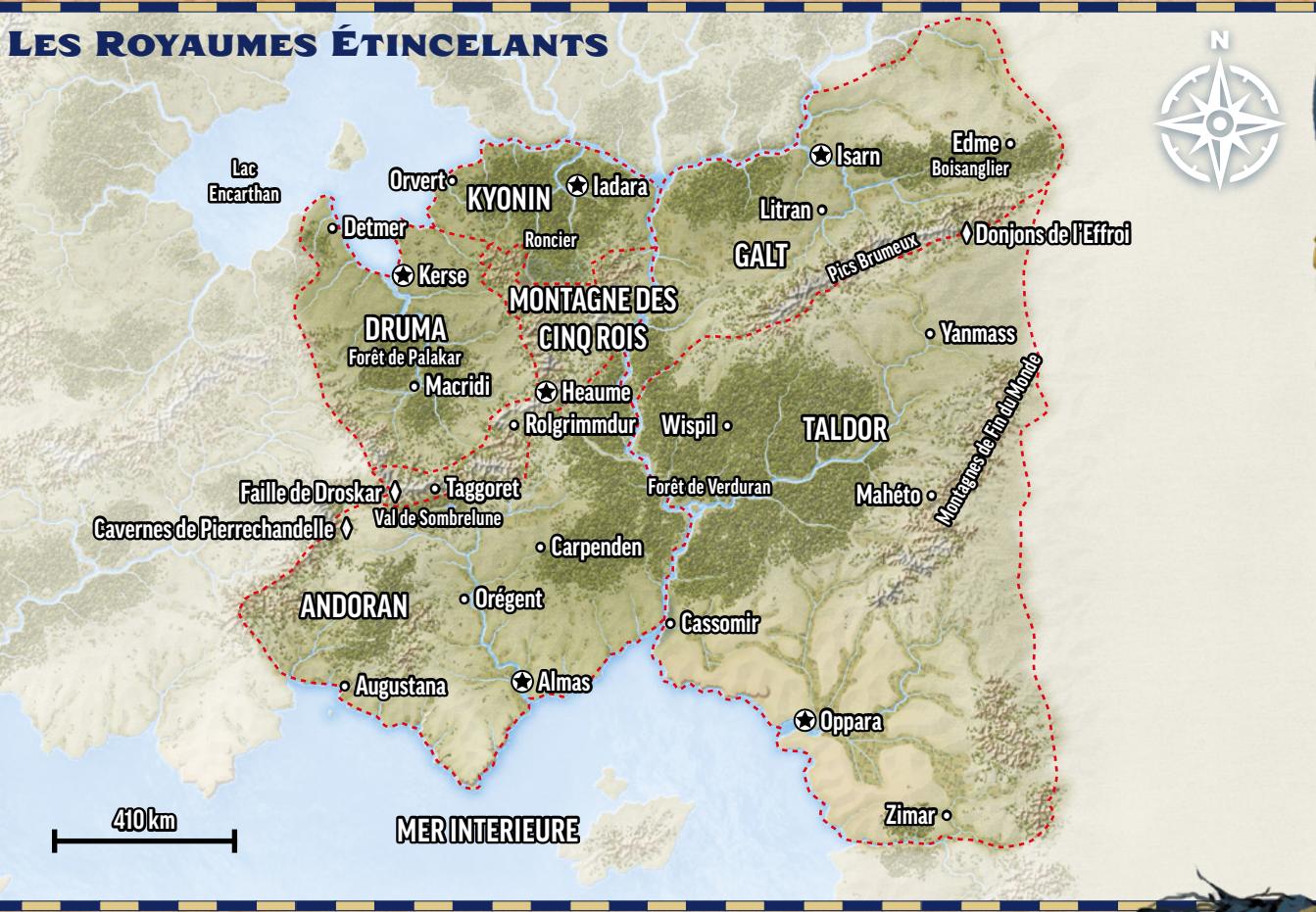
ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

## LES ROYAUMES ÉTINCELANTS



410 km

MER INTERIEURE

## CHRONOLOGIE

Aux alentours de

- 5293 AR Golarion est plongée dans l'âge des ténèbres suite à la Chute.
- 4987 AR Les nains de Tar Taargadth parviennent à gagner la surface de Golarion et arrivent dans les montagnes des Cinq Rois, accomplissant ainsi la Quête du ciel.
- 4202 AR Des gnomes du Premier Monde viennent sur Golarion, avec une préférence pour les régions boisées comme la forêt de Verduran.
- 1281 AR Le premier empereur Taldaris unifie les cités-États de la côte de la mer Intérieure pour fonder le Taldor.
- 318 AR Les nains de Tar Taargadth fondent Heaume, la première Citadelle céleste.
- 4 AR Le Qadira et le Taldor, désirant tous deux agrandir leur territoire sur une même zone, entrent en conflit pour la première fois.
- 1 AR Aroden fait sortir l'île de Kortos des eaux de la mer Intérieure et devient un dieu vivant. Son culte est initialement centré dans la ville d'Oppara.
- 1551 AR Le royaume nain de Tar Taargadth s'écroule sous le poids des attaques des envahisseurs orcs.
- 2332 AR Les Prophètes de Kalistrade organisent la signature de l'accord de Kerse et mettent ainsi fin à 700 ans de guerre civile naine tout en assurant l'indépendance du Druma.
- 2497 AR Le seigneur démon naissant Fléau des Arbres commence sa campagne de perversion de la forêt de Fierani au Kyonin.
- 2632 AR Les elfes quittent leur refuge au Sovyrian et retournent au Kyonin pour affronter Fléau des Arbres.
- 3827 AR Arnisant, général du Taldor et héros de la Croisade étincelante, vainc le Tyran qui Murmure et le fait emprisonner à Gibet.
- 3841 AR Après des siècles de conflit, le Taldor signe le traité de Boisauvage aux côtés des druides de la forêt de Verduran avec qui il établit ainsi des relations pacifiques.
- 3980 AR La Faille de Droskar entre en éruption dans les montagnes des Cinq Rois et initie une période de véritable déchéance pour les nains gouvernés par Ordrik Talhrik qui finissent par crouler sous le poids du labeur imposé par le culte du dieu Droskar.

L'histoire de la région connue sous le nom de Royaumes Étincelants est aussi longue que légendaire, en particulier pour sa place centrale dans l'empire jadis si glorieux du Taldor. L'influence taldorienne se fait toujours grandement ressentir dans la région, au sein des divers groupes ethniques, des langages, des traditions culturelles et même de l'infrastructure, mais ce territoire avait déjà abrité de nombreuses autres populations avant que les ancêtres azlants du Taldor ne s'y installent. Il y a bien longtemps, les humains d'origine kellide, ainsi que les elfes, les nains et les gnomes, fondèrent leur foyer en ces lieux et leurs descendants y demeurent encore au jour d'aujourd'hui, témoins de l'ascension et de la chute de nombreux héros, empires et même de certains dieux.

La Chute laissa de profondes cicatrices sur cette région comme sur bien d'autres. Ayant été avertis du désastre à venir, les elfes fuirent ces terres par leurs portails magiques appelés aiudaras et gagnèrent le royaume de Sovyrian, ne laissant derrière qu'un petit nombre d'entre eux qui durent survivre péniblement dans ce monde en ruine. C'est à cette époque que les nains entreprirent leur Quête du ciel, quittant leurs habitats souterrains pour fonder la nation de Tar Taargadth, précédés par les orcs qu'ils pourchassaient. Peu de temps après, les gnomes qui fuyaient une mystérieuse menace du Premier Monde arrivèrent par des portails planaires et s'installèrent dans les régions boisées riches et sauvages de la région. Les réfugiés descendant des anciens Azlants s'allierent avec les peuples du Garund, les Kéléshites et les Kellides seulement lorsque l'humanité commença à se remettre de l'âge des Ténèbres. Ils purent ainsi bâtir leurs foyers le long de la frontière nord-ouest de la mer Intérieure. Des siècles plus tard, le premier empereur Taldaris unifia ces cités-États pour fonder ce qui deviendra le Taldor, le plus grand empire humain de l'Avistan.

Les siècles suivant la fondation du Taldor façonnèrent la région de bien des façons. Lorsqu'Aroden devint un dieu et sortit des eaux l'île de Kortos, son culte fut basé dans la capitale du Taldor, Oppara. L'empire taldorien mena également la Croisade étincelante pour affronter et enfin emprisonner le Tyran qui Murmure. Mais il n'était pas infaillible pour autant et, avec le temps, des parties de l'empire firent sécession. Les elfes revenus du Sovyrian reconquirent le Kyonin et les nains des montagnes des Cinq Rois maintinrent leur autonomie malgré les troubles internes qui les fragilisaient. L'étendue de la faiblesse de l'empire fut révélée lorsque ses possessions occidentales se révoltèrent, faisant sécession plus ou moins pacifiquement pour former l'empire du Chéliax. La mort du dieu Aroden et les conflits subséquents au sein du Chéliax créèrent encore d'autres divisions et les terres du Galt et de l'Andoran, bien qu'alliées dans leur succession au Chéliax et animées de philosophies similaires, prirent des routes différentes. L'Andoran établit une véritable démocratie tandis que le Galt sombra dans une révolution sans fin. Même les territoires que le Taldor parvint à garder en sa possession connurent de profonds changements au fil des siècles, l'exemple le plus récent étant le couronnement de la première grande princesse du royaume.

## ANDORAN

L'Andoran est la première république au gouvernement démocratique de toute la région de la mer Intérieur et sa réputation est ainsi essentiellement basée sur son message de liberté. Bien que la nation soit encore jeune puisqu'elle ne s'est libérée du règne chélaxien qu'il y a cinquante ans, l'Andoran s'est fait une place parmi les puissances politiques les plus renommées grâce à la vigueur de son économie, à la grandeur de sa marine et à ses efforts audacieux pour lutter contre l'esclavage même en dehors de ses frontières.

Probablement en raison de sa jeunesse, l'Andoran surveille ses voisins de très près. La redynamisation du Taldor sous le règne de la grande princesse Eutropie n'est pas aussi bien accueillie en Andoran que dans d'autres pays. En effet, malgré les nombreuses réformes et la meilleure diplomatie qu'elle a mises en place, il n'en reste pas moins qu'elle doit son trône à la monarchie héréditaire et que c'est elle qui a empêché son peuple de se révolter. L'Andoran a également remarqué la faiblesse dont le Chéliax a récemment fait preuve à plusieurs reprises et on raconte un peu partout qu'une guerre entre les deux nations pourrait bientôt éclater. Cette supposition est encouragée par la dirigeante de l'Andoran, l'Élue-Suprême Andira Marusek, une générale retraitée des Faucons d'acier reconnue pour son opposition au commerce d'esclaves du Chéliax. Enfin, la prudence pousse les Andorans à observer prudemment les folies de leur ancien allié, le Galt, afin de ne pas commettre les mêmes erreurs et d'éviter une révolution sanglante qui pourrait détruire tout ce que l'Andoran a pu bâtrir ces dernières décennies.

Les chevaliers de l'Aigle d'Andoran, des soldats et espions financés par l'État et vêtus d'uniformes iconiques bleus et dorés, sont souvent associés aux initiatives



## TALDOR

abolitionnistes, même si plusieurs divisions internes à l'organisation font l'objet d'incompréhensions à l'étranger. La Légion dorée est composée des soldats d'élite qui se battent aux côtés de l'armée permanente d'Andoran. Les Faucons d'acier (et leurs homologues de la marine, les Corsaires gris) travaillent indépendamment de l'armée régulière et sont spécialisés dans la lutte contre l'esclavage et la tyrannie au sein de leur pays mais aussi à l'étranger. Les chevaliers des Serres du crépuscule sont les plus mystérieux de ces guerriers. Ils procurent des services de renseignement et d'espionnage à un gouvernement qui affirme officiellement ignorer leur existence.

Cependant, toutes les organisations andoraines ne répondent pas aux nobles idéaux de la nation. Le consortium du Bois, organisation célèbre dans toute la région de la mer Intérieure et présumée inoffensive, était à l'origine un syndicat criminel qui existait déjà avant l'indépendance de l'Andoran. Aujourd'hui, son influence financière demeure sans égale. Les relations entre le consortium et plusieurs anciens membres du conseil du Peuple ont soulevé de nombreux questionnements concernant le besoin de la nation de mettre en place des mesures de protection contre la corruption des élus. Toutefois, ces mesures semblent ne jamais pouvoir se concrétiser.

## VAL DE SOMBRELUNE

Le val de Sombrelune, région tristement célèbre de la bordure nord de l'Andoran, est l'une des rares parcelles de terre vraiment sauvage et dangereuse dans la nation. Sa position éloignée d'Almas permet au consortium du Bois d'effectuer des opérations sans aucun contrôle ou presque, ce qui a poussé ce dernier à faire de la ville d'Orégent son siège. Mais les richesses de cette zone, de l'élénite et autres bois aux minerais d'argent en passant par son accès à la frontière isgérienne, ne sont pas si facilement revendiquées. Des siècles d'exploitation forestière ont terni les relations avec les protecteurs féériques des terres boisées tandis que des meutes de lycanthropes et de drakes des flammes chassent dans les collines désolées. D'autres menaces rôdent près des cavernes de Pierrechandelle, un réseau de grottes abritant des créatures telles que des kobolds, des duergars, des morts-vivants, ou pires encore, car des passages creusés dans les profondeurs rejoignent l'Ombreterre et permettent à des êtres extrêmement dangereux de gagner la surface.

4081 AR Le Chéliax se sépare du Taldor lors de la conquête du Pondéré et annexe les provinces d'Andoran et du Galt.

4606 AR La mort du dieu Aroden cause des catastrophes dans le monde entier et plonge le Chéliax dans la guerre civile.

4667 AR Le premier conseil Révolutionnaire est formé dans le Galt suite à la rébellion de la nation contre le Chéliax et le règne des Thrune ; les *lames finales* sont mises en service.

4669 AR L'Andoran déclare son indépendance du Chéliax gouverné par les Thrune et met en place une toute nouvelle démocratie.

4717 AR L'Andoran fonde une colonie fructueuse sur les ruines d'Azlat.

4718 AR Le grand prince Stavian III du Taldor fait assassiner la moitié du sénat taldorien. La guerre de la Couronne qui succède à cet acte provoque une incroyable effusion de sang avant qu'Eutropie ne parvienne enfin à s'emparer du trône et du titre de grande princesse.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics importants dans les Royaumes Étincelants.



### REINE TÉLANDIA ÉDASSÉRIAL

La reine du Kyonin a toujours été une redoutable politicienne et elle a tiré parti du retour du Tyran qui Murmure pour renforcer les liens avec les autres nations.



### GRANDE PRINCESSE EUTROPIE

Malgré le bain de sang qu'a provoqué son ascension au pouvoir, la première impératrice du Taldor a prouvé qu'elle est une souveraine modérée et réfléchie dans ses décisions pour le développement de la nation.



### HAUT PROPHÈTE KELLDOR

L'actuel dirigeant des Prophètes de Kalistrade a un contrôle presque total sur les affaires des kalistocrates, mais aussi celles de la Bureaucratie resplendissante du Druma.



### ÉLUË-SUPRÈME ANDIRA MARUSEK

Reputée pour ses années d'efforts militaires abolitionnistes, Andira Marusek est une générale expérimentée qui a été élue à la tête du conseil du Peuple d'Andoran en 4716 AR.

## ÉPAULETTES MAGIQUES DES CHEVALIERS DE L'AIGLE

Les épaulettes font partie de presque tous les uniformes des chevaliers de l'Aigle. C'est pourquoi beaucoup de membres de cet ordre portent des versions enchantées de ces pièces d'équipement.

### ÉPAULETTE DE LA LÉGION DORÉE

### OBJET 3

PEU COURANT | ENCHANTEMENT | MAGIQUE | INVESTI

Prix 55 po

**Utilisation** épaulette portée ; **Encombrement** L

Ces épaulettes dorées étincelantes sont délivrées aux officiers des chevaliers de l'Aigle et font partie de leur uniforme. Même si elle peut être enchantée pour procurer une certaine variété d'effets, l'épaulette de la Légion dorée demeure la plus commune.

**Activation** (sur ordre) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet** Donne un ordre lors de l'activation. Vous, et tout allié à moins de 18 m qui suit l'ordre, gagnez un bonus de statut de +1 à vos jets d'attaque, vos jets de dégâts et vos jets de sauvegarde contre la peur jusqu'au début de votre prochain tour.

## DRUMA

Les terres au sud-est du lac Encarthan sont, avec les montagnes des Cinq Rois, les seuls lieux des Royaumes Étincelants n'ayant jamais été revendiqués par l'empire taldorien. Ces terres et ces forêts furent d'abord le foyer des plus anciennes civilisations kellides d'Avistan, ainsi que d'un important contingent féérique pour le centre de la forêt de Palakar. Lorsque les nains arrivèrent à la surface, la région devint une possession des montagnes des Cinq Rois et ce jusqu'en l'an 2332 AR lors de la signature du célèbre accord de Kerse qui mit fin à 700 ans de guerre civile naine, déclara l'indépendance du Druma et prouva une fois pour toutes la domination économique des Prophètes de Kalistrade.

Dire que le Druma est gouverné par les Prophètes de Kalistrade, un groupe pseudo-relieux réputé pour l'abnégation rigoureuse du soi et la recherche permanente de la richesse, ne serait que partiellement vrai. En théorie, la Bureaucratie resplendissante, un ensemble de plusieurs centaines d'administrateurs municipaux, gouverne la nation, et l'appartenance à l'ordre des Prophètes de Kalistrade n'accorde aucun pouvoir gouvernemental officiel. Cependant, les choses sont différentes en pratique. Les énormes ressources financières des kalistocrates leur accordent une influence plus importante que celle du gouvernement officiel. De plus, les kalistocrates eux-mêmes sont menés par un haut prophète qui a officiellement l'autorité nécessaire pour annuler les décisions de la Bureaucratie. Le haut prophète actuel, Kelldor, s'appuie sur un puissant pouvoir de divination et une grande perspicacité dans tous les domaines sauf la prédiction de l'avenir. Il a utilisé ses dons pour créer des liens avec les dirigeants de diverses nations de la mer Intérieure.

Si les kalistocrates en robe blanche sont réputés dans toute la mer Intérieure, les forces militaires du Druma le sont tout autant. Officiellement nommée la ligue Mercenaire, cette organisation et ses membres sont généralement surnommés les « Tuniques noires » en raison de leurs célèbres uniformes de cette couleur. Étant donné que leur nation est dotée de marchands incroyablement riches, les Tuniques noires sont équipées d'armures et d'armes de première qualité et reçoivent une des meilleures formations (et la plus importante rémunération) de toutes les organisations militaires de la mer Intérieure. Ainsi, la loyauté des Tuniques noires envers la Bureaucratie resplendissante est légendaire, ses membres sont résolument amoraux et ne montrent jamais la moindre hésitation dans l'accomplissement de leurs ordres.

La gouvernance des Tuniques noires peut être attribuée au haut prophète Kelldor étant donné que ce dernier a commencé à renforcer la ligue Mercenaire il y a deux ans de cela grâce à « l'édit de Formation » qui a presque doublé les recrutements et les formations de l'armée. Les forces militaires se sont vu renforcées par des guerriers incroyablement doués issus d'une formation spécialisée dans l'affrontement des orcs et des morts-vivants. Ceci a fait du Druma le pays le mieux préparé à résister au retour du Tyran qui Murmure. Ainsi, la nation n'a pas autant souffert que ses voisins lors de l'arrivée de Tar-Baphon, bien que des routes commerciales importantes aient été condamnées, en particulier celles du lac Encarthan. Certains citoyens commencent à s'inquiéter à l'idée que les légions de morts-vivants puissent représenter une menace que même l'argent ne peut étouffer.

Pendant ce temps, les kalistocrates assurent l'entretien de leurs réseaux commerciaux fructueux, accueillent à bras ouverts l'opportunité d'accroître les échanges avec le Kyonin et manigancent pour devenir les principaux intermédiaires entre la nation élfique et le reste du monde. Certains tentent de forcer les nouveaux dirigeants du Galt

**ÉCONOMIE**

La région des Royaumes Étincelants dispose de grandes ressources, ce qui fait que l'économie de ses nations est centrée sur l'exportation de matériaux et de marchandises. L'économie andorane a été bâtie sur l'industrie du bois alors que les montagnes des Cinq Rois proposent des gemmes, de la ferronnerie de grande qualité et d'autres artisanats. Le Kyonin est également réputé pour ses créations artistiques et se consacre à l'exportation de produits manufacturés tandis que le Druma adapte simplement son influence mercantile sans égale et ses réseaux commerciaux. Dans cette région, le Taldor est toujours en première position en matière d'art, de musique et de culture, même si les constructions navales forment depuis très longtemps un autre moteur de l'économie côtière. Les marchandises importées dans la région sont essentiellement des produits de luxe et des articles prestigieux qui passent surtout par Oppara, la capitale du Taldor.

à s'allier à eux dans l'espoir que la stabilité de cette nation soit plus profitable, tandis que d'autres se contentent de faire le commerce d'armes et de produits de première nécessité. En fin de compte, le Druma n'a été que peu affecté par les récents événements et ses citoyens gardent en mémoire que, quelle que soit la personne au pouvoir dans les nations voisines, l'argent demeure le véritable souverain du monde.

**FORÊT DE VERDURAN**

À cheval entre les frontières de l'Andoran, du Galt et du Taldor, la forêt de Verduran est le plus vaste territoire boisé d'Avistan. Bien qu'ils mènent leur vie au croisement de plusieurs puissances majeures, les druides, les gnomes et les fées de la forêt de Verduran conservent une certaine autonomie.

Le Taldor s'est depuis longtemps réconcilié avec ses voisins de la forêt grâce au traité de Boisauvage qui a établi la paix et des termes mutuellement bénéfiques concernant à la fois l'exploitation forestière et la préservation de la nature. En revanche, un conflit prend de l'ampleur entre les habitants de la partie andorane de la forêt, les bûcherons et le consortium du Bois, surtout depuis que l'imminence de la guerre a décuplé la demande en bois dans la région. Seuls les efforts des gnomes de Wispil ont permis, conformément au traité de Boisauvage, d'éviter de telles tensions avec le Taldor dont la construction navale a également fait croître la demande en bois de la Verduran.

Isolationnistes de longue date, les druides du Boisauvage ont tout de même trouvé de nouveaux alliés au cours de ces dernières années. Une partie des toutes premières propositions diplomatiques du Kyonin au-delà de leurs frontières ont été faites à la forêt de Verduran en raison de l'amour de ces deux cultures pour les territoires naturels. Les elfes tiennent la Loge de Boisauvage informée des événements du monde extérieur, chose de plus en plus importante puisque sa proximité à Absalom implique une chance infime de rester neutre dans un conflit avec le Tyran qui Murmure. Un nombre croissant de nains Divithunes ont également commencé à quitter les montagnes des Cinq Rois pour se former dans la forêt de Verduran.

**GALT**

Souvent présenté comme une région géographique, le Galt n'est pas vraiment une nation, son gouvernement et sa structure sociale ayant été brisés par des décennies de révolution sanglante et interminable. Ce qui avait autrefois été une société reconnue pour le talent de ses poètes, de ses artistes et de ses philosophes a été submergé par les rebelles rejetant le contrôle chélaxien imposé par les Thrune. Contrairement à l'Andoran qui a pu suivre ses idéaux démocratiques et rétablir la paix, le Galt est maintenant réduit à une nation de fanatiques révolutionnaires tombés dans la paranoïa. Les radicaux incontrôlables de la nation ont renversé la noblesse ainsi que la plupart des autres institutions, et les bastions de l'enseignement ont été transformés en prisons politiques. Plus d'une dizaine de gouvernements ont été formés et dissous dans les 50 ans qui ont suivi la première révolution, mais aucun d'entre eux n'a su diriger la nation efficacement ou rester au pouvoir plus de quelques années. Les systèmes d'infrastructures et de services sociaux ont été balayés, menant à une pauvreté généralisée, des déplacements de citoyens, une hausse du brigandage et des attaques de bêtes ne faisant face à aucune opposition.

Le conseil Révolutionnaire actuel est l'un des régimes les plus durables du Galt, bien qu'il montre des signes de son effondrement imminent. Pendant plus de dix ans, le citoyen Korran Goss a réussi à stabiliser et unifier le conseil en montrant un véritable talent pour détourner, de sa personne comme du conseil, la colère du peuple en blâmant les nations voisines pour les déboires du Galt. Mais comme de nombreux dirigeants avant lui, Korran a été victime d'une impitoyable campagne de violence que même son incroyable force de caractère n'a pu détourner. Le conseil Révolutionnaire est maintenant gouverné par la citoyenne Camilia Drannoch, une dirigeante populiste qui affirme que la manie qu'avait Korran de blâmer d'autres puissances pour les défaillances du Galt n'a fait qu'empirer les choses. Sous sa gouvernance, le conseil Révolutionnaire a lancé une grande campagne pour éradiquer les activités véreuses et les influences déstabilisatrices au sein du Galt, bien que dans de nombreux cas Camilia en fasse usage pour pousser le peuple à faire taire ceux qui pourraient menacer sa position.



## LES LAMES FINALES

Les lames finales du Galt sont des artefacts puissants.

### LAME FINALE

### OBJET 20

RARE	ARTEFACT	MORT
MAUVAIS	NÉCROMANCIE	OCULTE
Encombrement 40		

Qu'elle soit grande ou petite, entravée ou consentante, une créature peut être exécutée par une *lame finale*.

Puisqu'il s'agit d'un artefact, une *lame finale* ne peut être endommagée que par des méthodes très spécifiques.

**Activation** 1 min (Interagir) ; **Effet** Vous exécutez une créature entravée sous la lame. La créature exécutée subit 11d10 dégâts tranchants et doit réussir un jet de Vigueur DD 45 ou être décapitée comme si elle avait reçu un coup critique avec un 20 naturel d'une *faux vorpale de frappe majeure* +3.

L'âme d'une créature exécutée par une lame finale est piégée et la créature ne peut être ramenée à la vie d'aucune façon, même par un miracle ou une magie similaire. Une *lame finale* peut contenir un nombre infini d'âmes obtenues de cette façon et ces dernières ne peuvent être libérées que par un rituel complexe que seuls les Jardiniers gris connaissent, ou par la destruction de la *lame finale*.

Seuls deux éléments sont restés inchangés au Galt depuis qu'il est tombé dans l'anarchie : les Jardiniers gris et les guillotines connues sous le nom de *lames finales*. Les Jardiniers gris sont les membres masqués d'un ordre d'exécuteurs de la justice du Galt basé dans la cité de Litran. L'anonymat est essentiel pour la sécurité et le pouvoir des Jardiniers gris puisqu'il leur permet de représenter le bras de n'importe quel citoyen du Galt. Cependant, leur pouvoir est tel qu'aucun individu n'ose prendre le risque de provoquer leur colère par peur de finir sous le fer d'une de leurs *lames finales*. Ces guillotines sont dotées de puissants enchantements qui emprisonnent les âmes de leurs victimes pour assurer que les condamnés ne puissent être ramenés magiquement à la vie ou remis entre les griffes des diables du Chéliax. Ces instruments de mort résistent à toute attaque physique, mais la rumeur court à Isarn que des agents clandestins auraient enfin découvert un rituel permettant de détruire les *lames finales* et de libérer toutes les âmes emprisonnées en elles.

Le Galt n'a que très peu de relations avec d'autres nations ou organisations. Des envoyés du Kyonin ont récemment établi une présence minime en Isarn et la Société des Éclaireurs entretient une loge secrète de petite taille à Lisière, mais la plupart des nations considèrent le Galt comme une sorte de maladie et l'observent de loin en espérant que la chaos qui y règne ne se répande pas. Le Taldor est encore sous le choc de sa propre révolution et de la peur qu'elle a insufflée durant la passation difficile de la couronne du grand prince Stavian III à la grande princesse Eutropie. L'Andoran a fait de l'histoire du Galt un conte moral en raison du fait que ces deux nations partageaient initialement les mêmes principes.

## KYONIN

Dans la région de la mer Intérieure, nombreux sont ceux qui considèrent les elfes de Kyonin comme des isolationnistes froids et distants, un stéréotype involontairement encouragé par la longue période pendant laquelle ils se sont concentrés sur divers conflits internes. Cependant, la nouvelle menace que représente le retour de Tar-Baphon a enfin retourné l'attention des elfes vers l'extérieur. Selon l'expérience des experts elfiques et les archives historiques, ce n'est qu'une question de temps avant que Tar-Baphon ne devienne une menace inéluctable pour toute la région. Ainsi, les dirigeants du Kyonin ont commencé à envoyer plus d'envoyés diplomatiques dans d'autres nations afin de se préparer à faire face à une guerre d'une ampleur qui pourrait dévaster le continent. Parallèlement, cette nécessité d'une plus grande coopération avec d'autres nations a poussé les dirigeants du Kyonin à ouvrir leurs propres frontières si rigoureusement surveillées aux ambassadeurs et autres visiteurs d'une grande variété d'ascendances et de nationalités.

