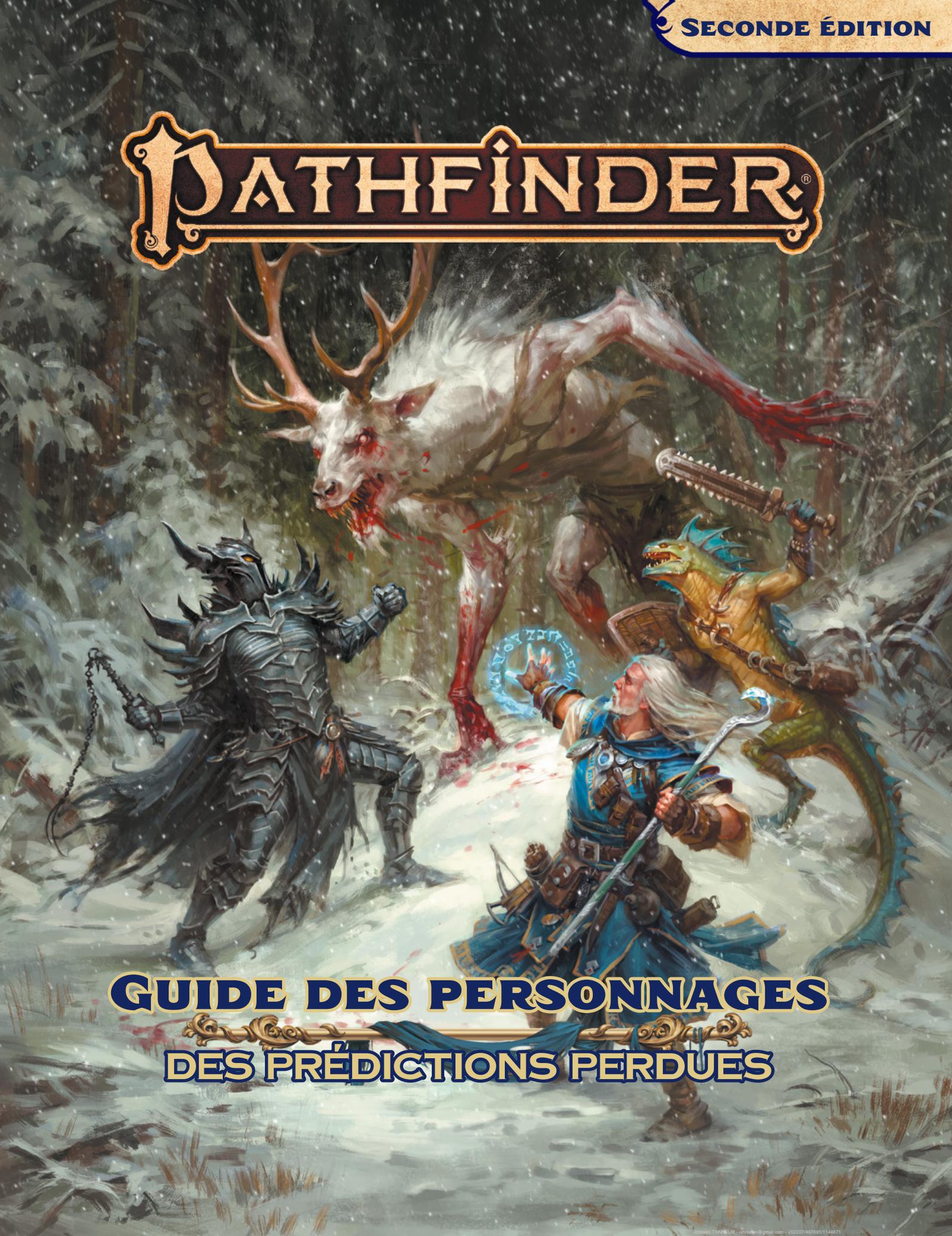


PATHFINDER®



GUIDE DES PERSONNAGES DES PRÉDICTIONS PERDUES

ALLIÉS ET ASCENDANCES

La vie d'un aventurier est quelquefois difficile, mais les longs voyages et les lourds fardeaux sont moins pesants en bonne compagnie. Ce guide du monde de Pathfinder présente les peuples et les organisations qui peuvent venir en aide – ou faire obstacle – à des héros de votre trempe !

Le Guide des personnages des Prédications perdues présente de nouveaux héritages et de nouveaux dons pour les ascendances existantes, ainsi que trois nouvelles ascendances destinées à des héros exceptionnels qui se feront une place dans cet âge rempli d'incertitudes. Rejoignez cinq des organisations les plus influentes de Golarion, combattez aux côtés de leurs membres présentés au fil des pages, ou affrontez-les afin de donner corps à vos passions et atteindre vos objectifs !



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

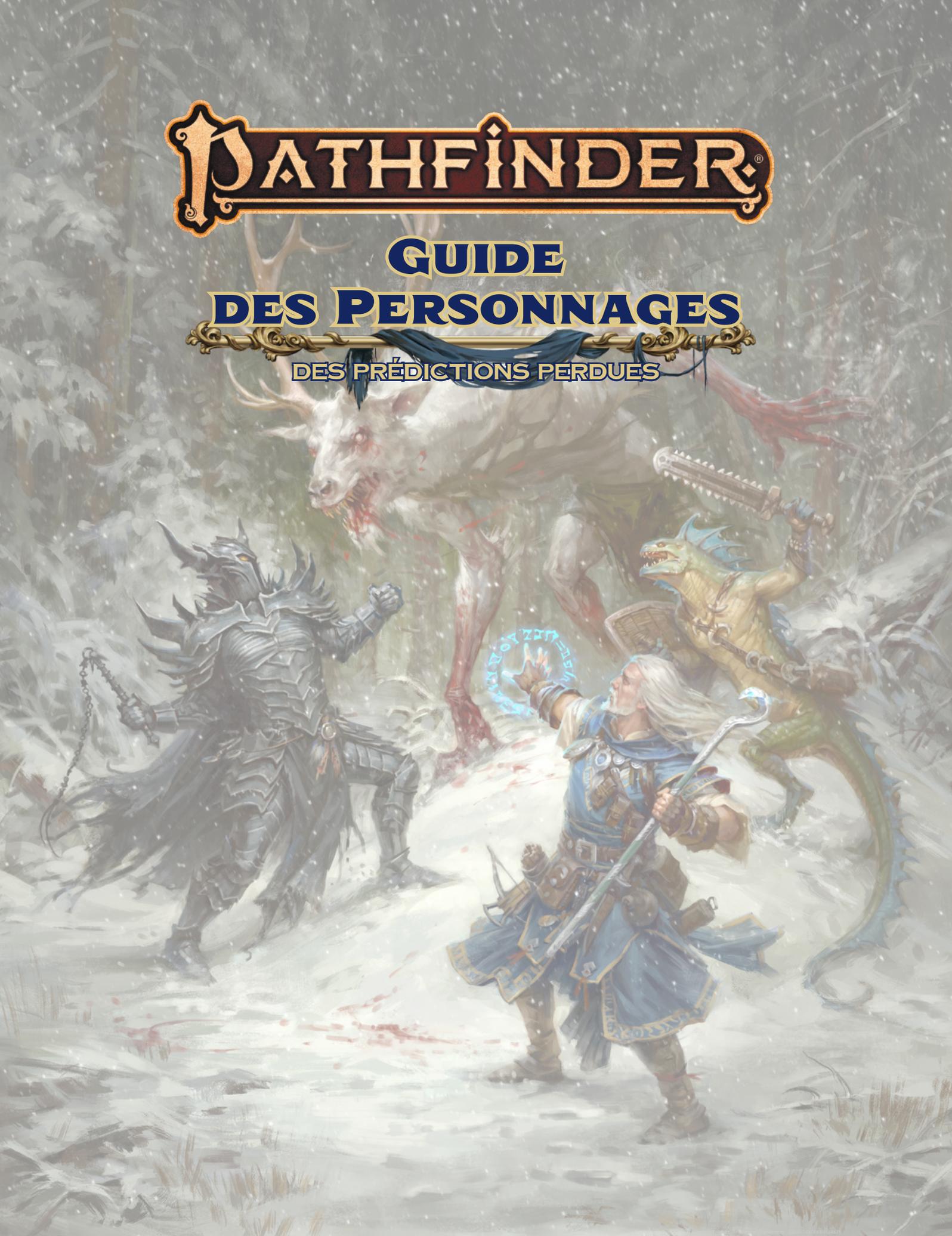
PATHFINDER

BBEPF205

PATHFINDER[®]

GUIDE DES PERSONNAGES

DES PRÉDICTIONS PERDUES



Auteurs • John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundeen, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Michael Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, Linda Zayas-Palmer

Responsables du développement • Eleanor Ferron, Luis Loza

Chargé de conception • Mark Seifter

Correcteur en chef • Lacy Pellazar

Correcteurs • Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro

Illustration de couverture • Ekaterina Burmak

Illustrations intérieures •

Klaher Baklaher, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Tomasz Chistowski, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Igor Grechanyi, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Valeria Lutfullina, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Jose Parodi, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Bryan Sola

Direction artistique • Sarah E. Robinson

Mise en page • Sonja Morris

Rédacteur en chef • James Jacobs

Gestion de projet • Gabriel Waluconis

Éditeur • Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Philippe Pinon, Aurélie Pesséas

Relecture VF • Lise Guillotin, Antoine Bernadet

Mise en page VF • Fred Lipari & Romano Garnier

L'équipe de Black Book éditions •

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

Remerciements aux lecteurs ayant participé à l'errata édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : Février 2021. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-964-3

ISBN (PDF) : 978-2-36328-968-1

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



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

TABLE DES MATIÈRES



HUMAINS

5

Les humains, qui font partie des peuples les plus nombreux de Golarion et sont dotés d'une forte capacité d'adaptation, possèdent une myriade de cultures et d'ethnies, chacune ayant son histoire et ses traditions.

ELFES

16

Visiteurs étrangers originaires d'un monde mystérieux, les elfes s'adaptent lentement à l'environnement qui les entoure et sont marqués par ce monde alors même qu'ils y laissent leur empreinte.

GNOMES

22

Réfugiés du Premier Monde, les gnomes se jettent à corps perdu et avec enthousiasme, dans toute forme de magie qu'ils découvrent ou qu'ils créent de leurs propres mains.

GOBELINS

28

Perturbés par la violente histoire de leur ascendance, certains gobelins prennent leur destin en main et se tracent une nouvelle route.

HALFELINS

34

Souvent sous-estimés par les peuples aux côtés desquels ils vivent, les halfelins tissent leurs propres contes et traditions dans des lieux méconnus.

NAINS

40

Nés loin en dessous de la surface, les nains ont entrepris un exode massif vers le ciel après avoir été témoins d'une vision divine, exode au cours duquel ils se sont séparés en plusieurs sociétés différentes.

NOUVELLES ASCENDANCES

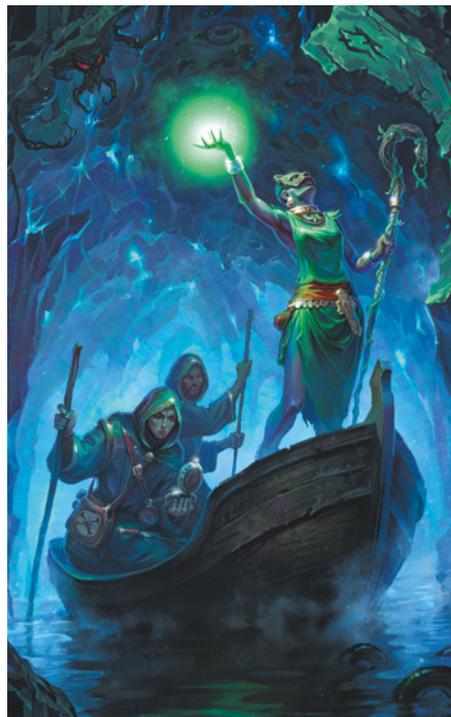
46

Les hobgobelins, les léchis et les hommes-lézards sont de nouvelles ascendances de la région de la mer Intérieure disponibles pour les joueurs.

ORGANISATIONS

63

Dans un monde rempli de monstres dangereux et d'une infinité de secrets, les membres des différentes organisations de Golarion travaillent à l'accomplissement d'objectifs communs, cherchent le pouvoir, ou tentent encore simplement de survivre.



ACADÉMIE DU MAGAAMBYA 66

Le Magaambya, la plus ancienne université de magie de la région de la mer Intérieure, combine les magies arcaniques et primordiales d'une façon encore jamais observée ailleurs.

AGITATEURS 76

Qu'ils combattent l'injustice ou qu'ils soient là pour la gloire, les Agitateurs font échec aux potentiels tyrans tout en gardant la classe !

CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART 86

Les Chevaliers du Dernier-Rempart, engagés dans une bataille qui semble perdue d'avance, gardent la tête haute et resplendent face à la souffrance et à l'échec.

CHEVALIERS INFERNAUX 96

Dans un monde sauvage et indomptable, ces chevaliers transforment le chaos en ordre strict, même s'ils doivent pour cela porter les chaînes métalliques de l'Enfer.

SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS 106

Cette association influente, qui regroupe explorateurs et érudits, envoie ses agents dans des lieux éloignés et dangereux afin d'enquêter sur divers problèmes, collaborer avec les autorités locales et faire un rapport de leurs découvertes.

GALERIE DE PNJ 116

Cette section présente deux PNJ de chacune des organisations principales détaillées dans ce livre, afin de servir d'alliés aux PJ ou d'instruments au MJ.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES 128

Ces archétypes simplifiés peuvent être appliqués aux PNJ ou aux monstres du *Bestiaire de Pathfinder* afin de créer des alliés ou des adversaires personnalisés qui vont s'efforcer de faire progresser les objectifs d'une organisation.

GLOSSAIRE ET INDEX 132



« Le vin des elfes est toujours plein de finesse et bu avec tant de hâte que sa saveur se gâte. Le repas des hommes est vite englouti et est avalé sans même être senti. Un gnome jamais n'est séduit deux fois par le même goût, mais n'en a pas trouvé un qu'il n'engloutira jusqu'au bout. Les galettes naines ne remplissent pas sa bedaine et les brioches des halfelins ne rassasient jamais sa faim. Mais même l'estomac tenaillé par la faim ne voudra jamais avaler un repas goblin ! »

– Le festin des gobelins

ASCENDANCES

Il est difficile d'établir le lignage précis d'un personnage de Pathfinder : il passe par les parents d'un individu et sa famille directe, puis remonte jusqu'à l'origine de ses ancêtres dans le monde. L'héritage d'une personne est composé d'un nombre d'éléments quasi infini, dont ses ancêtres, son origine ethnique, sa nationalité, son lieu de résidence, sa religion, ses traditions culturelles, certains événements historiques, ainsi qu'une multitude d'autres paramètres. Même si tous les aspects, compliqués et souvent brouillons, des origines d'une personne sont impossibles à retranscrire en règles abstraites (de même que les étiquettes que l'on attribue dans le monde réel suffisent rarement), ils sont représentés dans Pathfinder par l'ascendance du personnage. L'ascendance englobe tous les individus qu'un personnage considère comme les siens, ou ceux auxquels il est lié le plus étroitement, ainsi que les influences personnelles, culturelles, historiques, environnementales, voire magiques, qui peuvent avoir eu un effet sur son évolution. Pour plus d'informations quant à la façon d'utiliser les règles présentées dans ce livre, référez-vous aux détails indiqués à la page 33 du *Livre de base de Pathfinder*.

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE RÈGLES

Parfois, un bloc de statistiques pour un élément de règles peu courant peut inclure une entrée en gras intitulée Accès qui énumère des critères spécifiques. Un personnage qui répond aux critères listés dans cette entrée, souvent parce qu'il vient d'un lieu particulier ou appartient à une organisation spécifique, gagne l'accès aux nouveaux éléments de règles. Par exemple, un personnage provenant du Taldor gagne l'accès au don Garder la tête froide (page 12), même s'il est peu courant.

Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier mot quant à la rareté d'une option, qui peut accéder aux options peu communes ou rares, ou quelles options sont permises dans la partie ; il peut décider que l'éducation d'une personne a du sens par rapport à un don d'ascendance particulier, même

si le personnage ne remplit normalement pas la condition d'accès, ou à l'inverse que ce même don d'ascendance ne pourra être obtenu par personne.

HUMAINS

L'humanité est la force prépondérante sur la planète depuis plus de 10 000 ans, se disséminant aux quatre coins du globe – des plus hautes montagnes aux cryptes les plus sombres de l'Ombreterre, de la glaciale Couronne du Monde jusqu'aux jungles du sud-est du Casmaron – afin de fonder un vaste éventail de royaumes, de cités, de confédérations, d'états, de clans et d'empires.

Une des premières grandes civilisations humaines était le fier Azlant, né sur un continent aujourd'hui détruit, situé au milieu de l'océan Arcadien. La Chute détruisit l'Azlant et ses colonies, mais de nouvelles sociétés naquirent de ses ruines. L'empire du Jistka, où résidaient les maîtres de la golemancie et de la capture de génies ; les Rivains et leurs cités volantes ; l'Osirion et sa splendeur pharaonique... tous ces noms sont restés dans l'histoire, synonymes de grandeur, de puissance et de connaissance. C'était l'époque où le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques rapportèrent la magie à l'humanité et fondèrent le centre d'apprentissage du Magaambya, où le Prince Taldaris d'Oppara unifia les cités-état de Taldor pour créer un nouvel empire et où la Tarasque fit tomber les ziggourats de Ninshabur. Cette époque se termina par la montée en puissance d'Aroden, le Dernier Azlant, dieu de l'humanité.

Les siècles qui suivirent virent la formation de la mer Intérieure moderne. La Reine-Sorcière, Baba Yaga, fonda l'Irrisen et plaça successivement ses filles sur le trône. Le Taldor entra dans un lent déclin, perdant des terres au profit de l'empire padishah du Kélesh et de rébellions internes, qui aboutirent à la formation du Chéliax. Choral le Conquérant façonna les terres du Brévoy. Diadian Ruel institua les Chevaliers infernaux et le héros varisien Soivodia

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

LIRGENIS

Le peuple lirgeni est composé de réfugiés issus d'un mélange entre les Garundis et les Mwangis originaires de la nation engloutie du Lirgen, qui a été détruite par l'Œil d'Abendego il y a un siècle de cela. La plupart des survivants ont fui et la grande majorité d'entre eux vivent aujourd'hui dans la cité de Jaha en compagnie de leurs alliés hommes-lézards. Ceux qui ont voyagé plus loin, ou qui ont fui avant que leur nation soit détruite, ont emporté avec eux les anciennes traditions des frères de Saoc, qui étaient des maîtres astrologues, dans des villes de la mer Intérieure. Certains sont restés dans les cités envahies par les eaux, repoussant les orages et luttant pour survivre.

Ustav fonda Ustalav. L'humanité laissa son empreinte dans l'histoire. Puis, il y a un siècle, Aroden mourut.

C'est ainsi que commença l'ère actuelle, l'âge des prédictions perdues.

La mort d'Aroden fut suivie d'une vague de destruction sur toute la surface de Golarion. Au nord, un portail vers les Abysses réduisit la nation du Sarkaris à néant lorsque des légions de damnés se déversèrent de ce qu'on appelle désormais la Plaie du Monde. Au sud, un cyclone incessant appelé l'Œil d'Abendego engloutit les terres natales des Lirgeni et des Yamasans. Dans le monde entier les prophéties cessèrent de se réaliser et l'humanité se retrouva sans dieu protecteur... ce qui n'empêcha pas les humains de persévérer, comme toujours. À ce jour, ils restent omniprésents et ambitieux et laissent encore leur empreinte sur Golarion.

Les humains offrent aux joueurs un certain nombre d'avantages en tant que personnages. Ils ont un air familier ; les humains de Golarion sont très peu différents de ceux vivant sur Terre. Ils vivent, aiment, espèrent, craignent, maudissent, prient et meurent de la même façon. Ils sont omniprésents. Les humains sont de loin l'espèce intelligente la plus répandue de Golarion – peu importe l'endroit où se porte le regard, il y aura toujours des humains non loin. Enfin, ils sont très hétérogènes. Un humain peut devenir n'importe qui et est capable de tout accomplir tant ses talents sont adaptables à n'importe quelle tâche. Peu importe l'idée qui peut germer dans la tête d'un joueur, il y a quelque part des humains qui peuvent s'adapter à ce concept.

HUMAINS DE LA MER INTÉRIEURE

Lorsque l'on parle des ethnies humaines de Golarion, il est important de noter que l'appellation de groupe ethnique est, dans une certaine mesure, arbitraire : une personne peut faire partie des Lyrune-Quah et se dire shoantie, varisienne ou avistanaise et aura raison à chaque fois. Tout comme dans notre monde, l'humanité de Golarion est un immense continuum de vie et non un ensemble de groupes parfaitement organisés.