L'insistance elfique sur une alliance internationale représente, pour la majorité des autres nations, un changement drastique de la politique traditionnelle du Kyonin. Pourtant, les archives elfiques et la mémoire des elfes révèlent de nombreux autres cas de collaboration similaires contre le mal, maintenant oubliés des nations plus jeunes. Malgré tout, en raison de l'amour que portent les elfes à leur liberté, ces nouveaux efforts sont plus dus à des individus partageant les mêmes opinions qu'aux institutions gouvernementales. En vérité, même les initiatives prises en ce moment même par les elfes ne sont pas vraiment initiées par le gouvernement, mais plutôt par une volonté générale d'œuvrer pour le bien commun. Le fait que le soutien du Kyonin ne soit presque jamais une décision nationale mais une entreprise indépendante d'un grand nombre d'individus est à l'origine de l'opinion répandue que les elfes se soucient peu des autres nations de l'Avistan. La destruction récente du Dernier-Rempart a rallié de nombreux jeunes elfes espérant pouvoir venir à bout de cette réputation ainsi que du Tyran qui Murmure.

Malgré une implication accrue à l'échelle internationale, la vie au Kyonin n'a que très peu changé à travers les siècles. Les elfes affectionnent toujours autant l'apprentissage approfondi, l'artisanat et les arts arcaniques, même si l'arrivée d'étrangers dans le royaume a permis l'introduction de nouvelles idées qui s'éloignent de la tradition purement elfique.

Les récents événements, les changements du paysage politique et les menaces grandissantes qui évoluent à une échelle mondiale sur le long terme démentent l'indifférence et le détachement apparents des elfes. Les complots se multiplient, y compris au sein de la cour de la reine Télandia Édassérl, avec des factions disparates qui se battent pour le pouvoir, et tous les partis n'approuvent pas la décision d'autoriser des étrangers à pénétrer le royaume. Dans cet esprit, même cette nouvelle ouverture vers les autres nations n'a pas réussi à surpasser des rivalités anciennes. Le

NAIN DIVITHUNE

## LE SIXIÈME ROI DES MONTAGNES

Si les montagnes des Cinq Rois sont célèbres pour leurs habitants nains, il convient de souligner qu'elles abritent pourtant un autre résident important. Le grand dracosire rouge Daralathyx1 parcourt ces terres depuis plus de 2 000 ans et a installé son antre dans les montagnes des Cinq Rois vers l'an 3001 AR. Étant l'un des dragons les plus puissants de tout Golarion, Daralathyx1 est connu sous le nom de « Sixième Roi des Montagnes ». Les nains habitant dans la région restent vigilants au cas où leur voisin colérique émergerait à nouveau pour semer le chaos dans les Royaumes Étincelants.

Kyonin demeure très hostile envers les Royaumes Fluviaux, en particulier en raison de l'occupation humaine des ruines elfiques de Septarches, et l'attitude politique défavorable du Razmiran envers les elfes a initié une guerre froide de l'autre côté du Sellen occidental.

Ces groupes qui remettent en question la sagacité de laisser des étrangers pénétrer le Kyonin ont proposé des arguments très convaincants à propos de la forêt de Fiéran, et plus particulièrement de la capitale de Iadara où plusieurs *aiudaras* (les portes elfiques) relient le royaume elfique à des terres éloignées où la Pierre de Sovyrian qui fournit leur puissance à tous les *aiudaras* a été soigneusement cachée. Pour cette raison, une partie de la cité est toujours enveloppée dans des illusions et des brumes sur-naturelles visant à dissuader les visiteurs non elfiques de s'éloigner des zones qui leur sont consacrées. Ironiquement, nombre de ces mêmes groupes qui s'inquiètent de la sécurité de la capitale profitent de la venue des guerriers non elfiques venant du nord, car ces derniers apportent leur expérience des croisades Mendéviennes lors desquelles ils ont chassé des démons. Ces connaissances pourraient s'avérer cruciales pour les elfes qui tentent de confiner Fléau des Arbres au sud du Kyonin.

## RONCIER

La longue retraite des elfes au Sovyrian lors de l'âge des ténèbres avait peut-être sauvé leur peuple mais, sans eux, leurs terres ancestrales furent dévastées et corrompues. Pendant leur absence, le seigneur démon naissant Fléau des Arbres s'était emparé d'une grande partie du Kyonin, pervertissant et dénaturant sa majesté sylvestre pour finir par tenter de corrompre la Pierre de Sovyrian et d'en faire un portail permanent vers les Abysses. Heureusement pour Golarion, cette dernière atrocité fut découverte avant d'être menée à bien, encourageant les elfes à retourner en grand nombre à Golarion pour mener une contre-attaque féroce. Durant les siècles qui s'ensuivirent, les forces elfiques repoussèrent le seigneur démon naissant loin du cœur de leur royaume et le piégèrent dans un grand marais appelé le Roncier. Malgré leur retour vers le monde qu'ils avaient abandonné et le renouvellement de leur alliance avec l'humanité et d'autres nations, ils sont toujours incapables de véritablement détruire Fléau des Arbres ou de le forcer à quitter leurs terres.

Bien qu'un petit nombre d'elfes considèrent l'issue de leur combat contre Fléau des Arbres comme une victoire, la majorité d'entre eux reconnaissent que la menace du seigneur démon a été bien contenue. Récemment, les armées elfiques ont été renforcées par l'arrivée de quelques croisés en provenance de la Plaie du Monde, qui préféraient les aider dans leur combat contre Fléau des Arbres que continuer à marcher vers le sud pour affronter Tar-Baphon. Leur présence a ravivé l'espoir de voir enfin les efforts des défenseurs mener à la victoire.

Cependant, les gardiens du Roncier ne peuvent pas baisser leur garde pour autant. Régulièrement, des menaces telles que des démons, des sables fées, des champignons carnivores ou encore des cultistes du seigneur démon naissant sortent du marais avec une régularité fatale. De plus, Fléau des Arbres est le fils de Cyth-V'sug, le seigneur démon des champignons et autres parasites, et bien qu'ils soient en conflit, le déclin de l'influence de Cyth-V'sug à Boisvorace et la Plaie du Monde attise la peur de les voir se réconcilier. Ensemble, ces deux seigneurs démons pourraient être assez puissants pour prendre le contrôle de tout le Kyonin et même d'autres territoires attenants. Pire encore, l'un d'entre eux pourrait s'allier à Tar-Baphon. Pour parer à cette éventualité, des éclaireurs et des tirailleurs montent la garde en permanence.

## MONTAGNES DES CINQ ROIS

Les nains gagnèrent pour la première fois la surface de Golarion par les entrailles des montagnes des Cinq Rois. Du haut de ces pics



## FLÉAU DES ARBRES

Rejeton du seigneur démon Cyth-V'sug, le seigneur démon naissant Fléau des Arbres s'attira les foudres de son géniteur et fut banni des Abysses. Fléau des Arbres trouva

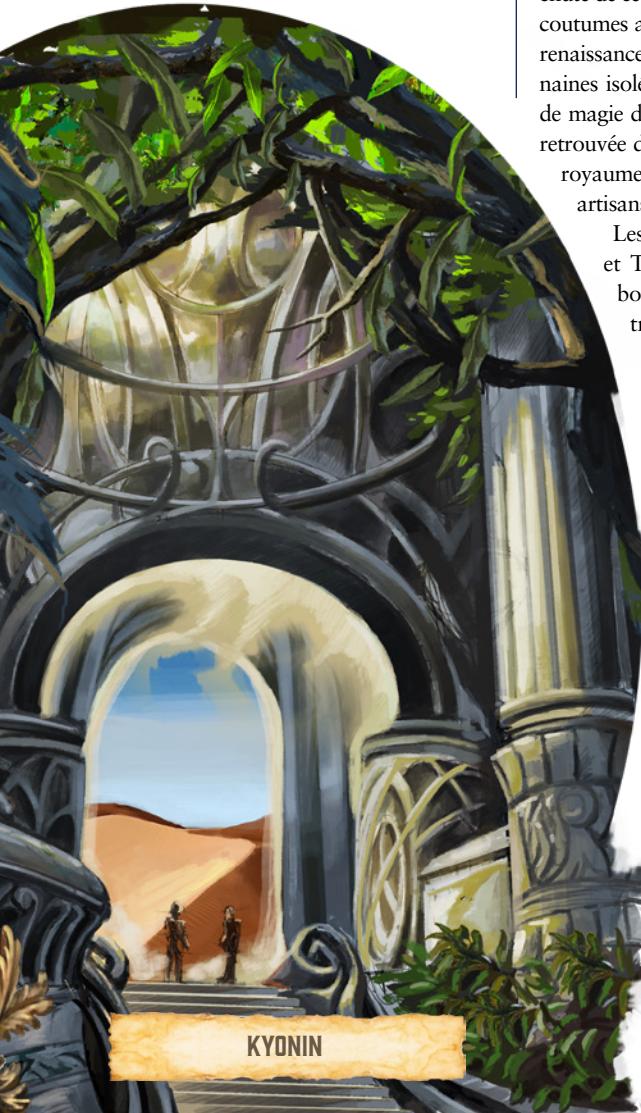
Golarion tout à fait à son goût et se mit à la recherche d'un lieu de vie sur le plan matériel. Il finit par s'installer sur les terres du Kyonin qui avaient été abandonnées par les elfes. Bien qu'il ait depuis été restreint aux marais du Roncier, Fléau des Arbres a conservé un semblant de divinité et certains cultes le vénèrent comme un dieu.

escarpés, leurs chefs admirèrent un ciel inconnu qui s'étendait devant eux à perte de vue, et comprirent à quel point leur peuple serait fragile et vulnérable dans cet étrange territoire. C'est pourquoi ils bâtirent Heaume, la première et la plus formidable de leurs Citadelles célestes, retrouvant la sécurité et un environnement familier derrière ses murs de pierre et ses ingénieuses fortifications. De ce point, le royaume de Tar Taargadth s'étendit en Avistan, gagnant en puissance et en prospérité pendant l'âge de l'angoisse. Mais cela n'était pas destiné à durer : durant le millénaire qui s'ensuivit, de nombreuses autres Citadelles célestes furent perdues ou conquises, leurs territoires envahis par les orcs et les humains, tant et si bien que le royaume finit par s'effondrer en l'an 1551 AR. Sur ses ruines, cinq royaumes, plus petits et hargneux, furent bâtis et donnèrent son nom actuel à la chaîne de montagnes. Ces derniers sombrèrent à leur tour sous les diverses invasions et guerres civiles, et leurs communautés s'amenuisèrent et s'isolèrent. Aujourd'hui, la région n'a toujours pas de gouvernement central. Le haut roi Borogrim le Vigoureux réunit autour de lui le conseil de l'Assemblée constitué des dirigeants de la région, et de nombreux nains de la mer Intérieure considèrent cette chaîne de montagnes comme leur terre ancestrale, mais cela fait plus de 250 ans que les nains de ces montagnes ne forment plus vraiment un peuple uni.

Malgré cela, les vieilles traditions naines ont permis à leur société de conserver une grande stabilité. Non seulement ils ont résisté aux invasions extérieures, mais ils ont aussi surmonté leurs propres épreuves dont la plus importante est sans doute le déclin de leur société suite à l'éruption de la Faille de Droskar en 3980 AR. Durant cette période, une grande partie de leur culture et de leur artisanat a été perdue alors que les nains de la région se tournaient vers le culte de Droskar sous le règne d'Ordrik Talhrik. Depuis la chute de ce dernier il y a 250 ans, les nains de la région ont renoué avec nombre de leurs coutumes ancestrales. Aujourd'hui, les montagnes des Cinq Rois forment le cœur de la renaissance naine, les Cinq Rois commencent à rétablir le contact avec les autres nations naines isolées par l'effondrement de Tar Taargadth et adoptent d'anciennes pratiques de magie de leur peuple telles que celles de la Divithune chamanique. Cette confiance retrouvée dans leur culture a également permis le développement des échanges avec le royaume voisin elfique du Kyonin, et la nouvelle collaboration qui s'accroît entre les artisans donne naissance à des travaux d'une beauté et d'une qualité sans pareilles.

Les cités majeures telles que Larrad, Heaume, Kovlar, Taggoret, Rolgrimmdur et Tar-Kazmukh sont restées relativement stables et en sécurité malgré les bouleversements qui ont agité les nations alentour. Cependant, stabilité et tradition ne veulent pas pour autant dire ignorance et naïveté. Les nains surveillent attentivement l'avancée de Tar-Baphon, l'intensification des tensions entre le Chéliax et l'Andoran, le Crocdefer hobgobelin et même le royaume naissant du Nouveau Thassilon. Les cités ont maintenu des relations commerciales étroites avec les nations voisines, en particulier avec le Druma, mais aussi avec l'Andoran, l'Isger et le Taldor. La plupart des échanges avec le Galt ont pris fin lorsque ce pays a sombré dans le chaos, mais certains marchands n'ont aucun scrupule à vendre des pièces d'équipement aux Jardiniers gris comme aux résistants.

La société des montagnes des Cinq Rois est essentiellement tournée vers le culte des dieux nains ancestraux. Bien que Torag soit reconnu par la plupart comme le dieu majeur, il n'est qu'une divinité parmi tout un panthéon bien plus vaste. Magrim et Angradd veillent sur les batailles, et de nombreuses relations mentor-mentoré s'inspirent de ces deux divinités, même s'il est vrai que Trudd est très populaire chez les jeunes plus impulsifs. Folgrit représente les mères, les épouses, les filles et tous ceux chargés d'un travail émotionnel. Les nains se tournent vers Bolka pour les affaires de cœur qui, tout comme le travail émotionnel, sont considérées comme des tâches et des vocations comparables au combat ou au travail de forge. Les nains qui veillent à faciliter les relations et ont des fonctions de diplomate ou d'ambassadeur dans les autres nations sont guidés et soutenus par Grundinnar. Kols est très respecté et invoqué lors de serments importants dans des phrases telles que « Kols soit témoin de ses paroles. » Dans l'ensemble du panthéon nain, seuls Dranngvit et Droskar sont très peu vénérés bien qu'ils soient tout de même reconnus comme des représentations de certaines facettes, déplaisantes mais nécessaires, de la vie et donc du panthéon.



KYONIN

## TALDOR

Le Taldor est l'une des plus anciennes nations de la région de la mer Intérieure. Il fut un temps où la majorité des terres de l'Avistan étaient sous le contrôle du Lion. Le passé de l'empire, son expansion, sa puissance militaire et sa gloire héroïque sont ancrés dans l'image que ses citoyens ont de leur personne et même le plus humble des paysans cultivant les terres du Taldor s'enorgueillit d'être taldorien. Cependant, des millénaires d'histoire sont passés par là et ont ravagé l'empire qui ne possède plus qu'une fraction des terres qu'il contrôlait autrefois. Une guerre discontinue est encore menée contre la satrapie voisine du Qadira et a fait naître chez de nombreux Taldoriens un sentiment anti-Kéléshite et anti-Sarénite. Depuis longtemps, la politique de la nation entretient une succession agnatique qui restreint l'héritage de la couronne aux descendants mâles et qui a instauré une fâcheuse tendance sexiste dans la politique, mais aussi dans la société en général. L'obsession de la noblesse pour le prestige et le pouvoir personnel a injustement détourné une part démesurée des soins et des ressources à son profit, abandonnant les classes inférieures à des conditions désastreuses qui ne font qu'empirer, et menant cet empire autrefois si formidable à sa perte.

Récemment, une nouvelle passion de pouvoir a initié le renversement de certaines de ces tendances malgré la vague de protestations qu'elle a engendrée. La grande princesse Eutropie Stavian est la première femme de l'histoire de l'empire à prendre la tête du Taldor suite au vote du sénat taldorien qui visait à renverser l'ancienne politique restreignant l'héritage de la couronne aux héritiers mâles. Bien qu'elle ne soit au pouvoir que depuis peu, Eutropie a déjà prouvé, par ses sages décisions et son astucieuse diplomatie, qu'elle EST une souveraine redoutable. Elle a investi dans la reconstruction des infrastructures longtemps négligées par ses prédecesseurs tout en préservant la fierté et la richesse de la culture taldorienne. Avec l'aide du prince Carrius, son frère ressuscité doté d'une connexion spirituelle puissante avec certains des plus grands empereurs du Taldor, elle a pu apaiser certaines des discordes nées de la guerre civile sanglante qui a accompagné son ascension au pouvoir et semble de toute évidence prête à donner un nouveau souffle à la nation du Taldor. Malheureusement, la guerre de la Couronne est encore trop récente dans les esprits et l'ancienne garde du Taldor n'a pas encore dit son dernier mot. Nombre des anciens rivaux d'Eutropie occupent encore des postes importants et s'opposent toujours à son règne, et tous les échelons de la société ont leur lot de complots et de manigances.

Le Taldor entretient depuis longtemps une force militaire incroyable, notamment grâce à la cavalerie taldorienne, les phalanges taldorienes et la marine impériale, mais ces éléments ont pris une importance nouvelle depuis l'attaque de Tar-Baphon sur Absalom, la cité voisine d'Oppara, la capitale taldorienne. Presque tous les Taldoriens peuvent raconter le rôle glorieux qu'a joué leur nation dans la Croisade étincelante ainsi que la victoire de leur compatriote le général Arnasant, et de nombreux citoyens voient le retour de Tar-Baphon comme une occasion de briller une nouvelle fois sur le champ de cette glorieuse bataille. Les avant-postes militaires qui servaient, il n'y a pas si longtemps de cela, à affronter les forces du Qadira sont maintenant des lieux d'entraînement pour les troupes se préparant au retour potentiel du Tyran qui Murmure. La cité de Cassomir connaît un nouvel essor depuis que la marine s'est mise à construire de nouveaux navires à un rythme sans précédent.

Tout le Taldor surveille de près les terres avoisinantes. Une partie de cette surveillance est organisée de manière officielle, mais la majorité du travail repose entre les mains invisibles de l'organisation secrète des Lames du lion. Initialement recrutées dans les célèbres collèges bardiques d'Oppara, les Lames du lion se spécialisent dans l'infiltration, l'espionnage et même l'assassinat pour réaliser les objectifs de la nation. Leur dirigeant actuel, Dominicus Rell, était autrefois un des conseillers du grand prince Stavian III et remplit les mêmes fonctions pour Eutropie. Mais la rumeur court au sein des Lames du lion que la loyauté des agents serait divisée, car certains préféreraient à Dominicus une agente senior prénommée Laurisa Tromaine.

## LA VERTE RELIGION

La verte religion précède tous les empires, et ses fidèles, généralement des druides bien qu'on puisse également trouver quelques ensorceleurs primordiaux ou encore des clercs, revendiquent depuis des siècles la forêt de Verduran comme lieu central de leur culte. La Loge de Boisauvage est le plus ancien et le plus célèbre de ces ordres. Ses membres considèrent l'île d'Arenway comme un lieu particulièrement sacré et défendent la forêt tout entière contre les intrus.

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

### ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

### ANCIEN CHÉLIAX

### ÉTENDUE DU MWANGI

### HAUTES MERS

### OEIL DE L'EFFROI

### ROUTE DORÉE

### ROYAUMES ÉTINCELANTS

### TERRES BRISÉES

### TERRES POSSIBLES

### TERRES DES SAGAS



DOMINICUS RELL

## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région des Royaumes Étincelants.

### ADEPTE DE KALISTRADE

Vous êtes partisan de la philosophie des prophéties de Kalistrade et cherchez à bâtir votre fortune dans cette vie afin de pouvoir faire ce qu'il vous plaira dans l'autre monde.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissances de Kalistrade. Vous gagnez le don de compétence Chasseur de bonnes affaires.

### CONSPIRATEUR TALDORIEN

Volontairement ou non, vous avez été impliqué dans les complots politiques aussi nombreux qu'impitoyables du Taldor. Peut-être avez-vous été plongé là-dedans dès votre naissance en tant que membre de l'aristocratie, à moins que vous n'ayez eu un rôle important dans les récents événements de la guerre de la Couronne.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Charisme ou de Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissances de la politique. Vous gagnez le don de compétence Animal social.

### HISTORIQUE

## ÉMISSAIRE DU KYONIN

Vous avez été formé pour être un ambassadeur des terres élfiques du Kyonin et vous venez d'être envoyé dans le vaste monde pour bâtir des alliances entre votre pays et les royaumes avoisinants.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée au Charisme ou à l'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la politique. Vous gagnez le don de compétence Polyglotte.

### HABITANT DU BOISAUVAUGE

### HISTORIQUE

Vous avez peut-être vu le jour dans la forêt de Verduran et été élevé par les druides qui y résident, ou vous avez peut-être simplement passé du temps parmi eux à l'âge adulte et avez ainsi appris leurs traditions.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance des forêts. Vous gagnez le don de compétence Médecine naturelle.

### MANŒUVRE DU CONSORTIUM DU BOIS

### HISTORIQUE

Vous avez souffert en tant qu'ouvrier du consortium du Bois, l'organisation sans scrupules qui vous a fait travailler dans des régions boisées dangereuses d'Andoran sans se soucier des conditions extrêmement difficiles qu'elle vous imposait.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Dextérité et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance des forêts. Vous gagnez le don de compétence Assurance avec la compétence Athlétisme.

### PARTISAN DIVITHUNE

### HISTORIQUE

Vous avez passé beaucoup de temps à étudier les pratiques et les traditions des anciens chamans nains divithunes et vous savez reconnaître tous les types de magie. Depuis, vous avez peut-être choisi votre propre voie, à moins que vous ne soyiez toujours un partisan de cette philosophie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance des esprits. Vous gagnez le don de compétence Reconnaître des sorts.

### SURVIVANT D'UNE LAME FINALE

### HISTORIQUE

Vous avez été victime des caprices de la foule du Galt et auriez dû être exécuté par une lame finale, mais vous avez réussi, par vos talents ou par pure chance, à les convaincre de vous gracier.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée au Charisme ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissances révolutionnaires. Vous gagnez le don de compétence Menteur charismatique.



## LAME DU LION

Vous avez été formé comme espion du Taldor et avez appris les secrets du déguisement et de la manipulation des foules, mais aussi à tromper facilement divers types de praticiens de la magie. Vous avez certainement quitté l'académie Kitharodienne, le collège bardique le plus réputé du Taldor, pour devenir un membre de l'école de l'ombre, l'académie d'élite des Lames du lion.

### ACCÉLÉRATION MOTRICE

**DON 6**

#### ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de Lame du lion

**Conditions** Vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère.

Vous vous avancez et vous repliez rapidement. Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse.

### CONTRE-MESURES D'ESPION

**DON 10**

#### ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de Lame du lion

Vous avez appris à analyser et fausser vos réponses à la magie la plus communément employée contre les espions. Lorsque vous réussissez votre jet de sauvegarde contre un effet de divination ou mental, vous pouvez Identifier la magie pour identifier le sort en effectuant une action gratuite déclenchée par votre succès, et ce même si vous n'avez pas vu le lancer du sort.

Si vous réussissez à identifier un effet de divination dont vous êtes la cible et que le sort doive normalement échouer ou n'avoir aucun effet, vous pouvez créer un autre résultat, faire croire au lanceur que son sort a réussi avec le résultat de votre choix. Si vous réussissez à identifier un effet mental dont vous êtes la cible et que le sort doive normalement échouer ou n'avoir aucun effet, vous pouvez faire croire que vous avez été affecté et essayer de feindre l'effet du sort ; si le sort établit normalement un lien mental, il fonctionne normalement, mais vous pouvez ignorer tout ordre qui vous est donné par le lien.

### DÉVOUEMENT DE LAME DU LION

**DON 2**

#### PEU COURANT

#### ARCHÉTYPE

#### DÉVOUEMENT

**Prérequis** membre des Lames du lion, qualifié dans la compétence

**Représentation** ; Accès Vous êtes originaire du Taldor.

Votre formation d'espion Lame du lion vous permet de dissimuler votre personne et votre identité. Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Duperie ou Discréption et dans la compétence Connaissances de l'espionnage ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert. Vous ne prenez jamais de malus de circonstances lorsque vous tentez de vous déguiser pour prendre l'apparence d'une autre ascendance, d'un autre âge, etc., tant que votre déguisement correspond à votre taille.

**Spécial** Vous ne pouvez pas sélectionner un nouveau don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres don de l'arché-type Lame du lion.

### IMAGE VACILLANTE

**DON 12**

#### ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de Lame du lion

Vous employez vos mouvements et vos déguisements pour faire de vous une image vacillante. Vous gagnez camouflage jusqu'à votre prochain tour. Comme tout camouflage impliquant une manifestation visuelle évidente, vous ne pouvez pas l'utiliser pour Vous cacher.

## MAÎTRE DES FOULES

**DON 6**

#### ARCHÉTYPE

**Prérequis** Se perdre dans la foule

Vous utilisez la foule à votre avantage et détournez l'attention de votre ennemi vers de potentiels dangers cachés dans la masse. Lorsque vous déterminez si votre ennemi est pris en tenaille, traitez toutes les cases occupées par la foule comme des cases occupées par un allié avec une portée au corps à corps de 1,5 m.

### SE PERDRE DANS LA FOULE

**DON 4**

#### ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de Lame du lion

Vous avez appris à ne faire qu'un avec la foule et à vous cacher en son sein, vous pouvez vous volatiliser en un clin d'œil dans une rue bondée. Vous gardez votre Vitesse maximale dans la foule et pouvez vous servir de cette dernière pour les actions Se cacher et Être furtif, ce qui vous offre un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Discréption lorsque vous êtes dans une foule d'au moins 10 créatures, et un bonus de circonstances de +4 à vos tests de Discréption lorsqu'elle est composée de 100 créatures ou plus.



**GUIDE DU MONDE**

PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

# LES TERRES BRISÉES

## NATIONS



**BRÉVOY (CN)**  
Monarchie héréditaire  
Capitale : Nouvelle-Stetven  
(32 850)



**MENDEV (LB)**  
Monarchie  
Capitale : Nérosyan (64 700)



**NUMÉRIE (CN)**  
Monarchie barbare  
Capitale : Pluie-d'Étoiles  
(32 400)



**RAZMIRAN (LM)**  
Dictature théocratique  
Capitale : Marche du Trône  
(17 340)



**ROYAUMES FLUVIAUX (CN)**  
Plusieurs monarchies  
Capitale : Aucune



**PLAIE DU SARKARIS (CM)**  
Anarchie  
Capitale : Aucune

## PEUPLES

Nain  
Kellide  
Taldorien

## FACTIONS



Agitateurs



Société des  
Éclaireurs



Razmir

## LANGUES

Abyssal  
Commun  
Draconique  
Hallit  
Scalde  
Varisien

## RELIGIONS



Abadar



Gorum



Cayden  
Cailéan



Iomédae



Desna



Lamashtu

## RESSOURCES



Alcool/  
drogues



Armes/armures



Fromage



Grains/fruits/  
légumes



Bijoux/  
pièces  
précieuses



Bétail/peaux



## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

## LES TERRES BRISÉES

### PLAIE DU SARKARIS

↳ Lumièremourante

↳ Undarin

Bois-Frisson

Gundrun

Storasta

### MENDEV

Forêt d'Estroïve

Chésed

Nérosyan

Pluie-d'Étoiles

### NUMÉRIE

Leydis

Hajoth Hakados

Dague

Tymon

Septarches

Marche du Trône

Lac Encarthan

RAZMIRAN

Pèlerinage



Lac des Brumes  
et des Voiles

Épaves de Jundlan

Port-Gelé

Vigie

Nouvelle-Stetven

Pitax

Restov

### ROYAUMES FLUVIAUX

300 km

## CHRONOLOGIE

Aux alentours de

- 4363 AR Avant l'âge de l'angoisse, le peuple kellido de Numérie assiste à la Pluie d'étoiles.
- 4499 AR Choral le Conquérant unifie l'Issie et le Rost pour former le nouveau royaume du Brévoy.
- 4606 AR La Plaie du Monde s'ouvre au Sarkaris. Des démons jaillissent de cette déchirure dans la réalité et dévastent la nation tout entière en un battement de cils, ne laissant que des ruines derrière eux.
- 4622 AR Commencement de la Première Croisade mendéienne.
- 4638 AR La ville de Drézen tombe sous le joug des démons, marquant la première défaite de la croisade. La Deuxième Croisade mendéienne est alors lancée et les pierres de garde sont employées comme défenses mystiques pour juguler la Plaie du Monde.
- 4661 AR Razmir, le Dieu Vivant, fait son entrée dans les Royaumes Fluviaux, s'empare rapidement de quelques places fortes et les unifie pour créer le nouveau royaume du Razmiran.
- 4665 AR La Troisième Croisade mendéienne est lancée mais elle sombre rapidement dans des luttes intestines et s'adonne à la persécution des Kellides indigènes et des cultes animistes sarkariens.
- 4692 AR La Quatrième Croisade mendéienne est lancée pour répondre à la montée en puissance du balor Khorramzadeh. L'ordre des Hérauts met un frein aux purges de la Troisième Croisade.
- 4699 AR La maison royale Rogarvia disparaît du Brévoy et la cité de Vigie coupe toute communication avec l'extérieur sans aucune explication. Plus tard dans l'année, la maison Surtova revendique la couronne du Brévoy.
- 4707 AR La Quatrième Croisade s'achève dans une impasse : les démons sont forcés de battre en retraite mais les forces de Mendev sont harassées et ne peuvent en profiter pour mettre véritablement fin à la guerre.
- 4716 AR L'alliance Technologique vole en éclats suite à la mort inexpliquée de son chef. Des rumeurs circulent sur l'ascension d'une nouvelle déesse dans le mont d'Argent.
- 4718 AR Un petit groupe de héros parvient à venir à bout du seigneur démon

«Pénurie» est le mot qui caractérise le mieux les Terres brisées. Les terres y sont presque toutes incultivables, les villes petites et éparses, la population rude et farouchement autonome. Survivre en ces lieux est un combat de chaque instant qui prend le pas sur les affaires moins pressantes. Les pays de cette région ne bénéficient pas des prestigieuses institutions artistiques, académiques et culturelles que l'on trouve dans les empires du sud. Cependant, les Terres brisées sont au moins préservées des très fortes inégalités et de la rigidité sociale qui empêchent un véritable progrès dans les autres empires. Ici, chaque individu a la mainmise sur sa vie et les plus courageux peuvent forger leur propre destin.

Ces nations ont été façonnées à la fois par le climat naturel et par les désastres historiques. Les collines rocailleuses balayées par un vent violent du nord du Brévoy et les marais infestés de moustiques des Royaumes Fluviaux sont des territoires incultivables. Les terres arides et irradiées de Numérie et celles, hantées par les démons, de la Plaie du Sarkaris, sont encore moins accueillantes. Les terres agricoles cultivables de la région se limitent au sud du Brévoy, à certaines zones du bassin du Sellen éparses dans le Razmiran et les Royaumes Fluviaux, et à de petites enclaves du Mendev et de la Numérie. La stabilité d'un royaume reposant sur sa capacité à nourrir son peuple, les greniers du Rost ont une importance capitale au Brévoy et les fertiles terres agricoles du Razmiran dissuadent toute rébellion contre le dieu masqué qui y règne.

Cette région s'est toujours battue contre cette pénurie mais son histoire continue d'être façonnée par le manque. Une nuit, il y a des siècles de cela, un immense vaisseau spatial est tombé du ciel et s'est brisé en centaines de morceaux qui se sont éparpillés en Numérie lors de ce qu'on appelle la Pluie d'étoiles, ensemençant les terres de merveilles et de dangers inconnus. Dans un royaume plus développé, de tels mystères auraient sûrement été étudiés et recensés depuis longtemps. Cependant, la Numérie étant alors, tout comme aujourd'hui, un territoire doté d'une population clairsemée et superstitieuse, la plupart de ces reliques tombées du ciel demeurent encore inconnues.

Lorsque la Plaie du Monde est apparue dans le nord et a vomi ses démons sur Golarion, les armées abyssales ont pu se répandre dans les terres faiblement peuplées du Sarkaris sans rencontrer de véritable résistance. Les fiélons ont eu le temps de ravager le royaume tout entier bien avant que les croisés du Mendev voisin, accompagnés de soldats de toute la mer Intérieure, ne puissent endiguer ce fléau. Pendant des décennies, les nations du sud ont envoyé des soldats et des vivres au nord pour renforcer les défenses des croisés, mais lorsque la Plaie du Monde s'est refermée et que de nouvelles menaces sont apparues plus près de leurs terres, elles ont mis fin à ces aides. Bien que la plus grande menace ait été écartée, d'innombrables démons sont toujours présents et la corruption qui émane d'eux se fait toujours sentir autour de la Plaie du Sarkaris et sur les champs de bataille du Mendev, et bien peu peuvent encore s'opposer à eux.

Sauvages, menaçantes et majoritairement inexplorées, les Terres brisées regorgent de dangers et de mystères à la fois anciens et modernes. La civilisation y est une chose fragile et dans les bois, au bord des lacs ou encore au cœur des toundras balayées par le vent, des esprits et des choses bien plus étranges encore règnent en maîtres.

## BRÉVOY

Il y a deux cent vingt ans, Choral le Conquérant assujettit les royaumes rivaux d'Issie et du Rost, fusionnant ces anciens ennemis en une seule nation, le Brévoy, à coups d'épée et de feu de dragon. Choral fonda la maison royale de Rogarvia et ses descendants régneront sur la nouvelle nation pendant deux cents ans. Néanmoins, l'ancienne hostilité entre l'Issie et le Rost, qui n'avait été contenue que par la force, perdura. Quand Choral divisa son nouveau royaume entre les sept grandes familles du Brévoy, il changea leurs titres et leurs responsabilités mais conserva en grande partie les frontières de leurs propriétés. Ainsi, les frontières juridiques et culturelles entre l'Issie et le Rost perdurèrent et lorsque tous les membres de la maison Rogarvia disparurent la même nuit sans laisser de trace, les familles nobles du Brévoy reprirent leurs querelles là où elles les avaient laissées. Aujourd'hui, vingt ans après la Volatilisation, le Brévoy est au bord de la guerre civile malgré les efforts héroïques des diplomates pour panser les blessures du pays.

La fermeture de la Plaie du Monde a permis au commerce de se redévelopper le long du lac des Brumes et des Voiles, et la recolonisation des terres autrefois infestées de démons a encouragé le Mendev à faire appel au bétail robuste et aux graines de céréales du Brévoy. Cependant, l'ascension de Tar-Baphon au lac Encarthan a modifié



## NUMÉRIE

les trajets de la plupart des échanges commerciaux méridionaux qui passent maintenant par le Sellen, le fleuve prenant source dans le Brévo. Bien que les terres agricoles du Rost produisent la majorité des vivres de la nation, ce sont les marins d'Issie qui contrôlent l'export et empochent la plus grande partie des profits. Les Rostiens ont toujours pensé que leur labeur était exploité par les Issiens fourbes et sournois qui n'étaient, après tout, rien d'autre que des pirates avant la conquête de Choral. Pour cette raison, leur frustration ne fait que croître face à cette injustice. Les princes marchands d'Issie justifient cette situation en rappelant que ce sont eux qui fournissent les navires et négocient les accords commerciaux permettant à tout le monde de s'enrichir et qu'ils ont besoin de fonds suffisants pour investir dans leurs flottes s'ils ne veulent pas perdre leur place sur le marché au profit des concurrents étrangers. Quoi qu'il en soit, les gens du peuple clament de plus en plus fort, dans les halls de leurs seigneurs, leur mécontentement à propos des taxes que l'Issie leur « volerait ».

La potentielle alliance matrimoniale entre la maison royale Surtova et la riche famille Lébédá, qui aurait permis au Rost et à l'Issie de faire la paix, a été rompue brusquement lorsque Natala Surtova, la sœur du roi, a accusé le seigneur Lander Lébédá de trahison. Pour toute réponse, le jeune seigneur a disparu, abandonnant sa promise Elanna Lébédá qui a dû rentrer chez elle en vue de l'inévitable attaque de la maison royale du Brévo. Depuis sa jeunesse, Lander a été victime de rumeurs sur ses opinions révolutionnaires et de nombreux nobles du Brévo pensent donc que le seigneur a simplement trouvé une nouvelle façon de mettre sa maison dans l'embarras, mais les détails de sa supposée trahison sont confus et contradictoires. La maison Orlovsky, en particulier, maintient que ces accusations ne sont que des mensonges montés par les Surtova et la tension entre les deux familles, déjà poussée à l'extrême, a dépassé le seuil de la raison.

S'ajoute à cela la fin de la Croisade mendéenne qui a laissé de nombreux soldats désœuvrés. Certains des moins honorables se sont rendus au Brévo pour devenir mercenaires au service de grandes maisons ou pour suivre les enseignements des seigneurs des épées aldoris. Marqués à vie par leur passé hanté de démons, ces anciens croisés ont tendance à se montrer lunatiques et sont devenus insensibles à la violence forte. Ils contribuent grandement à la noirceur qui s'empare de l'humeur nationale.

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

ABALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

Deskari et à refermer la Plaie du Monde, achevant ainsi la Cinquième Croisade sur une glorieuse victoire. De nombreux vétérans, épuisés et traumatisés, quittent ces terres au plus vite.

4718 AR La réhabilitation de la Plaie du Sarkaris est initiée sans tarder mais il apparaît rapidement que les villes perdues à cause de la Plaie du Monde ont été corrompues au-delà de tout espoir. Après un combat acharné, les villes de Storasta, Undarin et Iz finissent par être rasées.

4718 AR Tout espoir d'une paix durable pour le Brévo s'évanouit quand le maître de la maison Lébédá est accusé de trahison et perd ainsi toutes ses chances d'obtenir une éventuelle alliance matrimoniale entre sa famille et la maison royale de Surtova.

4719 AR Le Tyran qui Murmure s'échappe de sa prison. La majorité des champions sacrés restant dans le Mendev chevauchent vers le sud pour s'opposer à la liche, laissant le Nérosyan sous les ordres de la Chancelière Irahai.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Les personnages présentés ci-dessous ont une grande importance dans les Terres brisées.



### KHISMAR CROOKCHAR

Bien que la plupart de ses confrères de l'alliance Technologique aient fui, Khismar reste à Pluie-d'Étoiles dans le but de détruire tous les anciens rivaux de l'alliance et d'asseoir son autorité sur la Numérie.



### CHANCELIÈRE IRAHAI

Grande, dotée d'une voix calme, la chancelière Irahai est une thuvienne née de parents ayant participé aux croisades. Elle a été choisie par la reine Galfrey elle-même pour diriger Mendev.



### KEVOTH-KUL

Le Souverain Noir de Numérie était autrefois un seigneur de guerre qui n'écoutait que son ambition avant que celle-ci ne soit étouffée par sa soif de drogue. Il se libère aujourd'hui progressivement de l'influence de ses conseillers ainsi que de son addiction.



### NATALA SURTOVA

Sœur du roi Noleski de Brévoi et, de ce fait, reine de la nation, Natala Surtova a sans nul doute une plus grande influence que son frère sur la politique locale.

Pour finir, la récente ouverture des portes de la cité fortifiée de Vigie a troublé la population. Construite autour d'un observatoire ancien et mystérieux, la cité a coupé toute communication avec le monde extérieur le jour de la disparition des Rogarvia. Il y a quelques mois, sans crier gare, la ville a rouvert ses portes et l'étrange magie qui avait protégé Vigie de tout acte de divination s'est évanouie, mais nul ne sait pourquoi ni comment. Plus étrange encore, les maisons bien entretenues et les rues propres de Vigie semblent indiquer que les habitants ont continué d'y vivre jusqu'à très récemment, mais il ne reste pourtant plus aucun être vivant dans l'enceinte de la ville. Cependant, de curieuses empreintes suggèrent qu'ils n'étaient pas seuls et que quelque chose a quitté la cité quand les portes se sont ouvertes.

## ÉPÉE DE DUEL ALDORIE

Le légendaire épéiste brévien Sirian Aldori se distingua par ses talents inégalés dans le maniement de l'épée. Les étudiants qu'il acceptait devaient faire le serment de consacrer leur vie à ses techniques secrètes et devinrent les seigneurs des épées aldoris. L'épée de duel aldorie est plus puissante que toutes les autres armes aux yeux de ces seigneurs et seuls ceux ayant reçu un entraînement d'élite sont capables d'en manier une comme il se doit.

### ÉPÉE DE DUEL ALDORIE

PEU COURANT | FINESSE | POLYVALENT (P)

Prix 20 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement 1

### OBJET 1

Une épée de duel aldorie est une arme fine à un seul tranchant, légèrement courbée et dotée d'une pointe renforcée et aiguisée. Elle inflige 1d8 dégâts tranchants. Dans le groupe des épées, l'épée de duel aldorie est une arme évoluée maniée à une main et au corps à corps.

## LE LAC DES BRUMES ET DES VOILES

L'immense lac d'eau douce qui borde le Brévoi, la Numérie, le Mendev et la Iobarie tire son nom du brouillard dense qui recouvre sa surface tous les matins d'hiver et s'évapore doucement pendant la journée. De plus petits nuages dérivent sur ses eaux toute l'année, et certains disent que des voiles de brouillard tourbillonnent même sous sa surface. En hiver, le lac engendre des tempêtes dont la neige et la grêle s'acharnent sur le nord du Brévoi.

Pirates, pêcheurs et commerçants naviguent sur les eaux du lac et des devins prétendent pouvoir lire des présages dans ses brumes. Cependant, ceux qui passent le plus de temps sur le lac des Brumes et des Voiles sont également ceux qui déclarent en savoir le moins sur lui car eux seuls ont pu apercevoir les mystères que recèlent ses ondulations.

Parmi ces derniers, on peut citer les Épaves de Jundlan, un enchevêtrement givré de navires brisés et de vieux cadavres à moitié congelés dans la baie de Jellicoe, héritage flottant d'une grande bataille navale entre des seigneurs pirates d'Issie morts depuis longtemps. On raconte que des fées maléfiques hantent ces épaves malmenées par les tempêtes, construisant des autels et d'étranges palais à partir des trésors des pirates décédés. Les nuits sans lune, des cloches fantomatiques sonnent minuit et des planches d'embarquement faites d'os humains gelés se déploient depuis les navires désolés, invitant quiconque et personne à partir vers l'inconnu.

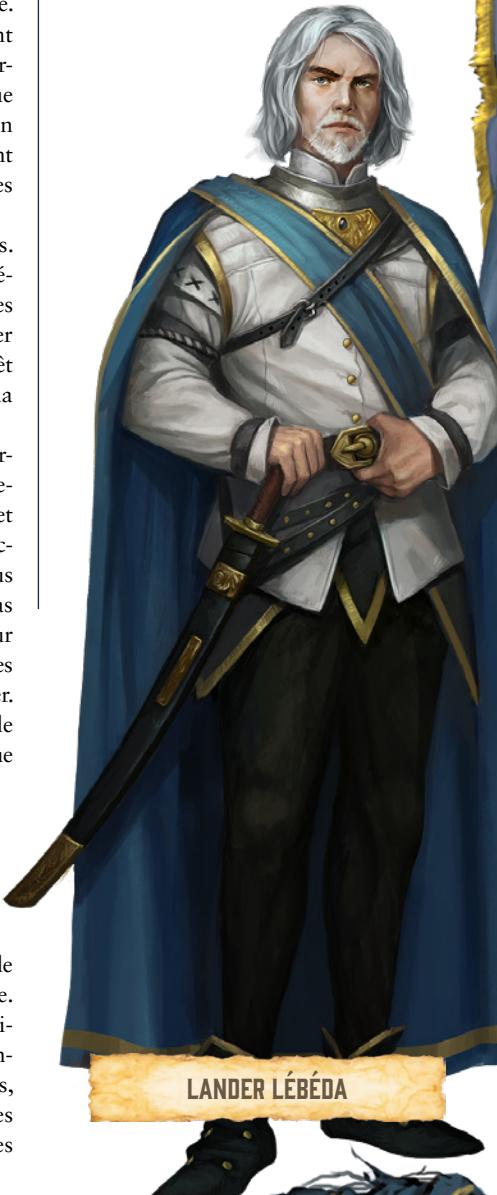
Un autre de ces mystères se cache au nord de Chésed, invisible depuis la côte. Il s'agit d'une étendue d'eau dont la surface demeure immobile et ne connaît aucune vague, même sous le souffle du vent. Dans ses profondeurs, on peut distinguer la silhouette sombre d'une énorme épave, sa carcasse d'un noir opaque, vierge de toute algue ou vase. De mémoire d'homme, le mystérieux bâtiment a, par deux fois, laissé échapper de grosses bulles de gaz à l'odeur étrangement agréable. Ces deux incidents ont mené à la mort d'innombrables poissons et ont causé de violentes hallucinations chez les équipages exposés au gaz. Certaines de ces victimes sont mortes, d'autres ont développé d'étranges capacités, et quelques-uns ont tout bonnement vu leur conscience oblitérée et sont depuis lors de véritables coquilles sans vie.

## MENDEV

Pendant plus d'un siècle, la vie du royaume croisé du Mendev fut définie par la Plaie du Monde : une faille abyssale, capable de déformer la réalité, située à l'ouest du royaume et menaçant de détruire tout Golarion. Des héros de tout l'Avistan, et même au-delà, répondirent à l'appel et s'opposèrent à la horde démoniaque. Malheureusement, alors

## ÉCONOMIE

Le Brévo est l'un des principaux exportateurs de nourriture du territoire. Le Rost procure le bois, les céréales, les fruits, les légumes et le bétail tandis que l'Issie s'occupe des poissons séchés et salés, des palourdes marinées et des perles d'eau douce. Les imports concernent les produits finis, les vêtements, les épices et les livres. Le Mendev doit faire importer presque tout ce qui est nécessaire à sa survie. La Numérie exporte le métal céleste, des pièces technologiques de contrebande, les fourrures et les dents des animaux étranges qui parcourent ses terres désolées, ainsi que des spécimens vivants. Ses imports concernent principalement la nourriture, l'alcool et les bijoux. Le Razmiran est un autre exportateur important de nourriture ainsi que de vêtements, de bois et de menuiseries raffinées. Il fait importer des produits alchimiques, des herbes et des médicaments.



LANDER LÉBÉDA

que les années de lutte se transformaient en décennies, tout espoir de victoire semblait disparaître et la croisade, autrefois si flamboyante, commença à se ternir. Infiltrés par des agents démoniaques semant perfidie et paranoïa dans leurs esprits, les inquisiteurs de la croisade changèrent de cible et s'en prirent aux indigènes mendéviens dont les croyances animistes leur semblaient tout à coup potentiellement dangereuses. Sur les lignes de front, le taux constant de morts ne laissa d'autre choix aux commandants que d'accepter des recrues qui, pour la plupart, s'avéraient être des criminels et des parias poussés par le désespoir et non par une véritable conviction.

Mais alors que tout semblait perdu, un miracle se produisit : un petit groupe d'âmes courageuses découvrit un rituel qui leur permit de fermer la Plaie du Monde, tuer le seigneur démon Deskari et mettre fin à la menace qui avait façonné le Mendev pendant des décennies. Il sembla que, du jour au lendemain, les forces démoniaques furent mises en déroute, que l'armée de la reine Galfrey gagna du terrain et que la Cinquième Croisade mendévienne se soldait par une victoire.

Maintenant, le Mendev doit faire face à une longue et difficile épreuve : reconstruire sa nation qui a presque oublié qui elle était avant la guerre. La reine Galfrey est devenue le nouveau héraut de Iomédae et la plupart de ses chevaliers saints sont partis vers le sud pour affronter la menace renaissante que représente Tar-Baphon, tandis que quelques autres ont choisi de s'opposer à des ennemis comme le seigneur démon naissant Fléau des Arbres dans le Roncier, au Kyonin. En leur absence, le jeune gouvernement civil bataille pour répondre aux besoins de la nation. La chancelière Irahai, nommée par la reine avant son abdication, est une gouverneure sage et intelligente mais l'idée répandue que son autorité a bien moins de poids que celle de sa prédécesseure lui porte préjudice.

Les divergences politiques étouffées par la loi martiale – comme celles opposant les indigènes mendéviens, poussés depuis longtemps aux marges de leur propre territoire, aux étrangers au pouvoir pendant la croisade – resurgissent maintenant que la paix est instaurée. La fin de la croisade alla également de pair avec la suppression des aides financières et ouvrières que les nations et les cultes étrangers envoyait dans le nord pour repousser la menace démoniaque, abandonnant le Mendev à ses maigres ressources épuisées par la guerre.

De plus, le Mendev est toujours en proie à de nombreuses menaces surnaturelles. La fermeture de la Plaie du Monde n'a pas pour autant éradiqué les démons présents sur Golarion et le Mendev reste le théâtre de nombreux combats entre ces derniers et les champions saints qui ont juré de se battre jusqu'à ce que le dernier des fiélons soit détruit. Les ombres projetées par les branches gelées de la forêt d'Estrovie et les ruines maudites du château de Failleglace, oubliées pendant la guerre, n'en demeurent pas moins des menaces supplémentaires.

Cependant, ce territoire glacé et hostile comprend également nombre de merveilles. Les vastes forêts du Mendev, ses montagnes couronnées de neige et ses steppes blanches sont d'une beauté saisissante. Ces lieux sont parsemés d'ossements et de rêves des générations disparues, celles qui ont tenté de dompter une terre irréductible et celles qui ont cherché à fuir une guerre sans fin. Toutes ces personnes et tous leurs trésors ont disparu sous la neige et les racines des arbres, mais tous n'ont pas été oubliés. Aujourd'hui, des Kellides des tribus du Sarkaris d'antan sont de retour pour reconquérir leur pays dévasté. Certains croisés cherchant à racheter les actes de cruauté infligés dans le passé par des fanatiques trop zélés ont juré de les aider. Forts de ce savoir, les démons survivants ont déguisé leur propre magie, véritable poison pour l'âme, en reliques indigènes du culte sarkarien, comptant sur le fait que la plupart des étrangers ne sauront pas différencier les vraies reliques des fausses.

## NUMÉRIE

Vers la fin de l'âge des ténèbres, une immense boule de feu au cœur de métal fumant s'est désintégrée dans le ciel nocturne de la Numérie et ses fragments, certains aussi petits qu'un poing fermé, d'autres aussi grands qu'une ville entière, se sont écrasés dans les plaines rocheuses. Ces étranges reliques venues d'un monde par-delà les étoiles ont changé la vie des sinistres tribus survivalistes de Numérie. Des émanations invisibles engendrent des mutations chez la faune et la flore indigènes qui prennent des apparences perverties tandis que certaines horreurs sommeillant dans des chambres froides, destinées à les faire voyager entre les étoiles, se réveillent parfois et s'échappent dans la nature. Dévastées par les cratères, des zones entières de la Numérie sont devenues des terres désolées et irradiées, peuplées



### CASANDALEE

La déesse de Métal est un androïde tombé sur Golarion lors de la Pluie d'étoiles. Vivre au milieu des formes de vie organiques de ce monde pendant des millénaires a fait d'elle une intelligence artificielle qui a pu ensuite s'élever au rang de divinité au cœur du mont d'Argent. En tant que déesse, Casandalee a pour ambition de faire progresser le développement des intelligences artificielles et d'établir des rapports harmonieux entre les formes de vie artificielles et organiques. Son culte est récent et encore peu connu en dehors de la Numérie.



LE MONT D'ARGENT

de monstres aux griffes de métal et aux yeux animés d'une lumière brûlante. Mais le métal céleste et les fragments de technologie sont des ressources précieuses et l'appât d'une telle richesse attire en ces lieux les braves comme les inconscients.

Les indigènes de Numérie sont de coriaces Kellides, principalement des chasseurs et des gardiens de troupeaux. Leur vision sombre et superstitieuse du monde découle de leur impitoyable milieu de vie et de ses dangers tombés des étoiles. Le plus féroce seigneur de guerre de chaque génération est traditionnellement nommé Souverain Noir et prétend dominer la Numérie mais, en pratique, la majorité des tribus ont leur propre chef et n'accordent que peu d'importance à un souverain lointain, considérant que seuls les paysans et les faibles citadins accepteraient de s'incliner devant de telles revendications.

Ceci est d'autant plus vrai pour le Souverain Noir actuel, Kevoth-Kul, qui avait été par le passé un puissant guerrier, réputé pour avoir conquis la ville de Pluie-d'Étoiles dans sa jeunesse. Certains pensaient que Kevoth-Kul mènerait la Numérie vers la gloire, déployant sur son passage un tapis rouge de ses conquêtes. Au lieu de quoi il tomba sous l'influence de l'alliance Technologique, une cabale de mystérieux arcanistes et chercheurs obsédés par les secrets de la technologie numérienne. L'alliance Technologique approvisionna continuellement Kevoth-Kul en fluides hallucinogènes qui suintaient des murs du mont d'Argent, un immense édifice de technologie extraterrestre incroyablement complexe, à moitié enterré au-dehors de Pluie-d'Étoiles. Très rapidement, le Souverain Noir devint totalement dépendant à ces fluides et plongea dans une indolence lunatique et imprévisible.

Cependant, le capitaine de l'alliance Technologique est mort il y a peu, dans des circonstances gardées secrètes. Les plus hardis murmurent des histoires à propos d'une étrange nouvelle déesse ayant émergé du cœur du mont d'Argent peu après le décès du capitaine, mais la véracité de ces rumeurs demeure incertaine. Ce qui ne fait aucun doute, en revanche, c'est qu'en quelques semaines seulement, l'alliance Technologique a sombré dans un chaos de querelles et de meurtres. Presque tous les survivants ont fui Pluie-d'Étoiles et le Souverain Noir, libéré de leur manipulation, a commencé à se défaire de son addiction. Beaucoup craignent que Kevoth-Kul décide, en retrouvant ses esprits, de reprendre sa conquête de la Numérie. Étant donné que les Numériens se sont habitués à une semi-indépendance et ne font plus confiance à leur gouverneur tyrannique et instable, cette perspective n'est pas des plus réjouissantes.

Cependant, son alternative pourrait s'avérer pire encore. Pendant les décennies que le Souverain Noir a passées dans un nuage toxique, d'autres seigneurs de guerre ont commencé à s'emparer de certains territoires de la Numérie. L'effondrement de l'alliance Technologique a fortement accru la puissance de ces seigneurs de guerre. En effet, de nombreux membres de l'alliance leur ont proposé leurs services de conseillers et ces nouveaux alliés ont amené avec eux tout un arsenal de technologie volée. Actuellement, les seigneurs de guerre et leurs nouveaux conseillers se sont lancés dans une véritable course à l'armement, chacun d'entre eux se démenant pour obtenir la plus grande puissance technologique. Tout ceci a fait de la technologie numérienne un secret si jalousement gardé au sein de la nation qu'il n'a jamais atteint les terres avoisinantes, mais cela a également augmenté le risque d'une guerre civile qui, si elle devait avoir lieu, s'avérerait particulièrement dévastatrice.

### RAZMIRAN

La théocratie tyrannique du Razmiran, ce pays dirigé par les prêtres masqués d'un dieu lui-même masqué, est depuis longtemps regardée avec méfiance par ses voisins. Le Razmiran est une jeune nation qui s'est détachée des Royaumes Fluviaux avoisinants il y a à peine plus de cinquante ans. Mais, contrairement à la plupart des pays éphémères qui naissent et meurent dans cette région agitée, le

Razmiran paraît stable car il est, à la différence des royaumes revendiqués par de simples mortels, gouverné par un dieu vivant.

Rares sont ceux qui ont pu voir ce dernier de leurs propres yeux mais la présence de Razmir dans son royaume est incontestable. Ses prêtres masqués contrôlent rigoureusement la société, agissant plus comme des exécuteurs que comme des guides spirituels. Leurs temples, érigés dans chaque village et sur chaque place de marché, sont très reconnaissables car ils sont toujours centrés en haut d'un grand escalier de pierre menant à un masque en or ou en argent. Ces marches représentent les trente et une étapes que Razmir a, dit-on, franchies lors de l'épreuve de la *Pierrétoile* afin d'atteindre le rang de divinité et forment donc un motif récurrent à la fois dans la rhétorique théocratique et dans l'aménagement des espaces publics du Razmiran.

Pour l'heure, le peuple de Razmir trouve un certain réconfort dans le fait de se voir constamment rappeler qu'il est personnellement protégé par un dieu. Peu de temps après le retour de Tar-Baphon et la destruction du Dernier-Rempart, le Razmiran a indiqué qu'il ne s'opposerait pas à la liche, du moment qu'elle n'inquiétait ni le dieu vivant ni son domaine. Ce marché semble avoir été satisfaisant pour les deux parties et le Razmiran est le seul des pays bordant le lac Encarthan à vouloir rester neutre dans la guerre à venir entre Tar-Baphon et les autres puissances régionales.

Pourtant, certains faits semblent indiquer que cette paix a été achetée à un prix plus terrible que ce que les prêtres sont prêts à admettre. La rumeur court que le Razmiran ferait «don» de ses morts aux armées du Tyran qui Murmure qui, en échange, tiendrait sa horde de morts-vivants à l'écart du pays. Ces affirmations demeurent sans preuve, en partie parce que l'impureté des morts est un sujet si tabou au Razmiran que les familles vont rarement voir les corps avant que ceux-ci soient envoyés dans les mausolées communautaires, et en partie parce que de nombreux morts proviendraient des grandes prisons minières du Sillon oublié, où les condamnés disparaissent sans bruit depuis des années. Ceux qui propagent ces rumeurs se demandent toutefois régulièrement ce que fera le Razmiran, dont la population n'a jamais été très dense, quand il tombera à court de cadavres.

Plus troublant encore, certains proches du clergé murmurent que Razmir lui-même aurait commencé à agir de façon imprévisible et s'éloignerait de ses prêtres sans explication. Avec une nouvelle menace aussi terrifiante que celle du Tyran qui Murmure parcourant la région, ce manque d'attention, voire de protection, de la part de Razmir effraie ses fidèles. Toutefois, cette peur est encore relativement inconnue en dehors des cercles les plus secrets de la capitale de Marche du Trône et de la lointaine forteresse sacrée de Première Marche.