ERUTAKIS

Les Erutakis forment un ensemble de peuples qui vivent à l'extrême nord de Golarion, parmi les glaciers de la Couronne du Monde. C'est un peuple petit, trapu, à la peau couleur chaude de terre cuite – souvent tannée par les vents violents de leurs terres natales – et aux cheveux noirs que les hommes et les femmes portent généralement courts. De nombreux Erutakis sont nomades, suivant les migrations des rennes et des bœufs musqués, alors que d'autres vivent le long des côtes, pêchant et chassant la baleine dans les eaux riches de la Couronne du Monde. De par leur vie dans des environnements d'une extrême rigueur, les Erutakis ont parfaitement conscience des limites humaines et s'efforcent de vivre en harmonie avec la nature plutôt que la combattre. Parmi les noms masculins erutakis, on trouve Aklaq, Oki et Tulimak ; pour les féminins, il y a Aluki, Liak et Noayak ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Amaruq, Miki et Yuka. De nombreux noms erutakis sont des noms d'animaux ou de lieux avec une composante attrayante, comme Uqalik, « lièvre des neiges ».

GARUNDIS

Les Garundis sont originaires de la partie nord du continent de Garund, même si on en trouve des communautés plus petites au sein de la région de la mer Intérieure. Ils font partie des humains les plus grands de Golarion ; la plupart des Garundis sont plus grands que les autres d'au moins une tête. Ils ont en général de larges épaules, les pommettes saillantes et de grands yeux sombres très expressifs. Leurs teintures de peau vont du fauve au brun foncé, alors que leurs cheveux sont généralement noirs ou bruns avec une tendance à grisonner rapidement. Les taches de rousseur et de naissance sont plutôt répandues et nombreux sont ceux qui y ajoutent de subtils tatouages faciaux. Dans l'ancien temps, les Garundis étaient à la tête de certains des plus grands empires de Golarion, dont le célèbre et glorieux Osirion ainsi que les cités volantes du Rivain. Aujourd'hui, ces empires sont affaiblis ou ont disparus, mais les Garundis restent néanmoins un peuple cosmopolite, respectueux du passé tout en se forgeant un nouveau destin. Parmi les noms masculins garundis, on trouve Annaber, Himmi et Tabat ; pour les féminins, il y a Ghida, Leysa et Tiziri ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Hannan, Kadin et Maimun.



MAUXI

KÉLÉSHITES

La culture kéléshite est originaire du continent du Casmaron et prend racine auprès des nomades du désert connus sous le nom d'Althaméris. Ce peuple fut à l'origine d'un des plus importants empires de Golarion, un métissage multiethnique appelé l'empire padishah du Kélesh. En Avistan, les Kéléshites sont réputés pour leurs marchands, leurs poètes et leurs diplomates – même s'ils ne craignent pas les conflits, ils préfèrent par tradition résoudre les problèmes par la discussion. Le Kéléshite typique est mince, a la peau dorée ou fauve, les cheveux noir corbeau et des yeux bruns ou ambrés, même si ceux à la peau couleur nuit noire ou blanc pâle ne sont pas rares. Les noms kéléshites sont longs et compliqués, car ils incluent leurs origines nomades et matronymiques, leur cité de résidence et même leur profession ou leurs ancêtres les plus célèbres, mais au quotidien, la plupart des Kéléshites se restreignent à l'usage de leurs prénoms auquel ils ajoutent parfois un matronyme (al-). Parmi les noms masculins, on trouve Abannak, Karif et Sabit ; pour les féminins, il y a Bardiyah, Qitarah et Nahla ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Ghali, Rayane et Zhar.

KELLIDES

Bien qu'ils aient jadis traversé une grande partie de l'Avistan, les clans kellides sont pour la plupart établis dans la partie nord du continent, dans les steppes et les toundras qui s'étendent de Numérie jusqu'au Royaume des Seigneurs des Mammouths. Les kellides sont généralement grands et maigres, à la peau brun clair souvent tannée par les éléments et aux cheveux brun foncé ou noirs qui ont tendance à grisonner assez tôt. De nombreux Kellides vivent au sein de clans nomades qui suivent la mégafaune de leurs terres natales, comme ils le font depuis des millénaires. Le fait de vivre à proximité de la Plaie du Monde et des sorcières d'Irrisen a généré chez les Kellides un légitime sentiment de méfiance envers les étrangers en général et la magie en particulier. Parmi les noms féminins des Kellides, on trouve Belka, Dafur et Jalket ; pour les masculins, il y a Dron, Kronug et Zoresk ; enfin, pour les noms de genre neutre, il y a Aeld, Neflhun et Roan. Très peu de Kellides ont un nom de famille, même si quelquefois le nom d'un clan peut s'y substituer et certains des Kellides les plus célèbres, ou qui voyagent loin, adoptent quelquefois des titres comme Traque-Bête ou Crinière de Neige.

MWANGIS

Parler des Mwangis comme d'un peuple unique revient à parler de l'Avistan comme d'une seule nation : Mwangi est le terme utilisé pour se référer aux nombreux habitants des terres intérieures du Garund, dont un nombre important de groupes ethniques différents. Les plus nombreux et les plus répandus parmi ces groupes sont les Zenjs, avec leur peau sombre et leurs cheveux noirs aux boucles si caractéristiques. Leurs colonies et autres petits royaumes se rencontrent tout le long de l'Étendue du Mwangi et leurs anciennes et riches coutumes remontent avant la fondation du Magaambya par le vieux mage Jatembe. Parmi les noms masculins zenjs, on trouve Gakere, Jelani et Mwenye ; pour les féminins, il y a Chausiku, Mukondi et Xabala ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Desta, Imani et Lishan. À l'inverse, les Mauxis résident principalement en Thuvie et au Rahadom et sont plus proches culturellement parlant des Garundis que des autres Mwangis. On les distingue par leur peau couleur cendre, leur chevelure brun clair et leurs taches de rousseur, assez répandues. Les Bekyars vivent principalement de la pêche et des pillages qu'ils pratiquent le long de la côte ouest de Garund et jusqu'aux collines de Bandu. Ils sont plus grands d'une tête que les autres Mwangis et sont particulièrement athlétiques. Les Bonuwats sont des marchands et des marins émérites qui ont établi leurs routes commerciales le long de la côte ouest bien avant que les autres peuples ne s'implantent dans la région. Leur teinte de peau est généralement d'un brun sépia, ils ont les cheveux noirs et leurs couleurs d'yeux varient du vert au bleu en passant par noisette. Les Caldarus composent un groupe plus petit, centré autour de la cité-État marchande de Senghor ; ils ont souvent les yeux bleus ou verts et la peau fauve ou dorée.

NIDALAIS

Le Nidal, situé en Avistan central, est l'un des plus anciens pays rescapés de la région de la mer Intérieure. Il y a des millénaires de cela, suite à la Chute, trois seigneurs des chevaux kellides ont signé un sombre pacte avec le dieu Zon-Kuthon afin d'assurer leur survie. Aujourd'hui, leurs descendants honorent toujours ce pacte, qu'ils le veuillent ou non. Cela étant dit, la grande majorité des paysans et des citadins nidalais mènent des vies paisibles, tentant d'éviter le clergé kuthonite et la



ERUTAKIS



BEKYAR



BONUWAT



CALDARU



ZENJ

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de Pnj

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

DIASPORA TALDORIENNE

À son apogée, l'empire du Taldor s'étendait à travers tout l'Avistan, des confins occidentaux du Casmaron jusqu'aux côtes orientales de l'océan arcadien. L'empire commença à tomber en ruines il y a des siècles et les développements politiques survenus pendant l'âge des prédictions perdues générèrent rapidement des différences culturelles dans les terres qui faisaient partie de l'empire. Parmi les nations modernes avec une influence culturelle taldorienne significative, on trouve le Chéliax adorateur de diables, le démocratique Andoran et le Galt dévasté par la révolution.



TIAN-YAE

noblesse de la cour des Ombres. Les Nidalais ont l'allure élancée, sont raffinés, ont la peau gris cendré, des cheveux noirs souvent coupés court ou complètement rasés et une forte tendance à avoir les iris noirs. Parmi les noms masculins nidalais, on trouve Chartaigne, Helthir et Theanor ; pour les féminins, il y a Celefin, Grenda et Virexia ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Eilan, Haolais et Kerrech. Même si les noms de famille sont plutôt répandus, de nombreux Nidalais s'identifient par leur lieu de naissance ou d'apprentissage, se présentant alors comme « de Nisroch » ou « de Pangolais ».

SHOANTIS

Les Shoantis sont des nomades qui sillonnent le plateau de Storval, y ayant trouvé refuge après avoir été chassés de leurs terres natales de la Varisie du sud par les colons chélaixiens. C'est un peuple de grande taille à la forte corpulence et à la peau fauve bien souvent tannée par les éléments. Les Shoantis sont facilement identifiables : la plupart des adultes se rasent la tête et les membres des clans attachés aux traditions portent des tatouages complexes sur leurs corps. Ces tatouages sont liés aux quahs, les sept clans principaux, chacun sous la protection d'esprits et de dieux différents. Les quahs shoantis sont le Lyrune-Quah, un clan d'archers et de chasseurs ; le Shadde-Quah avec ses pêcheurs et ses marins ; le Shriikirri-Quah, composé de cavaliers et de dresseurs d'animaux ; le Shundar-Quah, avec ses diplomates et ses magiciens ; le Sklar-Quah, dont les membres sont des guerriers et des soldats ; le Skoan-Quah, dont les membres font office de gardiens des morts ; et enfin le Tamiir-Quah, clan de pillards et de montagnards. Un Shoanti reçoit un nom de naissance puis prend un nom d'adulte après avoir accompli un rituel de passage. Parmi les noms masculins shoantis, on trouve Garidan, Hargev et Shadfrar ; pour les féminins, il y a Ahalak, Tanjah et Imenida ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Ghotia, Shakkah et Shri. Les noms shoantis traditionnels sont souvent suivis d'un titre comme Danse-chevaux, Briseur d'os ou Douze soleils.

TALDORIENS

Les Taldoriens sont originaires de la partie est de l'Avistan et, à l'apogée de leur empire, ils régnaient sur la moitié du continent. Même si, aujourd'hui, le Taldor s'est fortement affaibli, l'art, la littérature et l'érudition des Taldoriens sont toujours la référence de toute la région de la mer Intérieure et la langue taldorienne est tellement répandue qu'elle est appelée « commun » en Avistan. Leurs réalisations n'ont d'égal que leur ego : les Taldoriens du Taldor en particulier ont une fâcheuse tendance à penser que leurs terres sont le cœur de la civilisation en Avistan. Les Taldoriens ont en général la peau dorée, cuivrée ou fauve ; ils portent des cheveux bruns légèrement ondulés, ont le nez aquilin et des yeux verts, gris ou ambrés. Parmi les noms masculins taldoriens, on trouve Brontius, Cosmin et Thocero ; pour les féminins, il y a Ionnia, Epiphania et Sergia ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Amadis, Marin et Oriën. Parmi les noms de famille, on trouve Mavrogenis, Synadenos, ou encore Vatatzé.

TIANAIS

« Tianais », comme « Avistanais » ou « Mwangi », est un terme associé aux nombreux habitants de plusieurs pays et royaumes, ici le lointain continent du Tian Xia. Voici les principaux groupes ethniques tianais. Les Tian-Shus sont les plus nombreux des peuples tianais et ceux que l'on rencontre le plus souvent en mer Intérieure. Ils sont généralement de petite taille, ont la peau basanée et des cheveux raides, noirs ou brun foncé ; leur culture est résolument méritocratique. Les Tian-Sings, originaires des îles de l'ouest, sont reconnaissables par leur chevelure ondulée et leur peau aux teintes sépia. Ils possèdent une forte tradition de pêche et de piraterie autant que de commerce et sont particulièrement portés sur les piercings et les tatouages. Les Tian-Mins sont connus pour leurs guerriers de grand talent et pour leur règles sociales et comportementales hautement codifiées ; ils sont plus pâles que la plupart des autres ethnies tianaises et leurs yeux adoptent une vaste gamme de couleurs. Issus de communautés équestres et nomades, les Tian-Las sont de redoutables pillards à la peau cuivrée et patinée et à la chevelure dense souvent tressée. Les Tian-Hwans sont les plus petits de ces différentes ethnies, avec leur carrure fluette et leur peau bronzée. Issus de terres matriarcales, ils sont réputés pour leur talent d'arcanistes, leur diplomatie et leur pragmatisme en matière de résolution de problèmes. Les Tian-Dtangs ont

la réputation d'être un peuple pacifique et amical, même s'ils sont dotés d'un sens de l'humour exécrationnel. Aussi élancés que les Tian-Hwans et à la peau tout aussi fauve, les Tian-Dtang se distinguent par une pratique culturelle consistant à se raser une partie de la tête. Comme l'ascendance des Tian-Yaes remonte aux jusqu'aux Rivains d'Yjae, ils ont la peau plus sombre que la plupart des Tianaïs, avec des cheveux noirs et raides et possèdent une forte affinité pour la magie de l'air. Les Tian-Dans affirment fièrement être des descendants des dragons et certains individus possédant des yeux ou des cheveux aux couleurs vives semblent leur donner raison.

Les noms tianaïs sont souvent présentés avec le nom de famille en premier, suivi par le prénom. Parmi les noms masculins des Tian-Shus, on trouve Bei, Kao et SiDao ; pour les féminins, il y a Jin-Shan, Lai et Xiao ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Guiying, Ming et Su. Pour les noms de famille, Dai, Qian et Yi sont fréquents.

ULFES

Originaires du nord de l'Avistan et des Terres des Rois des Linnorms, les Ulfes font partie des peuples de Golarion ayant le plus voyagé. Où qu'ils aillent, ils se démarquent par leurs larges épaules. Les Ulfes ont généralement la peau claire, les pommettes roses et les cheveux blonds, châains ou roux. Dans les communautés ulfes, les hommes portent très fréquemment la barbe et les cheveux sont le plus souvent tressés et ce, quel que soit le sexe. Au lieu de tenter de gagner leur vie sur le sol rocailleux de leur froid pays natal, de nombreux Ulfes vont chercher fortune ailleurs. Certains sont des pillards, s'abattant sur les villages côtiers dans leurs drakkars, alors que d'autres sont des négociants et des explorateurs, voyageant jusqu'au Garund et au Vudra. D'autres deviennent des mercenaires : les gardes du corps ulfes sont réputés pour leur férocité autant que leur loyauté. Parmi les noms féminins des Ulfes, on trouve Brid, Jorunn et Svala ; pour les noms masculins, il y a Gundar, Sjogun et Einarr ; enfin, pour les noms de genre neutre, il y a Alva, Inge et Selb. Les Ulfes disposent d'un système patronymique et matronymique (-sson, -dottir) et ils sont nombreux à se voir attribuer des surnoms comme Barbe de feu ou Mord-Troll quand ils se distinguent par leurs attributs ou au cours d'événements remarquables.

VARIISIENS

Les Variisiens sont parmi les peuples les plus répandus d'Avistan, leurs terres s'étendant depuis leur ancienne patrie de Varisie à l'ouest jusqu'aux confins de la Numérie à l'est. Les Variisiens sont plutôt petits et maigres. Ils ont la peau dorée, fauve, ou brun-roux, tandis que leurs yeux et leurs cheveux adoptent un large éventail de couleurs différentes. Même si la majorité d'entre eux ont les yeux noirs et les cheveux bruns ondulés, il n'est pas si rare de voir un Variisien aux yeux violets ou aux cheveux blond platine. Les étrangers associent souvent les Variisiens aux marchands ambulants et leurs caravanes, à la lecture du tourment (une forme de voyance par les cartes) et à l'adoration de Desna, la déesse des rêves. Cependant, les Variisiens composent la grande majorité des habitants sédentaires de grandes villes comme Magnimar, Lepidstadt et d'autres, où il sont cent fois plus nombreux que leurs parents nomades. Parmi les noms masculins variisiens, on trouve Bastian, Guillen et Oriche ; pour les féminins, il y a Astella, Iguazel et Merzez ; enfin, pour les noms de genre neutre, on trouve Cande, Guiomar et Zorion.

VUDRAINS

Les Vudrains sont originaire des lointains Royaumes Impossibles du Vudra, un ensemble de royaumes semi-indépendants du sud-est du Casmaron. Cependant, les Vudrains qui vivent en mer Intérieure viennent principalement de l'île de Jalmeray, au large de la côte du Nex. La plupart des Vudrains, dont les Jalmeris, sont sveltes et de petite taille avec les yeux sombres, des cheveux noirs et des teintes de peau qui vont de fauve à terre d'ombre. La majeure partie de la vie des Vudrains est organisée autour des textes sacrés religieux et philosophiques de nombreux dieux et traditions différents, ainsi qu'autour d'une forte tradition monastique qui prône le perfectionnement et le dépassement de soi. Même si peu de Vudrains s'engagent totalement dans la voie monastique, son influence est prépondérante dans la culture vudraïne. Parmi les noms masculins vudrains, on trouve Bahurja, Ksaya et Sohan ; pour les féminins, il y a Anjasi, Jaivati et Vasundhara ; enfin, pour les noms de genre neutre, il y a Bala, Jaya et Kanti.



TIAN-DAN



TIAN-DTANG



TIAN-HWAN



TIAN-LA



TIAN-MIN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de Pnj

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



TIAN-SHU



TIAN-SING



IOBARIEN



JADWIGA



VARKI

AUTRES ETHNIES

Les ethnies décrites dans cette section ne représentent que quelques exemples de la diversité des humains de Golarion, un échantillon représentatif de la grande majorité des humains que l'on peut rencontrer dans la région de la mer Intérieure, mais qui n'est en aucun cas exhaustif. Les Iobariens sont un peuple très diversifié établi à l'est du Brévoy et ayant vraisemblablement des liens avec les Ulfes, les Kellides et les Taldoriens. Ils ont pendant longtemps vécu en petits clans au cœur des régions sauvages, se volant du bétail les uns aux autres. Les voyageurs qui se rendent en Irrisen peuvent rencontrer des Jadwigas, qui régnaient autrefois sur le pays. Tous les Jadwigas ont dans leurs ancêtres une des reines-sorcières d'Irrisen et descendent donc d'une mère unique, l'antique sorcière Baba Yaga. Les Jadwigas disposent d'une forte affinité envers la magie de glace ; ils ont la peau pâle, les cheveux blancs et leurs yeux sont majoritairement bleus ou vert océan. Les Varkis possèdent des liens de parenté avec les Erutakis. Ils sont originaires des montagnes du nord de l'Avistan où ils vivent pour la plupart comme chasseurs et bergers. Plus loin, les continents du Casmaron et de l'Arcadie abritent de nombreuses autres ethnies, mais les Casmars et les Arcadiens ne s'aventurent que rarement en mer Intérieure.

AZLANTS

Les Azlants de l'ancien temps étaient une peuplade grande et athlétique aux sourcils expressifs et aux cheveux souvent implantés en V. Leur couleur de peau présentait un large éventail de teintes, allant d'un noir d'encre à un blanc neigeux. Il est aujourd'hui fréquent de voir des yeux violets ou indigo chez ceux qui ont des origines azlantes. On pensait que les humains azlants avaient disparu, car après la Chute, les rares survivants s'étaient mêlés aux Varisiens. Mais récemment, un paradoxe temporel d'une puissance inimaginable a propulsé une petite partie de la population azlante 10 000 ans en avant, jusqu'à nos jours, situation à laquelle ils s'adaptent rapidement.

LES DEMI-ELFES

Les demi-elfes font partie de la société depuis que les humains et les elfes ont commencé à vivre côte à côte. Produit inévitable de ce rapprochement, les demi-elfes sont pris entre deux feux, avec les talents et la jeunesse éternelle des elfes d'un côté et l'énergie et la passion des humains de l'autre. Physiquement, les demi-elfes ressemblent à des humains aux oreilles pointues et aux traits délicats ; ils sont grands et élancés, même si certains ont plus pris d'une partie de leur hérédité que de l'autre. Les demi-elfes transmettent leurs origines à leurs enfants : nombreux sont les demi-elfes qui sont les enfants d'autres demi-elfes.

Les demi-elfes n'ont pas d'origine ni de foyer unique. De ce fait, les rares cultures demi-elfes se concentrent sur l'intégration, l'adaptation et la recherche d'un foyer, où qu'il soit. De nombreux demi-elfes deviennent des intermédiaires entre les peuples, aidés par leur éducation unique qui leur permet de percevoir toutes les facettes d'une relation. Récemment, certains philosophes et artistes demi-elfes ont formulé le concept de l'Âme de la Terre natale, selon lequel les demi-elfes ne sont pas simplement moitié humains moitié elfes, mais des êtres uniques, flexibles et compréhensifs, qui un jour donneront naissance à leur propre nation et société.

L'identité d'un demi-elfe est complexe car elle englobe les origines et l'héritage de leurs deux côtés, humain et elfe. Parmi les ethnies demi-elfes, on trouve les Enfants du Portail, descendants des elfes Aiudeens ; les Enfants de la Neige, descendants des Ilverani ; les Enfants de la Brume, descendants des Mualijaes ; les Enfants de la Tour, descendants des Protecteurs de la Tour ; les Enfants des Cavernes, descendants des drows ; et enfin les Enfants du Rivage, descendants des elfes aquatiques. La relation qu'ont les demi-elfes vis à vis de leur ascendance elfique va souvent dépendre de leur héritage. Les Enfants des Cavernes sont souvent méprisés et doivent lutter de toutes leurs forces pour survivre. En revanche, les Enfants de la Brume et de la Tour tiennent les rôles très estimés d'interprètes et de gardiens des connaissances parmi les Ekujaes et jouent le rôle d'ambassadeurs et d'espions lorsqu'ils se retrouvent au service des Protecteurs de la Tour.