Pour l'heure, la vie quotidienne au Razmiran n'a pas vraiment changé. Les pauvres sont toujours affreusement opprimés, presque taxés jusqu'à la famine, tandis que le clergé de Razmir fait ripaille et s'abandonne à tous les vices. Dans le bois sauvage de l'Exaltation et la ville carrefour très animée de Pèlerinage, hors-la-loi et apostats rêvent de mettre fin au règne du dieu masqué. Que la réalisation de ces rêves puissent s'avérer bien plus dangereuse en raison de l'ascension de Tar-Baphon ne les dissuade pas, car ceux qui sont écrasés par la tyrannie sont rarement capables de penser à autre chose qu'au couteau à leur gorge.

## LES ROYAUMES FLUVIAUX

Dispersés entre les forêts et les marais du bassin du Sellen, les Royaumes Fluviaux forment une confédération de petits états indépendants dont le plus grand ne compte que quelques milliers de personnes. Au fil des siècles, des centaines de royaumes similaires ont vu le jour et ont disparu de ces terres où la trahison et le chaos sont monnaie courante. Très peu de Royaumes Fluviaux survivent à leurs fondateurs. Ces dernières années ont vu, par exemple, le royaume de Pitax tomber suite à une tentative trop ambitieuse d'agrandir son territoire, et un nouveau royaume naître sur les anciennes Terres volées bordant le Brévoy.

Les Royaumes Fluviaux sont réputés pour leur anarchie et attirent à eux parias, réfugiés et tous ceux qui cherchent si désespérément à fuir leur passé qu'ils trouvent l'idée de fonder une nouvelle vie dans une ville frontière, aussi brutale soit-elle, très séduisante. De tels arrivants ont rarement beaucoup d'argent et comme les compétences qu'ils ont développées dans leurs pays sont souvent inadaptées à la vie éprouvante du bassin fluvial, ils ont généralement bien du mal à refaire leur vie en ces lieux. La région est d'autant plus défavorisée par les Royaumes Fluviaux,

## RAZMIR

Né mortel, Razmir le magicien masqué prétend avoir atteint le rang de divinité suite au passage de l'épreuve de la *Pierrétoile* dans la lointaine cité d'Absalom. Il a fondé son culte dans les Royaumes Fluviaux, conquérant rapidement l'archiduché de Melcat et d'autres royaumes plus petits en recourant à l'intimidation et la destruction massive. Son emprise sur le Razmiran est maintenant totale et ses agents cherchent immuablement à étendre sa théocratie en affaiblissant les territoires environnants.

Au Razmiran, le clergé détient les pleins pouvoirs. Cependant, pour s'élever dans cette société, la force est plus souvent employée que la foi. La plupart du temps, le pouvoir est assuré par la construction d'un temple en dehors du pays dans une communauté pauvre et désespérée. Les prêtres de Razmir poussent ensuite les nouveaux convertis à exprimer leur gratitude en demandant l'annexion.



## HUZURIS

Les tribus de l'ancienne Sarkaris étaient célèbres pour leurs sorcières gardiennes, leurs combattants recouverts de peintures de guerre et leurs idoles surnommées les huzuris.

Chaque huzuri naissait du crâne blanchi d'un animal symbolique pour la tribu concernée, soit parce qu'il s'agissait de son esprit totem soit parce que cet animal spécifique avait profondément impacté l'histoire de la tribu. Un ours bien gras qui apparaissait pendant l'automne devant des chasseurs au bord de la famine ou un chien de guerre fidèle qui avait sauvé un chef de clan lors d'une bataille pouvaient tous deux devenir de vénérables huzuris après leur mort.

Une fois consacré par la plus vieille sorcière de la tribu, l'huzuri faisait partie de la magie ancestrale de la tribu et était souvent considéré comme un réceptacle dans lequel l'esprit de la tribu lui-même pouvait vivre.

Une fois nommés, les sorcières et chefs suivants apposaient un doigt trempé dans leur propre sang sur le crâne nu de l'huzuri. Cette empreinte pourpre portait en elle tous les souvenirs de son propriétaire et la mémoire collective de la tribu était ainsi protégée par la magie des esprits, le sang et l'os. Si l'huzuri d'une tribu venait à être perdu ou détruit, les anciens Sarkariens pensaient que l'âme de leur tribu disparaissait avec lui.

dont l'instabilité impacte le commerce, les investissements et même les voyages. Pour ces raisons, la majorité de ces royaumes sont pauvres, isolés et arriérés, mais ils défendent leur liberté avec entêtement et fierté.

Voici quelques exemples des Royaumes Fluviaux actuels.

## DAGUE

Dague est le plus vaste et le plus stable des Royaumes Fluviaux et sa réputation est fondée sur ses guildes jumelles, celle des assassins et celle des empoisonneurs. Ce royaume accueille également chaque année le conseil des Hors-la-loi, qui réunit les chefs des divers royaumes afin d'organiser leurs défenses contre les puissances supérieures alliées contre eux. Ce conseil est ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement unifié dans les Royaumes Fluviaux mais chaque session annuelle est très conflictuelle.

## LEYDIS

La cité perdue de Leydis est un ensemble de bâtiments de marbre en ruine, recouverts de mousse et dont les mosaïques effritées ont été délavées par les eaux. Fondé par un orpailleur taldorien dans une région autrefois connue sous le nom de chutes de Loric, ce royaume s'est effondré très peu de temps après que son premier monument a été érigé. Cependant, ses vestiges majestueux et les mines prospères alentour se révèlent irrésistibles, au point qu'aventuriers et monstres se disputeront Leydis à jamais. Nul n'a réussi à tenir la ville plus d'un an et les créatures s'aventurant dans les ruines après l'un de ces échecs n'y trouvent rien d'autre que des squelettes dépouillés se balançant au bout d'une corde. La méduse Chryphaena et ses zombies aveugles siègent actuellement à Leydis. Reste à savoir si elle y survivra plus longtemps que les précédents conquérants des ruines.

## SEPTARCHE

Fondé au milieu des vestiges des ruines elfiques sacrées, Septarches est actuellement entre les mains des Gardiens des chênes, de mystérieux druides qui règnent sur ces terres depuis que les elfes de Kyonin sont partis de Golarion pour fuir la Chute. Bien que les elfes souhaitent reprendre leurs droits sur ce site sacré, les Gardiens des chênes leur refusent encore tout accès en raison de la peste obnubilante, une maladie contagieuse et mortelle qu'attrapent tous les elfes qui s'approchent des arches en ruine.

## TYMON

Réputée pour ses gladiateurs de renom et ses spectaculaires combats d'arène, la cité-état de Tymon bâtit sa fortune sur les spectacles et l'orgueil. Des citoyens influents venant d'autres Royaumes Fluviaux se rendent souvent à Tymon pour soutenir leurs guerriers favoris. Ces gladiateurs charismatiques inspirent une dévotion si passionnelle chez leurs admirateurs que certains désaccords entre ces derniers ont déjà mené à des querelles politiques, voire à des meurtres et à des petites guerres.

## PLAIE DU SARKARIS

Cette région, autrefois connue sous le nom de Plaie du Monde, est maintenant appelée la Plaie du Sarkaris en référence à l'affreuse déchirure irrégulière dévoilant une roche noircie et craquelée sur toute sa longueur. Elle parcourt ainsi le territoire tout comme le faisait autrefois la faille abyssale. Maintenant que cette ouverture entre les mondes a été refermée et le seigneur démon Deskari a été tué, les descendants du Sarkaris vivent épargnés, rêvant de reconquérir leurs terres ancestrales, bien que la route pour y parvenir semble périlleuse.

Malgré le trésor de Deskari et la dispersion de ses armées, les contrées du nord regorgent



LE SELLEN

de dangers. La fermeture de la Plaie du Monde a mis fin à l'arrivée incessante des renforts démoniaques, mais elle n'a ni détruit les fiélons déjà présents ni purifié la souillure qui imprègne le paysage. La plupart des croisés mendéviens ont été envoyés au sud pour s'opposer à Tar-Baphon et ceux qui sont restés ne sont plus aussi nombreux ni aussi vigilants qu'autrefois. Les ruines infestées de démons à Storasta, Undarin et Iz (trois cités sarkariennes qui ont été envahies très peu de temps après l'ouverture de la Plaie du Monde) ont été reconquises mais leur reconstruction après une telle profanation avait l'air si insurmontable que les vainqueurs ont choisi de raser ce qu'il restait d'elles et de les laisser à l'abandon. Pour le moment, les mines recouvertes de suie situées au-dehors d'Iz et la Sarkara aux eaux troubles qui coulent dans les décombres d'Undarin ont été abandonnées aux démons et aux morts.

Malgré tout, une petite mais brave coalition regroupe des croisés, des adeptes de la verte religion, des enfants du Sarkaris et d'anciens dieux sarkariens, qui sont déterminés à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour redorer la cité perdue. Leur unique avant-poste permanent est la petite bourgade de Gundrun qu'ils ont transformée en fort entouré de remparts et d'enchantements de protection dans lequel ils stockent moult provisions. Autrement, ces Reconquérants, comme ils se font appeler, préfèrent un mode de vie plus nomade. D'une part, les sorcières gardiennes et les guerriers de l'ancien Sarkaris considèrent ceci plus sain et plus noble que la vie hiérarchique des citadins et, d'autre part, la Plaie du Sarkaris est encore bien trop dangereuse pour s'y installer. Il serait très imprudent de tenter toute implantation à grande échelle en dehors de Gundrun tant qu'une plus large partie de la région ne sera pas purifiée.

Avant de reconstruire des villes, les Reconquérants se concentrent sur la réhabilitation des terres sauvages. La ville mystique de Lumièremourante et son cercle d'idoles de l'aurore, ainsi que les vestiges des anciennes traditions druidiques cachés au fin fond du Bois-Frisson, sont leurs priorités. Cependant, ces deux sites sont encore entre de mauvaises mains. Lumièremourante est encerclée par des clans de géants cannibales fiélons, tandis que les fées de Bois-Frisson ont été si corrompues qu'elles ont pris des formes torturées et perverses. Même les animaux sauvages qui parcourent ces terres montrent encore des séquelles de l'influence des Abysses, que ce soient leurs yeux luisants, leur puanteur contre-nature ou leur furieuse soif de sang. Malgré tout, les Reconquérants progressent douloureusement, lentement mais sûrement. Aucun endroit n'est sûr dans la Plaie du Sarkaris, tout du moins pas encore. Cependant, l'espoir y brille pour la première fois depuis longtemps.

## LE SELLEN

Beaucoup de monde emprunte le Sellen, le fleuve le plus long et le plus large de tout l'Avistan. Le retour de Tar-Baphon ayant compromis les échanges commerciaux du lac Encarthan, le Sellen est devenu d'autant plus crucial pour la culture et l'économie des nations qu'il relie. Il prend source dans le lac des Brumes et des Voiles, descend au sud en traversant la Numérie et les Royaumes Fluviaux de l'est, et assume le rôle de frontière naturelle pour de nombreuses nations au centre de l'Avistan avant de se jeter dans la mer Intérieure. Ces affluents principaux, les Sellen de l'Est et de l'Ouest, sont des routes commerciales essentielles qui relient le Mendev, la Plaie du Sarkaris et le Brévoy à d'autres nations plus riches et plus peuplées, au centre comme au sud de l'Avistan.

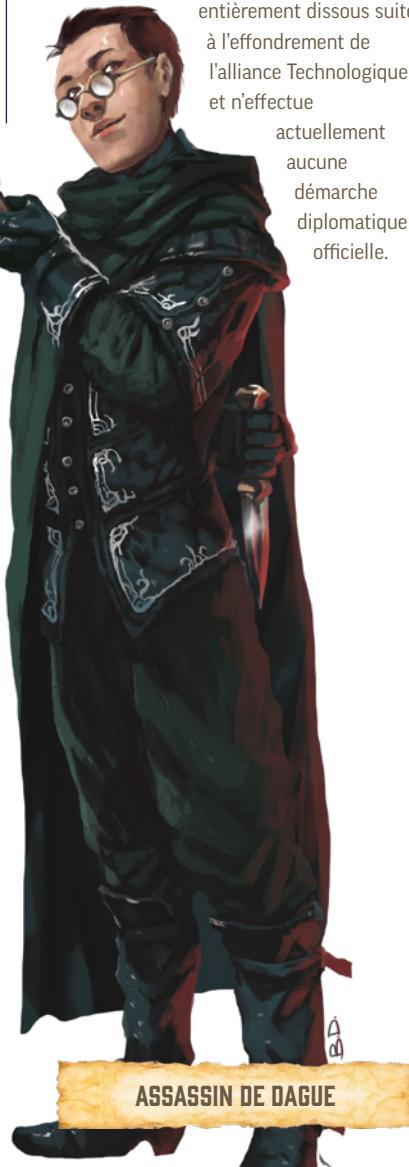
Les tronçons fluviaux au nord du Sellen sont en proie à des hivers très rudes qui étouffent leurs eaux sous la glace et fouettent les voyageurs de leurs vents glaciaux et aveuglants. En arrivant au sud, les courants du Sellen et de ses affluents ralentissent, les voies navigables s'élargissent et ne se réduisent plus à des rapides ricochant entre des murs de roche sculptée par les glaciers. Des prairies et des forêts luxuriantes se déploient sur ses berges et les avant-postes se font moins rares.

Étant donné l'importance du commerce sur le Sellen pour chaque nation qu'il dessert, la plupart des royaumes pourvoient aux besoins des villages riverains et entretiennent les ports qui s'y trouvent. Les voyageurs peuvent ainsi y trouver une certaine sécurité contre de l'argent. Cependant, le fleuve est bien trop imposant pour être contrôlé dans son entièreté et contrebandiers, pirates et coupe-jarrets prospèrent le long des tronçons les moins peuplés. Une économie secondaire s'est formée pour protéger les voyageurs de ces menaces, mais il est bien connu que de nombreux pilotes du fleuve et escortes mercenaires basculent d'un camp à l'autre et rejoignent la piraterie quand leurs affaires légales sont en berne.

## RELATIONS

Les relations étrangères sont limitées dans les Terres brisées. Le Brévoy et le Mendev entretiennent des relations diplomatiques et ont une représentation symbolique l'un chez l'autre. Le Razmiran possède des petits temples faisant également office d'ambassades dans quelques-uns des Royaumes Fluviaux mais ses autres voisins regardent ces bâtiments avec mécontentement, voire hostilité, puisqu'il est de notoriété publique que leurs agents cherchent à fragiliser les sociétés extérieures à leur théocratie.

Les Royaumes Fluviaux envoient chaque année des représentants au conseil des Hors-la-loi mais ils ont rarement des consignes ou devoirs particuliers à accomplir, car les Royaumes sont trop revêches pour s'entendre sur une politique commune. Le gouvernement de la Numérie, qui n'avait jamais vraiment été organisé, s'est presque entièrement dissous suite à l'effondrement de l'alliance Technologique et n'effectue actuellement aucune démarche diplomatique officielle.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région des Terres brisées.

### ASPIRANT MONARQUE FLUVIAL

### HISTORIQUE

De nouveaux royaumes émergent chaque jour dans les Royaumes Fluviaux et vous avez l'intention de gouverner l'un d'entre eux. En revanche, vous devrez vous montrer à la fois fort et bon pour que votre règne dure.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Sagesse ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la politique. Vous gagnez le don de compétence Manières courtoises.



### FIDÈLE DU RAZMIRAN

### HISTORIQUE

Vous servez un dieu vivant qui règne sur la surface de Golarion et cela donne à vos actions un mandat divin à ne pas prendre à la légère.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance de Razmir. Vous gagnez le don de compétence Contraindre un groupe.

### GOÛTEUR DE MERVEILLES

### HISTORIQUE

Vous vous êtes déjà laissé tenter par des fluides numériens qui vous ont fait goûter à une connaissance dépassant l'entendement. Vous désirez ardemment revivre cette expérience.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance de l'alchimie. Vous gagnez le don de compétence Artisanat alchimique.

### PARTISAN DU ROST

### HISTORIQUE

Vous avez grandi parmi les maisons nobles du Brévoy, dans l'ancien Rost. Vous avez l'habitude de défendre vos opinions malgré votre statut mésestimé.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Diplomatie et Connaissance de la politique. Vous gagnez le don de compétence Bonne impression de groupe.

### PARTISAN ISSIEN

### HISTORIQUE

Vous avez grandi parmi les nobles maisons du Brévoy, dans l'ancienne Issie. Vous avez baigné dans l'héritage culturel des pirates et des contrebandiers, raison pour laquelle vous vous reposez sur votre intelligence et votre charme pour réussir votre vie.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être d'Intelligence ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissances de la pègre. Vous gagnez le don de compétence Menteur charismatique.

### RECONQUÉRANT SARKARIEN

### HISTORIQUE

Que vous soyez un héritier de l'ancienne Sarkaris ou un croisé cherchant à racheter les méfaits des fanatiques d'autrefois, vous avez pour but de libérer la terre natale des sarkariens du joug des démons qui l'ont profanée.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Médecine et Connaissance des Abysses. Vous gagnez le don de compétence Médecine militaire.

### SURVIVANT SARKARIEN

### HISTORIQUE

La dévastation et le carnage provoqués par la Plaie du Monde sont venus à bout de presque toute votre terre, mais vous avez miraculeusement réussi à survivre.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance de l'histoire sarkarienne. Vous gagnez le don de compétence Glaneur.

## DUELLISTE ALDORI

Vous vous êtes engagé à respecter le pacte de l'épée aldori et vous étudiez l'art du duel aldori, une école réputée d'apprentissage des arts de l'épée. Ce savoir se base sur les enseignements du baron Sirian Aldori qui sont transmis de génération en génération depuis plus d'un millénaire. Vous espérez un jour pouvoir démontrer vos compétences dans le maniement de cette arme et être reconnu comme un vrai seigneur des épées.

### DÉVOUEMENT DU DUELLISTE ALDORI

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

**Prérequis** être qualifié dans le maniement des épées de duel aldorien ;  
**Accès** Vous êtes originaire de la région des Terres brisées.

Votre formation de duelliste aldori vous enseigne des techniques martiales et renforce votre dévouement envers l'épée de duel aldorien. Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Acrobaties ou Athlétisme et dans la compétence Connaissance des duels ; si vous êtes déjà qualifié vous devenez expert. Lorsque votre rang de maîtrise dans le maniement de n'importe quelle arme augmente au rang d'expert ou plus, vous gagnez également ce nouveau rang de maîtrise pour les épées de duel aldorien. Vous avez accès aux épées de duel aldorien (page 100).

**Spécial** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype duelliste aldori.

### AVANTAGE DU DUELLISTE

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement du duelliste aldori

**Déclencheur** Vous faites un jet d'initiative et vous pouvez observer au moins un adversaire.

Votre temps de réaction a été aiguisé par votre entraînement de duelliste et vous avez appris à dégainer votre épée et attaquer immédiatement dans un geste fluide. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au jet d'initiative initial et vous pouvez Interagir immédiatement pour dégainer votre épée de duel aldori.

### PARADE ALDORIE

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement du duelliste aldori

**Conditions** Vous brandissez seulement une épée de duel aldorien et une ou plusieurs de vos mains sont libres.

Vous pouvez parer les attaques dont vous êtes la cible avec votre épée de duel aldorien. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA jusqu'à votre prochain tour tant que vous répondez aux conditions.

### PROUESSE DÉSARÇONNANTE

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement du duelliste aldori

**Déclencheur** Vous obtenez une réussite critique en effectuant une Frappe ou une action Désarmer avec votre épée de duel aldorien.

Vous maniez votre épée avec une adresse si extraordinaire que vous désarçonnez vos ennemis. Vous pouvez essayer de Démoraliser la cible de votre Frappe ou de votre action Désarmer. Cette tentative pour Démoraliser n'a pas le trait audible et vous ne prenez pas de malus à votre test si la cible ne comprend pas votre langue.

### RIPOSTE ALDORIE

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Parade aldorien

**Conditions** Vous bénéficiez des avantages de Parade aldorien.

**Déclencheur** Un adversaire à portée obtient un échec critique en effectuant une Frappe contre vous.

Vous ripostezez avec votre épée de duel aldorien dès que votre ennemi vous laisse une ouverture. Effectuez une Frappe au corps à corps ou une action Désarmer contre l'adversaire déclencheur en utilisant votre épée de duel aldorien.

### PARADE SALVATRICE

DON 10

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement du duelliste aldori

**Déclencheur** Un adversaire effectue un coup critique sur une attaque au corps à corps dont vous êtes la cible.

Vous faites tournoyer rapidement votre épée afin de réduire l'impact et ainsi de parer le plus gros de l'attaque. Faites un test nu DD 16. Si vous réussissez, l'attaque porte un coup normal au lieu d'un coup critique.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRETOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

# LES TERRES IMPOSSIBLES

## NATIONS



**ALKENASTRE (LN)**  
Monarchie constitutionnelle  
Capitale : Ville d'Alkenastre (53 600)



**GEB (LM)**  
Dictature des morts-vivants  
Capitale : Méchitar (42 000)



**JALMERAY (CN)**  
État princier colonial  
Capitale : Niswan (10 300)



**DÉSOLATION DE MANA (N)**  
Terres dévastées par la magie  
Capitale : Aucune



**NEX (N)**  
Conseil de magiciens  
Capitale : Quantium (60 000)

## PEUPLES

Nain  
Garundi  
Gnome  
Kéléshite

Mwangi  
Vudrain

## LANGUES

Commun  
Nain  
Gnomien  
Kélesh

Mwangi  
Nécril  
Osirien  
Vudrain

## FACTIONS



Seigneurs de l'Arc du Nex



Société des Éclaireurs



Voie du Murmure

## RELIGIONS



Abadar



Torag



Irori



Urgathoa



Néthys



Zon-Kuthon

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Livres/  
Connaissance



Technologie



Produits de luxe



Objets magiques



Produits de la mer



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

## LES TERRES IMPOSSIBLES



## CHRONOLOGIE

- 3000 AR L'Osirion est à l'apogée de sa prospérité sous le règne des dieux-rois.
- 1498 AR Une alliance de quatre dieux-rois appelés les quatre pharaons de l'Ascension règne sur le deuxième âge de l'empire osirien.
- 929 AR L'Osirion cède le contrôle de sa colonie la plus au sud au nécromancien Geb.
- 892 AR Le Nex et le Geb entrent en guerre.
- 149 AR Les mystiques de Geb dévastent le Nex et rendent tout le royaume inhabitable hormis ses villes.
- 166 AR L'archimage Nex érige dans la plaine des Cairns la tour de Nex, haute de plus d'un kilomètre, et assiège Absalom, sans succès.
- 253 AR Nex prend le contrôle de l'île de Jalmeray.
- 563 AR Khiben-Sald, le légendaire maharajah du Vudra, passe une décennie sur l'île de Jalmeray et apporte ainsi la culture vudraine en mer Intérieure.
- 576 AR Nex disparaît de sa capitale, Quantum, lors d'une attaque gebbrite qui tue des milliers de gens.
- 632 AR En proie au désespoir, Geb tente de fuir Golarion par un suicide rituel, mais il revient sous forme de fantôme.
- 2822 AR Des rajahs vudrains arrachent le contrôle de Jalmeray aux décadents seigneurs de l'Arc.
- 3890 AR Geb vole le cadavre d'Arazni aux Chevaliers d'Ozem, la réanime sous forme de liche et l'oblige à devenir sa reine.
- 4329 AR Geb pétrifie l'armée d'enfauiseurs de la reine pirate Mastrienne Slash, créant le champ des Dames.
- 4588 AR Alkenastre fuit les persécutions du Nex. Il entre dans la Désolation de Mana et découvre les ruines de Fort Dongun.
- 4601 AR Fondation du duché d'Alkenastre, début de la construction de l'Armurerie.
- 4620 AR L'Armurerie d'Alkenastre est terminée. Les premières armes à feu sont exportées depuis Alkenastre et vendues à de riches collectionneurs et des érudits curieux.

Les royaumes indépendants des Terres impossibles du Garund ont des milliers d'années. Aujourd'hui encore, leurs cités étincelantes, leurs monuments époustouflants et leurs exploits en matière de magie arcanique semblent enracinés dans une époque lointaine où les miracles étaient monnaie courante et où les monstres légendaires côtoyaient des héros voués à un grand destin. À la préhistoire, la région était placée sous la domination d'un empire de cyclopes dont les ruines mégalithiques et les immenses chaussées à demi ensevelies laissent deviner une grandeur qui n'a guère d'équivalent de nos jours. Bien longtemps après que la Chute eut renversé ces monuments et réduit leurs bâtisseurs à l'état de foules dispersées cherchant seulement à survivre, les armées des dieux-rois d'Osirion construisirent des villes et des colonies parmi les ruines. Sur la côte nord-ouest du Garund, les légions pharaoniques mirent un terme aux vieux empires humains tels le Jistka et la Ligue Tékritanine. Elles conquirent aussi une grande partie des peuples indigènes de la côte orientale du continent, que ce soit en les pacifiant ou en les soumettant, et elles repoussèrent les frontières de leur royaume. Mais au fil des millénaires, la puissance de l'Osirion diminua et les pharaons affaiblis coupèrent tout lien avec leurs lointaines colonies, les laissant se changer en royaumes indépendants.

L'histoire des Royaumes impossibles est dominée par deux de ses pays les plus puissants, qui tiennent tous deux leurs noms de leurs fondateurs respectifs, les rois-magiciens immortels Geb et Nex. Ces deux royaumes s'affrontèrent il y a des milliers d'années, dans une guerre arcanique dévastatrice qui dura des siècles et pervertit le tissu du continent lui-même. Parmi les cicatrices nées de ce conflit, l'étendue stérile et dénaturée qui s'étend entre les deux nations reste la plus évidente. Cette région dévastée et pervertie par la magie, ravagée par des tempêtes arcaniques, s'appelle la Désolation de Mana. Qu'il s'agisse des créatures cauchemardesques nées des Forges de la chair du Nex ou des innombrables morts-vivants qui forment la population du Geb, toute la région est souillée par l'orgueil des deux mages. Pour les gens qui subissent leur joug, l'idée que ces pays aient un jour été libres de leur tyrannie tient plus de la fable que de la réalité.

Malgré cette histoire tumultueuse, le Nex, le Geb et le Jalmeray ainsi que la cité-état d'Alkenastre font partie des pays les plus puissants et les plus fantastiques de la mer Intérieure. Nex, qui reste l'un des archimages les plus puissants et les plus influents que Golarion connut jamais, définit l'archétype des Royaumes impossibles. Au fil de son existence millénaire, il prit le contrôle des cités-états de Quantum, Écanus et Oenopion et les inonda d'innovations arcaniques et de merveilles architecturales. Son ennemi juré, Geb, un nécromancien fantôme aussi vieux que lui, règne sur une nation prospère et cosmopolite, qui serait considérée comme l'un des royaumes les plus riches et les plus prometteurs de tout le Garund si ses habitants n'étaient pas des monstruosités mortes-vivantes qui suivirent leur sinistre maître dans l'éternité pour servir à jamais ses sombres plans. Au large de la côte, la luxuriante île de Jalmeray est un portail vers l'ouest du Casmaron et offre un aperçu de la culture vudraine aux portes de la mer Intérieure. Des moines viennent du monde entier pour affûter leurs corps et leurs esprits, suivant les traditions ésotériques transmises depuis l'antiquité par des esprits d'un autre monde. Comme Nex et Geb avant eux, ces gens cherchent à transcender les limites du monde ordinaire par leurs efforts et leurs créations, une tâche qui ne conviendrait à nulle autre région que les Royaumes impossibles.

## ALKENASTRE

Les guerres magiques qui opposèrent Nex et Geb ne furent pas clémentes pour les régions voisines conquises, qu'elles réduisirent souvent à l'état de territoires désolés où de curieuses radiations empêchaient toute magie de fonctionner. C'est en un tel lieu que naquit Alkenastre, à l'ombre de Fort Dongun, une Citadelle céleste naine que ses anciens occupants scellèrent pour éviter qu'elle ne devienne un trophée dont s'emparaient successivement les deux puissances en guerre. Les nains avaient abandonné leur forteresse il y avait plus de mille ans, mais les ruines qui l'entouraient devinrent un refuge pour des réfugiés et des vagabonds hétéroclites. Lorsqu'un ingénieur renégat nommé Alkenastre fuit le Nex pour échapper à une condamnation pour crime, il découvrit les ruines de Fort Dongun et utilisa sa technologie pour fortifier la communauté installée là, développer l'agriculture dans les plaines voisines et littéralement transformer le puissant flot de l'Ustradi en une machine de création.

Alkenastre ne se contenta pas de vivre dans l'ombre de Fort Dongun, il élabora une méthode ingénieuse pour ouvrir la Citadelle céleste et explorer ses nombreux



## ALKENASTRE

mystères. Lui et ses partisans finirent même par retrouver les nains disparus, qui résidaient alors dans un caveau isolé de l'Ombreterre où la pratique de la magie s'était éteinte. Alkenastre conclut un marché avec les nains qui offrit à la ville naissante une innovation que les nains avaient perfectionnée dans le caveau et qui devait changer le cours de l'histoire : les armes à feu. Grâce à elles, les réfugiés ne se retrouveraient plus jamais sans défense s'ils étaient pris dans une bataille entre le Nex et le Geb. Au cours du siècle dernier, le grand duché d'Alkenastre est devenu un royaume puissant, bien qu'isolé.

Bien que le Nex affirme encore qu'Alkenastre est son vassal étant donné que ses armées furent les dernières à s'emparer de la ville à l'âge de la destinée, avant que les nains ne battent en retraite, personne ne prend cette déclaration au sérieux en dehors des couloirs du gouvernement de Quantum. Alkenastre fonctionne aujourd'hui comme une cité-état indépendante dont les possessions incluent Fort Dongun et la ville de Martel. La cité d'Alkenastre se tient sur les falaises de la Chute infernale et surplombe une étroite vallée où l'Ustradi plonge sur des dizaines de mètres en formant la cascade d'Alken avant d'arriver au Nex. Une couche de suie recouvre la majeure partie des bâtiments de brique et de fer d'Alkenastre, mais d'élegantes décos en airain brillent sous la crasse et laissent deviner la splendeur de l'architecture qu'elle recouvre. Dénormes nuages de vapeur flottent au-dessus de la ville et recouvrent parfois les rues où ils se mêlent aux bancs de brouillard qui remontent de l'Ustradi et à la fumée noire et acré qu'émettent les usines omniprésentes. Un château imposant appelé l'Armurerie se dresse à l'extrémité sud-est du lac Ustradi et accueille les métallurgistes et les ingénieurs d'Alkenastre qui s'efforcent de développer la technologie des armes à feu. Ils sont particulièrement fiers de leur grande réussite, baptisée la Grande Mâchoire de Rovagug, une énorme bombarde avec une portée se mesurant en kilomètres qui sert souvent contre les géants mutants de la Désolation de Mana qui attaquent la ville presque chaque été.

L'inventivité qui permit à Alkenastre de devenir un pays imprègne à présent tous ses habitants dont les innovations technologiques assurent la place économique et politique de la nation malgré sa position d'apparence précaire. Les sentinelles mécaniques de la ville font partie des merveilles les plus visibles d'Alkenastre. Des

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

### ABALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

### ANCIEN CHÉLIAX

### ÉTENDUE DU MWANGI

### HAUTES MERS

### OEIL DE L'EFFROI

### ROUTE DORÉE

### ROYAUMES ÉTINCELANTS

### TERRES BRISÉES

### TERRES IMPOSSIBLES

### TERRES DES SAGAS

4690 AR Ruthazek, le Roi Gorille d'Usaro, dans l'Étendue du Mwangi, attaque Alkenastre et s'empare de la plus grosse bombarde de l'Armurerie qu'il emporte comme trophée.

4716 AR Le portail du Refuge de Nex s'ouvre de nouveau à Quantum, attisant les rumeurs parlant de son retour imminent.

4718 AR Toutes les maisons de la Perfection étant disqualifiées, le défi du Ciel et du Paradis reste inachevé.

4719 AR Arazni abandonne Geb, ce qui le pousse à revenir gérer activement son royaume mort-vivant.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



**Geb**

Pour un antique fantôme né de l'angoisse et du ressentiment, Geb semble actuellement bien plus impliqué dans les affaires de son royaume qu'il ne l'a jamais été depuis la disparition de Nex.



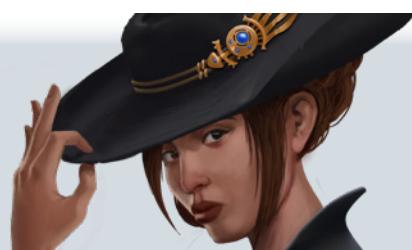
**Kharswan**

Thakur Kharswan, le souriant dirigeant de Jalmeray, doit composer entre ses obligations envers les mystiques, les grands maîtres des monastères et les puissants esprits de son île.



**Nex**

Nex, l'archimage immortel, a disparu sans laisser de trace il y a bien longtemps et tient maintenant plus de la légende que de la réalité pour les habitants du pays qui porte son nom.



**Trietta Ricia**

La populaire duchesse-scientifique d'Alkenastre a développé sa passion de l'invention et son comportement enjoué tout en étudiant les notes du fondateur de la ville.

guildes de métallurgistes, d'alchimistes et d'ingénieurs entreprenants collaborent ou rivalisent pour produire des découvertes de plus en plus extraordinaires. Comme Alkenastre est un refuge à l'abri des regards scrutateurs du Nex et du Geb, il attire des réfugiés et des immigrants en un flot qui concurrence celui du puissant Ustradi, augmentant la population et apportant de nouvelles connaissances et philosophies politiques.

Mais cette croissance effrénée et cette ascension presque miraculeuse au rang de puissance mondiale a un prix, car bien que le Haut Parlement et la police d'élite fassent un travail admirable pour faire respecter l'ordre et la loi, Alkenastre reste une ville champignon frontalière dans une région rude et hostile. Le gouvernement et les industries de la ville sont alambiqués et désordonnés, des failles et des redondances apparaissant dès que les besoins organisationnels dépassent les capacités bureaucratiques. La corruption et les rivalités foisonnent chez les clans, les guildes et les familles, diverses factions luttant pour accroître leur influence au sein du pays. Les gens du commun profitent rarement des avantages des industries de la ville, la marche du progrès les laissant derrière elle, à gagner durement leurs vies écourtées par le brouillard pollué des ateliers. Les parias, les orphelins et les pauvres sont victimes d'une forte criminalité qui profite de l'insécurité financière des réfugiés désespérés en provenance des autres nations.

Au cours de la dernière décennie, la production d'armes à feu et d'engins de siège s'est fortement accrue, en grande partie grâce à la grande duchesse Trietta Ricia, qui est à la fois une politicienne rusée et une brillante scientifique. Les pistolets, déjà populaires parmi les contrebandiers et les révolutionnaires de l'Étendue du Mwangi et des Chaînes, commencent à faire leur apparition au nord du Garund. Ricia développe les contacts avec le monde extérieur en exportant les fabuleuses créations d'Alkenastre au loin, attirant encore plus de clients, de vagabonds et de technologues en herbe vers sa cité-état, malgré les dangers considérables qu'impose un tel voyage.

## DÉSOLATION DE MANA

Les étendues perverties situées entre le Nex et le Geb portent les cicatrices indélébiles de quatorze siècles de conflit magique. Il y a bien longtemps, la région était renommée pour sa beauté naturelle qui inspira des œuvres d'art époustouflantes aux nains de Fort Dongun. Les nains régnèrent sur les terres entourant leur Citadelle céleste pendant des siècles, sans que les dieux-rois de l'Osirion ni les tyrans mesquins qui dirigeaient les colonies abandonnées ne les attaquent, mais lorsque l'archimage Nex entra en guerre contre le nécromancien Geb, Fort Dongun se retrouva pris entre deux ennemis implacables. Les escarmouches mineures se muèrent en affrontements entre de vastes armées, des légions de créatures artificielles, de puissants monstres convoqués et des morts-vivants affamés. Après des centaines d'années à être annexés tour à tour par le Nex ou le Geb, les nains se retirèrent dans leur imposante Citadelle céleste et firent effondrer l'entrée, laissant la région se faire dévaster au point de n'être plus que ruines arcaniques stériles.

Ente ses miasmes alchimiques, ses curieuses tempêtes chaotiques et les âmes agitées d'armées annihilées, la Désolation de Mana regorge de dangers imprévisibles que l'on ne rencontre nulle part ailleurs sur Golarion. Le paysage grouille de plantes carnivores, de tempêtes de verre brisé et de brumes empoisonnées, comme s'il s'efforçait de détruire ceux qui tentent de traverser ses étendues ou de s'y installer. À l'ouest, dans une immense région à la magie morte, le grand duché d'Alkenastre représente un véritable sanctuaire dans la Désolation de Mana et attire non seulement son lot de réfugiés, d'esclaves en fuite et de vagabonds, mais aussi un nombre croissant de marchands, de diplomates étrangers et de nains désireux de retrouver leurs cousins revenus à Fort Dongun. Les gens qui se rendent à Alkenastre ou en partent doivent non seulement affronter les terreurs de l'environnement contre nature de la Désolation de Mana, mais aussi les prédations des monstruosités perverties par la magie qui résident là, comme des mutants équipés de fusils, des soldats spectraux, des créatures artificielles déréglées meurtrières et pire encore.

Plus à l'ouest, la Désolation de Mana s'éloigne d'Alkenastre pour remonter dans les collines et les montagnes du Ravage occidental. Là, résident des tribus de géants, d'ettins et d'ogres mutants, enveloppées dans les mêmes énergies que celles qui empêchent toute magie d'affecter Alkenastre. Ces créatures brutales lancent des

pillages presque chaque été sur la cité-état et se livrent à de violentes luttes intestines lorsqu'elles ne se concentrent pas sur un ennemi commun. Après avoir souffert pendant des décennies sous les coups des gens maniant les armes à feu d'Alkenastre, les géants du Ravage occidental estiment qu'il leur faut à présent entrer de force à Fort Dongun pour piller ses richesses. Les assauts sur l'Armurerie leur ont déjà permis de se procurer des dizaines de fusils, des tas de pistolets et plusieurs canons que les plus grands géants manient comme des fusils.

À l'est, les basses terres forment une région désolée faite de collines accidentées et de dunes rocheuses appelée le désert de la Cicatrice magique. Cette zone inhospitale privée d'eau et cuite par un soleil accablant est pleine de ruines étranges antérieures à la dévastation que sema la guerre des rois-magiciens. Les habitants mutants de ces tristes ruines ont le corps déformé par les mêmes abominations arcaniques que celles qui pervertirent le paysage et se nourrissent impitoyablement des voyageurs assez fous pour traverser le désert.

L'absence de magie permet un semblant de normalité sur le territoire d'Alkenastre au niveau du Ravage occidental, mais le désert de la Cicatrice magique est constamment balayé par des courants de magie sauvage, des tempêtes surnaturelles, des déchirures dans le voile de la réalité et d'autres désastres résultant des cataclysmes sans fin de la guerre des rois-magiciens. Ces curieux effets touchent le paysage et ses habitants et il arrive qu'ils s'infiltrent même au nord jusqu'à l'Ustradi ou soient emportés dans les plaines du Geb ou du Nex par des vents peu charitables. Souvent, ces tempêtes n'ont pas de manifestation physique, mais elles peuvent aussi être accompagnées d'armées fantômes pestilentielles en marche, de bœufs cacophoniques qui résonnent pendant des heures, de pluies tranches faites de minuscules éclats de métal ou d'autres phénomènes horribles.

## GEB

Trois cents ans après la chute des célèbres quatre pharaons de l'Ascension, le pieux tyran Kénaton apporta un semblant de stabilité à l'empire en déclin, débarrassant l'Osirion de ses ennemis et raffermissant son emprise sur ses provinces éloignées. Au lieu de disparaître au-delà de l'horizon pour un exil éternel, Geb, un nécromancien maléfique, se rendit dans la colonie la plus au sud de l'Osirion, la conquit et lui donna son nom avant de la refaçonner à son image nécrotique. Des décennies après son accès au pouvoir, il entra en conflit avec l'archimage Nex, qui avait uniifié un pays dans les plaines situées au nord du royaume du nécromancien, lui coupant l'accès par voie de terre aux marchés de la route Dorée. En -892 AR, les ambitions territoriales de Nex et Geb générèrent un conflit ouvert catastrophique qui allait durer des siècles.

La guerre atteignit un terrible apogée lorsque Geb dévasta les terres de Nex, affamant la population et mettant l'archimage aux portes de la défaite. Nex riposta par une série de cataclysmes magiques qui tuèrent des milliers et des milliers de Gebbites. Affolé par l'ampleur de la dévastation, Geb rani-ma tous les morts pour lever une grande armée de morts-vivants qu'il envoya de suite au nord. En 576 AR, après près d'un millier d'années d'une guerre mutuellement destructrice, les armées mortes-vivantes de Geb firent une dernière percée vers Quantum et atteignirent les murs du palais de Nex, le Bandeshar. Une fumée jaune empoisonnée asphyxia la capitale de l'archimage et tua des milliers de gens, mais Nex s'échappa apparemment dans un demi-plan appelé le Refuge de Nex et n'en revint jamais. Malgré sa victoire apparente, Geb était persuadé que son vieil ennemi avait survécu et il passa les décennies suivantes en proie à un amer ressentiment, attendant en vain ce qu'il pensait être le retour imminent de Nex. Les serviteurs de Nex, appelés les seigneurs de l'Arc du Nex, se montrèrent aussi très résilients et, à sa grande frustration, repoussèrent de nombreuses attaques sur le Bandeshar destinées

## LES SEIGNEURS SANGLANTS DU GEB

Les sinistres administrateurs nécromantiques du Geb dirigent le pays depuis l'immense pyramide centrale de Méchitar, appelée le Cinérarium. Une légion de nécromanciens inférieurs, de chevaliers tombaux, de squelettes, de zombis, de goules et de blèmes est au service de ces seigneurs Sanglants en tant que garde de la ville de Méchitar, mais en général, la sombre réputation de la classe dirigeante du Geb suffit à tenir la population en respect. Les citoyens obéissent aux soixante nécromanciens, mais les querelles internes, les intrigues et les assassinats au sein de ce gouvernement sont entrés dans la légende. Après le départ d'Arazni, ces luttes intestines se sont intensifiées, la plupart des seigneurs Sanglants survivants se disputant pour prouver leur loyauté envers Geb en tuant tout collègue présumé avoir été un peu trop proche de son ancienne reine.



## LES MAISONS DE LA PERFECTION

Les quatre monastères les plus importants et influents de Jalmeray sont appelés les maisons de la Perfection. Là, maîtres et

élèves se consacrent à la tâche infinie consistant à perfectionner son esprit et son âme selon les enseignements d'Irori.

### Monastère de la Flamme qui ne vacille pas.

Anandala, le grand maître sans âge de cette maison remplace le combat physique que favorisent les autres maisons par une philosophie occulte.

### Monastère des Vagues qui ne se brisent pas.

Cette maison rétablie lors de la dernière décennie favorise un style défensif qui imite le flot de l'eau quand elle franchit un obstacle.

### Monastère du vent qui se déploie.

Les adeptes du Vent qui se déploie s'arment seulement de « l'air lui-même » et se spécialisent dans les techniques de combat à mains nues, transformant leurs corps en armes mortelles.

### Monastère du Fer qui ne plie pas.

Les adeptes du Fer qui ne plie pas maîtrisent

l'arsenal des armes monastiques, en particulier celles faites de métaux terrestres. Cette maison très respectée a remporté deux victoires consécutives dans le défi du Ciel et du Paradis.

à sceller Nex pour l'éternité. Enfin, en 632, Geb ne put plus supporter ses tourments et mit fin à ses jours par un suicide rituel. Mais même dans la mort, sa haine ancrera son âme sur Golarion où il devint un fantôme.

La société gebbrite se dédia alors entièrement à la nécromancie. Des milliers de fanatiques dévoués à Geb se suicidèrent aussi pour lier leurs âmes mortes-vivantes à leur souverain fantomatique, lui jurant une fidélité éternelle dans cet ultime acte d'obéissance. Aujourd'hui, plus de 4 000 ans plus tard, la société gebbrite est majoritairement composée de morts-vivants et la plupart des vivants du royaume sont soit des esclaves, soit de la nourriture. Un corpus complexe de documents légaux appelé les « lois des Morts » protège les droits des mortels et des morts-vivants intelligents du Geb en régulant l'alimentation des morts-vivants voraces, en interdisant certains aspects de la nécromancie, en condamnant la canalisation d'énergie positive et en spécifiant comment traiter et entretenir les esclaves vivants comme morts-vivants. Ces règles protègent nominalement les vivants (appelés les « Vifs » dans les lois des Morts) contre les attaques des morts affamés. Mais les goules de la basse noblesse du Geb et quelques vampires insatiables ne se considèrent pas liés par ces lois et risquent souvent des poursuites légales et une mort définitive pour assouvir leur glotonnerie.

Par décret royal, à moins d'une spécification contraire, tous les mortels qui meurent sur le sol du Geb sont réanimés sous forme de morts-vivants décérébrés et envoyés travailler dans les riches champs du pays ou les luxueux manoirs urbains. Afin d'éviter un tel destin, les mortels qui ont des affaires à traiter au Geb veillent souvent à s'assurer d'être changés en morts-vivants intelligents s'ils veulent à périr. La plupart des mortels évitent tout bonnement de se rendre au Geb. Les nécromanciens mortels sont une exception, en grande partie parce qu'ils savent comment se protéger de la dépravation de la noblesse du Geb. Les nécromanciens les plus puissants et les plus ambitieux du Geb rejoignent les rangs des seigneurs Sanglants, les soixante appentis que Geb entraîne personnellement à la capitale et charge de gérer les affaires quotidiennes du royaume. Autrefois, les seigneurs

Sanglants étaient tous des mortels, mais ils comptent aujourd'hui une majorité de morts-vivants, dont des vampires, des âmes-en-peine, des momies, des ombres et des liches.

Geb ne cherche pas à entrer en conflit avec les autres pays, malgré les attaques effrontées que lancent souvent des héros en herbe dans l'espoir de détruire le royaume des morts-vivants. Les tensions avec le Nex s'apaisèrent une fois son dirigeant loin de Golarion et les récoltes moissonnées par les zombis et vendues au nord font parties des exportations les plus prospères du pays. Les morts-vivants de la classe dirigeante du Geb ne vieillissent pas, ils peuvent se permettre de jouer sur le long terme et de se montrer patients, ourdissant des complots politiques qui s'étendent sur des siècles et se plongeant bien plus profondément que quiconque ne s'en rend compte dans les méandres de la politique internationale de la mer Intérieure.

Au cours des derniers siècles, Geb s'est retiré des affaires courantes, laissant la gestion du quotidien entre les mains très capables de sa reine-liche prisonnière, Arazni. Arazni était jadis le héraut d'Aroden, que Geb releva cruellement d'entre les morts pour lui faire payer les attaques que les paladins du Dernier-Rempart lançaient régulièrement contre son pays. Elle régna des siècles sur le Geb avant de fuir ce royaume et son dirigeant. Arazni disparue et Geb plus certain que jamais que Nex est sur le point de revenir, il reprend un rôle bien plus actif dans le gouvernement de son

MONASTÈRE DE LA FLAMME  
QUI NE VACILLE PAS

## RELATIONS

Le conflit central de la région, la guerre millénaire entre les rois-magiciens Nex et Geb, s'est apaisé il y a quelques siècles, laissant les deux pays plus que prêts à se défendre contre toute personne qui oserait les défier. Les Terres impossibles sont donc, pour l'instant, exemptes de guerres internes et, bien que personne au Nex, à Jalmeray et à Alkenastre ne désire développer ses relations avec le Geb, les trois s'entendent suffisamment bien pour que la région reste relativement paisible.

Le pays. Les macabres avenues de Méchitar grouillent de processions squelettiques qui célébrent en public la renaissance de Geb et l'on sait que les agents du roi-fantôme rassemblent des ingrédients rares dans le monde entier pour ce qui semble être une série de rituels nécromantiques obscènes à célébrer lors de cérémonies de grande ampleur. Loin du reclus mélancolique qui cherchait une solution dans le suicide, Geb est aujourd'hui en train de préparer son royaume immortel et sa personne à un grand destin.

**JALMERAY**

L'île-état de Jalmeray était autrefois le domaine du légendaire maharajah vudraine Khiben-Sald. Ce maharajah fut jadis un des invités favoris de l'archimage Nex, mais il ne fut rapidement plus le bienvenu à la cour de Nex car l'archimage se mit à penser que son nouvel ami tenait plus du rival potentiel et de la distraction. Pour résoudre ce problème sans conflit, il lui offrit l'île de Jalmeray comme domaine privé. Khiben-Sald finit par rentrer dans son pays natal et laissa seulement derrière lui de glorieux monuments et des génies invoqués. Après cela, la nation insulaire changea deux fois de mains. Les seigneurs de l'Arc, qui avaient été exilés suite à la lutte de pouvoir liée à la disparition de Nex se réfugièrent à Jalmeray, malgré la résistance que leur opposèrent les génies restés après le départ de Khiben-Sald. En 2822 AR, une vaste flotte composée de centaines de rajahs vudrains arriva et affirma que Jalmeray leur appartenait. Ils présentèrent des documents attestant de leur parenté avec Khiben-Sald et de leur droit de propriété sur l'île. Comme les seigneurs de l'Arc du Nex refusaient, les Vudrains convoquèrent une armée de génies qui coula tous les bateaux des seigneurs sauf un. Ensuite, les Vudrains défirent les sceaux de leurs antiques monuments et ranimèrent leurs gardiens d'autremonde.

Aujourd'hui, Jalmeray est une fenêtre sur l'est, un bastion de la culture vudraine à la frontière de la mer Intérieure. Des merveilles architecturales se combinent avec une puissante magie pour créer des villes aussi belles que luxueuses, comme la capitale, Niswan, la ville pagode aux nombreux étages. Les étrangers qui sont attirés par les paysages uniques de Jalmeray découvrent une culture amicale et accueillante, ce qui fait de l'île une destination très populaire pour tous ceux qui peuvent se payer le voyage. Les vieilles familles nobles, les puissants mystiques et les estimés maîtres des monastères veillent sur les habitants et les visiteurs, rendant un hommage de façade au monarque alors qu'en réalité ils gèrent eux-mêmes les affaires quotidiennes.

La majorité de la population a des origines vudraines, mais toutes sortes de gens et de créatures parcourent les rues de Jalmeray et beaucoup sont des visiteurs venus de contrées lointaines. Des génies et des élémentaires, héritage des temps passés, protègent les cités et entretiennent les beautés naturelles du pays pour lui donner la splendeur qui fait sa renommée dans le monde entier. Des humains et des génies vivants côte à côte pendant des générations ont donné naissance à une grande population de génierins qui possèdent une étincelle de puissance élémentaire en eux. Les garudas et les nagas envoient des émissaires auprès du monarque de Jalmeray tandis que les rakshasas et les asuras se cachent en ville et s'efforcent de briser la vie des pieux habitants à force de tentations.

Mais malgré toutes les merveilles de Jalmeray, la population reste victime des sombres aspects du pays. En un lieu où le merveilleux est monnaie courante, les gens subissent souvent des malédictions tout aussi incroyables et ceux qui ne parviennent pas à se défaire de ces horribles magies n'ont pas d'autre choix que de se rendre



## LES SEIGNEURS DE L'ARC DU NEX

Les seigneurs de l'Arc du Nex étaient à l'origine des domestiques et apprentis mineurs du grand archimage. Au cours des quatre millénaires qui suivirent le départ de Nex, leur puissance et leur influence ne cessa de croître dans toute la mer Intérieure et au-delà. Ils façonnent la politique du conseil des Trois et des Neuf, guident la prochaine génération d'incantateurs d'Absalom via l'Arcanarium et servent ostensiblement de loyaux conseillers dans les cours royales d'Oppara jusqu'à Azir, donnant leur avis sur des affaires allant de la défense du Molthune contre le Tyran qui Murmure jusqu'aux meilleures routes maritimes à emprunter pour d'opportunistes pirates des Chaînes. Les gens qui ont consacré leur vie à l'étude des journaux secrets de Nex et ont retroussé à la main ses grimoires originaux ont parfois une révélation sur les secrets arcaniques de Golarion et du Grand Au-delà. Chez ces adeptes, ce savoir se manifeste et se concentre souvent sous la forme d'un œil arcanique unique.

sur une île laissée en quarantaine au nord de Jalmeray. Ceux qui naissent en présentant des signes de souillure par de maléfiques asuras ou rakshasas connaissent un destin plus cruel encore et mènent une vie éreintante à accomplir des tâches répugnantes comme le nettoyage des égouts.

Grâce au commerce, Jalmeray est une nation incroyablement riche, mais l'île est surtout connue pour son savoir et sa philosophie. Les connaissances académiques et religieuses se mêlent, les temples servant de bastion de l'apprentissage et de bibliothèques renfermant des copies richement illustrées de textes sacrés. Des milliers de sanctuaires dédiés à des milliers de dieux offrent des conseils écrits pour emprunter les nombreux chemins menant à l'illumination. Les villes de Jalmeray possèdent des écoles prestigieuses dans tous les domaines possibles et imaginables, de la magie à la poésie en passant par les intrigues politiques et la séduction. Les célèbres monastères de l'île, désignés sous le nom collectif de maisons de la Perfection, exportent les doctrines du développement physique, mental et spirituel dans tout l'Avistan, le Casmaron et le Garund.

Ces maisons sont aussi le cœur de l'une des fiers traditions de Jalmeray : des arts martiaux exemplaires. Des élèves de toute la mer Intérieure viennent sur l'île pour relever les défis que proposent les maisons. Ceux qui le désirent peuvent mettre leur valeur à l'épreuve lors d'une série de compétitions apparemment impossibles contre des émissaires des éléments eux-mêmes : une course contre la vitesse du vent d'un djinn, une lutte contre la puissance des montagnes d'un shaitan, un concours d'esprit contre l'intellect incandescent d'un éfrit ou d'autres épreuves toutes aussi fantastiques. Les rares champions qui parviennent à accomplir ces tâches sont entraînés et poussent leurs corps à l'apogée de la perfection physique et mentale, atteignant l'équilibre spirituel et ouvrant leur esprit pour transcender les limites habituelles du potentiel des mortels. Une fois par décennie, les maisons de la Perfection se retrouvent pour une rencontre amicale lors d'un grand tournoi appelé le défi du Ciel et du Paradis. Les élèves se mesurent lors d'épreuves de connaissances historiques, d'escrime, de techniques de combat à mains nues, de maîtrise de soi, de compétences arcaniques et autres disciplines ésotériques. Thakur Kharwan et sa vaste légion de conseillers appelée le Maurya-Rahm sponsorisent d'autres compétitions, comme le duel céleste solennel des Maîtres, qui attire des combattants de la mer Intérieure, mais aussi du monde entier.

## NEX

L'archimage Nex était un arcaniste avide, bien décidé à laisser son empreinte sur un monde récemment rempli de nouvelles opportunités. Son ascension se produisit au cours des siècles qui suivirent le retrait de l'Osirion de ses provinces de l'est du Garund. Poussé par le genre d'ambition qui valut son nom à l'âge de la destinée, Nex perfectionna sa magie pour régner sur l'importante cité-état de Quantum, située à l'embouchure du puissant Ustradi. De là, il conquiert rapidement les villes voisines, Écanus et Oenopion et unit ses terres en un nouveau royaume auquel il donna son nom.

Au fil des siècles suivants, Nex voyagea à travers le monde et le Grand Au-delà, établissant des théories sur la magie qui restent encore fondamentales de nos jours. Il ramena les trésors récoltés lors de ses aventures dans son royaume et initia des centaines de magiciens impatients aux découvertes magiques secrètes pillées sur d'autres mondes. Il utilisa une magie aussi puissante que des souhaits pour améliorer son royaume et le protéger. Confiant après tant de succès, il continua de faire avancer ses armées de créatures mécaniques vers le sud, vers les terres fertiles d'une colonie agricole que l'Osirion avait abandonnée... et qui était à présent le domaine d'un seigneur-nécromancien : Geb.

## DÉSOLATION DE MANA

## ŒIL DES SEIGNEURS DE L'ARC

Les seigneurs de l'Arc du Nex maîtrisent une magie unique.

## ŒIL DES SEIGNEURS DE L'ARC ◆ DON 2

PEU COURANT GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis expert en Arcanes, Sens arcanique ;

Fréquence 1/jour ; Accès. Vous êtes membre des seigneurs de l'Arc du Nex.

Un troisième œil incandescent s'ouvre sur votre front. Il peut rester ouvert jusqu'à une minute. Vous pouvez le fermer avant cela avec une action unique dotée du trait concentration. Il peut rester ouvert 2 min si vous êtes maître en Arcanes et 5 min si vous êtes légendaire. Tant que l'œil est ouvert, vous bénéficiez des avantages suivants : vous gagnez les effets du sort arcanique inné détection de la magie issu de votre Sens arcanique au début de chacun de vos tours, sans avoir besoin de le lancer ; vous gagnez vision dans le noir ; vous gagnez un bonus de statut de +2 aux tests de Perception pour Chercher une créature non détectée ou cachée et au DD de vos tests de Perception contre Se cacher et Être furtif. Une fois que votre troisième œil se ferme, vous êtes ébloui pendant aussi longtemps que vous l'avez gardé ouvert.

La guerre qui fit rage sans relâche entre le Nex et le Geb dura des centaines d'années, chaque magicien prolongeant son existence et tentant de détruire l'autre à l'aide de séries d'attaques magiques de plus en plus cataclysmiques. Lors de cette escalade, Geb et ses sinistres fidèles menèrent des rituels qui corrompirent les terres rurales du Nex, dénudant ses forêts en un instant et ravageant à jamais ses plaines. Les magiciens du Nex érigèrent des barrières magiques pour protéger leurs cités, mais au-delà de ces murs, le paysage devint stérile. Cette antique malédiction persiste encore de nos jours, une des nombreuses cicatrices que le conflit millénaire des magiciens infligea au monde.