LES DEMI-ORCS

En Avistan du nord, les demi-orcs racontent comment la déesse Pharasma, exaspérée par toutes les âmes qui venaient à elle après chaque affrontement entre orcs

et humains, a décrété qu'une partie d'entre elles devait s'en retourner comme progéniture des deux espèces afin de lui épargner la peine de les trier. Bien plus au sud, les demi-orcs prétendent que Gorum, le Seigneur de Fer, était un demi-orc et qu'il permit aux humains et aux orcs de se côtoyer afin de lui donner naissance. Quoi qu'il en soit, les demi-orcs sont nés de parents humains, orcs et demi-orcs, nombre d'entre eux étant enfantés par deux demi-orcs. Ils mesurent entre 1,8 m et 2,1 m, sont larges d'épaules, très musclés, ont la peau gris-verte, les cheveux sombres et des canines en forme de défenses.

Les demi-orcs se découvrent souvent des similitudes au travers de leurs luttes communes. Comme les humains et les orcs se sont rarement entendus, la grande majorité des demi-orcs sont la cible de préjugés, de racisme et quelquefois même d'esclavage pur et simple dans les sociétés humaines, même si, après le soulèvement des orcs du Belkzen contre le Tyran qui Murmure, ce conflit s'est quelque peu atténué. Ce préjugé a donné naissance à une culture en pleine expansion qui prône l'autosuffisance et l'esprit de compétition, tout comme les discussions argumentées. Après tout, les mots font partie des choses les plus difficiles à retirer. Certains demi-orcs sont suffisamment chanceux pour vivre au sein de sociétés qui les mettent en avant ; dans les cultures guerrières ulfes et shoanties, par exemple, la couleur de la peau revêt moins d'importance que le fait de savoir soulever une hache.

HÉRITAGE

L'héritage suivant peut être choisi par les humains.

HUMAIN DE L'HIVER

Le pouvoir de l'hiver coule en vous. Cet héritage est particulièrement fréquent chez les Jadwigas d'Irrisen grâce à Baba Yaga, leur ancêtre, ainsi que chez certains Erutakis sensibles aux esprits. Vous bénéficiez d'une résistance au froid égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et vous subissez tous les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'une catégorie (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient grand etc.).

DONS ANCESTRAUX DES HUMAINS

Les humains peuvent choisir parmi les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ASTROLOGIE DE SAOC

PEU COURANT CONCENTRATION HUMAIN

DON 1

Accès Nationalité Iirgenienne

Fréquence 3 fois par jour

Conditions Vous devez passer 10 min juste après vos préparatifs quotidiens à examiner le ciel où à consulter une carte des étoiles, ou vous ne pourrez pas utiliser cette action aujourd'hui.

Les antiques frères de Saoc étaient des maîtres en astrologie et même si vos connaissances ne sont que le pâle reflet de leur sagesse, elles vous sont cependant utiles. Vous vous souvenez des prédictions des étoiles relatives à votre situation. Si votre prochaine action exige un ou plusieurs tests de compétences, lancez 1d8. Sur un résultat de 6, 7 ou 8, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au premier de ces tests que vous effectuez. Sur un 3, 4 ou 5, vous gagnez un bonus de circonstances de +1. Sur un 2, vous ne gagnez rien. Sur un 1, vous subissez un malus de circonstances de -1 sur le test de compétence.

AVOCAT DU DIABLE

PEU COURANT HUMAIN

DON 1

Accès Nationalité chélaixienne

Vous en connaissez plus sur les habitudes des diables que la prudence ne le recommande. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception contre les diables et à vos jets de sauvegardes contre leurs pouvoirs. En outre, quand vous interagissez avec un diable dans un cadre social, vous pouvez immédiatement faire un test de Diplomatie pour Faire bonne impression sur cette créature, sans avoir besoin de converser avec elle pendant 1 min. Vous subissez un malus de -5 à votre test. Si vous échouez, vous pouvez passer 1 min à converser avec la créature et tenter une nouvelle fois votre test plutôt que d'accepter votre échec normal

THASSILONIEN

Les Thassiloniens sont, d'un point de vue ethnique, des Azlants (page 10), même si leur culture diffère grandement de celle des Azlants. Certains des habitants du Nouveau Thassilon tentent de se réapproprier l'héritage fait d'union et de coopération laissé par l'ancien empereur Xin, ainsi que d'expié les crimes du passé, même si certaines habitudes ont la vie dure. Nombreux sont les nouveaux thassiloniens à adorer Lissala, l'ancienne déesse azlante des runes et de la destinée, ainsi que Nocticula la Reine Rédemptrice, un ancien seigneur démon qui croit en la rédemption.



THASSILONIEN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

de Pnj

phétypes

antiques

SAIh



ENFANT DE LA BRUME



ENFANT DU RIVAGE



ENFANT DE LA NEIGE



ENFANT DE LA TOUR

ou critique.

Spécial Si vous possédez le don de compétence Cordialité forcée et que votre cible est un diable, vous faites votre test de Diplomatie immédiat sans malus.

CISELEUR DE TUPILAQ

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Prérequis Vous disposez d'une capacité de classe d'incantation de tradition divine ou primordiale.

Accès Ethnie erutaki

Vous connaissez la vérité qui se cache derrière les vieilles histoires dans lesquelles un fétiche d'os et de tendon est envoyé pour obtenir vengeance. Ces anciennes pratiques magiques vous permettent d'invoquer facilement des créatures artificielles. Ajoutez *convocation de créature artificielle* à votre liste de sorts. La créature artificielle que vous invoquez adopte l'apparence d'os aux teintes d'ivoire et si vous y ajoutez une goutte de sang, une mèche de cheveux ou une autre partie du corps d'une créature en tant que composant matériel du sort, la créature artificielle convoquée gagne un bonus de statut de +4 à ses tests de Perception lorsqu'elle tente de détecter ou de localiser cette créature.

GARDER LA TÊTE FROIDE ↻

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Accès Nationalité taldorienne

Déclencheur Vous êtes affecté par un effet d'émotion.

Votre fierté taldorienne vous incite à ne montrer aucune faiblesse. Effectuez un test de Duperie et comparez le résultat avec le DD de Perception de chacune des créatures qui vous observent. En cas de succès, la créature sera convaincue que vous n'avez pas été affecté par l'effet d'émotion. Une créature dupée de cette façon ne bénéficiera pas de l'effet d'émotion et ne pourra utiliser aucun pouvoir qui nécessite que vous soyez sous le coup de cette émotion ; par exemple, si vous utilisez ce pouvoir avec succès pour duper un feu follet (*Bestiaire* 166) pour lui faire croire que vous n'êtes pas sous le coup d'un effet de terreur, il ne peut pas utiliser son pouvoir. Se nourrir de la peur sur vous.

GARDE-SORCIÈRE

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Accès Ethnie kellide

Votre famille et vous avez lutté longtemps et avec acharnement contre les sorcières, en particulier les sorcières de l'hiver d'Irrisen et avez appris à vous méfier de leurs malédictions et des pouvoirs surnaturels que leurs protecteurs leur accordent. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les malédictions et aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés par une sorcière ou une guenaude. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre une malédiction ou un sort lancé par une sorcière ou une guenaude, vous obtenez à la place un succès critique.

LIEN DU QUAH

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Accès Ethnie shoantie

Vous avez grandi parmi les tribus des Shoantis, où les esprits vous surveillent et vous prodiguent des conseils. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié pour la compétence correspondant à votre quah (ou une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié dans cette compétence). Vous gagnez le don de compétence Assurance pour cette compétence, grâce aux esprits qui vous aident dans vos actions.

Lyrune-Quah Religion

Shadde-Quah Athlétisme

Shriikirri-Quah Nature

Shundar-Quah Diplomatie

Sklar-Quah Intimidation

Skoan-Quah Médecine

Tamiir-Quah Acrobatie

PERCE-TÉNÈBRES

DON 1

HUMAIN

Prérequis Ethnie nidalaïse

Les ténèbres ne renferment que peu de terreurs à vos yeux et le voile d'obscurité qui masque le Nidal vous a habitué à la pénombre. Vous gagnez la vision nocturne.

PORTEUR DE BOUCLIER VIKING

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Accès Ethnie ulfe

Vous vous êtes entraîné au maniement des armes et des boucliers depuis que vous êtes en mesure de les manier, impatient de vous couvrir d'honneur et de gloire. Vous gagnez la réaction Blocage au bouclier et êtes qualifié, à votre choix, avec la hache d'armes ou l'épée longue.

POSTILLON DU DRAGON

DON 1

HUMAIN

Prérequis Ethnie tian-dan

De nombreux Tian-Dans affirment avoir du sang de dragon dans leurs veines et, dans votre cas, c'est la vérité - vous pouvez cracher de l'énergie et il est possible que vous possédiez un signe visible de votre héritage draconique. Choisissez un des tours de magie suivants : *aspersion acide*, *arc électrique*, *flammes* ou *rayon de givre*. Vous pouvez lancer ce sort à volonté et, lorsque vous le lancez, l'énergie du sort surgit de votre bouche.

RÉPARTIE COURTOISE

DON 1

PEU COURANT FORTUNE HUMAIN

Accès Nationalité keleshite

Déclencheur Vous obtenez un échec critique à un test de Diplomatie.

Conditions Vous vous trouvez dans un village ou une communauté et vous n'avez pas utilisé Répartie courtoise au sein de ce village ou de cette communauté au cours du mois écoulé.

Vous avez grandi au sein du fier empire padishah, où même les insultes peuvent avoir une certaine verve poétique. Relancez le test de Diplomatie déclencheur et utilisez le deuxième résultat.

SE CONNAÎTRE

DON 1

PEU COURANT FORTUNE HUMAIN

Accès Ethnie vudraïne

Fréquence Une fois par jour

Déclencheur Vous obtenez un échec critique à un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion. Vous vous recentrez et vous remémorez les idéaux monastiques des Vudraïns, à savoir la connaissance de soi et la pleine conscience. Vous essayez un échec à votre test de sauvegarde à la place d'obtenir un échec critique.

TATOUAGES ARCANIQUES

DON 1

PEU COURANT HUMAIN

Accès Ethnie varisienne ou originaire du Nouveau Thassilon

Vous possédez sur votre corps des tatouages correspondant à une des anciennes écoles de magie du Thassilon. Choisissez une des écoles de magie suivantes : abjuration (*bouclier*), conjuration (*entrave*), enchantement (*hébètement*), évocation (*arc électrique*), illusion (*son imaginaire*), nécromancie (*contact glacial*) ou transmutation (*symbole*). Vous pouvez lancer ce tour de magie (indiqué entre parenthèses) comme un sort inné arcanique à volonté.

NIVEAU 5

PARANGON DES VAGUES

DON 5

HUMAIN

Prérequis Ethnie bonuwat

Vous avez été béni par la mer, ce qui vous permet de nager comme un poisson. Vous gagnez une Vitesse de nage de 4,5 m.

Spécial. Si vous avez l'historique Enfant des vagues bonuwat (*Guide du monde des prédictions perdues* p46), vous pouvez acquérir ce don comme un don de niveau 1 au lieu d'un don de niveau 5.

PERCE-NOIRCEUR

DON 5

HUMAIN

Prérequis Perce-ténèbres (page ci-contre)

Même si vous maudissez son nom, Zon-Kuthon vous sourit, vous offrant des yeux noir profond qui vous permettent de voir dans les ombres et dans l'obscurité. Vous gagnez la vision dans le noir.

HÉRITAGES DES DEMI-ELFES

Les demi-elfes entretiennent bien souvent des relations compliquées avec leurs ancêtres. Les aquatiques Enfants du Rivage sont peu nombreux à pouvoir respirer sous l'eau, ce qui met cruellement leurs différences en évidence. Les polaires Enfants de la Neige entretiennent quelquefois de proches relations avec leurs parents, mais rarement avec le reste de leur famille et les Enfants des Cavernes, les descendants des drows, ont du mal à trouver ne serait-ce qu'un peu de tolérance. D'autres, comme les enfants de la Brume des Mualijaes ou les Enfants de la Tour venus de la tour Acérée, tiennent des rôles importants au sein de leur famille elfique.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de PnJ

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



ENFANT DES CAVERNES

HÉRITAGES DES DEMI-ORCS

En Avistan, le stéréotype demi-orc le plus courant est celui de la sauvagerie, mais ce point de vue peut largement changer en fonction de la culture. Les affins des Rochers qui vivent dans les montagnes sont respectés pour leur courage. Les affins de la Pluie venus des jungles sont les enfants prodiges de leurs clans et les attentes à leur sujet sont grandes. Les affins du Sable du désert sont souvent associés à Sarenrae et nombreux sont ceux qui les appellent les Élus de la déesse. Les affins du Gel arctiques et les affins de la Pénombre de l'Ombreterre sont bien souvent méprisés par leurs cultures orcs respectives, qui ne les voient que comme de simples gardiens ou érudits.



AFFIN DU GEL

TATOUAGE DÉCORÉ

DON 5

HUMAIN

Prérequis Tatouages arcaniques (page 13)

Vous agrandissez vos tatouages afin d'y incorporer une magie plus puissante. Choisissez un sort arcanique de 1^{er} niveau de la même école que celle de vos Tatouages arcaniques, que ce soit un sort ordinaire ou un autre auquel vous avez accès. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un sort inné arcanique.

NIVEAU 9

AÉROMANCIEN RIVAIN

DON 9

HUMAIN

Prérequis Ethnie garundie, mauxie ou tian-yae

Vos ancêtres sont originaires des cités volantes des Rivains et cet héritage a traversé les âges pour vous conférer la maîtrise de quelques tours simples. Vous pouvez lancer *vol* au niveau 4 sur vous-même comme un sort inné arcanique une fois par jour.

HÉRITIER DE SAOC

DON 9

HUMAIN

Prérequis Astrologie de Saoc (page 11)

Dans le passé, vous avez été un fier initié des frères de Saoc. Aujourd'hui, vous êtes détenteur de leur héritage. Lorsque vous utilisez Astrologie de Saoc, lancez 1d4 à la place : sur un 1, vous subissez un malus de -1 sur le test de compétence. Sur un autre résultat, vous gagnez un bonus de circonstances égal à votre résultat (par exemple, un bonus de circonstances de +3 pour un 3 au dé).

PRINCE DRAGON

DON 9

HUMAIN

Prérequis Postillon du dragon (page 13)

Le sang des rois dragons coule à flots dans vos veines. Votre héritage draconique est clairement visible, avec vos cheveux presque écarlates, azur, ou d'une teinte similaire et qui brillent telles des écailles de dragon. Vous pouvez lancer le sort de lignage d'ensorceleur *souffle de dragon* (*Livre de base* 393) comme un sort arcanique inné une fois par jour, mais vous ne pouvez utiliser que le souffle de dragon associé à votre héritage et correspondant au type d'énergie de votre don Postillon du dragon. Au niveau 12 puis tous les 3 niveaux suivants, le sort est intensifié d'un niveau de sort supplémentaire.

TATOUAGES DE VERTU

DON 9

HUMAIN

Prérequis Tatouage décoré (voir plus haut)

Vos tatouages confinent à une forme de génie surnaturel, œuvre d'art mélangeant sens artistique, magie et peau. Choisissez un sort arcanique de niveau 3 de la même école que vos Tatouages arcaniques, que ce soit un sort commun ou un autre auquel vous avez accès, même un sort de niveau inférieur intensifié au niveau 3 si vous le souhaitez.

Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un sort inné arcanique.

NIVEAU 13

ACROBATE AÉRIEN RIVAIN

DON 13

HUMAIN

Prérequis Ethnie garundie, mauxie ou tian-yae ; Aéromancien rivain (voir plus haut) ou capacité à lancer *vol*.

Les Rivains, comparables à nul autre peuple de Golarion, ont développé des styles de combat destinés aux affrontements aériens. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests d'Acrobaties pour Manœuvrer en vol et un bonus de statut de +1,5 m à votre Vitesse de vol lorsque vous volez grâce à la magie.

PACTE AVEC LES OMBRES

DON 13

HUMAIN

Prérequis Ethnie nidalaise

Il y a des milliers d'années de cela, vos ancêtres ont passé un pacte avec Zon-Kuthon. Il ne l'a jamais oublié, même si vous auriez peut-être préféré. Vous pouvez subir 1 dégât afin de mélanger sang et ombres pour lancer *création* au niveau 5 comme un sort inné divin. Vous pouvez utiliser cette capacité aussi souvent que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez avoir qu'un seul objet à la fois. Si l'objet est exposé à une vive lumière, le sort prend fin et l'objet se dissipe dans les ombres.

SORCIER DE GLACE IRRISENI

DON 13

HUMAIN

Prérequis Ethnie jadowiga, héritage Humain de l'hiver (page 11)

Votre lignée directe remonte jusqu'aux Reines d'Irrisen et donc jusqu'à Baba Yaga elle-même. Votre résistance au froid augmente de 5 + la moitié de votre niveau et vous pouvez lancer *mur de glace* au niveau 5 une fois par jour comme un sort inné arcanique.

DONS ANCESTRAUX DES DEMI-ELFES

Les dons ancestraux suivants sont accessibles aux demi-elfes en plus des dons ancestraux humains et elfes.

NIVEAU 1

OREILLES ARRONDIES

DON 1

DEMI-ELFE

Votre ascendance elfique est suffisamment subtile pour que vous ne soyez pratiquement pas différent des autres humains et vous avez appris à en tirer avantage. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Duperie (ou une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié en Duperie). Vous gagnez un bonus de circonstances de +4 à vos tests pour Se déguiser dans le but de cacher votre nature de demi-elfe. Lorsque vous utilisez la compétence Se déguiser pour vous faire passer pour un humain, ceux qui vous observent ne peuvent jamais se voir accorder de bonus de circonstances à leurs tests de Perception et vous ne subissez jamais de malus de circonstances.

Spécial Vous ne pouvez choisir ce don qu'au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ni gagner ce don.

SOCIABLE

DON 1

DEMI-ELFE

Vous êtes extraverti à l'extrême et vous passez fréquemment du temps à faire la fête, ou tout du moins à tisser des liens sociaux. Vous êtes qualifié en Diplomatie (ou une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié en Diplomatie) et vous gagnez le don de compétence Animal social.

DONS ANCESTRAUX DES DEMI-ORCS

Les dons ancestraux suivants sont accessibles aux demi-orcs en plus des dons ancestraux humains et orcs.

NIVEAU 1

CERVEAU MÉSESTIMÉ

DON 1

DEMI-ORC

Nombreux sont ceux qui considèrent les demi-orcs comme des brutes épaisses. Cela vous blesse, mais vous pouvez quelquefois en tirer avantage. Vous êtes qualifié en Duperie (ou une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié en Duperie) et vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Duperie pour Mentir afin de passer pour un ignorant, ainsi qu'au DD de Duperie contre les tests pour Deviner les intentions destinés à mettre au jour de tels mensonges.

DÉFENSES

DON 1

DEMI-ORC

La plupart des demi-orcs ont des défenses visibles, mais les vôtres sont particulièrement longues et tranchantes, capables de causer de profondes blessures. Vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d6 dégâts perforants.

Spécial Vous ne pouvez choisir ce don qu'au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ni gagner ce don.



AFFIN DES ROCHERS



AFFIN DE LA PÉNOMBRE



AFFIN DE LA PLUIE



AFFIN DU SABLE

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie

du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du

Dernier-rempart

Chevaliers

Infernaux

Société

des éclaireurs

Galerie de PnJ

Archétypes

thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

KYONIN

Le Kyonin, une importante nation de l'Avistan, est considéré comme le cœur spirituel de la culture elfique. Cette renommée est due à la présence de la *Pierre de Sovyrian* qui se trouve dans la capitale du Kyonin, Iadara et du portail magique associé qui mène au royaume de Sovyrian. La menace représentée par le retour du Tyran qui Murmure a poussé la Reine Telandia Édasséril à ouvrir les frontières de la nation aux étrangers.

ELFES

Les elfes sont un peuple très ancien, héritiers d'une civilisation qui prend ses racines dans la préhistoire de l'Humanité. Les migrants du royaume elfe de Sovyrian sont arrivés dans un premier temps sur Golarion par le biais d'un portail magique qui s'étendait entre les mondes, alimenté par un énorme cristal connu sous le nom de *Pierre de Sovyrian*. Au faîte de leur puissance, les elfes affrontèrent les manipulateurs d'un autre monde connus sous le nom d'alghollthus et par extension l'empire humain qui, sciemment ou non, servait les intérêts des alghollthus – l'Azlant. Lorsque la résistance de l'Azlant mena à l'invocation par les alghollthus du désastre connu sous le nom de la Chute, la plupart des elfes quittèrent la planète, retournant sur leur monde natal afin d'échapper à la destruction.

Pourtant, cela ne fut en rien la fin de l'implication des elfes sur Golarion. Tous les elfes ne repartirent pas, certains choisissant de rester sur place. Même les elfes de Sovyrian avaient encore leur rôle à jouer dans l'histoire de la planète. Sentant que quelque chose menaçait la *Pierre de Sovyrian* et le portail magique qu'elle alimentait, les elfes commencèrent à revenir sur Golarion en 2632 AR. Lorsqu'ils revinrent, ils trouvèrent leurs anciennes terres corrompues par le seigneur démon naissant Fléau des Arbres, qui cherchait à corrompre la *Pierre de Sovyrian* pour en faire un portail vers les Abysses. La guerre entre les elfes et Fléau des Arbres qui suivit se conclut par l'emprisonnement du démon dans la forêt du Roncier, vaincu mais toujours vivant. Comme cette bataille contre Fléau des Arbres avait débouché sur un statu quo chèrement acquis, les elfes décidèrent de récupérer leurs anciennes possessions et, avec elles, leur place sur Golarion.

Même si, au premier coup d'œil, les elfes peuvent ressembler aux humains, ils sont aussi éthérés et lunatiques que leur lointain pays natal, semblant accessibles un instant avant de devenir incompréhensibles l'instant suivant. Les elfes sont majoritairement grands et élancés. Leurs couleurs d'yeux passent par un large spectre de couleurs, avec des iris bien plus grands que ceux des autres humanoïdes, ce qui donne l'impression que les elfes n'ont pas, ou pratiquement pas, de blanc dans les yeux. L'espérance de vie naturelle des elfes est mesurée en siècles plutôt qu'en décennies, ce qui les rend incapables de s'identifier aux

états d'esprits des peuples à la vie plus courte. Même si tout le monde connaît l'amour des elfes pour la musique et la beauté, leur amour de la liberté est tout aussi profond et de nombreux elfes rechignent à dire aux autres comment vivre – au point que la plupart des états elfes hésitent à demander un service militaire ou des actions collectives à leurs citoyens. De nombreuses nations humaines se sont senties trahies par le manque d'aide organisée des elfes en temps de crise, malgré l'aide d'elfes individuels, car elles comprenaient mal le point de vue des elfes.

Cet amour de la liberté mène les elfes à parcourir le monde pour une infinité de raisons et c'est la raison pour laquelle les aventuriers elfes sont monnaie courante. La longue espérance de vie des elfes implique que, même après avoir passé des siècles de sérénité contemplative, il peuvent être tirés de leur foyer par des événements exceptionnels, ou alors une elfe peut partir en voyage poussée par des faits qui restent présents dans sa mémoire mais qui ont été oubliés par les autres depuis longtemps. Même si les elfes essaient de se tenir éloignés des peuples à l'espérance de vie plus courte, sachant que de telles amitiés se terminent invariablement dans le chagrin, nombreux sont ceux qui tissent des relations à long terme avec leurs compagnons de voyage, relations qui pourront quelquefois s'étirer sur plusieurs générations.

ELFES DE LA MER INTÉRIEURE

La longévité des elfes est telle que leurs cultures restent stables au fil du temps, permettant ainsi de consolider les différentes ethnies elfes de la mer Intérieure. Les sociétés elfes qui ont été séparées depuis des milliers d'années peuvent malgré tout communiquer entre elles en langue elfique sans trop de difficultés.

Cependant, au sein de ces larges ethnies, les variations sont légion, alimentées par l'amour des elfes pour la liberté et l'expression de soi. Les elfes entretiennent des liens forts avec leurs alentours



AIUDEEN

et ceux qui vivent au même endroit suffisamment longtemps vont voir leur apparence lentement changer afin d'être en accord avec leur environnement. De fait, les elfes de toute ethnie posséderont souvent des traits inhabituels de toutes sortes, comme des cheveux blancs ou couleur lavande, ou encore des yeux dorés brillants.

Même si le concept d'ethnie est sensiblement la même pour les elfes que pour les humains, un de ses aspects les plus importants échappe souvent aux peuples non elfes. Un nombre important d'elfes – dont les ancêtres des elfes mualijaes, ilveranis et vourinois – restèrent sur Golarion pendant la Chute, alors que les ancêtres des Aiudeens et des Protecteurs de la tour partirent pour rejoindre Sovyrian. Même si les elfes de Sovyrian sont revenus il y a des siècles, ils sont considérés comme des nouveaux arrivants, autant par leurs semblables que par eux-mêmes, car ils sont toujours liés à leurs terres natales situées sur un monde ancien et éloigné. À l'inverse, les elfes qui sont restés pendant la Chute et qui ont souffert en même temps que la planète au cours des sombres heures qui suivirent se considèrent comme de véritables enfants de Golarion.

AIUDEENS

Également connus sous le nom de « reveneurs », les Aiudeens composent l'ethnie elfe la plus répandue de la mer Intérieure et se concentrent principalement dans la nation elfe de Kyonin. Ces elfes sont les descendants de ceux qui ont quitté Golarion au moment de la Chute et ils ont toujours la garde de l'énorme portail menant à leur refuge de Sovyrian ainsi que de la *Pierre de Sovyrian* qui l'alimente. Les Aiudeens utilisent également un réseau de portails plus petits, qu'on appelle *aiudara*, qui mènent vers des portes situées dans les endroits les plus reculés de Golarion. Pour la plupart des habitants de la mer Intérieure, toutes les cultures elfes se résument à la culture aiudeen, avec ses vêtements raffinés, ses prouesses arcaniques et son élégante architecture sinueuse. Même si la culture aiudeen est hautement évoluée, elle est historiquement sur le déclin depuis le retour des elfes et les Aiudeens tentent de récupérer ce qui leur appartenait autrefois et défendent ce qu'ils sont parvenus à reprendre. Comme des changements majeurs se profilent à l'horizon, de nombreux Aiudeens préfèrent se tourner vers le futur plutôt que de regarder vers le passé, ouvrant leurs demeures ancestrales aux étrangers et tentant d'établir des relations avec leurs voisins.

La plupart des Aiudeens possèdent l'héritage elfe ancien (page 19), elfe des bois ou elfe des murmures, même si grâce à la capacité d'adaptation des elfes à leur environnement, ils ont la possibilité d'avoir n'importe quel héritage.

ILVERANIS

Vivant dans les plus hostiles confins de la Couronne du Monde, ces elfes sont appelés « mages des neiges » par la plupart de ceux qui les connaissent, car leurs coutumes les mettent en garde contre le fait de partager leur véritable nom avec les étrangers. Ils s'appellent entre eux les Ilveranis, nom dérivé des Mieranis, leurs ancêtres qui vivaient autrefois dans la forêt Mierani. Les Ilveranis sont fortement marqués par leur peau et leurs cheveux blanc givre, tout comme par leur goût prononcé pour les vêtements bleus et les armures argentées. Ils vivent dans des ruines elfiques au sein des terres givrées et vouent un extrême respect religieux aux lieux qu'ils considèrent comme leur foyer. Pour la plupart, ils sont aussi froids et inflexibles que la glace qui les entoure, prêts à faire le bien vis-à-vis d'autrui sans pour autant être capables de se comporter avec convivialité envers les non-elfes. La seule exception concerne les Orateurs du crépuscule, des Ilveranis qui considèrent que d'aller au devant des autres afin de se lier d'amitié avec eux est une mission sacrée de leur déesse, Findeladlara.

Alors que nombreux sont ceux qui peuvent se demander pourquoi une déesse de l'architecture elfe – connue pour ne pas répondre aux non-elfes – encouragerait ce genre de comportement, cette étrange coutume découle d'un aspect de l'histoire elfique oublié par la majeure partie de Golarion. Lors de la Chute, la majorité des elfes mieranis a fui vers Sovyrian, alors que d'autres ont choisi de fuir sous terre. Un groupe d'elfes, cependant, a décidé de rester à la surface dans l'unique but de créer des abris magiques et ainsi de sauver le maximum de personnes. Les descendants de ces elfes ont finalement voyagé vers le nord et sont devenus les Ilveranis. Même s'ils n'ont aujourd'hui plus besoin de construire de tels abris, aider les autres est un hommage envers cet héritage et envers Findeladlara. Le fait que les Ilveranis en tant que groupe se méfient aujourd'hui des étrangers est sans doute dû à une profonde



ALIJÆE



EKUJÆE



KALLIJÆE



PROTECTEURS DE LA TOUR



VOURINOIS

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ELFES AQUATIQUES

Apparentés aux elfes terrestres malgré leurs environnements incompatibles, les elfes aquatiques respiraient autrefois de l'air avant de s'adapter à la vie sous-marine suite à leur proximité avec l'eau. Au même titre que les elfes de la tour Acérée, les elfes aquatiques se considèrent comme les ennemis des alghollthus et combattent ces aberrations quand ils y sont confrontés.

et ancienne trahison, peut-être liée au refus de Findeladlara d'accepter d'être vénérée par des non-elfes.

Les Ilveranis possèdent presque tous l'héritage elfe arctique. Ils choisissent souvent le don ancestral Volonté inébranlable, car leur comportement froid et dépouillé d'émotions leur offre une certaine protection contre les manipulations mentales.

MUALIJAES

Les Mualijaes, des elfes habitant au sein de la jungle de l'Étendue du Mwangi, sont des énigmes pour la plupart à cause de leur mépris des intrus. Gardiens et régisseurs de leurs terres natales, les Mualijaes firent partie des elfes qui n'ont pas quitté Golarion pendant la Chute et leurs légendes indiquent qu'ils sont restés à l'arrière afin de protéger le monde des jours sombres à venir. Que ces affirmations soient vraies ou non, les Mualijaes prennent à cœur leur régence autoproclamée, s'entraînant afin d'être toujours prêts à affronter tout danger qui pourrait menacer le monde. Les Mualijaes se sont séparés en trois sous-groupes depuis longtemps : les Alijaes, les Ekujaes et les Kallijaes. Les Alijaes, coutumiers des pires chaleurs de Mwangi, ont la peau brun foncé et les cheveux brun foncé bouclés. Les Ekujaes ont tendance à avoir la peau et les cheveux noirs, mais certains dévient de ces normes. Parmi les Mualijaes, ce sont les plus enclins à dialoguer avec les étrangers. Les Kallijaes ont les cheveux plus raides que ceux de leurs congénères et ne sont que rarement aperçus en dehors de leurs terres.

Les elfes Mualijaes ont la peau sombre et les cheveux noirs de leurs voisins humains et leurs yeux sont en général noir profond. Les variations sont cependant monnaie courante, comme les yeux orange brillant et les cheveux or rosé. Les tenues vestimentaires varient énormément en fonction des nations, mais les Mualijaes ont tendance à adopter des tenues élaborées à partir de plantes et de bois et d'autres éléments naturels comme les os, la fourrure et le cuir. La majorité des cultures Mualijaes ont des tabous ou des coutumes autour du métal et des pierres précieuses, même si ces traditions varient également en fonction des nations.

Les elfes mualijaes possèdent généralement l'héritage elfe des bois, même s'ils peuvent avoir quelquefois à la place l'héritage elfe visionnaire ou elfe des murmures. Ils choisissent souvent le don Magie de l'Enfant sauvage (page 20), qui représente le lien mystique qu'ils ont établi avec la jungle qui les entoure.

PROTECTEURS DE LA TOUR

Les Protecteurs de la tour, une branche des elfes aiudeens, résident au sein de la tour Acérée, une étrange tour surgie de l'endroit où le corps mourant d'Acavna – la déesse azlante de la lune et des combats qui mourut au cours de la Chute en tentant de défendre son peuple – s'est écrasé au sol. La tour s'est adressée à eux, adoptant la voix chuchotante de la défunte déesse et les Protecteurs de la tour répondirent à cet appel. Se considérant alors comme les véritables héritiers de l'Azlant, ces elfes s'installèrent dans la tour Acérée et se coupèrent du reste du monde. Après des générations d'isolement, les elfes de la tour Acérée sont devenus énigmatiques et xénophobes et bien étranges même aux yeux de leurs frères. 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.

Sous leurs masques, les Protecteurs de la tour ont souvent les cheveux blancs et les yeux violets ; leur peau adopte un large éventail de teintes, mais elle est souvent cendrée à cause du manque de lumière. Les Protecteurs de la tour quittent rarement leur île, si ce n'est pour patrouiller dans les ruines azlantes, les protégeant des explorateurs qui cherchent à s'en approprier les anciens secrets. De ce fait, les Protecteurs de la tour s'engagent rarement sur le chemin de l'aventure. Cependant, ces dernières années, certains se sont retrouvés dans l'obligation de collaborer avec d'autres afin de faire face à d'importantes menaces alghollthues, les forçant à s'impliquer dans les affaires du monde.

Les Protecteurs de la tour possèdent souvent l'héritage elfe visionnaire ou elfe des murmures, même si ceux qui restent à demeure dans la tour Acérée peuvent avoir l'héritage elfe des cavernes. Ils choisissent bien souvent les dons ancestraux Volonté inébranlable ou



ILVERANIS

Magie surnaturelle, qui représentent bien le lien particulier qu'ils entretiennent avec la tour Acérée.

VOURINOIS

Elfes vivant dans les oasis d'Osirion et les terres environnantes, les Vourinois sont inconnus de tous, sauf des voyageurs et des nomades qui passent par une oasis vourinoie, mais ceux qui croisent leur route sont d'accord pour dire qu'il s'agit d'un peuple sociable et accueillant. Les elfes des oasis savent à quel point la vie chez eux peut être difficile et c'est pourquoi ils accueillent et se mêlent volontiers aux étrangers qui ont besoin d'eau et d'un abri. Depuis leur plus tendre enfance, les vourinois apprennent à être agréables, éloquents et hospitaliers et, en cas de conflit, ils préfèrent les discussions à la confrontation. Les Vourinois sont facilement identifiables par leur peau d'un brun intense et leurs cheveux noirs, même si certains d'entre eux peuvent avoir une chevelure d'un bleu, vert ou blanc vif.

Les Vourinois se considèrent à part des nations qu'ils occupent et la convivialité dont ils font preuve cache une profonde et farouche indépendance. Les dirigeants des terres désertiques sont conscients de la maîtrise qu'ont les elfes de la magie et de la guerre dans le désert et n'ont guère envie d'empiéter sur leurs terres. De plus, les Vourinois se considèrent comme les seuls régents de leurs oasis et toute tentative de prise de contrôle ou de corruption de ces lieux de vie déclencherà leur colère. Malgré l'amour qu'ils portent à leurs terres natales, les Vourinois ont tous des envies de voyages, même pour les standards des elfes. À l'image de Desna, leur déesse tutélaire, les elfes des oasis aiment partir en voyage sur un coup de tête et rencontrer de nouvelles personnes et ils sont nombreux à quitter leurs maisons pour vagabonder pendant de nombreuses années avant de revenir. Les Vourinois aiment particulièrement rendre visite à leurs cousins mualijaes de l'Étendue du Mwangi et inversement.

Les Vourinois entretiennent un lien assez ténu avec l'idée de genre et ils sont nombreux à exister en dehors des genres binaires, ou passent d'un genre à l'autre en fonction de leurs émotions, identité qu'ils appellent *kala-shei* ou « la danse ». De nombreux Vourinois croient également en la philosophie elfique connue sous le nom de Splendeur, une croyance qui dit que leur vie actuelle n'est qu'une parmi une longue série et qu'à leur mort ils sont réincarnés en une autre créature. Partir en quête de sa Splendeur – un magnifique et extatique moment d'illumination menant à un meilleur destin – est un objectif courant de tout voyage.

Les elfes vourinois possèdent souvent l'héritage elfe du désert (voir plus bas). Leurs riches personnalités ainsi que leurs philosophies mouvantes les mènent souvent à prendre le don Ardeur elfique (page 20).

HÉRITAGES

Les héritages suivants peuvent être choisis par les elfes.

ELFE ANCIEN

Au cours de votre longue vie, vous avez essayé de nombreux chemins et de nombreux styles. Choisissez une classe différente de la vôtre. Vous gagnez le don de dévouement multiclassé pour cette classe, même si vous ne possédez pas son prérequis de niveau. Vous devez cependant respecter les autres prérequis pour obtenir ce don.

ELFE DU DÉSERT

Vous vivez sous la chaleur de plomb du désert, ce qui vous a permis de devenir particulièrement résistant dans les environnements chauds. Vous gagnez une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1) et vous subissez tous les effets environnementaux liés à la chaleur comme si leur intensité était réduite d'un rang (la chaleur extraordinaire devient extrême, la chaleur extrême devient importante etc.).

MUALIJAES

Les mualijaes faisaient autrefois partie d'un puissant royaume unifié, mais son peuple se divisa en des temps très reculés en trois nations différentes, pour des raisons inconnues.

Alijaes : concentrés dans le nord des jungles du Mwangi, les alijaes défendent les ruines elfiques de Nagisa, la Cité blanche, pour des raisons là aussi inconnues – peut-être à cause d'une forme de noirceur chez les alijaes eux-mêmes.

Ekujaes : implantés dans les jungles occidentales du Mwangi, les combattifs ekujaes font office de gardiens de la forêt, protégeant les sites magiques et pratiquant la guérilla contre le Consortium de l'Aspis.

Kallijaes : installés dans les jungles du Mwangi du nord, les kallijaes ont profité de certains événements récents pour multiplier leurs offensives contre les sbires d'Angazhan, le seigneur démon.



ELFE DES BOIS

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de Pnj

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

JININ

Certains elfes ne se sont pas repliés vers Sovyrian pendant la Chute, mais se sont au contraire aventurés dans des tunnels qui menaient sous terre. Alors que la majorité de ces elfes s'enfonçaient encore plus loin sous terre, un elfe du nom de Jininsiel eut une vision lui indiquant que les elfes trouveraient leurs nouvelles terres en suivant les racines d'un arbre argenté. Les elfes qui suivirent Jininsiel errèrent sous terre des siècles durant, jusqu'à ce qu'ils finissent par découvrir un filon de mithral qui les mena vers la surface et le Tian Xia. Ces elfes adoptèrent les coutumes de leurs voisins et fondèrent la nation du Jinin.



ELFE DU JININ

DONS ANCESTRAUX

Les dons ancestraux suivants peuvent être choisis par les elfes.

NIVEAU 1

ARDEUR ELFIQUE

DON 1

ELFE

Tous les elfes sont immunisés au toucher paralysant des goules, mais vous pouvez vous défaire de tous les effets paralysants magiques existants. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets qui vous imposeraient les effets immobilisé, paralysé ou ralenti. Si vous devez être immobilisé, paralysé ou ralenti pendant au moins 2 rounds, réduisez cette durée de 1 round.

ART SYLVESTRE

DON 1

ELFE

Vous avez une connaissance innée des zones boisées. Lorsque vous vous trouvez en forêt ou dans une jungle, si vous obtenez un échec critique lors d'un test de S'orienter, Subsister ou Dissimuler des traces, vous obtenez à la place un échec et si vous obtenez un succès, vous obtenez à la place un succès critique.

COURROUX DES ÉLÉMENTS

DON 1

ELFE

Vous êtes en phase avec la terre et pouvez faire appel à un éclair d'énergie puisée dans votre environnement. Lorsque vous gagnez ce don, choisissez acide, froid, électricité ou feu. Vous pouvez faire appel à la terre afin de lancer le tour de magie *aspersion acide* comme un sort inné primordial à volonté, exception faite que le sort ne possède que le composant verbal et inflige le type de dégâts que vous avez choisi à la place de dégâts d'acide ; le sort gagne le trait correspondant au type de dégâts au lieu du trait acide. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

MAGIE DE L'ENFANT SAUVAGE

DON 1

PEU COURANT ELFE

Accès ethnies mualijae

Vous avez appris à accéder à l'ancienne magie des espaces sauvages. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts primordiaux (*Livre de base* 313). Vous pouvez lancer ce tour de magie comme un sort inné primordial à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

TRANSMISSION DE PENSÉE

DON 1

ELFE

Prérequis ethnies mualijae, ilveranie ou vourinoie

Vous possédez l'étrange faculté de communiquer avec les autres elfes sans avoir à parler, même si cette capacité met souvent mal à l'aise ceux qui en sont témoins. Vous pouvez lancer *lien mental* comme un sort inné occulte une fois par jour, mais vous ne pouvez cibler que les elfes ou les demi-elfes.

NIVEAU 5

ADEPTE ENFANT SAUVAGE

DON 5

ELFE

Prérequis Magie de l'enfant sauvage (voir ci-dessus)

Les chuchotements de la jungle vous permettent d'accéder à une magie primordiale simple. Vous pouvez lancer à volonté *lumières dansantes*, *destruction de mort-vivant* et *entrave* comme des sorts innés primordiaux. Si vous aviez choisi un de ces sorts grâce à Magie de l'enfant sauvage, vous pouvez choisir un nouveau sort pour Magie de l'enfant sauvage.