Ironiquement, une fois la majorité de son royaume détruit, Nex eut plus de temps pour étudier et perfectionner son art. Il finit par atteindre une véritable immortalité en créant un demi-plan personnel en un point du flux de l'énergie multiverselle, un domaine de puissance presque illimitée qu'il appela le Cœur de Nex. Il détacha un éclat du Cœur pour créer la tour de Nex, un édifice de plus d'un kilomètre de haut dans les faubourgs d'Absalom, ainsi que le Refuge de Nex, un sanctuaire surnaturel dans le sous-sol de son palais personnel, le Bandeshar. Le Cœur était relié au Refuge et à la tour pour former un vaste complexe multidimensionnel. En 576 AR, avec une armée gebbrite aux portes de Quantum et des bancs de vapeur empoisonnée dans les rues de la capitale, Nex se retira dans son refuge et personne ne le revit.

Depuis, diverses factions se sont succédé à la tête du pays, chacune prétendant représenter les plans que l'archimage avait prévus pour ses sujets et ses projets avant de les abandonner. Le controversé conseil des Trois et des Neuf s'efforce de maintenir un consensus entre les sectes querelleuses de Nex et a réussi à empêcher quiconque de conquérir le Nex depuis le départ de son fondateur.

La guerre ouverte avec le Geb s'apaisa au cours des siècles suivant le départ de Nex et aujourd'hui, les deux pays connaissent une trêve fragile. Les seigneurs de l'Arc du Nex (les descendants des apprentis du magicien et de ses domestiques qui prétendaient détenir ses écrits personnels et donc être les mieux placés pour comprendre ses désirs) affirment que l'archimage serait atterré de voir son pays en paix avec son ennemi mort-vivant et disent que la réouverture des portails magiques menant au Refuge de Nex est un signe certain que l'antique conflit est sur le point de s'embraser de nouveau.

Quantum, la capitale du Nex, est une métropole cosmopolite comptant près de 80 000 âmes (pas toutes mortnelles), des palais monumentaux, des tours d'une hauteur vertigineuse et des rues grouillant de toutes sortes d'humains et de créatures qui seraient considérées comme des monstres partout ailleurs sur Golarion. Le conseil des Trois et des Neuf dirige le pays depuis le Bandeshar. Ce que beaucoup interprètent comme le retour imminent de Nex en personne génère une grande nervosité et des schismes politiques significatifs au sein du conseil qui semblent sur le point de dégénérer en guerre de subterfuges. De l'autre côté d'une étendue stérile et harcelée par les hors-la-loi, les alchimistes d'Oenopion fabriquent les étranges elixirs et potions si importants pour l'économie du pays. Cette ville sordide dispose d'une impressionnante usine de fabrication de golems et d'une colonie de vases installée au bord d'un vaste lac pestilental au centre de la ville. Ces vases disposent d'un esprit de ruche intelligent, capable de faire de puissantes divinations tandis que la colonie permet de se débarrasser des objets magiques défectueux, des golems ratés et des ennemis de l'état. Écanus est une immense ville fortifiée, centre de la vaste armée du Nex. Des mages de bataille formés à la guerre et aux évolutions tactiques composent l'épine dorsale de la force mobile et bénéficient de renforts sous la forme de bêtes cauchemardesques issues des immenses forges de la chair de la ville.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés pour des personnages provenant de la région des Terres impossibles.

### BRICOEUR D'ALKENASTRE

Vous êtes si dévoué aux recherches scientifiques de votre Alkenastre natale que vous comprenez facilement les innovations mécaniques et chimiques.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance de l'ingénierie. Vous gagnez le don de compétence Artisanat alchimique.

### CROISÉ DU GEB

Vous avez grandi en estimant que l'existence de la nation morte-vivante du Geb était une atrocité et vous vous êtes entraîné afin de participer un jour à sa destruction et d'apporter le repos éternel à ses habitants. L'étude de Pharsma, Urgathoa et d'autres divinités et philosophies liées aux morts-vivants a joué un rôle clef dans votre préparation.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissance des morts-vivants. Vous gagnez le don de compétence Étudiant du droit canon.

### HISTORIQUE

## EN QUÊTE DE PERFECTION

### HISTORIQUE

Vous désirez perfectionner votre corps et votre esprit selon la tradition des maisons de la Perfection de Jalmeray, affinant vos aptitudes acrobatiques et vos facultés mentales en vue d'une vie passée à repousser les limites du possible.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Acrobaties et Connaissance de la guerre. Vous gagnez le don de compétence Chute féline.

### MYSTIQUE NEXIEN

### HISTORIQUE

Vous avez été initié aux mystères nexiens et aux philosophies des seigneurs de l'Arc du Nex, ce qui vous aide à comprendre les mécanismes arcaniques de l'existence.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Arcanes et dans une compétence de Connaissance liée à un plan de votre choix (autre que le plan matériel). Vous gagnez le don de compétence Sens arcanique.

### RÉFUGIÉ DE LA DÉSOLATION DE MANA

### HISTORIQUE

À force d'être exposé à l'influence corruptrice des curieuses énergies de la Désolation de Mana, votre essence innée a été pervertie. À présent, vos interactions avec les objets magiques donnent des résultats imprévisibles et vous êtes devenu expert en matière de survie dans des conditions naturelles aussi bizarres qu'hostiles.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Arcanes et Connaissance des étendues sauvages. Vous gagnez le don de compétence Usurpation d'objet magique.

### SOIGNEUR DE VASES D'OEНОПИОН

### HISTORIQUE

Votre période d'apprentissage dans l'une des académies arcaniques et alchimiques peu orthodoxes d'Oenopion vous a doté de vastes connaissances ésotériques relativement fiables et d'un profond ressentiment né d'innombrables heures passées à nettoyer les enclos des vases et à donner de pauvres créatures sans défense à manger à des gelées et des poudings affamés vomissant partout.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance des vases. Vous gagnez le don de compétence Savoir douteux.

### VIF

### HISTORIQUE

Pour rester en vie parmi les morts-vivants voraces et comploteurs du Geb, il faut connaître en détail leurs motivations, leurs capacités et leurs faiblesses. Bien souvent, il faut aussi savoir se créer des alibis et raconter des demi-vérités capables d'influencer un cœur qui ne bat plus.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Charisme ou de Constitution, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissance des morts-vivants. Vous gagnez le don de compétence Menteur charismatique.



## ÉTUDIANT EN PERFECTION

Vous avez étudié les arts martiaux dans une des maisons de la Perfection de Jalmeray.

### COUP PARFAIT

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévotion d'étudiant en perfection

Vous gagnez le sort de ki coup parfait. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

DON 4

### DÉVOTION D'ÉTUDIANT EN PERFECTION

DON 2

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

**Prérequis** poings puissants ou expert en attaques à mains armées ; membre d'une maison de la Perfection ; **Accès**. Vous êtes de Jalmeray. Vous avez appris les techniques martiales de votre maison de la Perfection. Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Acrobatie ou Athlétisme et dans la compétence Connaissance de la guerre ; si vous êtes déjà qualifié vous devenez expert. Vous gagnez le don de classe de moine Frappe ki, qui vous donne le sort de ki frappe ki et une réserve de focalisation de 1 point, que vous pouvez recharger grâce à l'activité Refocaliser, comme les moines. Vos sorts de ki issus d'Étudiant en perfection sont des sorts occultes.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype étudiant en perfection.

### PARFAIT ADEpte DU KI

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévotion d'étudiant en perfection

Vous gagnez le sort de ki adapté à votre maison de la Perfection : révélation de la flamme qui ne vacille pas pour la Flamme qui ne vacille pas, avancée de la vague qui ne se brise pas pour les Vagues qui ne se brisent pas, ruée du vent qui se déploie pour le Vent qui se déploie, protection du fer qui ne plie pas pour le Fer qui ne plie pas. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

### SORTS FOCALISÉS D'ÉTUDIANT EN PERFECTION

#### AVANCÉE DE LA VAGUE QUI NE SE BRISE PAS

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ÉVOCATION | EAU

**Incantation** ♦ verbal

Zone cône de 4,5 m

**Jet de sauvegarde** Vigueur

Une puissante vague jaillit de votre main et repousse vos adversaires. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur. Si une créature repoussée par avancée de la vague qui ne se brise pas devrait traverser une barrière solide ou une autre créature, elle s'arrête en la heurtant et subit 3d6 points de dégâts.

**Succès.** La créature n'est pas affectée.

**Échec.** La créature est bousculée sur 3 m.

**Échec critique.** La créature est bousculée sur 9 m.

**Intensifié (+1).** Les dégâts subis par une créature repoussée dans une barrière solide augmentent de 1d6.

#### COUP PARFAIT

FOCALISÉ 2

PEU COURANT | DIVINATION | FORTUNE

**Incantation** ♦ verbal ; **Déclencheur.** Vous ratez une Frappe avec une attaque à mains nues.

Vous faites appel à la perspicacité obtenue lors de votre entraînement pour gagner en précision. Relancez le jet d'attaque raté et conservez le nouveau résultat.

#### RÉVÉLATION DE LA FLAMME QUI NE VACILLE PAS

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ABJURATION

**Incantation** ♦ verbal ; **Conditions.** Votre action précédente est une Frappe à mains nues réussie.

**Cibles** la créature que vous avez touchée

**Durée** 2 rounds

Vous illuminisez votre adversaire d'une flamme révélatrice. Le MJ fait un test de contre en secret contre chaque illusion affectant la créature. Sur un succès, vous supprimez l'illusion pour la durée, mais ne mettez pas un terme à l'effet.

#### PROTECTION DU FER QUI NE PLIE PAS

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ABJURATION

**Incantation** ♦ verbal

Vous envoyez des vagues de ki protecteur à la surface de votre corps, afin de le renforcer contre les coups. Du moins jusqu'à ce que vos ennemis les dissipent. Vous gagnez 15 points de vie temporaires, qui persistent au maximum 3 rounds.

**Intensifié (+1).** Les points de vie temporaires augmentent de 5.

#### RUÉE DU VENT QUI SE DÉPLOIE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT | ÉVOCATION

**Incantation** ♦ verbal

Vous voyagez sur les ailes du vent. Déplacez-vous deux fois en Marchant rapidement deux fois ou en Faisant un pas deux fois ou en Marchant rapidement une fois et en Faisant un pas une fois (dans l'ordre de votre choix). Vous pouvez Marcher rapidement ou Faire un pas dans les airs lors de ce déplacement. Vous vous élévez alors à un angle de 45 degrés au maximum. Si vous terminez le déplacement dans les airs, vous tombez après avoir effectué une action ou à la fin de votre tour, selon ce qui se produit en premier. Un mur de vent apparaît dans tous les espaces que vous avez quittés lors de ce déplacement et reste un round.

**Intensifié (5<sup>e</sup>).** Le mur de vent reste 3 rounds.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

# TERRES DES SAGAS

## NATIONS

### IRRISIEN (N)



Monarchie  
Capitale : Trôneblanc  
(24 900)



ROYAUME DES SEIGNEURS  
DES MAMMOUTHS (N)  
Tribal  
Capitale : Aucune



NOUVEAU THASSILON (N)  
Méritocratie arcane  
Capitale : Xin-Shalast  
(12 500)



TERRES DES ROIS DES  
LINNORMS (N)  
Monarchies tribales  
Capitale : Kalsgard (72 080)

## PEUPLES

Azlant Kellide Varisien  
Nain Shoanti  
Elfes Taldorien  
Gobelins Tianais  
Gnomes Ulfe

## LANGUES

Commun Hallit Tianais  
Nain Jotun Varisien  
Elfique Shoanti  
Gobelins Scalde  
Gnomien Thassilonien

## FACTIONS



Agitateurs



Société des  
Éclaireurs



Sczarni

## RELIGIONS



Abadar



Gorum



Cayden  
Cailéan



Lamashtu



Desna



Nocticula

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Livres/  
Connaissance



Bétail/peaux



Bois de  
construction



Objets  
magiques



Bijoux/  
Pierres  
précieuses



Fromage



Minerais



Armes/  
armures

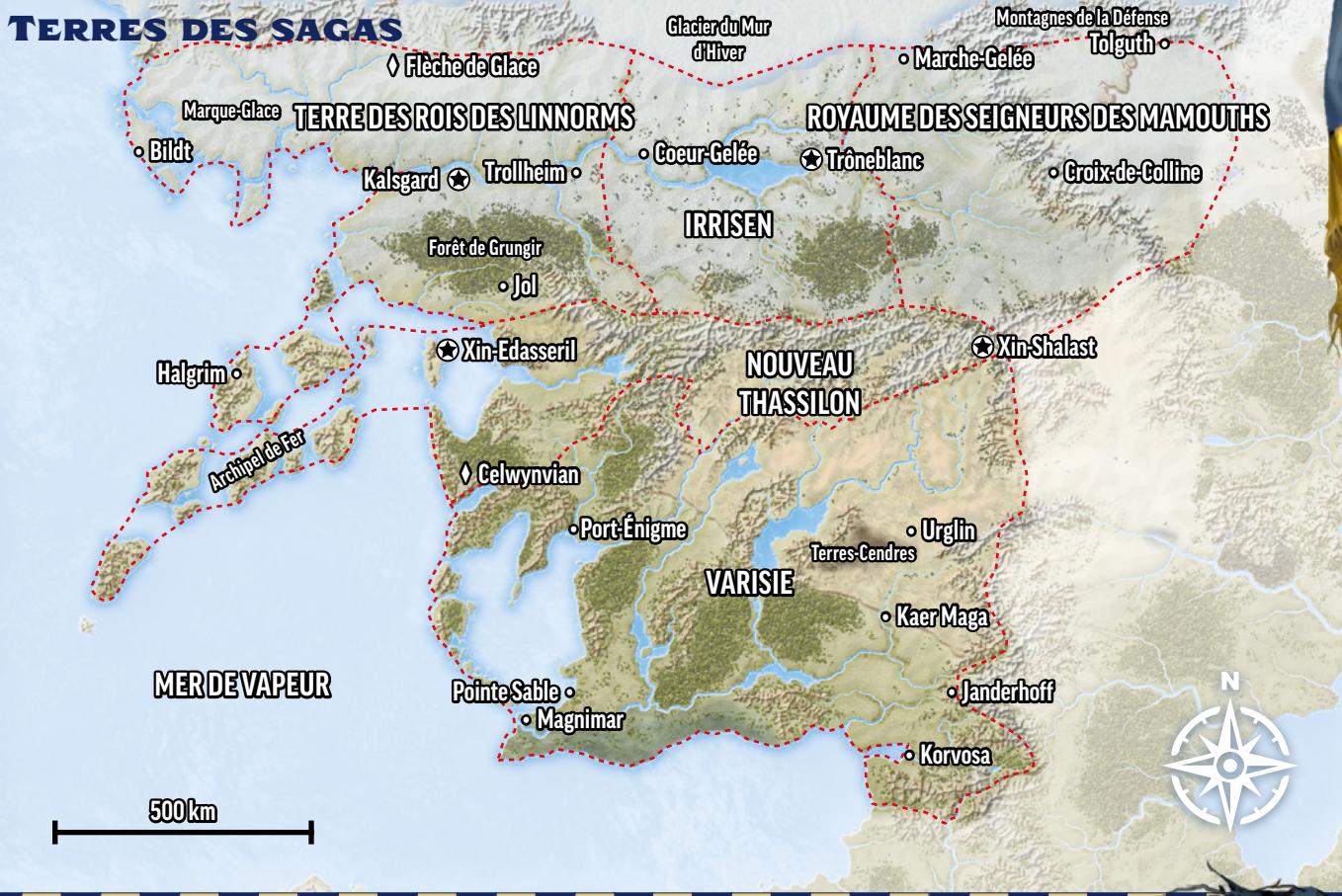


Navires



Grain/fruits

## TERRES DES SAGAS



## CHRONOLOGIE

- 5293 AR La Chute détruit le Thassilon et les seigneurs des runes se retirent du monde.
- 473 AR Le roi des linnorms Ulvass traverse la mer jusqu'en Arcadie et y fonde Valenhall comme paradis terrestre.
- 1975 AR Les drakkars ulfes pillent la côte occidentale de l'Avistan et dévastent les villes côtières de ce qui est aujourd'hui le Chéliax.
- 3313 AR Baba Yaga se rend sur Golarion, humilié les rois des linnorms en chassant les Ulfes d'une partie de leurs terres ancestrales et y fonde l'Irrisen.
- 4407 AR Le Chéliax fonde la ville de Korvosa au sud de la Varisie.
- 4507 AR Des soldats chélaxiens chassent les Shoantis des basses terres et les repoussent dans les Terres-Cendres.
- 4584 AR Des colons korvoisiens lassés de l'influence chélaxienne sur leur ville partent à l'ouest pour y fonder Magnimar.
- 4608 AR À l'aube de l'âge des prédictions perdues, des millions de gens abandonnent Korvosa pour Magnimar.
- 4613 AR Elvanna devient reine d'Irrisen.
- 4682 AR La reine Domina de Korvosa persuade l'ordre des Chevaliers infernaux de la Pointe de s'installer dans les faubourgs de sa cité.
- 4702 AR Le seigneur des runes Karzoug se réveille et commence à rassembler ses forces.
- 4704 AR Estrid la Blanche triomphe du linnorm Langue-Brûlante et le recrute au lieu de le tuer pour prouver sa valeur.
- 4707 AR Le seigneur des runes Karzoug est vaincu par un groupe d'aventuriers. Les nouvelles parlant des mystères du Thassilon commencent à se répandre en mer Intérieure.
- 4708 AR Le roi Éodred pérît, laissant Korvosa entre les mains de la reine Iléosa dont le règne est marqué par une épidémie et une grande cruauté.
- 4709 AR Une étoile filante tombe sur une île juste au sud de Port-Énigme et provoque un tsunami qui endommage la cité. Des drows apparaissent pour la première fois à la surface du monde en la ville de Port-Énigme et dans les ruines de Celwynvian.
- 4712 AR Des aventuriers de Magnimar

Le nord-ouest de l'Avistan comprend de profondes forêts, de hautes chaînes de montagnes, de vastes déserts et toundras et d'immenses marais, mais il ne se limite pas à des étendues sauvages. Cette zone reculée de la mer Intérieure possède aussi des royaumes, des clans et des cités franches, chacun doté de ses légendes et traditions. Les histoires émanant de cette partie du monde sont véritablement matière à légende, comme l'on peut s'y attendre d'une région nommée les Terres des sagas.

L'histoire des Terres des sagas commence bien avant la Chute, lorsqu'un groupe d'exilés de l'antique Azlant s'enfuit vers l'est et s'y installa. Sous l'égide d'un homme nommé Xin, ces exilés fondèrent l'empire du Thassilon, qui gagna bien vite en puissance. Il ne fallut guère de temps avant que les gouverneurs autoproclamés de Xin, sept magiciens spécialisés connus collectivement sous le nom de seigneurs des runes, ne se retournent contre leur roi et ne l'assassinent. Chacun prit alors le contrôle d'une nation thassilonienne et, au fil du temps, ils se mirent à se considérer les uns les autres comme des ennemis. Ils réduisirent des géants en esclavage pour qu'ils leur construisent d'époustouflants monuments, asservirent des dragons et des monstres pour en faire des gardiens et des héros spécialisés et régnèrent avec cruauté sur les Varisiens et les Shoantis dont ils avaient conquis les terres pour en faire leur empire.

Lorsque la Chute s'abattit sur Golarion, elle dévasta le Thassilon comme le reste du monde, mais les seigneurs des runes l'avaient anticipée. Chacun développa sa propre solution pour éviter de périr pendant l'apocalypse, mais aucun d'eux n'avait véritablement prévu l'amplitude de la dévastation à venir. Ils avaient cru émerger de leurs refuges après le cataclysme, mais au lieu de cela, ils restèrent enfermés pendant des millénaires, ni vivants ni morts.

Avec le temps, l'héritage du Thassilon s'estompa et l'on se souvint du règne des seigneurs des runes dans la tradition orale uniquement, plus comme une parabole que comme un pan de l'histoire. Les terres que ces seigneurs dominaient jadis redevinrent des étendues sauvages dans lesquelles les survivants de la Chute bâtirent leurs propres sociétés tandis que des explorateurs et des colons venus du sud construisirent des villes sur les ruines antiques. Aujourd'hui, ces terres abritent un vaste éventail de peuples et de cultures. Dans les Terres des Rois des Linnorms, le droit de régner et de mener des pillages est déterminé par la capacité du prétendant à vaincre un puissant linnorm au combat. À l'est de ce pays, en Irrisen, des générations de sorcières descendant d'une légende détiennent le pouvoir et l'hiver ne disparaît jamais. Le Royaume des Seigneurs des Mammouths occupe le nord-est des Terres des sagas, au-delà des confins de l'ancien empire thassilonien, et abrite de vaillants guerriers qui se battent à dos d'animaux de la mégafaune. À l'extrême sud de la région, le royaume frontalier que l'on appelle Varisie était autrefois le cœur du Thassilon, mais il vient de voir naître de nouvelles sagas rivalisant avec toutes celles déjà narrées.

Au cours des dernières années, la Varisie comme l'Irrisen furent le théâtre de bien du tumulte et des changements. En Irrisen, le cycle de gouvernement est brisé et n'est plus entre les mains de cabales successives de sorcières de l'hiver. Personne ne sait dans quelle direction la nouvelle reine va mener son pays. Pendant ce temps, la Varisie assista au réveil des seigneurs des runes du lointain passé du Thassilon. Des héros se dressèrent pour vaincre le premier d'entre eux, puis la majorité de ceux qui le suivirent.

## IRRISEN

L'Irrisen est connu dans toute la mer Intérieure pour être un pays de magie et de merveilles, un lieu enchanté où l'hiver ne se termine jamais, où les animaux sauvages parlent et où règnent de mystérieuses incantatrices appelées les sorcières de l'hiver. Pourtant, aucune de ces histoires ne prétend que l'Irrisen est un lieu de confort et de délices. Les parents racontent les sagas irrisenies à leurs enfants comme autant de paraboles : il faut écouter ses aînés et être sage, sinon les sorcières de l'hiver vous emporteront et vous donneront à manger à leur véritable dirigeante, la légendaire reine des sorcières : Baba Yaga. En Irrisen, ces contes de fées pour enfants sont bien plus réalistes que l'on pourrait le croire.

Baba Yaga existe bel et bien, même si elle n'est pas originaire de Golarion. Elle arriva en Avistan il y a près de 1 400 ans, en provenance d'un lointain monde inconnu, et conquit une partie des Terres des Rois des Linnorms lors d'un hiver



## IRRISEN

particulièrement rude. Elle massacra tous ceux qui lui résistèrent et réduisit les autres en esclavage. Cette conquête de l'Irrisen lui prit seulement 23 jours et, depuis, le pays est en proie à un hiver éternel.

Pendant bien des années, l'Irrisen connut de nombreux affrontements avec son voisin occidental, les Terres des Rois des Linnorms. Le souvenir de la défaite était encore cuisant dans cette fière nation et malgré le passage des siècles, les rois des linnorms et leurs sujets ne pouvaient oublier la défaite humiliante que Baba Yaga leur infligea en seulement 23 jours. La frontière entre ces deux pays fourmillait longtemps de combats et d'intrigues, mais les sceaux qui protègent l'Irrisen sont aussi puissants que les sorcières qui le dirigent.

Baba Yaga, quant à elle, ne s'attarda pas après sa victoire. Comme si seule la conquête l'avait intéressée, elle confia les rênes du pays à l'une de ses filles, une cruelle sorcière à qui elle promit la jeunesse éternelle si elle assurait la sécurité de l'Irrisen. Tous les cent ans, Baba Yaga revient pour emmener la reine actuelle avec elle, afin qu'elle l'accompagne dans ses voyages vers d'autres mondes, et assoie une nouvelle de ses filles sur le trône.

Ce schéma s'interrompit après treize reines. La quatorzième héritière se nommait Elvanna et l'on dit qu'elle était la plus cruelle d'une longue lignée de souveraines réputées pour leur cruauté. Alors que l'heure du retour de Baba Yaga approchait, Elvanna était de plus en plus persuadée qu'elle méritait de rester à jamais sur le trône d'Irrisen. Lorsque sa mère arriva, elle activa un piège vicieux qui lui permit de la capturer, puis elle employa sa magie à étendre la malédiction de l'hiver éternel aux autres pays. Seule l'intervention opportune d'un groupe de héros déjoua ses plans : ils libérèrent Baba Yaga et vainquirent Elvanna. Aujourd'hui, pour la première fois depuis sa création, l'Irrisen est placé sous le règne d'une reine qui n'est pas une sorcière de l'hiver, mais ce n'est pas forcément un signe d'espoir. La reine Anastasia est peut-être jeune, mais c'est une exilée venue du même monde que sa vieille grand-mère, Baba Yaga, qui a donc tout le potentiel nécessaire pour développer d'immenses pouvoirs. Reste à savoir comment elle choisira d'exercer ce pouvoir pour diriger l'Irrisen. Il est certain que l'Irrisen n'est pas devenu un endroit plus sûr qu'au cours des siècles passés et qu'avec des sorcières amères qui grondent à propos

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

ABDALOM  
ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

reconstruisent la Sihédon perdue. Leurs efforts font accidentellement remonter l'île de Xin des profondeurs de la mer, déclenchant un tsunami qui ravage les ports jusqu'à l'île d'Herméa.

4713 AR La reine Elvanna est vaincue après avoir tenté d'usurper l'influence de Baba Yaga en Irrisen. Anastasia lui succède en tant que première reine à monter sur le trône sans être une sorcière de l'hiver.

4718 AR D'autres seigneurs des runes se réveillent, en particulier Alaznist qui inflige de tels dégâts au flot du temps qu'elle menace la réalité avant que des héros ne parviennent à la vaincre.

Fondation du Nouveau Thassilon.

## PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques personnages publics essentiels pour la région.



### REINE SORSHEN

Sorshen, l'une des magiciennes les plus puissantes de l'ancien Thassilon, espère faire du Nouveau Thassilon un refuge pour les exilés du monde entier.



### REINE ANASTASIA

Bien qu'Anastasia vienne d'un monde lointain où la magie n'est qu'un mythe incompris, elle s'est gracieusement adaptée à son nouveau rôle de reine de l'Irrisen.



### SEIGNEUR DES RUNES BÉLIMARIUS

L'envieuse Bélimarius se raccroche aux anciennes traditions du Thassilon et se considère comme le seul véritable seigneur des runes encore vivant. Elle jalouse la puissance et les terres de Sorshen.



### SEIGNEUR-MAIRE SABRIYYA KALMERALM

Lorsque le précédent seigneur-maire de Magnimar périt dans de mystérieuses circonstances, les habitants élurent cette marchande à la langue de miel, scandalisant les nobles de la cité.

de celle qu'elles considèrent comme la « Reine Frauduleuse », le règne d'Anastasia ne durera peut-être pas aussi longtemps que celui de ses quatorze tantes.

Aujourd'hui, l'Irrisen reste prisonnier d'une glace et d'une neige qui ne fondent jamais. Même Baba Yaga semble incapable (ou du moins non désireuse) de mettre un terme à l'hiver qui enveloppe le pays. La terre reste donc éternellement gelée et occupée par des gobelins givrés, des loups arctiques, des trolls des glaces et toutes sortes de fées gelées qui représentent un danger pour tous ceux qui n'ont d'autre choix que de garder la tête basse et de se concentrer sur leur survie quotidienne. Même si les premières années du règne d'Anastasia furent moins rudes pour les Irrisenis, ils ne considèrent pas cela comme l'annonce d'un futur plus doux. La vie a toujours été dure en Irrisen et beaucoup pensent que la bonté de la nouvelle souveraine n'est qu'une ruse cruelle conçue pour redonner de l'espoir aux gens et le leur arracher quand ils commenceront à lui faire confiance. Sans parler des intrigues et de la rébellion latente des dissidents et des sorcières appartenant aux anciennes classes dirigeantes à présent mises à l'écart, les Terres des Rois des Linnorms font toujours peser une menace à l'ouest. Le souvenir de la défaite y est encore vif et avec une reine irrisenue qui n'a pas encore fait ses preuves, ce n'est peut-être qu'une question de mois avant que le pays ne lance une nouvelle invasion.

## SORTS HIVERNAUX

L'hiver éternel d'Irrisen a inspiré de nombreux sorts, mais la simplicité de la boule de neige a séduit toutes les Terres des sagas.

### BOULE DE NEIGE

ATTAQUE FROID ÉVOCATION EAU

**Traditions** arcanique, primordiale

**Incantation** somatique, verbal

**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous lancez une boule de neige compacte, gelée et propulsée par magie. La cible subit 2d4 dégâts de froid et peut-être d'autres effets, selon le résultat de votre jet d'attaque.

**Succès critique.** La cible subit le double des dégâts et un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant 1 round.

**Succès.** La cible subit la totalité des dégâts et un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses pendant 1 round.

**Échec.** Aucun effet.

**Intensifié (+1).** Les dégâts augmentent de 2d4.

### SORT 1

## NOUVEAU THASSILON

Karzoug fut le premier seigneur des runes à se réveiller après des milliers d'années en stase, piégé juste derrière les frontières de la réalité, jusqu'à ce qu'un magicien géant de pierre active par hasard le processus lui permettant de revenir. Un groupe de héros s'opposa à Karzoug et son armée de géants et les vainquit, mais ce faisant, ils ressuscitèrent l'héritage du Thassilon. Lorsque tout l'Avistan apprit que la Varisie fut jadis un puissant empire de magiciens disparus dans les limbes du temps, des aventuriers, des explorateurs, des érudits et des enquêteurs du monde entier vinrent étudier le Thassilon et apprendre de lui.