DÉFIANCE JUSQU'À LA MORT

DON 5

PEU COURANT ELFE

Accès Protecteur de la tour

Vous exécriez les alghollthus et leur magie de l'esprit et avez été entraîné à préférer mourir plutôt que de succomber à la manipulation mentale. Si vous vous retrouvez confus, contrôlé ou en fuite suite à un jet de Volonté raté, vous pouvez tenter un jet de Volonté contre le même DD ; en cas de succès, vous devenez paralysé jusqu'à votre prochain tour au lieu d'agir contre votre propre volonté.

DISCRÉTION SYLVESTRE

DON 5

ELFE

Prérequis expert en Discrétion

Conditions. Vous êtes en forêt ou dans la jungle près d'un élément qui vous permettrait une Mise à l'abri.

Vous avez la possibilité de vous dissimuler rapidement dans les sous-bois ou le feuillage. Vous pouvez effectuer une Mise à l'abri puis utiliser cette couverture pour Vous cacher.

INSTINCTS ELFIQUES

DON 5

ELFE

Vos sens vous permettent de réagir rapidement. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception effectués en tant que jets d'initiative. De plus, si votre jet d'initiative est égal à celui d'un adversaire, vous agissez en premier, que vous ayez effectué un jet de Perception ou non.

NIVEAU 9

DÉTECTION DES PENSÉES

DON 9

PEU COURANT ELFE

Prérequis Transmission de pensée (voir ci-contre)

Vous possédez un don encore plus étrange vous permettant de savoir ce que pensent les autres. Vous pouvez lancer *lecture des pensées* comme un sort inné occulte une fois par jour.

EN QUÊTE DE SPLENDEUR

DON 9

ELFE

Une fois par jour, vous pouvez passer 10 minutes à étudier votre environnement à la recherche de signes relatifs à une entreprise particulière et lancer *augure* comme un sort inné divin. À moins que le résultat de l'*augure* soit « Rien », vous gagnez la réaction suivante pour les 30 prochaines minutes :

Appel à la Splendeur (concentration) **Déclencheur.** Vous tentez un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde alors que vous êtes en train d'effectuer l'action concernée par votre *augure*, mais n'avez pas encore lancé le dé ; **Effet.** Vous gagnez un bonus de statut de +1 au test déclencheur ou un bonus de statut de +2 si le résultat de l'*augure* était « Malheur » mais que vous avez tout de même poursuivi.

NIVEAU 13

CŒUR VAGABOND

DON 13

ELFE

Prérequis elfe arctique, elfe des cavernes, elfe du désert (page 18-19), elfe des bois ou tout autre héritage elfe basé sur l'adaptation à son environnement.

Même si tous les elfes s'adaptent à leur environnement au fil du temps, vous avez tant voyagé et êtes en harmonie avec tant d'environnements que votre corps est capable de s'adapter plus rapidement que celui d'autres elfes. Après avoir passé une semaine dans un environnement associé à un héritage elfe (comme la neige pour les elfes arctiques ou une forêt ou jungle pour les elfes des bois), votre héritage change automatiquement pour devenir cet héritage. Cela ne vous permettra jamais de changer pour un héritage elfe qui n'est pas en lien avec un environnement, comme elfe ancien, elfe visionnaire ou encore elfe des murmures.

DÉLAISSÉS (LES)

Même si les elfes adorent l'amitié et les rires, ils sont connus pour tenir à distance respectable les personnes à la durée de vie plus courte, craignant l'inévitable douleur de voir un ami vieillir et mourir rapidement. Vivre parmi les non-elfes est considéré comme un terrible destin, car l'elfe verra flétrir et disparaître tous ceux qu'il aime et connaît, une tragédie qui se répétera moins d'un siècle plus tard. C'est la raison pour laquelle les elfes qui vivent avec des humains ou d'autres races à l'espérance de vie plus courte sont appelés les Délaissés.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

GNOMES DU PREMIER MONDE

Même si des centaines de générations, ainsi que presque 10 000 ans, séparent les gnomes du plan matériel de leurs terres natales du Premier Monde, de nombreux gnomes sont restés dans le royaume des fées. Ils y ont conservé un lien primordial particulièrement fort et sont eux-mêmes des fées. Ils font partie des habitants du Premier Monde les plus nombreux et polyvalents. Alors que dans ce plan, ils peuvent renaître encore et encore, sur le plan matériel, ils sont vulnérables à la mort permanente – un fait qui les perturbe autant que leur environnement immuable et étranger.

GNOMES

Il y a un millénaire de cela, les gnomes comptaient parmi les nombreuses créatures féériques qui arpentaient le Premier Monde, royaume rempli de lumière, de vie et de fantaisie sans souci. Cependant, un événement depuis longtemps oublié les a obligés à fuir leur demeure ancestrale. Bannis dans un monde régi par les limitations physiques et les liens de cause à effet, les gnomes de Golarion ont lutté pour s'adapter ; non seulement pour trouver de la nourriture et un toit, mais aussi pour conserver leur identité et leur emprise surnaturelle sur la vie. Comme leur lien avec le Premier Monde avait été rompu, les gnomes ont commencé doucement à dépérir, perdant leur pigmentation, leur curiosité et même leur vigueur dans un processus connu sous le nom d'Affadissement. Ce n'est qu'en se consacrant à de nouvelles et extraordinaires expériences que les gnomes parviennent à entretenir leurs esprits et à conjurer cette ancienne malédiction, retrouvant un peu de la fantaisie si chère à leurs terres perdues afin de survivre... et même prospérer.

Même si le plan matériel leur semblait au départ terriblement morne en comparaison du Premier Monde, les gnomes sont parvenus à s'adapter à leur nouvel environnement. En plus de leurs curiosité et créativité naturelles qui les poussent à explorer toute les niches possibles et imaginables, les nouveau-nés gnomes établissent un lien inné avec les éléments surnaturels qui imprègnent leur environnement. Comme des éponges, les gnomes absorbent des éléments de magie arcanique, divine, occulte ou primordiale, compensant ainsi partiellement le vide laissé par leur lien brisé avec le Premier Monde. Ces énergies influent sur les traits du jeune gnome, sa couleur de peau, sa personnalité et la magie innée qu'il possède, ce qui cause souvent de grandes différences entre les enfants et leurs parents selon les lieux où ils ont grandi. Grâce à la nature voyageuse des gnomes, la majorité d'une communauté peut posséder des traits physiologiques communs tout en étant très diversifiée au niveau de l'apparence. Les yeux, peau et cheveux des gnomes couvrent le même spectre de couleurs que ceux des humains et plus, y compris diverses teintes de vert, de bleu, de rose, de violet etc. Ces couleurs sont d'autant plus vives lors des premières années de la vie d'un gnome et ont tendance à se ternir au fil des ans.

La plupart des actions des gnomes sont motivées par un incessant besoin de nouveauté. Ils n'ont rien contre le fait de se reposer de temps en temps, au contraire, mais s'ils restent plusieurs semaines, mois ou années sans but ni stimulant pour faire fonctionner leur imagination, ils risquent de se retrouver en proie à l'Affadissement. Alors que dans le Premier Monde, toute perte d'énergie aurait été rapidement remplacée par une des merveilles omniprésentes sur le plan, sur le plan matériel, la magie innée d'un gnome va irrémédiablement se dissiper dans son environnement, un peu à la manière d'un corps qui va perdre sa chaleur par temps froid. La plupart des gnomes ne ressentent cette perte que sous la forme d'une anxiété ou d'un stress supplémentaire. Le fait de rester actif et en mouvement permet à un gnome de générer assez de magie pour compenser cette perte, mais s'il attend trop longtemps, les dernières étapes de l'Affadissement lui ôteront toute trace de couleurs au bout de quelques années. Ce processus est douloureux et souvent mortel, même si de rares individus survivent et deviennent ce qu'on appelle des Fades, gnomes étrangement calmes et pâles qui provoquent chez leurs congénères une forme de respect mêlé de crainte.

Grâce à leur curiosité naturelle, leurs sens aiguisés, leur opiniâtreté ingéniosité et leur ténacité inébranlable, les gnomes sont des aventuriers par nature, capables de tenir un grand nombre de rôles. Si on ajoute à cela leur longue espérance de vie, les gnomes cumulent souvent un ensemble de compétences éclectiques semi-fonctionnelles qui peuvent se révéler étonnamment utiles et il est rare de développer une expertise dans les domaines ésotériques aussi importante que celle des gnomes.



GNOME ENFANT DES FÉES

GNOMES DE LA MER INTÉRIEURE

Les gnomes ne possèdent pas de traditions ethniques au sens où les humains l'entendent. Les forces magiques dominantes d'une région vont modeler l'apparence et le caractère des gnomes, tout autant que la génétique conventionnelle. De fait, les gnomes d'une même région vont souvent posséder des caractéristiques communes qui n'ont pas grand-chose à voir avec leur lignée véritable. Dans certains cas, ces particularités communes vont rejoindre celles des principales populations humaines – par exemple, les gnomes du Katapesh et du Nex posséderont généralement des ressemblances avec leurs voisins keleshites et garundis au niveau de la peau et des cheveux – alors que dans d'autres cas, leurs traits vivaces ou leurs couleurs de peau inhabituelles les distingueront des autres.

La propension des gnomes pour l'innovation et les expériences induit des changements permanents dans leur culture. Leurs traditions favorites peuvent aussi bien dater de plusieurs siècles que de l'année précédente et les changements dans la composition de leurs colonies bouleversent régulièrement toute tentative de compréhension académique des coutumes de cette population. De plus, les gnomes adoptent régulièrement les conventions locales, souvent pour la simple raison qu'elles apportent de la diversité à leur quotidien. Pourtant, il existe suffisamment de similitudes parmi les groupes aux passés communs pour les catégoriser en groupes ethnographiques : les gnomes cruels, les gnomes enfants des fées, les gnomes miroitants et les gnomes étincelleurs.

La priorité de presque tous les gnomes est de conjurer l'Affadissement. Cet instinct de survie est moins un but à court terme qu'une source d'inspiration sur la façon dont les gnomes vont envisager leur vie. Nombreux sont ceux qui vont chercher à réaliser les expériences les plus extraordinaires possibles, n'hésitant pas à se déraciner afin de profiter d'une opportunité excitante dans un autre pays. D'autres gnomes trouvent du sens et de la profondeur dans l'accomplissement d'un artisanat, d'une étude ou d'une profession, à la recherche permanente de découvertes et de points de détails afin de faire fonctionner leur esprit. Il peut s'avérer ironique que les gnomes aiment se tourner vers des tâches dangereuses afin de rester en bonne santé. Cela les mène souvent à devenir aventuriers, pas seulement pour surmonter un danger permanent, mais également pour découvrir de nouvelles terres et rencontrer des compagnons éclectiques.

À l'inverse des halfelins, qui se fondent souvent dans d'autres sociétés, les gnomes s'épanouissent par la distinction, que ce soit en s'attirant des ennuis qui feront plus tard une bonne histoire ou en se forgeant une réputation qui leur permettra peut-être d'être reconnus pour leurs réalisations. De fait, les gnomes divisent souvent l'opinion. Un aimant à espiègleries peut être autant amusant pour certains que frustrant pour d'autres et les histoires de gnomes illusionnistes enflamment l'imagination et alimentent les idées reçues des membres d'autres ascendances. Les nains sont prompts à identifier le comportement des gnomes (en particulier les pitreries iconoclastes des gnomes enfants des fées) comme une menace envers les coutumes naines et ce, même si les gnomes et les nains sont souvent liés par leur amour commun d'un artisanat de qualité. Les elfes partagent leur longue espérance de vie et leur estime envers le monde naturel, ce qui leur permet de facilement nouer des relations avec les gnomes. Comme les halfelins, les demi-orcs, les demi-elfes et les gobelins ne possèdent pas de terres natales à proprement parler, les gnomes se trouvent souvent des points communs avec eux au fil de leur exploration du monde, découvrant des niches où ils peuvent s'épanouir et trouvant des compagnons fidèles qu'ils considèrent comme leur famille de substitution.

FADES

Les gnomes ayant la contestable chance de survivre à l'Affadissement deviennent des Fades, pâles reflets de ce qu'ils étaient auparavant, vides de toute couleur et d'émotions fortes. Malgré les préjugés craintifs que les gnomes peuvent avoir envers les Fades, ces derniers semblent être parfaitement en paix avec leur état. En fait, les Fades sont bien plus en phase avec la nature que leurs frères, capables de facilement parler avec les animaux et atteignant un équilibre magique avec leur environnement.

SPRIGGANS

Au cours des premiers jours de leur exil, certains gnomes ne se contentèrent pas de résister à la perte de leur magie ; ils commencèrent à siphonner la magie de leur environnement – absorbant jusqu'aux corruptions et malédictions des alentours. Après des générations d'un tel vampirisme, ceux que l'on appelle des spriggans devinrent cruels et territoriaux, convaincus qu'il leur fallait pour survivre dans un monde étranger aussi rude. C'est la raison pour laquelle les gnomes appellent les spriggans les Solitaires.

SVIRFNEBLINS

Les gnomes ne sont pas les seules fées à avoir atteint le plan matériel. Parmi les gnomes exilés, ceux qui sont devenus des svirfneblins (également connus sous le nom de gnomes des profondeurs) virent leurs anciens ennemis comme les gremlins, les bonnets rouges, les croque-mitaines et bien pire encore, envahir les royaumes souterrains. Plutôt que de laisser ces vermines proliférer, certains gnomes les suivirent au plus profond de la terre. Les svirfneblins conjurent l'Affadissement en se concentrant sur une toute autre obsession : la gérance de leur royaume souterrain.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ENCLAVES GNOMES

À cause de leurs diaspora désorganisée depuis le Premier Monde et de leur envie d'exploration, les gnomes se sont très largement dispersés. Les populations se rassemblent autour des lieux remplis d'excitantes opportunités, de puissantes sources d'énergie surnaturelle, ou les deux. Les pages suivantes décrivent les enclaves gnomes les plus connues.

BRATTLEWARK

Une des plus importantes colonies gnomes de Golarion, Brastlework, située dans l'est du Chéliax, abrite des milliers d'alchimistes, d'ingénieurs, d'inventeurs et de scientifiques. Cette ingéniosité grouillante fait évoluer l'architecture de Brastlework presque tous les jours, réinventant le paysage urbain de la ville année après année. Même si les officiels chéliaxiens considèrent Brastlework avec un certain dédain, la ville exporte énormément de composants de sorts, d'outils d'alchimie et de potions.

GNOMES CRUELS

Alors que les rires et la lumière imprègnent le Premier Monde, on y trouve aussi de plus sinistres fées adeptes de sang, de méchanceté et d'ombres. Lorsque les gnomes atteignent leur majorité à proximité d'une zone de sombres forces magiques, leur physiologie semble absorber certains de ces sinistres éléments comme s'ils activaient certains de leurs gènes récessifs. Connus sous le nom de gnomes cruels, ces enfants présentent des traits étrangement exagérés, comme des doigts filiformes, un sourire trop large ou des yeux surdimensionnés. Les gnomes cruels sont enclins à une forme d'humour noir qui trouble profondément les témoins, surtout lorsqu'il est associé à une magie glaçante qui fait voler en éclats l'idée préconçue que les gnomes sont par nature des créatures de la lumière.

Même si les gnomes cruels ne sont pas intrinsèquement méchants ou moroses, nombreux sont ceux qui aiment mettre en avant leurs particularités si inquiétantes lorsqu'ils se retrouvent en société. De fait, les gnomes cruels vont préférer les couleurs sombres, les vêtements asymétriques et les habits impressionnants. Les gnomes cruels résident souvent à proximité de nexus occultes, comme ceux qu'on trouve au Chéliax, au Druma et en Ustalav.

Les gnomes cruels possèdent généralement l'héritage gnome ombral ou gnome des sources (occulte), même si les héritages gnome sensitif et gnome caméléon sont également fréquents.

GNOMES ENFANTS DES FÉES

Les gnomes enfants des fées, les plus nombreux, sont ceux qui possèdent le lien le plus fort avec leurs terres natales ancestrales, le Premier Monde. Ces gnomes, qui ont développé un lien avec un élément naturel particulièrement puissant ou avec une source primordiale, sont les plus à même de faire montre de particularités fantastiques naturelles – dont des cheveux aux couleurs vives et des yeux qui vont du jaune au vert en passant par l'orange, le bleu et le rose, entre autres – et ont tendance à avoir la peau mate, pâle ou verte.

Même ce sont les gnomes dont la magie est la plus naturelle, leur lien avec le monde féérique est considéré comme le moins stable et celui qui exige le plus de stimulus. De fait, les gnomes enfants des fées sont souvent émotifs et capricieux, recherchent perpétuellement de nouvelles expériences, font des blagues et alimentent de nombreux stéréotypes sur les gnomes. Cependant, cette connexion intense avec le Premier Monde octroie souvent aux gnomes enfants des fées un lien étroit avec les animaux et les plantes, ce qui leur permet de ne jamais manquer d'amis. Les elfes respectent généralement l'aspect féérique de ces gnomes, même si c'est souvent par un prisme quelque peu paternaliste.

Les gnomes enfants des fées sont nombreux en Andoran, dans les Terres des Rois des Linnorms, dans l'Étendue du Mwangi et dans les Royaumes Fluviaux. Les gnomes enfants des fées possèdent souvent l'héritage gnome béni des fées, même si certains gnomes expriment leur lien avec le Premier Monde par l'héritage gnome caméléon, gnome sensitif ou gnome enjoué.

GNOMES ÉTINCELEURS

Certains gnomes ne se contentent pas de baigner dans les merveilles du monde ; ils possèdent un instinct particulièrement fort qui les pousse à créer les leurs. Entièrement tournés vers l'innovation, les gnomes étinceleurs repoussent régulièrement les limites de la réalité et du possible, non seulement en inventant des appareils étranges et en ouvrant la voie à de nouvelles théories magiques, mais également en remettant en cause des croyances de longue date ainsi que des postulats religieux. En conséquence, ces pionniers iconoclastes sont les gnomes le plus souvent perçus comme perfectionnistes, méprisants, directifs, voire carrément irritants, ce qui a poussé leurs congénères à les appeler de manière moqueuse les « gnomes acerbes ». Cependant, leurs connaissances sont un véritable avantage dans nombre de domaines et les gnomes étinceleurs sont des magiciens, des ingénieurs, des philosophes et des artisans de premier ordre.

En comparaison de leurs cousins plus colorés, les gnomes étinceleurs ont la peau, les cheveux et les yeux plus ternes, bien plus proches des teintes qu'on trouve chez les humains. Ces gnomes se



GNOME ÉTINCELEUR

trouvent le plus souvent dans des régions marquées par de grandes innovations arcaniques, ou dévastées par des forces surnaturelles. De fait, le Nex et la Désolation de Mana abritent un nombre important de gnomes étinceleurs, notamment dans les laboratoires de Quantum. De même, les universités arcaniques d’Absalom attirent et forment une importante partie de la population de gnomes étinceleurs. Peut-être plus étrangement, la petite communauté gnome du Rahadoum est en grande majorité composée de gnomes étinceleurs, sans doute parce que le pays refuse toute influence divine depuis longtemps.

Les gnomes étinceleurs possèdent souvent l’héritage gnome des sources (arcane), même si certains gnomes qui travaillent dans les domaines liés aux sens vont lui préférer l’héritage gnome sensitif.

GNOMES MIROITANTS

Golarion est une toile lacérée de cicatrices divines, où les dieux ont laissé leur empreinte par le truchement de cataclysmes et de miracles et ces lieux conservent un écho magique qui façonne les populations gnomes avoisinantes. Ce pouvoir, dont la force est capable de briser des mondes, se combine avec les origines ancestrales des gnomes venus du Premier Monde, ce qui permet à ces derniers d’avoir un certain degré d’influence sur l’existence elle-même. Ces gnomes miroitants (une déformation du nom originel « gnomes éclatants ») possèdent un talent naturel pour l’illusion et la magie de déformation de la réalité, ce qui les fait quelquefois passer aux yeux des témoins pour des enfants des dieux – ou des Aînés – à part entière. C’est une erreur facile à commettre, compte tenu de leurs cheveux diaphanes qui semblent briller à la lumière et leurs iris aux teintes métalliques chaudes. Mais le plus perturbant, c’est la tendance qu’ont les gnomes miroitants à apparaître et à disparaître de manière imprévisible, comme des illusionnistes malicieux qui surgissent ou s’évanouissent aux moments les plus propices.

Les gnomes miroitants sont surtout présents là où existent des puissants liens religieux. Des petits groupes sont rattachés à l’obédience du Nidal envers Zon Kuthon, à la révérence de l’Osirion envers Néthys et au maudit puits de Gormuz du Casmaron où Rovagug est enfermé. Une importante partie de la population de ces gnomes est liée à la cathédrale de la Pierrétoile d’Absalom, où ses membres se répartissent également entre ceux qui affichent leurs origines soi-disant divines par le port de vêtements extravagants et ceux qui ne supportent pas la flagorneuse admiration des visiteurs et s’habillent de façon à éviter toute attention inappropriée.

De nombreux gnomes miroitants possèdent l’héritage gnome caméléon, gnome enjoué, ou gnome des sources (divin).