Cependant, les dirigeants des cités-états de Varisie s'inquiétèrent car sept seigneurs des runes avaient disparu pendant la Chute et si l'éveil d'un seul avait provoqué un tel chaos, que se passerait-il si les autres se réveillaient aussi ? Sur leur demande, un nouveau groupe de héros se mit en quête d'un antique artefact, la *Sihédon* à sept branches, et la reconstruisit à partir de ses fragments. La *Sihédon* avait été créée par Xin, un puissant magicien fondateur du Thassilon et contenait les secrets de la magie de cet empire, ce qui en faisait une précieuse défense contre les autres seigneurs des runes s'ils venaient à s'éveiller.

Pourtant, lorsqu'ils firent leur inévitable réapparition, les héros de Varisie et la *Sihédon* disparurent sans laisser de trace. Un nouveau groupe de héros releva ce défi : ils découvrirent ce qui était arrivé à la *Sihédon*, s'opposèrent au seigneur des runes Alaznist et l'empêchèrent d'altérer le temps lui-même et de changer les Terres des sagas en empire de colère et de souffrance. Mais ces héros eurent besoin d'aide pour accomplir tout cela et en trouvèrent en une alliée des plus inattendues : le seigneur des runes Sorshen.

## ÉCONOMIE

Les légendes forment le premier produit d'exportation des Terres des sagas. De puissants objets magiques et des traditions secrètes sont encore cachés dans les anciens tombeaux de la région et ont fait la gloire et la fortune de bien des aventuriers. En dehors de ces trésors éphémères et peu fiables, les Terres des sagas regorgent de ressources naturelles : de vastes forêts, des veines de minerai précieux encore intactes et pléthore de poisson et de gibier. Alors que les Terres des sagas jouent un rôle de plus en plus important en mer Intérieure, le contrôle de ces ressources sera sûrement un élément décisif pour guider le destin et le statut de la région.

Autrefois dirigeante de l'Eurythnée, sur la côte sud de la Varisie, Sorshen était l'un des plus puissants seigneurs des runes et après les récents événements liés à leur retour, elle fut l'une des deux seules à survivre. Elle et son alter ego, Bélimarius, s'approprieront une bande de terre peu habitée au nord de la Varisie, principalement constituée des immenses montagnes Kodar. Cette région devint le Nouveau Thassilon.

Le Nouveau Thassilon se divise en deux royaumes plus petits. Sorshen règne sur l'Eurythnée, le plus grand des deux, mais elle gouverne d'une main légère et reste très subtile dans sa manière d'influer sur la vie de ses sujets. Elle a pour conseillère et bienfaitrice son ancienne protectrice démoniaque, Nocticula, devenue récemment une véritable divinité associée à minuit, aux exilés et aux artistes. Ensemble, elles cherchent à faire de l'Eurythnée et, avec le temps, de tout le Thassilon, un pays où tous ceux qui n'ont pas d'autre endroit où aller pourront se réfugier, un état-asile pour les politiciens en exil, les artistes subversifs et les marginaux. En tant que reine d'Eurythnée, Sorshen a abandonné ses attributs de seigneur des runes et ne compte pas suivre le même chemin que ses pairs, Karzoug et Alaznist. Elle les a vus échouer dans leur tentative de régner par la force et a compris que le monde avait bien changé depuis la chute du Thassilon. Plus sage, elle accepte ce changement et s'efforce de faire du Nouveau Thassilon un pays capable de coexister en paix avec ses voisins.

Cependant, sa co-dirigeante de l'ouest ne partage pas cette vision des choses. Le seigneur des runes Bélimarius continue d'être empoisonnée par l'envie, malgré la clémence et la compréhension des héros qui auraient pu la détruire. Elle semble incapable de contempler les royaumes voisins sans éprouver de jalousie, même si son propre pouvoir est resté immense. Son premier acte majeur en tant que dirigeante fut une guerre brève, mais cruciale contre le roi Opir Huitdoigts, dont le royaume dans les Terres des Rois des Linnorms se trouvait juste au nord du sien. Sa victoire sur ce dirigeant impopulaire la plaça ironiquement sous un jour favorable, mais la gratitude de ceux qui se lassaient des manières affectées d'Opir risque d'être de courte durée. Sorshen sait que Bélimarius est un élément instable et représente sûrement le plus grand danger pesant sur le futur du Nouveau Thassilon en tant que pays pacifique des Terres des sagas. Elle s'est résignée à l'idée que ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne soit contrainte de prendre des mesures contre sa rivale, mais elle s'abstient pourtant d'afficher son désaccord en public, laissant Bélimarius forger son propre destin.

Un autre développement significatif s'est produit parmi les habitants du Nouveau Thassilon : l'évolution du titre de « seigneur des runes ». Dans l'ancien Thassilon, seules sept personnes pouvaient détenir ce titre à la fois car il était synonyme de « gouverneur » ou de « dirigeant » autant qu'un indicateur de maîtrise de la magie arcanique. Mais aujourd'hui, beaucoup commencent à explorer et étudier ce que veut dire être un seigneur des runes. Il se pourrait bien qu'avec le temps, cette notion passe de titre gouvernemental à celui de terme courant. L'une des chefs les plus loquaces et convaincante de ce mouvement est une femme nommée Aethusa, la « Reine Trois Fois Née » qui prétend être la réincarnation non pas d'un, mais de deux seigneurs des runes de jadis.

## ROYAUME DES SEIGNEURS DES MAMMOUTHS

Les robustes habitants du Royaume des Seigneurs des Mammouths sont entourés de bouleversements de toutes parts. À l'ouest, l'Irrisen vient de perdre sa reine et connaît son premier changement significatif dans la succession du pouvoir en quatorze siècles. Au sud, les orcs du Belkzen semblent sur le point de passer d'un mode de vie brutal et belliqueux à quelque chose de nouveau, leur refus de rejoindre les rangs de Tar-Baphon qui les opprime autrefois étant un catalyseur potentiel. Mais c'est à l'est du pays que le plus grand changement se produisit : la Plaie du Monde fut refermée. Grâce à cela, à chaque jour qui passe, les seigneurs des mammouths ont moins de raison de s'inquiéter. Chaque démon éliminé réduit à



## NOCTICULA

Il y a peu encore, Nocticula résidait dans les Abysses où elle régnait en tant que reine des succubes. Bien qu'elle ait forgé son histoire en assassinant d'autres seigneurs démon, elle a abandonné son empire et sa propre nature pour s'élever au-delà des Abysses en tant que nouvelle divinité. Surnommée à présent la Reine Rédemptrice, elle a renoncé à son affiliation au désir et au meurtre pour accueillir les artistes et les exilés dans son culte. Ses adorateurs (qui sont chaotiques neutres, bien que son message commence

à en toucher d'autres) sont capables de donner vie aux œuvres d'art et de manipuler l'essence de la nuit pour créer. Elle a pour symbole une lune souriante coiffée d'une couronne et une dague pour arme de prédilection. Nocticula compte de nombreux fidèles au Nouveau Thassilon et dans l'ouest de la Varisie et son culte commence à se répandre ailleurs, en particulier au Nidal où nombre de rebelles cherchent comment exprimer les merveilles de la nuit autrement qu'à travers la souffrance et la perte que Zon-

Kuthon glorifie.

présent les rangs de l'armée démoniaque, alors qu'auparavant il semblait qu'un nombre incalculable de fiétons jaillissait de la faille entre les mondes à chaque victoire mineure. Les seigneurs des mammouths sont fiers que, dans l'ensemble, la vie sur leurs terres n'ait pas changé. Ils considèrent cela comme une force, comme la preuve que leurs coutumes et traditions ont supporté l'épreuve du temps et l'ont même vaincue. Et bien que cette certitude soit empreinte d'une certaine sagesse, c'est aussi une bravade, car personne n'est sûr d'être sain et sauf dans ce rude pays.

Il suffit de regarder les seigneurs des mammouths eux-mêmes pour comprendre les dangers de la région, car ces bandes de nomades kellides sont un pur produit de leurs terres. Le pays abrite une mégafaune sauvage abondante, des glyptodonts caparaçonnés aux paresseux terrestres géants en passant par les ours des cavernes affamés et les smilodonts, mais aucun n'est aussi imposant ni aussi puissant que les mammouths qui traversent les plaines en vastes troupeaux.

Les seigneurs des mammouths ont gagné leur nom en apprivoisant ces créatures éléphantines ainsi que d'autres bêtes de la mégafaune. Elles leur servent de montures, de gardiens et de machines de guerre. Les clans des seigneurs des mammouths n'ont pas d'organisation centrale et se rassemblent plutôt en groupes familiaux étendus, plusieurs familles se rejoignant parfois pour former une assemblée. Les assemblées possèdent des territoires qui s'affrontent souvent, mais elles n'ont pas de capitale à proprement parler. Maintenant que les orcs deviennent plus pacifiques, que l'Irrisen a une reine potentiellement plus douce et que la Plaie du Monde a guéri, ces affrontements sont de plus en plus fréquents. Les seigneurs des mammouths les plus sages se rendent compte que l'absence de conflits le long de la frontière laisse les assemblées les plus violentes sans ennemi à affronter, ce qui les pousse à inventer des conflits entre elles.

Traditionnellement, les seigneurs des mammouths avaient un autre ennemi plus près de chez eux : les géants du givre. Cependant, comme les dangers plus lointains,

les géants semblent disparaître. Les plus fiers des seigneurs des mammouths attribuent cela à la supériorité de leur mode de vie, se vantant que les géants ne peuvent assister que pendant un certain temps à la victoire des « plus petits » avant de battre définitivement en retraite. Certains seigneurs ont déjà pris l'habitude de remiser les géants parmi les contes du passé, même si des preuves de leur présence sont encore éparses dans tout le pays sous forme d'armes surdimensionnées abandonnées ou d'immenses os vestiges de batailles pas si anciennes.

Pourtant, les géants n'ont pas disparu. Le plus puissant d'entre eux, le jarl Gnagorak, n'est pas un idiot, mais il n'est pas non plus bon ni miséricordieux. Avec ses géants du givre, il a passé sa vie à lutter contre les seigneurs des mammouths et les voix de ses ancêtres lui rappellent que les choses ont toujours été ainsi. Il entrevoit un jour, dans un futur relativement proche, où son peuple régnera sur ce pays où les seigneurs des mammouths se seront éteints. Pour l'instant, ce chef rusé a ordonné à ses armées de se retirer au cœur des montagnes de la Défense et de s'y tapir en attendant patiemment. Il sait que les seigneurs des mammouths considèrent que les victoires remportées derrière leurs frontières engendrent de la faiblesse et qu'ils disent être à l'origine de changements hors de leurs frontières

## EURYTHNÉE

alors qu'ils n'étaient pas dus à leurs actions, mais qu'ils avaient reçu l'aide de héros étrangers. Ainsi, il attend que les assemblées deviennent grasses et paresseuses. Alors ses armées descendront des hauteurs des montagnes gelées et s'empareront des terres qu'il estime appartenir de droit aux jotuns.

## TERRES DES ROIS DES LINNORMS

Comme dans bien des régions du nord de l'Avistan, la vie est rude pour les habitants des Terres des Rois des Linnorms. Tout ce qui n'est pas marécage gelé étant jonché de pierres et de rochers, la faim est une menace constante lors des mois d'hiver désolés. Par tradition, les habitants des royaumes des linnorms luttaient contre le cruel spectre de la faim en prenant la mer à bord de leurs drakkars si reconnaissables et en se livrant à de violents pillages sur la totalité de la côte occidentale de l'Avistan, afin de récupérer un précieux butin et des vivres. Au fil des siècles, les terres du sud se firent plus peuplées, plus organisées et donc plus dangereuses à attaquer. Alors nombre de royaumes des linnorms échangèrent leurs épées et leurs boucliers contre des outils commerciaux et cherchèrent à conclure des alliances mercantiles lors de leurs voyages au sud plutôt que de se livrer à de sanglantes conquêtes. Mais certains royaumes trouvèrent que ce renoncement aux traditions déshonorait leurs ancêtres et d'autres préférèrent simplement les pillages au commerce.

La terre inhospitalière et les rudes hivers sont loin d'être les seuls dangers des Terres des Rois des Linnorms. De vastes étendues sauvages faites de toundra rocailleuse, de forêts enchevêtées et de collines accidentées s'étendent entre les zones colonisées et abritent de nombreux monstres. Les fées capricieuses sont très répandues en ces lieux, tout comme les trolls assoiffés de sang et les géants meurtriers, les étranges bêtes enchantées capables de supplier qu'on les épargne ou de lancer de terribles malédictions et les esprits agités des morts sans repos qui hantent les lieux de leur trépas. Les linnorms restent les plus dangereuses de ces créatures. Ce sont d'immenses dragons primordiaux dotés d'une force prodigieuse. Hormis pour les plus formidables des guerriers, c'est folie que d'affronter un linnorm et même dans la mort, ces puissants dragons sont capables de lancer d'ignobles malédictions qui s'attachent à la chair et aux os de leur tueur pour le restant de ses jours. Pourtant, dans les Terres des Rois des Linnorms, celui qui aspire à régner de plein droit sur un royaume doit chercher un linnorm, l'affronter et le vaincre au combat.

Parfois, ce rite violent génère des controverses. Par exemple, personne ne vit le roi Opip Huitdoigts tuer son linnorm ; il se contenta de rentrer à Jol avec la tête tranchée d'un linnorm déjà en train de se décomposer comme preuve de son exploit. Ceux qui murmurèrent qu'il avait trouvé un linnorm mort et avait pris sa tête apprirent à garder leurs soupçons pour eux après quelques exécutions publiques épouvantables. Lorsque le Nouveau Thassilon fut fondé au sud du royaume, le roi Opip commit sa dernière erreur en lançant une série de pillages peu judicieux contre les terres du seigneur des runes Bélimarius. Après sa défaite, son royaume resta sans dirigeant, mais personne ne retrouva son corps parmi les morts du champ de bataille. Certains disent que le roi déchu se languit dans un cachot secret quelque part dans les îles de l'ouest du Nouveau Thassilon tandis que d'autres murmurent qu'il a fui dans les montagnes et rassemble à présent

## LES SEIGNEURS DES RUNES

Lorsque le magicien Xin fonda le Thassilon, il espérait créer une nation libérée des excès et de l'élitisme de l'Azlan. Son rêve vola en éclat lorsque les seigneurs des runes l'assassinèrent et prirent le contrôle de son empire. Le titre de seigneurs des runes s'est transmis à de nombreux individus au cours de l'histoire, mais voici les sept revenus assaillir Golarion à l'époque moderne : Alaznist seigneur des runes de la Colère, Bélimarius seigneur des runes de l'Envie, Karzoug seigneur des runes de l'Avarice, Krune seigneur des runes de la Paresse, Sorshen seigneur des runes de la Luxure, Xanderghul seigneur des runes de l'Orgueil et Zutha seigneur des runes de la Gourmandise.



## RELATIONS

Les plus fortes tensions en Terres des sagas sont sans nul doute entre

les Terres des Rois des Linnorms et l'Irrisen. Maintenant que le pays gelé a une nouvelle reine qui n'a pas encore été mise à l'épreuve, beau-

coup de gens dans les royaumes des linnorms cherchent à ranimer les anciennes guerres. Juste au sud,

le Nouveau Thassilon renferme ses propres dangers, car les rivales Sorshen et Bélimarius ont des visions radicalement différentes du futur. Les cités-états de Varisie continuent de gagner en influence et en célébrité auprès des pays du sud car les ports de ce pays font partie des destinations les plus lucratives et offrent les meilleures opportunités commerciales de toutes

les Terres des sagas.

une nouvelle armée avant de venir reprendre son trône. Opir n'a laissé derrière lui aucun ami désireux d'enquêter sur sa disparition ou de le ressusciter, ce qui ne fait qu'épaissir le mystère qui plane sur son destin.

Ailleurs dans les royaumes des linnorms, Estrid la Blanche bouleversa la tradition en soumettant un linnorm après l'avoir vaincu et en l'engageant à son service plutôt que de le tuer. Sa clémence envers Langue-Brûlante le linnorm provoqua d'abord un certain scepticisme, mais ses ennemis apprirent bien vite qu'une reine disposant d'un linnorm pour appuyer ses ordres est particulièrement puissante. Thira Œilcendre ne montra pas la même pitié envers le linnorm qu'elle vainquit et le tua pour monter sur le trône de la capitale, Kalsgard, après que son père, Sveinn Aigle-Sanglant fit voile à l'ouest pour accomplir une quête : prendre sa retraite dans l'après-vie sur la légendaire île de Valenhall. Le rôdeur varki Nankou causa la surprise en prenant le titre de roi des linnorms de Marque-Glace, ce qui choqua bien des guerriers ulfes. En effet, bien que personne ne puisse nier que le

nouveau roi a bien vaincu un linnorm, la plupart des Ulfes ne s'attendaient pas à ce qu'un Varki s'empare de ce qu'ils considèrent comme un titre ulfe. Le roi le plus récent est le légendaire aventurier Ostog le Non-Mort, monté sur le trône de Jol après la disparition d'Opir. Quant à savoir s'il parviendra à garder son titre de Non-Mort tout en conservant son trône, seul le temps le dira.

## VARISIE

Bien que les autres royaumes des Terres des sagas aient une histoire plus longue que celle de la Varisie en tant que nation bien établie, les événements des dernières années ont catapulté les étendues sauvages de Varisie au devant de la scène moderne. La majorité de l'antique passé de la Varisie (quand elle formait le gros de l'empire thassilonien) vient tout juste d'être redécouvert par des historiens et des érudits des temps modernes. Le Chéliax a caressé quelques années l'idée de s'emparer de cette région,

mais elle est actuellement sous le contrôle de trois autres groupes. Le plus étendu est un ensemble disparate de pèlerins et de voyageurs venus des quatre coins du monde, ce qui génère une grande diversité dans les villes de Varisie. Mais bien que ces habitants relativement nouveaux résident en Varisie depuis plusieurs générations, les Varisiens et les Shoantis indigènes les considèrent tout de même au mieux comme des « nouveaux venus ». Pour

les Varisiens, l'intégration des nouveaux arrivants fut perturbée par de nombreux heurts culturels, les préjugés et les incompréhensions compliquant les premières tentatives de vie et de travail en commun, mais par rapport à ce que vécurent les Shoantis, les interactions avec les Varisiens semblent presque idylliques. Les Shoantis eurent toujours un territoire plus réduit que celui des Varisiens sur leurs terres ancestrales et, alors que les Varisiens sont traditionnellement nomades, les Shoantis étaient plus enclins à se sédentariser et vivaient en groupes claniques appelés des quahs.

### CHEVAUCHEUR DE MAMMOUTH

Lorsque le Chéliax fonda une colonie nommée Korvosa dans une vaste baie au cœur des terres des Shoantis, là où se dressait une étrange pyramide antique qu'ils considéraient comme sacrée, de violents conflits éclatèrent entre les colons chélaxiens et les Shoantis qu'ils chassaient de leurs terres. Les colons finirent par remporter la victoire après un long et sanglant conflit. La baie se nomme à présent la baie du Conquérant et Korvosa est devenue la plus grande ville de Varisie. Les Shoantis de la région durent abandonner leur terre natale et s'exiler au nord, dans les rudes contrées nommées les Terres-Cendres. De nos jours, les Korvosiens sont encore remplis de préjugés envers les Shoantis et les exilés n'ont toujours pas pardonné aux envahisseurs chélaxiens.

D'un point de vue géographique, la Varisie se divise en deux régions distinctes. La partie nord-est est un plateau tandis que le sud-ouest se compose de basses terres avec quelques montagnes boisées, des prairies verdoyantes, des forêts luxuriantes et d'immenses marais. Korvosa est de loin la plus grande ville de à l'est des basses terres. Elle suivit toujours fièrement les traditions de ses fondateurs chélaxiens, mais ces dernières furent remises en cause il y a peu, lorsque la reine Iléosa Arabasti monta sur le trône après le décès brutal de son époux. Au début, les Korvosiens craignirent qu'elle ne soit pas apte à régner, mais ils se rendirent bien vite compte qu'ils se trompaient lourdement. Iléosa débordait d'une ambition que seule égalait sa cruauté et elle se révéla un redoutable tyran. Son règne fut de courte durée et connut une fin sanglante, mais il suffit à changer la ville à jamais. Des milliers de gens moururent sous son gouvernement, principalement à cause d'une maladie appelée le voile de sang qu'elle aida à répandre. Sa garde, les Demoiselles grises, se dispersa en groupes de mercenaires rivaux après sa défaite.

Magnimar est la ville la plus importante de l'ouest des basses terres. Des expatriés korvosiens la fondèrent sur les ruines d'un ancien monument thassilonien, un pont effondré appelé l'Irarche. Bien au nord de Magnimar, la troisième ville de Varisie est un refuge pour les pirates et autres malandrins : Port-Énigme. Cependant, la communauté la plus influente de Varisie est peut-être la petite bourgade de Pointesable, car pas moins de trois groupes de héros légendaires ont fait leurs débuts dans cette ville côtière. Le premier de ces groupes triompha du seigneur des runes Karzoug, tandis que le second (dont Ostog le Non-Mort faisait partie) finit par se rendre au lointain Osirion avant de se séparer, chacun de ses membres partant forger sa propre destinée en mer Intérieure. Le troisième groupe escorta la taverne locale, Ameiko Kaijitsu par delà la Couronne du Monde, pour l'aider à revendiquer son droit de naissance et devenir l'impératrice du Minkaï.

Le plus grand danger que la Varisie ait jamais eu à affronter de mémoire récente vient tout juste de passer. Les événements déclenchés il y a dix ans avec l'éveil du seigneur des runes Karzoug culminèrent lorsque d'autres seigneurs des runes se réveillèrent et se battirent pour le contrôle de la région. L'une des plus puissantes d'entre eux, Alaznist, s'empara d'un antique artefact qui lui permit de manipuler le temps. Sans l'intervention d'un autre groupe ayant lui aussi des racines en Varisie, Alaznist aurait fait des Terres des sagas son empire, une région dévastée par les runes.

Tous ces aventuriers laissèrent de telles traces en ce monde que l'on peut affirmer que le produit le plus important et le plus puissant que la Varisie exporte en mer Intérieure, ce sont ses héros. Cependant, le pays semble aussi produire une quantité remarquable de dangers épiques nécessitant des solutions toutes aussi épiques. Seul le temps nous révélera qui sera le prochain vil scélérat à apparaître... et qui seront ses héroïques adversaires.

## UN COMPAGNON DE LA MÉGAFaUNE

Les compagnons animaux issus de la mégafaune sont similaires aux compagnons animaux classiques de la même catégorie qu'eux, mais ils n'ont pas la même apparence et évoluent différemment. Si vous prenez un don vous permettant normalement de rendre votre compagnon féroce ou agile, le compagnon de la mégafaune aura à la place le choix entre devenir féroce ou indomptable. Un compagnon indomptable augmente son modificateur de Constitution de 2 et ses modificateurs de Force, Dextérité et Sagesse de 1. Il inflige 3 dégâts supplémentaires avec ses attaques à mains nues. Son rang de maîtrise en Athlétisme et en barde devient expert. Il apprend également la manœuvre avancée associée à son type. Si votre compagnon est de taille Moyenne ou inférieure, il grandit d'une taille. Ses attaques sont considérées comme magiques quand il s'agit d'ignorer les résistances.



## HISTORIQUES

Les historiques ci-dessous sont particulièrement adaptés aux personnages provenant des Terres des sagas.

### ENFANT DE L'HIVER

Vous ou l'un de vos ancêtres venez d'Irrisen et une étincelle de la magie glacée de cette région se manifeste en vous. Le sang des héritiers de Baba Yaga coule dans vos veines et vous vous sentez en harmonie avec les mystères et les dangers de cette terre gelée.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Arcanes et Connaissance météorologique. Vous gagnez le don de compétence Sens arcanique.

### MÉFIANCE À L'ÉGARD DES SORCIERS

Vous n'éprouvez aucune confiance ni affection pour les sorts et ceux qui les utilisent et vous avez développé un don paranoïaque pour les reconnaître. Vous êtes toujours à l'affût de la magie des sorciers et vous vous êtes entraîné à repérer les signes indiquant un esprit infecté.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

### HISTORIQUE

#### ENJÔLEUR DE MAMMOUTH

#### HISTORIQUE

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance des malédictions. Vous gagnez le don de compétence Identification de bizarries.

#### ENJÔLEUR DE MAMMOUTH

#### HISTORIQUE

Vous avez appris les secrets permettant d'apprivoiser les puissants mammouths et autres géants de la mégafaune du nord. Peut-être ces talents font-ils partie des coutumes de votre peuple ou peut-être vous êtes-vous mis en quête de ces massives créatures de votre propre chef.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance des animaux. Vous gagnez le don de compétence Dressage animalier.

### MÉFIANCE À L'ÉGARD DES SORCIERS

### HISTORIQUE

#### HISTORIQUE

Vous êtes un guerrier ulfe, redouté dans tout l'Avistan à cause des pillages impitoyables et dévastateurs auxquels votre peuple se livrait autrefois sur les côtes. Bien que cette époque soit révolue, vous avez été entraîné à frapper de terreur tous ceux qui s'opposent à vous.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance de la navigation maritime. Vous gagnez le don de compétence Regard intimidant.

### PORTEUR D'UN NOM SHOANTI

### HISTORIQUE

Vous êtes membre d'un quah shoanti et avez surmonté la cérémonie de passage à l'âge adulte, gagnant le tatouage traditionnel de votre quah et votre nom d'adulte.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou à la Sagesse, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance des quahs. Vous gagnez le don de compétence Combattant-grimpeur.

### VARISIEN ITINÉRANT

### HISTORIQUE

Vous avez passé votre jeunesse à parcourir la Varisie et d'autres pays dans les chariots aux couleurs vives d'une caravane varisienne. Vous avez entendu d'innombrables contes parlant de l'histoire et des traditions de votre peuple, ainsi que bien des chants et des histoires des gens disparates que vous avez rencontrés.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Représentation et Connaissance du cirque. Vous gagnez le don de compétence Représentation fascinante.

### VOYAGEUR THASSILONIEN

### HISTORIQUE

Vous êtes originaire de l'ancien Thassilon, vous êtes l'un des citadins ressortis du temps en même temps que la ville de Xin-Édasseril. Vous savez bien des choses qui ont été oubliées... mais aussi bien des choses qui ne sont plus vraies.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Arcanes et Connaissance du Thassilon. Vous gagnez le don de compétence Savoir douteux.



## SCARIFIÉ DES RUNES

La magie des runes du Thassilon et des nations qui en ont hérité a laissé sa marque dans votre chair. En tant que scarifié des runes, vous entretez un lien inhabituellement étroit avec cette antique magie qui forme à présent un domaine d'étude émergeant pour de petits groupes d'érudits de Varisie et du Nouveau Thassilon.

### DÉVOUEMENT DE SCARIFIÉ DES RUNES

DON 2

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

**Prérequis** qualifié en Arcanes ; **Accès**. Vous êtes originaire des Terres des sagas.

Que ce soit par votre sang (si vous êtes Varisien, Shoanti ou Nouveau Thassilonien) ou suite à une forte exposition à la magie des runes, vous êtes devenu un scarifié des runes, ces dernières luisant sur votre corps sous forme de tatouages ou de cicatrices. Il se peut que vous les ayez acquises avant d'obtenir cet archétype, mais vous êtes devenu un scarifié des runes seulement lorsque vous avez décidé d'étudier leur puissance et de puiser en elles. Vous devenez expert en Arcanes et qualifié en Connaissance du Thassilon ou expert dans cette Connaissance si vous étiez déjà qualifié.

Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts arcaniques. L'une des runes de votre corps correspond au tour de magie choisi. Vous pouvez le lancer comme un sort arcanique inné.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype scarifié des runes.

### RUNE DE GARDE

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de scarifié des runes

Vos runes génèrent un effet protecteur contre une école de magie spécifique. Choisissez-en une autre que la divination. Une rune correspondant à cette école se dessine sur votre corps et vous gagnez un bonus de circonstance de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de cette école.

### RUNE DE SORT

DON 4

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de scarifié des runes

Les runes de votre corps vous confèrent plusieurs pouvoirs magiques. Choisissez un sort arcanique de niveau 1. Une rune lui correspondant se dessine sur votre corps. Vous pouvez le lancer comme un sort inné une fois par jour. Au niveau 6, vous gagnez une rune de sort correspondant à un sort arcanique de niveau 2 et au niveau 8 une rune correspondant à un sort arcanique de niveau 3.

### RUNE DE SORT SUPÉRIEURE

DON 10

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Rune de sort

Vous obtenez des runes de sort plus puissantes. Vous gagnez une rune de sort correspondant à un sort arcanique de niveau 4. Au niveau 12, vous gagnez une rune de sort correspondant à un sort arcanique de niveau 5 et au niveau 14 une rune correspondant à un sort arcanique de niveau 6.

## RUNE VIVANTE

DON 6

ARCHÉTYPE

**Prérequis** Dévouement de scarifié des runes

Vous avez établi un lien entre les runes de votre corps et la magie des pierres runiques, ce qui vous permet de placer une rune d'armure dans votre chair. Votre corps ne peut recevoir qu'une seule rune de propriété. Vous ne pouvez pas y dessiner une rune ayant comme condition requise un type ou une catégorie d'armure, ni une rune affectant l'armure et non son porteur. Si vous portez une armure, vous gagnez les effets de la runes en plus des effets de cette armure.



GUIDE DU MONDE

PRÉSENTATION

ABDALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

ANCIEN CHÉLIAX

ÉTENDUE DU MWANGI

HAUTES MERS

OEIL DE L'EFFROI

ROUTE DORÉE

ROYAUMES ÉTINCELANTS

TERRES BRISÉES

TERRES IMPOSSIBLES

TERRES DES SAGAS

## GLOSSAIRE ET INDEX

Cet appendice présente de brèves explications et des références de pages pour le contenu de ce livre, dont les nouvelles règles, les lieux, les divinités, les organisations, etc. Les nouvelles règles sont indiquées par un astérisque (\*).

**Abadar.** Dieu loyal neutre des villes, de la loi et de la richesse. Appelé le Maître du Premier Coffre. *Livre de base Pathfinder* p. 437

**Absalom.** Ville la plus grande de la mer Intérieure, située sur l'île de la Pierrétoile, fondée par Aroden. p. 12-23

**Abyssal.** Réputé être la première langue développée dans la Sphère extérieure. Communément parlé par les démons.

**Accès.** Il faut un accès pour obtenir certains pouvoirs, dons et autres options peu courants. Un personnage peut les choisir s'il remplit la condition d'accès. p. 10

**Achaekek.** Dieu loyal mauvais des assassins, des punitions divines et des Mantes rouges. Appelé Celui-qui-marche-dans-le-sang. p. 53

**Âge des prédictions perdues.** L'âge entraîné par la mort d'Aroden, allant de 4606 AR à aujourd'hui.

**Âge des ténèbres.** L'âge suivant la Chute, allant de -5293 AR à -4294 AR.

**Agent des Éclaireurs\*** (archétype) p. 23

**Agitateurs.** Organisation rebelle connue pour les actes audacieux de ses membres et leurs combats contre l'oppression.

**Alkenastre.** Cité-état située au centre de la Désolation de Mana. Connue pour ses technologies uniques, dont les armes à feu. p. 110-112

**Andoran.** Nation relativement jeune du sud de l'Avistan, connue pour être une démocratie attachée aux libertés personnelles. p. 86-88

**Aquatique.** Humanoïde amphibie vivant sous les flots de la mer Intérieure, réputé descendre des Azlants. Ce peuple se désigne sous le nom d'azarketi, mais on les appelle aussi les bas Azlants.

**Arazni.** Déesse neutre mauvaise des maltraités, de la dignité et des morts-vivants involontaires. Appelée l'Inflexible. p. 65

**Arcadie.** L'un des continents de Golarion. À l'ouest de la mer Intérieure, au-delà des ruines de l'Azlan. p. 6-7

**Aroden.** Dieu loyal neutre de l'humanité, de l'innovation, de l'histoire, de la culture et de l'accomplissement des prophéties. Appelé le Dernier Azlant. Décédé. p. 14, 21

**Asmodeus.** Dieu loyal mauvais des contrats, de l'orgueil, de l'esclavagisme et de la tyrannie. Appelé le Prince des Ténèbres. *Livre de base Pathfinder* p. 437

**Assassin des Mantes rouges\*** (archétype) p. 59

**Avistan.** L'un des continents de Golarion. Il forme la moitié nord de la région de la mer Intérieure. p. 7

**Azlan.** L'une des plus grandes nations de l'âge des légendes. Elle fut détruite lors de la Chute et l'on trouve encore ses ruines dans les îles de l'océan Arcadien. p. 8, 54-55

**Baie-Sanglante.** Cité portuaire située dans l'ouest de l'Etendue du Mwangi. Connue pour la forte concentration de pirates et autres criminels au sein de la population. p. 38

**Bekyar.** Un des sous-groupes ethniques les plus nombreux du Mwangi, localisé au sud-ouest du Garund.

**Belkzen.** Région du nord-ouest de l'Avistan. Foyer de nombreux clans orcs. p. 62-64

**Besmara.** Déesse chaotique neutre de la piraterie, des monstres marins et des conflits. Appelée la Reine Pirate. p. 53

**Boisvorace.** Une vaste forêt allant du Pays des Tombes au Nirmathas. p. 64

**Bonuwat.** Un des sous-groupes ethniques les plus nombreux du Mwangi, localisé sur la côte occidentale du Garund.

**Boule de neige\*** (sort) p. 124

**Brévoy.** Pays du nord-est de l'Avistan. Connue pour son instabilité politique. p. 98-100

**Calendrier absalonien ratifié.** Calendrier le plus utilisé en Avistan et au Garund, composé de 52 semaines réparties sur 12 mois. Nous sommes actuellement en 4720 AR.

**Calistria.** Déesse chaotique neutre du désir, de la vengeance et de la duperie. Appelée la Douce Piqûre. *Livre de base Pathfinder* p. 437

**Casandalee.** Déesse neutre de la vie artificielle, de la liberté de penser et de l'apothéose intellectuelle. Appelée la Déesse de Métal. p. 102

**Casmaron.** L'un des continents de Golarion. Jouxte l'est de la région de la mer Intérieure. p. 7

**Cayden Cailéan.** Dieu chaotique bon du courage, de la bière, de la liberté et du vin. Appelé le Héros Ivre. *Livre de base Pathfinder* p. 437

**Chaines.** Région située sur la côte occidentale du Garund. Connue pour être infestée de pirates. p. 50-52

**Chéliax.** Nation du sud-ouest de l'Avistan. Connue pour ses liens avec les diables. p. 26-28

**Chevaliers de l'aigle.** Armée d'état chargée de la défense de l'Andoran. Certaines branches s'efforcent de mettre un terme à l'esclavage en mer Intérieure. p. 86-87

**Chevaliers du Dernier-Rempart.** Ce qui reste des chevaliers du Dernier-Rempart tombé, qui tentent de triompher du Tyran qui Murmure. p. 65

**Chevaliers infernaux.** Ensemble d'ordres de chevaliers qui se concentre sur le maintien de l'ordre et le respect de la loi. p. 26-27

**Chute.** Événement cataclysmique de -5293 AR, au cours duquel une pluie de météorites est tombée sur Golarion, provoquant une destruction massive.

**Commun.** Nom alternatif du taldorien, langue la plus répandue en mer Intérieure.

**Consortium de l'Aspis.** Célèbre organisation commerciale opérant dans toute la mer Intérieure. Connue pour son absence de scrupules. p. 38

**Corbel.** Jeune pays du sud-ouest de l'Avistan. Connue pour s'être soulevé contre le Chéliax et lutter pour la liberté individuelle.

**Couronne du Monde.** Le continent le plus au nord de Golarion. Relié l'Avistan et le Tian Xia. p. 7

**Demi-elfe.** L'un des héritages connus de la mer Intérieure. Partage des traits communs avec les elfes et les humains. *Livre de base Pathfinder* p. 51-52

**Demi-orc.** L'un des héritages connus de la mer Intérieure. Partage des traits communs avec les orcs et les humains. *Livre de base Pathfinder* p. 51-52

**Dernier-Rempart.** Nation à présent détruite fondée pour surveiller Gibet, l'ancienne prison de la liche Tar-Baphon. p. 65-66

**Desna.** Déesse chaotique bonne des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs. Appelée la Chanson des Sphères. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Draconique.** L'antique langue des dragons.

**Druma.** Nation du centre sud de l'Avistan. Connue pour son commerce florissant et sa grande richesse. p. 88-89

**Duelliste aldori\*** (archétype) p. 107

**Désolation de Mana.** Région localisée au Garund oriental, connue pour ses zones de magie morte et de magie sauvage. p. 112-113

**Écuyer des Chevaliers infernaux\*** (archétype) p. 35

**Elfe.** Peuple mystérieux doté d'une riche tradition magique et d'une grande érudition. *Livre de base Pathfinder* p. 34-37

**Elfique.** La langue des elfes.

**Élixir d'orchidée solaire\*** (objet alchimique) p. 79

**Épaulette de la Légion dorée\*** (objet magique) p. 88

**Erastil.** Dieu loyal bon de la famille, l'agriculture, la chasse et du commerce. Appelé le Vieux Borgne. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Étudiant en perfection\*** (archétype) p. 119

**Forêt de Verduran.** Grande forêt du sud-est de l'Avistan, nichée entre l'Andoran, le Galt et le Taldor. p. 89

**Galt.** Pays de l'est de l'Avistan. Connu comme étant en constant changement politique et en perpétuelle révolution. p. 89-90

**Garund.** L'un des continents de Golarion. Sa partie nord forme la moitié sud de la région de la mer Intérieure. p. 8

**Garundi.** Ethnie humaine commune en mer Intérieure, surtout dans les pays du nord du Garund. *Livre de base Pathfinder* p. 430

**Geb.** Pays de l'est du Garund. Sanctuaire pour les morts-vivants. p. 113-115

**Gholinom.** Ville alghollthue dans les profondeurs de la mer, au large de la côte ouest du Rahadoum. p. 56-57

**Gnome.** Peuple de petite taille, doué pour la magie, toujours en quête de nouvelles expériences. *Livre de base Pathfinder* p. 42-45

**Gnomien.** Langue des gnomes.

**Gobelin.** Langue des gobelours, des gobelins et des hobgobelins.

**Gobelin.** Peuple de petite taille amateur de flammes et quasiment dépourvu d'inhibitions. *Livre de base Pathfinder* p. 38-41

**Golarion.** Planète principale du cadre de campagne des prédictions perdues. p. 6-9

**Gorum.** Dieu chaotique neutre des batailles, de la force et des armes. Appelé Notre Seigneur de Fer. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Gozreh.** Dieu neutre de la nature, de la mer et du climat. Appelée le Vent et les Vagues. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Grand Au-Delà.** Nom collectif de tous les plans d'existence du multivers connus. p. 10

**Guérison athée\*** (don de compétence) p. 80

**Guerrier magique\*** (archétype) p. 47

**Guide archaïque\*** (objet magique) p. 18

**Halfelin.** Langue des halfelins.

**Halfelin.** Peuple enjoué de petite taille, parfois considéré comme porte-bonheur. *Livre de base Pathfinder* p. 46-49

**Hallit.** Langue des Kellides, peuple du nord.

**Hérauts de la nuit.** Groupe se consacrant à contacter de sinistres forces issues des espaces sombres entre les étoiles.

**Herméa.** Nation de la mer de Vapeur, au large de la côte ouest de l'Avistan. Dirigée par le dragon d'or Mengkare. p. 52-53

**Historiques\*.** p. 22, 34, 46, 58, 70, 82, 94, 106, 118, 130

**Homme-lézard.** Humanoïde reptilien extrêmement patient et adaptable. Parfois appellés iruxis. p. 44

**Humains.** Multitude de peuples réputés pour leurs capacités d'adaptation. *Livre de base Pathfinder* p. 50-55

**Île de la Pierrétoile.** Autre nom de Kortos. p. 14

**Île de la Terreur.** Petite île au centre du lac Encarthan qui sert de centre des opérations au Tyran qui Murmure. Elle est balayée par de terribles tempêtes et abrite des horreurs mortes-vivantes. p. 64

**Île de Médiogalti.** Grande île au large de la côte nord-ouest du Garund. Demeure des assassins des Mantes rouges. p. 53-54

**Île d'Erran.** Petite île au large de la côte nord de l'île de la Pierrétoile. Abrite la marine d'Absalom. p. 21

**Infernal.** Langue commune des habitants des Enfers. Elle exige une prononciation très précise.

**Iomédae.** Déesse loyale bonne de l'honneur, la justice, le commandement et la bravoure. Appelée l'Héritière. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Irim.** Cité elfique aquatique sous les flots au large de la côte nord du Corbel. p. 57

**Irori.** Dieu loyal neutre de l'histoire, la connaissance et l'auto-perfection. Appelé le Maître des maîtres. *Livre de base Pathfinder* p. 438

**Irrisen.** Nation au nord-ouest de l'Avistan. Connue pour son hiver constant et son gouvernement de sorcières de l'hiver. p. 122-124

**Isger.** Nation du centre sud de l'Avistan. Connue pour être un vassal du

Chéliax et le foyer de plusieurs clans gobelins. p. 28-30

**Jaha.** Immense cité fortifiée au nord de l'Étendue du Mwangi. p. 44

**Jalmeray.** Nation insulaire au large de la côte est du Garund. Foyer d'immigrés du lointain Vudra. p. 115-116

**Jotun.** La langue des géants et des créatures apparentées.

**Katapesh.** Nation de la côte nord-est du Garund. Connue pour ses importants marchés. p. 74-76

**Kéléshite.** Ethnie humaine de la région de la mer Intérieure répandue dans les pays de la route Dorée. *Livre de base Pathfinder* p. 430

**Kéléshite.** Langue des Kéléshites, peuple de l'est.

**Kellide.** Ethnie humaine de la mer Intérieure, originaire des steppes et montagnes du nord de l'Avistan. *Livre de base Pathfinder* p. 430

**Kho.** L'épave d'une cité volante située sur la côte nord-est de l'Étendue du Mwangi. p. 45

**Kibwe.** Cité marchande située aux confins orientaux de l'Étendue du Mwangi. p. 38-39

**Kienek-Li.** Communauté d'aquatiques située près de l'île de la Pierrétoile. p. 57

**Kortos.** L'île qu'Aroden remonta du fond de l'océan avec la Pierrétoile et sur laquelle il bâtit Absalom. Aussi appelée île de la Pierrétoile. p. 14

**Kyonin.** Nation du centre de l'Avistan. Connue comme le cœur de la culture elfique en Avistan. p. 90-91

**Lac des Brumes et des Voiles.** Grand lac du nord-est de l'Avistan. p. 100

**Lac Encarthan.** Grand lac situé au centre de l'Avistan. Route commerciale très empruntée par les pays de la région. p. 64

**Lac Ocota.** Grand lac du centre de l'Étendue du Mwangi. p. 39-40

**Lamashtu.** Déesse chaotique mauvaise de la folie, des monstres et des cauchemars. Appelée la Mère des Monstres. *Livre de base Pathfinder* p. 439

**Lame finale\*** (objet magique) p. 90

**Lames du lion\*** (archétype) p. 95

**Lames du lion.** Groupe secret d'espions censés défendre le Taldor et ses intérêts contre ses ennemis. p. 93

**La Muraille.** Immense chaîne de montagnes s'étendant au sud de l'Osirion, du Rahadoum et de la Thuvie. p. 76-77

**Langue de l'ombre.** Langue courante chez les créatures du plan de l'ombre et les Nidalais.

**Magaambya.** Académie arcanique la plus ancienne de Golarion, située à Nantambu. p. 41

**Mantes rouges.** Groupe d'assassins très efficaces qui servent le dieu mante Achaek et résident sur l'île de Médiogalti. p. 53-54

**Mauxi.** Sous-groupe ethnique majeur du Mwangi, principalement installé en Thuvie et dans la Muraille.

**Méduse lumineuse\*** (objet) p. 56

**Mendev.** Pays du nord-est de l'Avistan. Berceau des croisades contre les démons de la Plaie du Sarkaris. p. 100-101

**Mer Intérieure (région de la).** Nom désignant collectivement le continent avistanais et le nord du Garund autour de la mer Intérieure.

**Molthune.** Pays du centre de l'Avistan. Connue pour l'influence dominante de son armée et sa guerre contre le Nirmathas. p. 65

**Monolithe vivant\*** (archétype) p. 83

**Montagnes des Cinq Rois.** Région du sud-est de l'Avistan considérée comme le cœur de la civilisation naine en mer Intérieure. p. 91-92

**Mualijae.** Nom collectif des trois peuples elfiques de l'Étendue du Mwangi. p. 44-45

**Mwangi.** Nom du dialecte commercial commun aux Mwangi.

**Mwangi.** Nom générique des multiples ethnies de l'Étendue du Mwangi. *Livre de base Pathfinder* p. 430

**Mzali.** Cité-temple du sud de l'Étendue du Mwangi. p. 40-41

**Nain.** La langue des nains.

**Nain.** Un humanoïde robuste qui vit souvent sous terre. *Livre de base*

- Pathfinder** p. 56-59
- Nantambu**. Cité-état de la lisière occidentale de la jungle du Mwangi. p. 41-42
- Nécril**. Langue des goules et autres morts-vivants intelligents.
- Néthys**. Dieu neutre de la magie. Appelé l'Œil qui Voit Tout. *Livre de base Pathfinder* p. 439
- Nex**. Pays de la côte est du Garund. Demeure de l'archimage Nex et centre d'étude arcaniques. p. 116-117
- Nidal**. Nation de la côte sud-ouest de l'Avistan. Connue pour être sous la supervision de Zon-Kuthon. p. 30-31
- Nidalais**. Ethnie humaine de la mer Intérieure répandue au Nidal et dans les régions alentour. *Livre de base Pathfinder* p. 430
- Nirmathas**. Pays du centre de l'Avistan. Connu pour ses vastes étendues sauvages et sa guerre contre le Molthune. p. 66
- Nocticula**. Déesse chaotique neutre des artistes, des exilés et de minuit. Appelée la Reine Rédemptrice. p. 126
- Norgorber**. Dieu neutre mauvais de l'avidité, du meurtre, du poison et des secrets. Appelée le Faucheur de Réputation. *Livre de base Pathfinder* p. 439
- Nouveau Thassilon**. Nation relativement récente du nord-ouest de l'Avistan. Foyer des Thassiloniens exilés. p. 124-125
- Numérie**. Pays du nord-est de l'Avistan. Connu pour sa technologie unique tirée d'un vaisseau spatial échoué. p. 101-102
- Œil des seigneurs de l'Arc\*** (don de compétence) p. 117
- Œil d'Abendego**. Gigantesque ouragan niché entre l'île de Médiogalti, les Chaînes et les Terres Inondées. p. 54
- Ombreterre**. Nom de l'immense zone de cavernes, grottes et passages sous la surface de Golarion. p. 8
- Oprik**. Pays du centre de l'Avistan. Pays conquis par la force, devenu le foyer des hobgobelins. p. 67
- Ordre ésotérique de l'Œil palatin**. Organisation secrète luttant contre les Hérauts de la nuit et la voie du Murmure.
- Orquien**. Langue des orcs et des demi-orcs.
- Osibu**. Cité idyllique située aux confins méridionaux de l'Étendue du Mwangi.
- Osrien**. Langue la plus parlée au nord du Garund. Dérivée de l'ancien osrien.
- Osirion**. Pays du nord-est du Garund. Contient d'innombrables tombes et temples du grand empire qu'était l'Ancien Osirion. p. 77-78
- Palmes\* (objet)** p. 57
- Pays des Tombes**. Région au centre de l'Avistan, anciennement appelée le Dernier-Rempart, où rôdent à présent des morts-vivants et d'autres horreurs.
- pesh\*** (objet alchimique) p. 76
- Pharsama**. Déesse neutre de la naissance, la mort, le destin et les prophéties. Appelée la Dame des Tombes. *Livre de base Pathfinder* p. 439
- Pierre d'éternité perle noire\*** (objet magique) p. 51
- Plaie du Monde**. Gigantesque faille qui s'ouvert au Sarkaris et permet aux hordes démoniaques des Abysses d'envahir et détruire la région. Depuis sa fermeture, le pays ravagé par les démons a pris le nom de Plaie du Sarkaris. p. 98, 104-105
- Plaie du Sarkaris**. Région du nord de l'Avistan. Ancien site de la démoniaque Plaie du Monde. p. 104-105
- Prophéties de Kalistrade**. Philosophie visant à devenir riche en s'y efforçant délibérément. p. 88, *Livre de base Pathfinder* p. 440
- Qadira**. Pays du sud-est de l'Avistan. Satrapie la plus à l'ouest du grand empire padishah du Kélesh. p. 78-79
- Rahadoum**. Nation située au nord-ouest du Garund. Connue pour interdire toute pratique religieuse.
- Razmir**. Dieu loyal mauvais de la loi, du luxe, de l'obéissance et du Razmiran. Appelé le Dieu Vivant. p. 103
- Razmiran**. Pays du centre de l'Avistan. Foyer de Razmir et de son église. p. 102-103
- Réseau Campanule**. Organisation secrète dédiée à la libération des esclaves halfelins, en particulier au Chéliax. p. 33
- Roncier**. Grand marais du sud du Kyonin, domaine du seigneur démoniaque Fléau des Arbres. p. 91
- Rovagug**. Dieu chaotique mauvais de la destruction, des désastres et de la colère. Appelé la Bête Hirsute. *Livre de base Pathfinder* p. 439
- Royaume des Seigneurs des Mammouths**. Région du nord de l'Avistan, faite d'étendues sauvages où vit une mégafaune. p. 125-127
- Royaumes Fluviaux**. Région du nord-est de l'Avistan faite de dizaines de petits royaumes luttant pour conserver le contrôle de leur territoire. p. 103-104
- Sarenrae**. Déesse neutre bonne de la guérison, l'honnêteté, la rédemption et du soleil. Appelée la Fleur de l'Aube. *Livre de base Pathfinder* p. 439
- Scalde**. Langue des Ulves.
- Scarfifié des runes\*** (archétype) p. 131
- Szarni**. Groupe de familles criminelles très soudées opérant en Varisie.
- Seigneur de l'Arc du Nex**. Mages ayant reçu une formation officielle selon les préceptes de Nex. p. 116
- Sellen**. Fleuve traversant les Terres brisées et les Royaumes étincelants. p. 105
- Senghor**. Cité-état située dans le sud-ouest de l'Étendue du Mwangi. Port important. p. 42
- Sentinelle du Dernier-Rempart\*** (archétype) p. 71
- Shélyn**. Déesse neutre bonne de l'art, de la beauté, de l'amour et de la musique. Appelée la Rose Éternelle. *Livre de base Pathfinder* p. 440
- Shoanti**. Ethnie humaine répandue sur le plateau de Storval et aux frontières de la Varisie. *Livre de base Pathfinder* p. 430
- Société des Éclaireurs**. Groupe d'explorateurs parcourant le monde pour l'explorer et retrouver des reliques perdues. p. 17
- Taldor**. Pays du sud-est de l'Avistan. Ce grand empire sur le déclin tente de retrouver sa gloire d'antan. p. 93
- Taldorien**. Ethnie humaine très répandue en Avistan, en particulier au sud. *Livre de base Pathfinder* p. 431
- Tar-Baphon**. Nécromancien tué par Aroden qui s'est relevé sous forme de liche appelée le Tyran qui Murmure et a menacé la mer Intérieure pendant des siècles avant d'être emprisonné. Il s'est récemment libéré et terrorise de nouveau la région. p. 14, 62
- Tatouage** (trait). Un tatouage est un objet dessiné sur la chair d'une créature ou gravée dedans. Il prend souvent la forme d'images ou de symboles.
- Tatouage de bénédiction\*** (objet magique) p. 44
- Terres des Rois des Linnorms**. Région du nord-ouest de l'Avistan. Connue pour son environnement très rude et ses féroces dirigeants. p. 127-128
- Terres Inondées**. Région de la côte nord-ouest du Garund, ravagée par l'Œil d'Abendego. p. 45
- Thassilonien**. Langue des Thassiloniens, à présent majoritairement parlée au Nouveau Thassilon.
- Thuvie**. Nation du centre nord du Garund. Connue pour produire l'élixir d'orchidée solaire. p. 80-81
- Tianais**. Groupe d'ethnies humaines originaires du Tian Xia, présentes sur les routes commerciales majeures d'Avistan, y compris via la Couronne du Monde. *Livre de base Pathfinder* p. 431
- Tianais**. Langue commerciale commune aux divers peuples tianais.
- Tian Xia**. L'un des continents de Golarion. Loin à l'est de la mer Intérieure, après le Casmaron.
- Torag**. Dieu loyal bon de la forge, la protection et la stratégie. Appelé le Père de la Création. *Livre de base Pathfinder* p. 440

**Tour Acérée.** Curieuse tour située dans la mer de Vapeur, foyer des secrets elfes de la tour Acérée. p. 55-56

**Tyran qui Murmure.** Autre nom de la liche Tar-Baphon. p. 14, 62

**Ulfe.** Etnie humaine répandue au nord de l'Avistan. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Urgathoa.** Déesse neutre mauvaise de la maladie, la gloutonnerie et la non-mort. Appelée la Princesse Blafarde. *Livre de base Pathfinder* p. 440

**Usaro.** Ville située au cœur de la jungle du Mwangi. p. 42-43

**Ustalav.** Pays du centre nord de l'Avistan. Hanté par d'innombrables terreurs. p. 69

**Varisie.** Région du nord-ouest de l'Avistan. Royaume frontalier regorgeant de ruines de l'Ancien Thassilon. p. 128-129

**Varisien.** Etnie humaine répandue dans tout l'Avistan, particulièrement en Ustalav et en Varisie. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Varisien.** Langue des Varisiens.

**Verte religion.** Une philosophie qui affirme que les forces naturelles

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics; photographs and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content you indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License: Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication of compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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

Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundein, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter, James L. Sutter.

Guide du Monde des prédictions perdues - Pathfinder Seconde édition Black Book Editions. French translation © 2020, Paizo Inc.

sont dignes d'attention et de respect. p. 93, *Livre de base Pathfinder* p. 440

**Vidriane.** Jeune nation de la côte occidentale du Garund qui s'est libérée du joug colonial. p. 43-44

**Voie du Murmure.** Groupe de fanatiques qui s'efforcent de répandre la non-mort et servent Tar-Baphon. *Livre de base Pathfinder* p. 441

**Vudra.** Vaste péninsule du sud-est du Casmoron. Foyer des Vudrains.

**Vudrain.** Etnie humaine du Vudra, répandue à Jalmeray et dans les régions voisines. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Vudrain.** Langue des Vudrains.

**Zenj.** Un des sous-groupes ethniques majeurs des Mwangis, répandu dans toute l'Etendue du Mwangi.

**Zon-Kuthon.** Dieu loyal mauvais des ténèbres, de la jalouse, de la perte et de la souffrance. Appelé le Seigneur de Minuit. *Livre de base Pathfinder* p. 440

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

### PAIZO INC.

**Directeurs artistiques** • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson

**Directeur responsable de la conception du jeu** • Jason Bulmahn

**Responsables du développement** • Adam Daigle, Amanda Hamon

**Développeur principal du jeu organisé** • John Compton

**Développement** • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundein, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zayas-Palmer

**Responsable de la conception Starfinder** • Owen K.C. Stephens

**Développeur de la société Starfinder** • Thurston Hillman

**Chargé de conception** • Stephen Radney-MacFarland

**Concepteurs** • Logan Bonner, Mark Seifter

**Gestion de la rédaction** • Judy Bauer

**Rédacteur principal** • Christopher Paul Carey

**Rédacteurs** • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro

**Direction artistique** • Sonja Morris

**Conception graphique** • Emily Crowell, Adam Vick

**Maquettiste** • Tony Barnett

**Responsable franchise** • Mark Moreland

**Gestion de projet** • Gabriel Waluconis

**PDG Paizo** • Lisa Stevens

**Chief Creative Officer** • Erik Mona

**Chief Financial Officer** • John Parrish

**Directeur des opérations** • Jeffrey Alvarez

**Directeur technique** • Vic Wertz

**Directeur commercial** • Pierce Watters

**Assistant commercial** • Cosmo Eisele

**Vice-président du marketing & des licences** • Jim Butler

**Responsable marketing** • Dan Tharp

**Responsables des licences** • Glenn Elliott

**Responsables des relations publiques** • Aaron Shanks

**Responsable du service client & de la communauté** • Sara Marie

**Responsable des opérations** • Will Chase

**Responsable du jeu organisé** • Tonya Wolridge

**Gestionnaire des ressources humaines** • Angi Hodgson

**Opérateur de saisie** • B. Scott Keim

**Directeur technologique** • Raimi Kong

**Responsable de la production web** • Chris Lambertz

**Responsable du développement logiciel** • Gary Teter

**Équipe du service client** • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez

**Équipe des entrepôts** • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, Kevin Underwood

**Équipe du site internet** • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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

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

*Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition)* © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

# PATHFINDER®



## L'ÂGE DES CENDRES

LES MYSTÉRIEUSES FLAMMES QUI BRÛLENT SUR LES CRÉNEAUX D'UNE CITADELLE ABANDONNÉE PAR LES CHEVALIERS INFÉNAUX NE SONT QUE L'UNE DES MYSTÉRIEUSES DÉCOUVERTES QUI ATTENDENT NOS HÉROS DANS CETTE CAMPAGNE PATHFINDER EN SIX PARTIES TRAITANT D'UN COMPLÔT À L'ÉCHELLE CONTINENTALE IMPLIQUANT DES FANATIQUES, DES ESCLAVAGISTES ET UNE FLAMBOYANTE DÉVASTATION DRACONIQUE QUI POURRAIT PLONGER LE MONDE ENTIER DANS UN ÂGE DE CENDRES.



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



# PATHFINDER®





- Ville
- ◆ Lieu intéressant
- ★ Capitale