HÉRITAGE

L’héritage suivant peut être choisi par les gnomes.

GNOME ENJOUÉ

Vous avez établi un lien particulièrement fort avec l’énergie positive qui s’écoule depuis le Premier Monde, ce qui rend plus difficile d’attaquer votre force vitale avec de l’énergie négative. Vous gagnez une résistance à l’énergie négative égale à la moitié de votre niveau (minimum 1). Lorsque vous subissez l’état condamné, ce dernier vous affecte comme si sa valeur était inférieure de 1 à sa vraie valeur (condamné 1 n’a aucun effet, condamné 2 vous fera mourir à mourant 3 etc.).

DONS ANCESTRAUX

Les dons ancestraux suivants peuvent être choisis par les gnomes.

NIVEAU 1

APPARENCE ÉCLATANTE

DON 1

GNOME

Prérequis héritage gnome caméléon

Fréquence une fois toutes les 10 min

Alors que les teintes de la plupart des gnomes sont fixes, ou n’évoluent que lentement au fil du temps, vous pouvez faire scintiller vos cheveux, vos yeux ou même votre peau en salves déconcertantes. Une fois toutes les 10 min, lorsque vous utilisez l’action Feinter, vous pouvez comparer le résultat de votre

PLAINE-DU-TRouveUR

C’est dans le sud-ouest du Katapash que se trouve l’éclectique Plaine-du-Trouveur, une colonie vieille de plusieurs siècles dont la population est presque entièrement éphémère, la grande majorité de ses habitants ne restant pas plus de quelques mois. La ville sert de point de passage aux caravanes et ce changement constant ravit la population gnome prédominante, tandis que le flux de marchandises alimente une myriade d’expéditions vers de très nombreux sites du désert.

IRRERE

Cette petite ville, ainsi que les citadelles de Shay, toutes proches, ne s’ouvrent pas aux non-gnomes. Cela s’explique en grande partie par le fait que la zone sert de refuge aux Fades et à ceux qui souffrent de l’Affadissement, ces derniers cherchant un moyen de comprendre et de résister à cette affliction. Mais c’est également dû au penchant naturel des citadelles à disparaître de la réalité vers des sites inconnus ; lorsqu’elles reviennent, seuls les Fades n’ont pas disparu.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



GNOME MIROITANT

NEX

Cette nation est un véritable pôle d'innovations magiques, de découvertes alchimiques et de sciences arcaniques et même les nombreuses excentricités gnomes ne représentent qu'une goutte d'eau dans cet océan d'étrangetés. La capitale, Quantum, comporte une grande communauté gnome, attirant de nombreux migrants qui viennent étudier dans ses universités. Ces gnomes interagissent également avec d'étranges golems, élémentaires, génies et extérieurs originaires du Grand Au-Delà, qui poussent souvent les gnomes à entreprendre des aventures extraplanaires.



test de Duperie au DD de Perception de toutes les créatures adjacentes plutôt qu'à une seule créature présente dans votre zone d'allonge. Il est possible d'obtenir un degré de succès différent pour chaque cible.

Comme ces changements sont imprécis et souvent fugaces, ils vous permettent de changer votre apparence à répétition et de façon imprévisible, mais restent inefficaces pour le camouflage ou pour vous déguiser.

ARTISTE NATUREL

DON 1

GNOME

Divertir les autres est quelque chose d'inné chez vous. Vous devenez qualifié en Représentation et gagnez un don de compétence de Représentation de niveau 1.

DÉPHASAGE INATTENDU ↻

DON 1

GNOME

Déclencheur. Vous subissez des dégâts d'une attaque, d'un sort ou d'un autre effet.

Votre lien surnaturel vous permet quelquefois de vous déphaser de la réalité lorsque vous êtes sous le coup d'une menace, disparaissant pendant quelques secondes avant de réapparaître ; ce qui vous surprend tout autant que vos ennemis. Faites un test nu DD16. En cas de succès, vous gagnez une résistance à tous les dégâts égale à votre niveau contre l'effet déclencheur, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre cet effet jusqu'au début de votre prochain tour et vous subissez l'état ébloui pour 1 round.

GNOME POLYGLOTTE

DON 1

GNOME

Vos nombreux voyages, votre curiosité et votre soif de connaissance vous permettent d'apprendre des langues rapidement. Vous apprenez trois nouvelles langues, choisies parmi les langues communes et peu courantes auxquelles vous avez accès. Ces langues prennent la même forme (parlée ou signes) que vos autres langues. Lorsque vous sélectionnez le don Polyglotte, vous apprenez trois langues à la place de deux.

INGÉNIEUSE OFFENSIVE ◆◆◆

DON 1

GNOME

Prérequis qualifié en artisanat

Vous pouvez bricoler vos armes pour vous en servir de façon inattendue. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, ajoutez un des traits d'arme suivants à une arme de corps à corps que vous maniez : mortel d6, désarmer, non léthal, pousser, croc-en-jambe, polyvalent C, polyvalent P ou polyvalent T. Vous ne pouvez pas ajouter un trait que l'arme possède déjà. L'arme conserve ce trait jusqu'à ce que vous infligiez des dégâts avec cette arme après une attaque réussie. L'arme ne conserve ce trait que tant que vous la maniez et vous ne pouvez avoir qu'une seule arme modifiée de cette façon à un moment donné.

Si vous possédez le rang de maîtrise expert en Artisanat, vous pouvez utiliser ce don comme une activité à deux actions. Si vous possédez le rang de maîtrise légendaire en Artisanat, vous pouvez appliquer deux traits de la liste lorsque vous utilisez ce don.

MAGIE REVITALISANTE ↻

DON 1

GNOME

Fréquence une fois par minute

Déclencheur. Vous lancez un sort inné d'un héritage gnome ou d'un don ancestral.

Cet afflux de magie innée revigore votre corps. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à la moitié de votre niveau (minimum 1).

PERSPICACITÉ THÉORIQUE ◆

DON 1

GNOME

Fréquence une fois par jour

Déclenchement. Vous réussissez un test de compétence pour Vous souvenir afin d'identifier une créature.

Vous étudiez l'apparence et le comportement d'une créature et

formulez des hypothèses pour vaincre ses points forts. Une fois avant la fin de votre prochain tour, vous pouvez utiliser le modificateur de compétence du test déclencheur à la place de votre modificateur de jet de sauvegarde contre un des pouvoirs de la créature, à la place de votre modificateur de Perception pour Chercher la créature, à la place de votre modificateur de Duperie pour Feinter la créature, ou à la place de votre modificateur d'Intimidation pour Démoraliser la créature. Sinon, contre une des attaques de la créature, vous pouvez utiliser votre DD de la compétence du test déclencheur à la place de la CA.

SOMBRE VISION

DON 1

GNOME

Prérequis héritage gnome ombral

Les tentatives d'autrui destinées à vous effrayer vous donnent des indications sur l'auteur des menaces, que vous pourrez ensuite exploiter. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un succès critique et la source de l'effet de terreur se retrouve prise au dépourvu à votre égard jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 5

ILLUSIONS INTUITIVES

DON 5

GNOME

Prérequis Perception des illusions

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Votre tour commence.

La magie illusoire vous vient si naturellement que vous pouvez maintenir vos subterfuges magiques sans effort. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort pour rallonger la durée de l'un de vos sorts d'illusion actif.

ILLUSIONNISTE NATUREL

DON 5

GNOME

Prérequis Perception des illusions

En vous nourrissant de la magie du Premier Monde, vous êtes capable d'aspirer une partie de ce monde malléable afin de créer une illusion des plus convaincantes. Une fois par jour, vous pouvez lancer *déguisement illusoire*, *façade*, ou *ventriloquie*. Au niveau 7, le sort est intensifié de 2 niveaux et tous les 2 niveaux suivants, le sort est intensifié d'un niveau supplémentaire.

OBSESSION ÉCLECTIQUE

DON 5

GNOME

Prérequis Obsession gnome

Fréquence une fois par jour

Votre envie de stimulation permanente vous fait sauter d'un projet à l'autre, ce qui vous a permis d'apprendre les rudiments d'une myriade d'artisanats et de professions. Vous vous référez aux bribes que vous avez apprises afin de devenir temporairement qualifié dans une compétence de Connaissance de votre choix. La maîtrise dure 10 min, ou jusqu'à ce que vous obteniez un échec critique avec cette compétence. Dans la mesure où cette maîtrise est temporaire, vous ne pouvez pas l'utiliser comme prérequis pour bénéficier d'une option permanente de personnage, comme un don ou une amélioration de compétence.

NIVEAU 9

DÉPHASAGE FORTUIT

DON 9

GNOME

Prérequis Déphasage inattendu (page ci-contre)

Vous êtes de plus en plus habitué à vos disparitions surnaturelles. Le test nu de DD de votre don Déphasage fortuit diminue à 11 et vous n'êtes plus ébloui en cas de succès.

WISPIL

Protégée par le traité du Boisavague qui accorde à la forêt de Verduran son autonomie en échange d'un abattage d'arbres contrôlé, Wispil est une ville qui fournit du bois indispensable à la marine taldorienne et dont les habitants sont surtout des gnomes. Malgré son relatif isolement, ses habitants sont de grands amateurs d'opéra et sont très au fait de la culture. La ville travaille en relation étroite avec les druides de la région et les gnomes qui y vivent apprennent souvent à maîtriser leur propre magie primordiale.



SVIRFNEBLIN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

PIEDSFOURBUS

Les membres de la tribu Piedsfourbus de gobelins des forêts embrassent souvent la carrière d'aventurier. La migration des Piedsfourbus les a éloignés du bois des Chants d'oiseau d'Isger et les a menés jusqu'au Boisvorace, à la frontière sud du Dernier-Rempart, puis à Absalom. Dans la Cité au centre du monde, les Piedsfourbus, qui se sont établis dans le quartier des Flaques, sont devenus des alliés proches des Chevaliers du Dernier-Rempart, les deux groupes ayant combattu ensemble lors de l'évacuation hâtive du Dernier-Rempart. Un de ces gobelins, Zusgut, a servi d'aide de camp au seigneur du Dernier-Rempart et s'est ensuite proclamé « roi goblin d'Absalom ».

GOBELINS

Les légendes gobelines indiquent que les premiers gobelins de Golarion sont nés du sang humain répandu par les barghests Hadregash, Venkelvore, Zarongel et Zogmugot. Chacun de ces barghests conféra un don aux gobelins afin de les aider à prospérer. Hadregash leur accorda le don de la tribu, rendant ainsi les gobelins plus forts en nombre. Venkelvore les affubla d'un appétit sans limite qui les poussa à se répandre dans le monde entier. Zarongel, le plus bestial des barghests, leur accorda une affinité avec certains prédateurs partageant certains penchants avec les gobelins, comme les chiens gobelins et les loups, ce qui permit aux gobelins de les chevaucher avec brio et ainsi de combattre montés et de voyager plus rapidement. Enfin, Zogmugot apprit aux gobelins les secrets des rives, comment les fouiller, y pêcher et y trouver des ressources, de façon à vivre de leur butin quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Avec le temps, les gobelins se sont répandus un peu partout sur Golarion et aujourd'hui, on peut les trouver dans la région de la mer Intérieure, des jungles torrides de l'île de Médiogalti jusqu'aux forêts gelées et flétries de Iobarie. Les gobelins se sont également établis sur les lointains continents d'Arcadie et du Tian Xia, leur instinct de survie développé leur permettant de prospérer même dans les environnements les plus hostiles. En fait, les gobelins sont habitués à l'animosité ; qu'ils soient recrutés et tyrannisés comme troupes de choc jetables par leurs cousins hobgobelins ou gobelours, ou qu'ils soient exterminés sans merci par les aventuriers qui ne voient en eux que de la vermine à éliminer, la vie des gobelins est le plus souvent courte et jonchée de difficultés.

Malgré la perception très négative qu'ont la majorité des peuples à l'encontre des gobelins, ce petit peuple est parvenu à trouver sa place parmi d'autres sociétés, principalement dans les cités et villes humaines. Alors que des cités comme Magnimar tolèrent depuis longtemps les tribus gobelines qui occupent leurs égouts, les percevant comme un service de nettoyage pratique qui empêchent les rats, porteurs de maladies, ou les dangereux otyughs de proliférer, il y a de plus en plus d'endroits où les gobelins peuvent désormais marcher tranquillement dans les rues sans peur d'être embrochés par des gardes ou des fermiers effrayés.

Dans les rues cuites par le soleil de Katapesh, une tribu de gobelins râpeux est à la tête d'une entreprise commerciale en pleine expansion sous la direction d'un très vieux goblin connu sous le nom de Yigrig Gagnargent. Opérant dans les terres nordiques d'Irrisen, dans les Terres des Rois des Linnorms et jusqu'aux confins sud de la Couronne du Monde, un groupe de gobelins givrés recruté par la Société des Éclaireurs sert de guides et d'éclaireurs aux membres et aux alliés de la Société. Au Sarkaris, une tribu de gobelins des forêts très rusés combat aux côtés d'une tribu de réfugiés sarkariens qui cherchent à débarrasser leurs terres natales des démons et des monstres qui l'infestent. Les incendiaires gobelins sont considérés comme des héros et des alliés précieux par certains généraux humains, car les feux alchimiques concoctés par des gobelins permettent de faire brûler les armées de morts-vivants qui rampent depuis l'Œil de l'effroi. Même les tire-laines gobelins qui gagnent misérablement leurs vies dans les ruelles sont recrutés par des aventuriers audacieux, qui savent reconnaître les bienfaits d'une alliance avec un fureteur astucieux dont l'instinct de survie a été perfectionné par d'innombrables générations de persécution et de difficultés. Même si les circonstances et les moyens mis en œuvre varient, les gobelins de Golarion ont commencé à se faire une place pour être acceptés.

GOBELINS DE LA MER INTÉRIEURE

Aux yeux des étrangers, il peut sembler que tous les gobelins appartiennent à un peuple unique et monolithique, mais, comme toute autre ascendance, les gobelins possèdent plusieurs ethnies et des cultures aussi différentes que les territoires qu'ils occupent. Certains aspects de la culture goblin, comme leur inclination pour les chants, un amour irraisonné du feu, la peur des chiens et



GOBELIN DES FORÊTS

des chevaux et leur méfiance instinctive envers l'alphabétisation et l'écriture, se retrouvent dans toutes les sociétés gobelines, mais ne représentent que les éléments les plus superficiels de leur vie.

GOBELINS DES FORÊTS

Originaires de terres boisées de conifères, les gobelins des forêts sont un peu plus petits et plus fins que leurs cousins, atteignant difficilement 1 m de hauteur et pesant rarement plus de 17 kilos. La peau des gobelins des forêts va généralement varier du vert foncé à un brun maladif teinté de vert qui rappelle la couleur d'un avocat avarié. Même si tous les gobelins ont une tendance naturelle à la pyromanie, les gobelins des forêts sont encore plus au fait du sujet que la plupart des autres espèces. Comme les gobelins des forêts comptent généralement moins d'incantateurs divins ou primordiaux que les autres ethnies gobelines, ils ont développé une coutume, aujourd'hui profondément ancrée, de la gestion du feu, apprise par le chant et les applications pratiques. Certains signes suggèrent même que les terres boisées où habitent les gobelins des forêts sont moins sujettes à de désastreux incendies, car les gobelins ont pour habitude de régulièrement brûler le bois mort et les herbes sèches qui risqueraient autrement d'alimenter les flammes.

Les gobelins des forêts vivent souvent reclus et évitent les contacts avec les membres des autres ascendances, sauf lorsqu'il s'agit de marauder et de piller les camps et les caravanes qui passent près de leurs territoires, mais certaines exceptions existent. En 4697 AR, les gobelins des forêts qui habitaient le bois des Chants d'oiseau de l'Isger ont été recrutés afin de participer à une série de conflits brutaux connus sous le nom de guerres du Sang goblin, qui donna lieu à un des affrontements les plus sanglants de l'histoire mouvementée de l'Isger. Du côté des nouvelles plus heureuses, les tribus Piedsfourbus et Logedragon ont récemment apporté une aide capitale aux nations humaines, ce qui leur a permis de gagner le soutien et la protection d'alliés puissants.

La plupart des gobelins des forêts possèdent l'héritage goblin habitant des arbres (page 31), même si les contacts fréquents avec les flammes incitent certains gobelins des forêts à lui préférer l'héritage goblin peaud'charbon. Comme ils utilisent fréquemment l'apprentissage par le chant, les gobelins des forêts prennent régulièrement le don ancestral Chant goblin.

GOBELINS GIVRÉS

Nés au cœur de l'hiver éternel d'Irrisen, les gobelins givrés sont parfaitement adaptés à la survie dans des environnements glacés. La peau des gobelins givrés s'est adaptée de façon à leur permettre de se fondre dans les environnements arctiques et d'y survivre et sa couleur va du bleu glacial clair au bleu-gris foncé des océans orageux du nord. Alors que la quasi-totalité des gobelins sont imberbes, les gobelins givrés ont quelquefois une fourrure bleue dont la densité et la texture rappellent celle de leurs cousins gobelours.

La tribu Givrepoils, originaire d'Irrisen, fait partie des tribus de gobelins givrés les plus importantes grâce à son association avec la Société des Éclaireurs. Les givrepoils, à l'origine recrutés pour servir de pions à des groupuscules rebelles de la Société, ont depuis servi de guides et d'éclaireurs pour plusieurs missions des Éclaireurs. Même si peu de gobelins givrepoils ont décidé de devenir membres à part entière de la Société des Éclaireurs, à cause de leur nature turbulente et de leur méfiance envers l'alphabétisation, ils n'en restent cependant pas moins de fidèles alliés et leur réputation de loyauté commence à se faire connaître. Cette réputation naissante implique que, même si les gobelins givrés ne sont en général pas vraiment appréciés ni même bienvenus, ils peuvent aujourd'hui et en toute liberté, voyager, acheter des biens et se trouver un logement dans la plupart des endroits où les Éclaireurs sont présents. Dans les Terres des Rois des Linnorms, quelques gobelins givrés ont élu domicile dans la demeure du capitaine-aventurier Bjersig Torrsen à Glacebac. Il les occupe en leur confiant diverses tâches : livrer des messages, guider des expéditions archéologiques dans les étendues glacées et tout ce qu'il parvient à imaginer pour que ces êtres pleins d'énergie restent

GIVREPOILS

Les gobelins givrepoils d'Irrisen ont subi de nombreuses pertes lors de leur premier contact avec la Société des Éclaireurs, mais ces créatures résistantes semblent reconstituer leurs rangs aussi rapidement qu'ils sont amoindris. Les capitaines-aventuriers des Éclaireurs ont commencé à noter que les gobelins givrepoils qui avaient été envoyés en missions de reconnaissance revenaient régulièrement avec plus de gobelins qu'au départ de la mission, malgré les rapports constants de pertes dues aux monstres, aux pièges, aux dangers environnementaux ou encore au déclenchement accidentel d'une baguette ou d'un objet d'alchimie. Lorsqu'on leur pose la question au sujet de ces nouveaux gobelins givrés, ils répondent généralement : « un givrepoil est un givrepoil ». Même s'il est difficile de savoir si ces nouvelles recrues gobelines sont des membres de la tribu découverts au cours de l'expédition ou de simples gobelins givrés qui ont suivi les leurs sur le chemin du retour, le nombre très élevé de gobelins givrés qui opèrent au sein de la Société, combiné à celui de gobelins déclarés morts ou perdus en cours de mission, indique clairement que les givrepoils recrutent systématiquement les autres gobelins givrés qu'ils rencontrent.



GOBELIN GIVRÉ

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

GANDA-UJ

Pour les gobelins simiesques de l'île de Médiogalti, la ville arboricole de Ganda-Uj est ce qui se rapproche le plus d'une capitale et d'une patrie, mais ses rameaux ombragés ne renferment que peu de culture ou d'histoire. La Ganda-Uj actuelle est au moins le cinquième endroit à porter le même nom, les précédentes Ganda-Ujs ayant été tellement ravagées par les flammes que la végétation peine à recouvrir la terre calcinée où elles se trouvaient autrefois. Même si les gobelins simiesques peuvent être de n'importe quel alignement, les gobelins simiesques non mauvais ont tendance à avoir des espérances de vie encore plus courtes que leurs voisins à Ganda-Uj, car la vénération des démons, prédominante dans cette communauté, incite à de fréquents massacres. Les gobelins simiesques qui ne souhaitent pas participer à ces rites démoniaques se retrouvent le plus souvent à la place des sacrifiés, ce qui mène les gobelins non mauvais à chercher la moindre opportunité de voyager le plus loin des leurs et le plus vite possible.

productifs et loin de son chien, un puissant husky du nom de Mahki, dont la relation avec les givrepoils est, au mieux, conflictuelle.

Les gobelins givrés possèdent presque systématiquement l'héritage gobelin des neiges et prennent souvent le don ancestral Précipitation gobeline grâce à leur énergie endiablée et leurs surprenantes capacités de travail en équipe.

GOBELINS RÂPEUX

Les gobelins râpeux, ou plus simplement les « Râpeux », qui tirent leur nom de la partie de côte Oubliée de Varisie où ils vivent souvent, font partie des gobelins les plus répandus en mer Intérieure, particulièrement en Varisie et dans les nations voisines. À l'inverse des gobelins givrés et simiesques, qui sont concentrés dans des zones géographiques plus petites et des gobelins des forêts, qui ont subi de lourdes pertes de population au cours des guerres du Sang gobelin, les gobelins râpeux sont toujours aussi nombreux et peuvent s'implanter dans n'importe quelle zone vaguement vivable. Les gobelins râpeux mesurent environ 1 m et pèsent approximativement 18 kg. Alors que la majorité des gobelins râpeux ont la peau verte (en général plus claire et malade que leurs cousins des forêts) certains gobelins râpeux ont des teintes plus rares, comme le gris ou le violet.

Les gobelins râpeux habitent dans les confins sud et ouest de Varisie depuis plus longtemps que n'importe quel habitant humain du pays, ce qui est source de conflits fréquents à mesure que les humains s'enfoncent plus profondément dans leurs territoires ancestraux. Les rencontres avec des communautés gobelines particulièrement agressives et malfaisantes incitent des villes pionnières comme Pointesable à ne voir les gobelins que comme de la vermine dangereuse et à embaucher des gardes et des aventuriers afin de se débarrasser des gobelins voisins pour protéger la sécurité publique. En conséquence, même si leur population reste globalement stable, les gobelins râpeux ont rarement, dans leurs communautés, un semblant d'ancien de clan ni même quiconque ayant plus de quelques années d'expérience ou de savoir. Ce qui signifie que les chants gobelins, traditionnellement utilisés pour transmettre leurs connaissances et leurs compétences, sont très peu

connus des gobelins râpeux, qui n'en retiennent que les chants de guerre et les chants funèbres. Leur aversion pour l'écriture et leur manque d'anciens mènent de nombreux gobelins râpeux à vivre et à mourir dans un état de constante infantilité, ce qui – peut-être à cause des nombreux conflits entre les tribus de gobelins râpeux et les autres peuples – a donné naissance à certains stéréotypes malheureux non seulement envers les gobelins râpeux, mais envers tous les gobelins : on les voit comme des pillards assoiffés de sang, des meurtriers et des adorateurs de Lamashtu. À l'inverse, cependant, les gobelins râpeux qui ont l'opportunité de s'intégrer à d'autres cultures ont commencé à montrer une autre image, très différente et bien meilleure, de leur peuple.

Les gobelins râpeux peuvent avoir à peu près n'importe quel héritage, même s'ils se tournent le plus souvent vers les héritages gobelin peaud'charbon et gobelin dentd'rasoir.

GOBELINS SIMIESQUES

Les gobelins simiesques sont originaires de l'île de Médiogalti, où leurs queues facilement reconnaissables leur donnent un avantage évident dans ces jungles denses. Ces gobelins sont plus grands et plus lourds que les autres gobelins, mesurant un peu plus de 1,1 m et pesant entre 25 et 30 kg. Leur couleur de peau va du bronze fauve au bleu foncé et les yeux dorés sont plus fréquents que les yeux rouges de leurs congénères.

Si les gobelins simiesques se démarquent de manière évidente de leurs cousins sans queues par leurs caractéristiques physiques, leur amour



GOBELIN SIMIESQUE

du feu est tout aussi important et provoque tout autant d'explosions et de désastres. Comme les gobelins simiesques ont toujours habité dans les cimes des arbres, les violents feux de canopée et la forte mortalité ont empêché ces créatures curieuses et habiles de partir en grand nombre à la découverte du vaste monde. Malgré les difficultés que rencontrent les gobelins simiesques pour ne serait-ce que survivre à leurs frasques, certains d'entre eux embrassent la vie d'aventuriers, que ce soit en tant que marins respectés sur un bateau (certains équipages recherchent des gobelins simiesques pour prendre poste sur les gréements ou les nids-de-pie, tant qu'ils parviennent à empêcher les gobelins de mettre accidentellement le feu aux voiles), ou comme membres de petites équipes d'aventuriers et de chercheurs de trésors.

Les gobelins simiesques possèdent presque tous l'héritage goblin à queue (voir plus bas). Les gobelins simiesques qui voyagent sur des navires marchands ou des bateaux pirates prennent souvent le don ancestral Précipitation gobeline, car ils sont habitués au remue-ménage qui découle d'un combat naval.

HÉRITAGES

Les gobelins ont accès aux héritages suivants.

GOBELIN À QUEUE

Vous disposez d'une puissante queue, sans doute parce que vous descendez d'une communauté de gobelins simiesques. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Athlétisme pour Escalader, vous gagnez Combattant-grimpeur en don bonus et vous réduisez le nombre de mains libres requises pour Escalader et faire un Croc-en-jambe de 1.

GOBELIN HABITANT DES ARBRES

Vous êtes particulièrement bien adapté à la vie dans des environnements forestiers. Tant que vous êtes dans une forêt ou une jungle, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Discrétion pour Se cacher et Être furtif, à vos tests de Survie pour Subsister et à votre DD de Survie pour Dissimuler des traces.

DONS ANCESTRAUX

Les dons ancestraux suivants peuvent être choisis par les gobelins.

NIVEAU 1

AFFÛTEUR DE CROCS

DON 1

GOBELIN

Prérequis héritage goblin boyaud'fer ou dent'd'rasoir

Vous avez limé vos dents pour en faire des pointes acérées et disposez d'une mâchoire particulièrement puissante, transformant votre bouche en une arme dangereuse. Si vous êtes un goblin boyaud'fer, vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoire qui inflige 1d4 dégâts perforants et si vous êtes un goblin dent'd'rasoir, votre attaque à mains nues de mâchoires inflige 1d8 dégâts perforants et perd le trait finesse. Lorsque vous obtenez un coup critique avec votre attaque à mains nues de mâchoires, votre cible subit 1 dégât de saignement persistant par dé de dégâts.

GOBELIN BONDISSANT

DON 1

GOBELIN

Prérequis héritage goblin incassable

Vous possédez une élasticité remarquable qui vous permet de bondir et vous faufiler facilement. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Acrobaties (ou une autre compétence de votre choix si vous êtes déjà qualifié en Acrobatie). Vous gagnez également un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Acrobatie en cas de Déplacement acrobatique dans l'espace d'un adversaire.

LÈCH'CRAPAUDS ET MÂCH'BOUE

Les gobelins lèch'crapauds de la côte Oubliée étaient, jusqu'il y a peu, une des tribus de gobelins parmi les plus importantes de la Râpe. Même si peu de choses distinguent les Lèch'crapauds de leurs voisins gobelins, certains parvinrent à enchaîner les aventures les unes après les autres, sans doute grâce à un mélange de chance, de férocité et peut-être même grâce au bras protecteur d'une divinité particulière. Si ce groupe de gobelins aventuriers n'avait pas soudainement disparu autour de l'an 4718 AR, il est impossible de prédire le chaos qu'ils auraient pu répandre.

Les gobelins mâch'boue, sortis des égouts de Magnimar, sont sans doute le groupe de gobelins râpeux le plus connu de la région de la mer Intérieure. Aux environs de 4710 AR, les Mâch'boue se retrouvèrent réduits en esclavage par un monstre qui ne voyait en eux que des esclaves et de la nourriture. Ils furent obligés de combattre et de voler pour leur maître, jusqu'à ce qu'il périsse de la main de la Société des Éclaireurs. Même si la relation des Mâch'boues avec les autres peuples de Magnimar a connu des revers au cours de ces dernières années, ils sont devenus des alliés de valeur pour une partie de la population humaine de Magnimar.



GOBELIN RÂPEUX

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

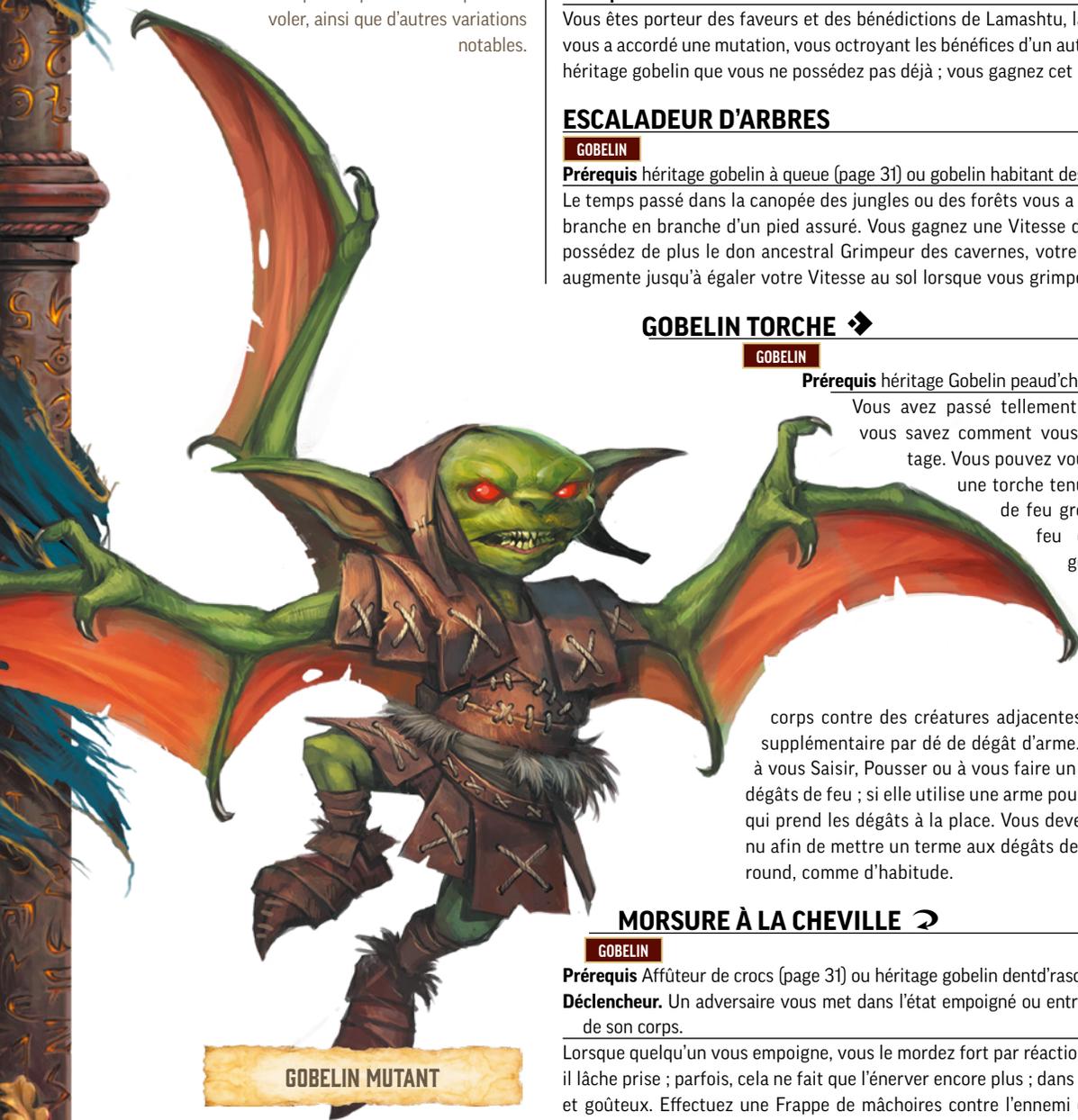
ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

GOBELINS MUTANTS

Même si des gobelins mutants peuvent apparaître dans n'importe quelle culture gobeline qui adore Lamashtu, la terrifiante Mère des Monstres, ils sont particulièrement nombreux en Avistan du nord et dans les villes de gobelins simiesques. Les gobelins mutants possèdent souvent des membres supplémentaires, dont des bras, des jambes, des bouches qui apparaissent en plein milieu de leur poitrine, des ailes qui leur permettent à peine de voler, ainsi que d'autres variations notables.



GOBELIN MUTANT

QUEUE RÉSISTANTE

DON 1

GOBELIN

Prérequis héritage goblin à queue (page 31)

Votre queue est plus puissante que les autres et vous pouvez la balancer avec la force d'un fouet. Vous gagnez une attaque à mains nues de queue qui inflige 1d6 dégâts contondants.

NIVEAU 5

ÉLU DE LAMASHTU

DON 5

GOBELIN

Prérequis adorateur de Lamashtu

Vous êtes porteur des faveurs et des bénédictions de Lamashtu, la Mère des Monstres. Elle vous a accordé une mutation, vous octroyant les bénéfices d'un autre héritage. Choisissez un héritage goblin que vous ne possédez pas déjà ; vous gagnez cet héritage et ses avantages.

ESCALADEUR D'ARBRES

DON 5

GOBELIN

Prérequis héritage goblin à queue (page 31) ou goblin habitant des arbres (page 31)

Le temps passé dans la canopée des jungles ou des forêts vous a appris à vous déplacer de branche en branche d'un pied assuré. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 3 m. Si vous possédez de plus le don ancestral Grimpeur des cavernes, votre Vitesse d'escalade totale augmente jusqu'à égaler votre Vitesse au sol lorsque vous grimpez à un arbre.

GOBELIN TORCHE

DON 5

GOBELIN

Prérequis héritage Goblin peaud'charbon

Vous avez passé tellement de temps à brûler que vous savez comment vous en servir à votre avantage. Vous pouvez vous enflammer en utilisant une torche tenue en main, une bouteille de feu grégeois, ou une source de feu équivalente, vous infligeant 1d6 dégâts de feu persistants. Aussi longtemps que vous subissez des dégâts de feu persistant, toutes vos attaques de corps à

corps contre des créatures adjacentes infligent 1 dégât de feu supplémentaire par dé de dégât d'arme. Une créature qui réussit à vous Saisir, Pousser ou à vous faire un Croc-en-jambe reçoit 1d6 dégâts de feu ; si elle utilise une arme pour cette action, c'est l'arme qui prend les dégâts à la place. Vous devez toujours tenter un test un afin de mettre un terme aux dégâts de feu persistants à chaque round, comme d'habitude.

MORSURE À LA CHEVILLE

DON 5

GOBELIN

Prérequis Affûteur de crocs (page 31) ou héritage goblin dent'd'rasoir

Déclencheur. Un adversaire vous met dans l'état empoigné ou entravé en utilisant une partie de son corps.

Lorsque quelqu'un vous empoigne, vous le mordez fort par réaction instinctive. Quelquefois, il lâche prise ; parfois, cela ne fait que l'énerver encore plus ; dans tous les cas, c'est plaisant et goûteux. Effectuez une Frappe de mâchoires contre l'ennemi déclencheur. Sur un coup critique, vous n'êtes plus empoigné. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

QUEUE TOURNOYANTE

DON 5

GOBELIN

Prérequis héritage goblin à queue (page 31), Queue résistante (voir ci-dessus)

Vous êtes passé expert dans l'utilisation de votre queue comme arme pour renverser vos adversaires. Tentez un test d'Athlétisme pour faire un Croc-en-jambe sur un

maximum de deux créatures adjacentes. Si vous obtenez un succès contre une des cibles, vous obtenez un succès critique contre cette cible à la place.

NIVEAU 9

ET QU'ÇA ROULE! ↻

DON 9

GOBELIN

Prérequis héritage goblin incassable, Goblin bondissant (page 31)

Déclencheur. Un adversaire vous touche avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues.

Lorsque vous recevez un coup important, votre adversaire vous fait rouler comme une balle en caoutchouc, mais vous parvenez à amortir le plus gros du coup. Votre adversaire peut vous déplacer sur la distance de son choix, jusqu'à 9 m et dans une direction qu'il choisit (ce n'est pas un déplacement forcé et ce dernier déclenche des réactions comme d'habitude). Vous tombez à terre et êtes étourdi 1. Faites un test nu DD 6. En cas de succès, vous subissez le minimum de dégâts de l'attaque et sur un succès critique, si l'attaque était un coup critique, vous ne subissez pas le double de dégâts de ce coup critique.

GÈLE-LE! ❖

DON 9

GOBELIN

Prérequis héritage goblin des neiges

Vous n'êtes ni une guenaude de givre ni un Jadwiga, mais la magie du nord a néanmoins laissé son empreinte sur vous. Un froid glacial coule dans vos veines et vous pouvez expulser du givre de votre corps pour geler vos ennemis. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur d'un adversaire adjacent. Si vous possédez le rang de maîtrise maître en Athlétisme, vous pouvez affecter jusqu'à deux ennemis adjacents, en effectuant un test d'Athlétisme contre chacun d'eux.

Succès critique. La cible devient maladroite 2 pendant 1 round.

Succès. La cible devient maladroite 1 pendant 1 round.

Échec critique. La cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

GOBELIN AFFAMÉ

DON 9

GOBELIN

Prérequis Affûteur de crocs (page 31)

Vous mangez tout et n'importe quoi. Lorsque vous infligez des dégâts persistants de saignement avec votre attaque à mains nues de mâchoire, vous gagnez un total de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau pendant 1 min.

POSTILLONS BRÛLANTS

DON 9

GOBELIN

Prérequis Goblin torche (voir ci-contre)

Vos fluides corporels sont d'une surprenante volatilité, comme si de l'huile remplaçait votre sang. Tant que vous subissez des dégâts de feu persistants, vous gagnez une attaque à mains nues de crachat brûlant qui porte jusqu'à 9 m et qui inflige 1d6 dégâts de feu.

NIVEAU 13

GOBELIN ENCORE PLUS INCASSABLE

DON 13

GOBELIN

Prérequis héritage goblin incassable

Même si les gobelins incassables sont déjà difficiles à briser, vous êtes encore plus résistant. Votre ascendance vous fait gagner 20 points de vie à la place de 10. Lorsque vous tombez, vous ne subissez aucun dégât de chute. Si vous avez le don Goblin bondissant (page 31), après avoir sauté, ou être tombé sur une distance d'au moins 6 m, vous pouvez rebondir dans les airs sur la moitié de la distance dont vous avez chuté (et avancer de la moitié de cette distance si vous avez sauté). Ces rebonds se poursuivent jusqu'à ce que vous rebondissiez de moins de 6 m.

LOGEDRAGONS

Les membres de la tribu Logedragon vivaient à l'origine dans la forêt de Finadar, en Iobarie, mais ils ont récemment voyagé jusqu'à la Plaie du Sarkaris en compagnie de la tribu d'humains d'ascendance sarkarienne, les loincieux. Dans les étendues infestées de démons, où la Plaie du Monde déchirait autrefois les terres, les logedragons ont combattu aux côtés des loincieux pour éradiquer le reste des armées démoniaques et reprendre le Sarkaris, dans l'espoir de trouver un foyer, un lieu où leur force et leurs talents seraient respectés et non plus craints.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclairés
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



LE RÉSEAU CAMPANULE

Organisation qui se consacre exclusivement à la libération sous le manteau des esclaves halfelins, le réseau Campanule opère principalement au Chéliax. Les esclaves halfelins aident et hébergent les agents campanules dès que possible et le fait qu'un si grand nombre d'entre eux refusent une chance de liberté personnelle pour devenir eux-mêmes des agents campanules en dit long sur la camaraderie entre halfelins. Les halfelins chéliaxiens sont, de par leur situation, polyvalents, mais une majorité de ces agents halfelins préfèrent des classes plus en adéquation avec la discrétion, comme barde et roublard.



HALFELINS

Depuis aussi longtemps qu'il y a des humains dans la région de la mer Intérieure, il y a des halfelins à proximité – des gens petits, vifs, au regard acéré, moitié moins grands qu'un homme et déterminés à se bâtir une vie agréable dans l'ombre des plus grandes gens. Les halfelins sont connus pour leur bravoure et leur chance, qui font oublier leur petite taille. Même si de nombreux halfelins gagnent leur vie en tant que négociants ou conteurs d'histoires, la plupart préfèrent rester en retrait, bien en sécurité. Ils aiment beaucoup rendre service aux autres (principalement à leur propre famille), mais détestent recevoir des éloges publics pour leurs efforts.

Les halfelins de la mer Intérieure ont tendance à vivre dans les mêmes bourgades que les membres d'ascendances de plus grande taille et beaucoup de halfelins vivent en ville avec leur famille élargie. Les jeunes halfelins ont la bougeotte, cependant et n'hésitent pas à partir en voyage seuls avec guère plus que quelques piécettes qu'ils auront réussi à rassembler, un porte-bonheur ou deux et leurs irrésistibles personnalités. Ces jeunes halfelins sont minces et rapides et sont pour la plupart, du point de vue humain, un tantinet voleur. Cette tendance au vol n'a rien à voir avec une quelconque cupidité ; au contraire, les halfelins aiment les plaisanteries légères et ont tendance à avoir une notion plus communautaire de la propriété. La plupart des halfelins se contentent de prendre un outil ou un bibelot quand ils en ont besoin et de le rendre après, mais ils sont prompts à rendre un objet ou à payer pour le remplacer si possible quand on le leur demande.

Les halfelins plus âgés, ou avec une situation plus stable, peuvent occuper dans une communauté des positions essentielles, travaillant comme valets, marchands ou artisans, mais ils gardent leurs sens aiguisés, leurs doigts agiles et leur optimisme même lorsqu'ils prennent de l'âge. Les halfelins âgés adorent être aux petits soins pour les plus jeunes, leur transmettant leurs outils, leurs armes et leurs histoires. Les liens familiaux des halfelins sont particulièrement forts.

Les halfelins accordent une confiance démesurée à leur chance insolente, que leurs voisins considèrent avec étonnement et une légère envie. Les halfelins ont tellement de coups de chance au cours de leurs vies – des écorchures là où ils auraient dû faire une chute mortelle, des flèches qui manquent leur cible alors qu'ils ne les avaient pas vues, ou des rencontres fortuites dans des villes bondées – qu'ils ne les relèvent même pas. Les halfelins comptent souvent sur leur bonne étoile pour leur venir en aide et cette dernière leur fait rarement défaut longtemps. Les halfelins considèrent la chance comme un attribut personnel, tout comme la taille ou la couleur des cheveux et nombreux concluent que l'excès de fortune compense leur petite taille. De nombreux halfelins aiment collectionner les objets qu'ils considèrent porter chance, comme les baies et les boutons et sont quelque peu inquiétés par les mauvais présages, comme les oiseaux de proie et les arbres fendus.

Les halfelins aventuriers de la mer Intérieure sont en majorité des jeunes halfelins qui ne se sont pas encore établis, même si une tragédie peut pousser un halfelin plus âgé sur les routes afin de rebâtir sa fortune ou récupérer un héritage perdu. Les premiers deviennent en général bardes, guerriers, roublards ou ensorceleurs, alors que les seconds préfèrent devenir alchimistes, prêtres ou encore magiciens. Dans les deux cas, les halfelins sont toujours très affables, courageux et font leur possible pour que le moral de leurs compagnons soit au plus haut.

HALFELINS DE LA MER INTÉRIEURE

Les halfelins de la mer Intérieure se sont développés en parallèle des peuples dont ils sont voisins. Les halfelins vivant à proximité d'autres ascendances n'ont pas tardé à copier ces groupes et pas seulement leurs cultures ou coutumes. Ces halfelins se sont développés en communautés et ethnies qui étaient distinctement halfelines, mais en de nombreux points similaires à celles des autres peuples qui partagent leurs vies. De nombreuses ethnies halfelines sont ainsi extrêmement proches d'ethnies d'autres ascendances, d'autant que les halfelins partagent la même physiologie et les mêmes coutumes culturelles que leurs compatriotes, qui sont souvent des humains. Cependant, même alors que les halfelins prospéraient aux côtés d'autres ascendances, certains ont vécu des vies indépendantes et ont développé leurs propres cultures.

CHÉLAXIENS

Les halfelins ont pendant longtemps été des esclaves au Chéliax, forcés à accomplir des travaux où leurs sens aiguisés et leurs doigts agiles étaient mis à contribution afin de faire engranger des bénéfiques à leurs contremaîtres, comme la production de tissus ou la récolte dans les vergers. D'autres font office d'esclaves domestiques, souvent comme cuisiniers ou valets ; on leur confie en général des tâches moins éreintantes, mais ils sont victimes de maltraitances fréquentes et obligés de vivre dans des conditions épouvantables, comme lorsqu'on les force à dormir dans des placards. Au Chéliax, les halfelins sont appelés avec dérision « les anguilles » et leurs étroits quartiers d'esclaves les « viviers à anguilles ». Les peines légales encourues pour battre, mutiler ou tuer un halfelin au Chéliax sont terriblement légères et classées comme crimes contre la propriété, même si les faits sont perpétrés contre les rares halfelins libres de la nation.

Les halfelins du Chéliax se serrent souvent les coudes afin de se protéger les uns les autres, comme en travaillant dur pour couvrir un camarade malade ou en partageant le fardeau d'une punition injuste. Les halfelins trouvent du réconfort en famille même lorsqu'ils sont esclaves et cette inclinaison à vouloir protéger les leurs est malheureusement utilisée à leurs dépens par leurs contremaîtres. Un esclave halfelin qui en trahit un autre pour son intérêt personnel est surnommé « diabolotin de clan » et cette réputation est si mauvaise que les diabolotins de clan sont pratiquement exclus par les autres halfelins.

JARICS

Les Jarics sont des halfelins turbulents qui vivent cachés au sein des montagnes de la Muraille dans le nord du Garund. Leur style de vie sauvage parmi les pics a grandement influencé leurs traits. Leur peau est profondément hâlée et patinée, conséquence d'une vie passée en plein air et ils possèdent une stature plus petite et plus trapue que celle des autres halfelins. Les Jarics, qui parcourent continuellement les collines et les à-pics rocheux de la Muraille, sont particulièrement musclés. Par conséquent, les Jarics sont plutôt enclins aux activités physiques comme le combat et il est fréquent de voir les jeunes Jarics pratiquer la lutte pour s'amuser. Ces comportements brutaux leur laissent souvent des yeux au beurre noir ou des cicatrices, qu'ils portent fièrement. Les Jarics ont les yeux bruns foncés et des teintes de cheveux sombres, tirant souvent sur le brun ou le noir. Ils aiment arborer des coupes de cheveux pompeuses et – pour les hommes – une pilosité faciale impressionnante. Les Jarics portent souvent des vêtements amples qui leur permettent d'effectuer une large variété de mouvements, même s'ils préfèrent ne pas en porter du tout dès lors qu'il n'y a pas de risque de choquer leurs voisins.

La société jarique est totalement désorganisée, composée de petits groupes et de tribus disséminés chacun sur sa montagne. Ces groupes comportent d'habitude quelques douzaines d'individus, même si certains atteignent plusieurs centaines. Ils forment des groupes de chasseurs et de cueilleurs, se déplaçant parmi les pics pour survivre et certains choisissent de rester plus près du pied des montagnes, où la nourriture et le gibier sont plus abondants. Même si la grande majorité des tribus jariques sont mobiles, elles ont cependant quelques colonies, la plus importante étant la cité halfeline de Limani, située dans la Muraille centrale. La cité est un carrefour où se retrouvent des milliers de Jarics et elle est connue pour ses festivals saisonniers où les Jarics peuvent faire commerce de nourriture, s'échanger des histoires et même quelques coups au nom d'une compétition amicale.

Les Jarics d'une même communauté partageant une même tournure d'esprit se regroupent souvent en petits groupes conviviaux et animés connus sous le nom de coq'groupes. Un coq'groupe est un croisement entre un club et un gang et la plupart ont des noms querelleurs, comme « les Combattants de la Liberté de Winkle » ou « le Premier Poing de Futharc ». Même si la plupart des coq'groupes sont des groupes de fanfarons qui se rassemblent pour s'entraîner ou participer à des compétitions, certains s'impliquent dans des débats animés et créent des œuvres d'art collectives.

MIHRINIS

C'est dans la lointaine région de Iobarie, juste à l'est de l'Avistan, que vivent les mihrinis. Ces halfelins se sont développés au sein des climats les plus froids de la région et ont une apparence bien spécifique, avec un menton pointu et des oreilles larges. Ils sont également plus élancés que la plupart des halfelins. Leur peau est

AVENTURIERS JARICS

Bien que les Jarics préfèrent rester dans leurs foyers au cœur des montagnes, ils ne craignent pas de parcourir Golarion au besoin. Typiquement, un Jaric va choisir de quitter cette vie montagnarde pour se mettre au défi, tant mentalement que physiquement, même si de nombreux Jarics choisissent de partir à la découverte du monde par simple curiosité. Quelquefois, des coq'groupes entiers vont se regrouper, créant naturellement des compagnies d'aventuriers. De nombreux Jarics deviennent champions, guerriers ou moines.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



AVENTURIERS MIHRINIS

Comme les communautés mihrinies se déplacent sans cesse, leurs membres sont déjà habitués à une vie d'aventures et ont naturellement tendance à partir à la découverte de Golarion. Certains de ces Mihrinis ne cherchent rien de plus qu'une nouvelle maison et une vie confortable, alors que d'autres voient dans l'aventure un moyen de surmonter leur anxiété. Comme de nombreux Mihrinis sont des conteurs d'histoires nés et que leurs doigts agiles les prédisposent à effectuer les mouvements somatiques compliqués nécessaires au lancement de sort ou à la pratique du vol, ils font d'excellents bardes, roubleards, ensorceleurs et magiciens.



MIHRINI

souvent pâle, même si certaines teintes plus sombres sont également présentes chez certains Mihrinis, principalement ceux vivant dans les Royaumes Fluviaux. La plupart des halfelins mihrinis ont de longs cheveux fins noirs avec des mèches blanches ou inversement et n'ont aucune pilosité faciale. De plus, les poils de leurs pieds ont tendance à être plus fins et plus clairs que ceux des autres halfelins. La couleur des yeux des Mihrinis a également tendance à être plus claire, les teintes bleues et grises étant les plus communes. Les Mihrinis apprécient les habits multicouches, en particulier ceux avec de nombreux boutons et des styles et textures différents. Nombreux sont ceux qui gardent leurs cheveux longs détachés lorsque cela ne détonne pas avec la culture locale, à l'exception de petites tresses proches du crâne qui sont cachées par le reste de leurs cheveux ou une capuche.

Malheureusement, la culture mihrinie n'est plus ce qu'elle était. La Peste étrangléuse qui a sévi en Iobarie a considérablement réduit le nombre de Mihrinis il y a plus de cinq cents ans de cela et ces derniers n'ont jamais réussi à vraiment récupérer. Les survivants se sont dispersés en Iobarie et même plus loin, dans l'espoir d'échapper aux nombreuses épidémies de la région. Aujourd'hui, de nombreux Mihrinis vivent sur la frontière est de l'Avistan et plus particulièrement près du Brévoy, du Galt et des Royaumes Fluviaux. Les Mihrinis se déplacent en tribus importantes et sont un peuple majoritairement nomade, qui se déracine aux premiers signes d'un probable désastre. Ces tribus ne possèdent que peu d'écrits, préférant la transmission orale narrant les légendes de leurs anciennes demeures et les leçons apprises au fil des dangers qu'elles ont traversés.

Comme ils sont amenés à se déplacer fréquemment et de façon imprévue au cours de leur vie, les Mihrinis sont souvent de nature anxieuse. Afin de se détendre ou rester occupés, de nombreux mihrinis gardent une petite ficelle solide dans une poche ou attachée autour d'un poignet. Appelée hallinette, cette ficelle permet au halfelin d'avoir toujours quelque chose pour s'occuper les mains, que ce soit en faisant ou défaisant des nœuds, en composant des boucles complexes ou simplement en la faisant courir entre ses doigts.

OTHOBANS

Avec le retour de Xin-Édasseril et l'avènement du Nouveau Thassilon près de la Varisie, un certain nombre de Thassiloniens ont été déplacés dans le temps. Parmi eux se trouvait une petite population de halfelins othobans. Ces halfelins vivaient dans l'ancien Thassilon et sont les ancêtres de la plupart de ceux qui vivent en Varisie aujourd'hui. Leur déplacement temporel a préservé leurs traits particuliers, dont la teinte de leur peau, qui s'étend du pâle au basané. Les Othobans ont majoritairement les cheveux ondulés, avec des teintes aussi diverses que celles de leur peau et ne possèdent aucune pilosité faciale si ce n'est de petits favoris. Comme les autres Thassiloniens, les Othobans aiment porter des vêtements à la mode et aiment avoir le choix entre plusieurs tenues, dépensant souvent énormément d'argent en vêtements. Même les Othobans aux moyens modestes possèdent plusieurs vêtements bien entretenus qu'ils peuvent combiner de façon à créer différentes tenues et ils partagent souvent leurs habits avec leurs voisins... parfois contre l'avis des voisins en question.

Alors que les Othobans font aujourd'hui leurs premiers pas dans un nouveau et étrange monde, ils sont nombreux à s'informer au sujet de cette nouvelle ère dans laquelle ils évoluent, à la recherche de nouvelles et excitantes expériences qui vont combler leurs sens. Ils vont à la découverte des cultures locales, profitant de toutes les déclinaisons autour de la nourriture, de l'art et des spectacles qu'ils puissent s'offrir. De nombreux Othobans ont soif de connaissances et se plongent dans la lecture. Ces Othobans emmagasinent les histoires, que ce soit celles qu'ils ont lues ou qui leur ont été contées durant leurs voyages et passent leur temps à réfléchir à des légendes disparates pour leur trouver des points communs. La nature excitée de ces Othobans ne simplifie pas les discussions, car ils passent continuellement et de manière très abrupte, d'un sujet à l'autre.

SONG'OS

De nombreux halfelins vivent dans l'Étendue du Mwangi, mais peu sont aussi reclus que les Song'os de la Jungle Ricanante. À l'inverse de la plupart des halfelins, qui s'approprient la culture des humanoïdes vivant près d'eux, les Song'os vivent reclus et préservent leurs propres coutumes. Déjà très prudents à cause

des dangers permanents de leur jungle natale, l'établissement de l'ancienne colonie chélastienne sargavienne a appris aux Song'os à se méfier des étrangers et à les fuir. Aujourd'hui, avec le renversement de ce gouvernement et l'avènement de la Vidriane, les Song'os recommencent juste à sortir des frontières de leur propre communauté. Ils ne font toujours pas confiance aux personnes qu'ils ne connaissent pas, préférant rester hors de vue à observer les environs, toujours prêts à délocaliser leurs villages éphémères pour s'établir plus loin au cœur de la jungle s'ils pensent un danger proche.

Grâce à cette nervosité et cette répugnance à s'approcher des autres, les Song'os ont conservé la culture ancienne et riche qu'ils ont développée, isolés de tous, dans la jungle Ricanante. Ils adorent l'art éphémère, comme la musique jouée à l'aide d'instruments improvisés ou les sculptures construites avec de la terre et des feuilles. Les Song'os partagent la peau sombre de leurs voisins humains mwangis, ont les yeux noirs ou marron foncé et une chevelure bouclée noire. La plupart des Song'os aiment peindre leurs corps, surtout leurs visages et montrer ces dessins aux autres, bien qu'ils aient le compliment difficile même envers les plus belles œuvres, car ils considèrent que les louanges portent malchance. Ils aiment beaucoup les fleurs et les utilisent pour décorer leur maison, leurs chariots et leurs vêtements. Lorsque c'est possible, les Song'os se revêtent d'habits aux multiples couches décorées, chacune ayant son histoire sur la façon dont elle va le protéger des prédateurs, des insectes ou du temps. D'un point de vue pratique, cependant, ces couches doivent être légères de façon à ce que les halfelins n'aient pas trop chaud dans leur jungle torride ; leurs vêtements fins mais résistants sont très recherchés par les rares marchands qui sont parvenus à se lier d'amitié avec eux. Les Song'os ne se prédestinent à aucune classe, mais possèdent généralement l'héritage halfelin bois-sauvage.

UHLAMS

C'est dans les profondeurs de la forêt de Verduran que vivent les Uhlams. Ces halfelins sont installés dans la forêt et ses alentours depuis des siècles, profitant d'une vie simple. La carnation des Uhlams va du pâle pour ceux qui vivent dans les profondeurs de la forêt au mat pour ceux qui vivent en lisière. La plupart des Uhlams sont plutôt trapus comparés aux autres halfelins. Leurs cheveux tirent généralement vers les tons clairs comme le blond, châtain et roux et la plupart des Uhlams n'ont guère de pilosité faciale, même si les favoris sont plutôt rapan-dus. Les couleurs de leurs yeux couvrent un large spectre, passant par des teintes communes comme les bleus, les marrons et les verts, jusqu'à des colorations plus vives comme lavande et jaune foncé. Les Uhlams préfèrent les cheveux courts et les vêtements simples et fonctionnels, autant pratiques que solides. Ces derniers ont souvent plusieurs rabats et autres poches, chacune contenant un outil utile, un morceau de nourriture ou un objet divers.

Le style de vie des Uhlams est relativement stable – les menaces extérieures plutôt rares conduisent bon nombre de ces halfelins à rechercher un confort simple et à entreprendre des activités épanouissantes. Ils embrassent souvent des métiers où la discipline et l'implication sont de rigueur, comme agriculteur, couturier ou banquier. Ils n'hésitent pas non plus à s'investir dans des tâches éprouvantes qui demandent préparation, comme la construction de navires ou d'édifices. Même si les Uhlams aiment les longs processus de création, ils n'ont qu'un faible sentiment de propriété envers le fruit de leur labeur. Ils aiment construire de confortables demeures pour leur famille et leurs amis, vivre correctement grâce aux cultures dont ils ont la charge et voir la fortune de leur famille augmenter suite à de prudents investissements. Alors qu'un Othoban aura tendance à vanter les saveurs complexes d'un mets, un Uhlam préférera se concentrer sur les nombreuses étapes de son élaboration et se réjouir de voir ceux qu'il aime l'apprécier.

HÉRITAGES

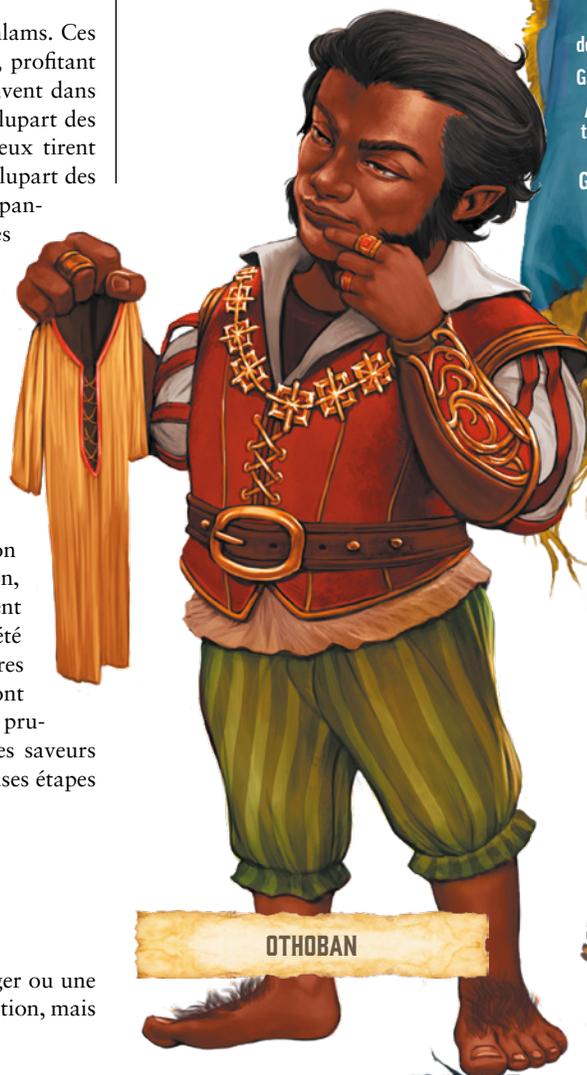
Les halfelins peuvent choisir l'héritage suivant.

HALFELIN ATTENTIF

Vos sens très aiguisés vous permettent de rapidement repérer un danger ou une ruse. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre DD de Perception, mais pas à vos tests de Perception.

AVENTURIERS OTHOBANS

Aujourd'hui, de nombreux Othobans ont embrassé la vie d'aventurier afin de satisfaire leur envie d'explorer Golarion et d'en apprendre davantage. Certains halfelins othobans ont choisi de rester dans le Nouveau Thassilon et ses régions voisines, préférant une approche du monde plus lente, alors que d'autres ont décidé d'aller voir le reste de l'Avistan et au delà, tandis qu'un petit groupe d'Othobans a quant à lui choisi de rester en sécurité en Edasséril. Comme les Othobans ont une forte propension à être studieux et observateurs, ceux qui choisissent de partir à l'aventure deviennent généralement des prêtres, des roublards ou des magiciens.



OTHOBAN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

AVENTURIERS UHLAMS

De nombreux Uhlams vivent des vies de fermiers, d'éleveurs ou de chasseurs dans et autour de la forêt de Verduran. Leur envie de découverte à l'adolescence est généralement moins intense que pour les autres halfelins ; certains ne la vivent pas du tout. De fait, peu d'Uhlams quittent leurs maisons de plein gré pour devenir aventuriers. Les Uhlams n'aiment en général pas se précipiter vers le danger sans y avoir mûrement réfléchi, mais ils sont particulièrement dévoués envers leurs amis et leur famille et n'hésiteront pas à risquer leur vie si cela permet de venir en aide à autrui. Les halfelins uhlams sont des bricoleurs très minutieux et des naturalistes très impliqués, ce qui en fait d'excellents alchimistes, druides et rôdeurs.



UHLAM

DONS ANCESTRAUX

Les dons ancestraux suivants peuvent être choisis par les halfelins.

NIVEAU 1

COOPÉRATION INTUITIVE

DON 1

PEU COURANT HALFELIN

Accès ethnologie jarique

Vous avez l'habitude de travailler à plusieurs, comptant les uns sur les autres pour parvenir à votre but. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests pour Aider et vos alliés gagnent un bonus de circonstances de +2 pour vous Aider.

DÉVOUEMENT DISCRET

DON 1

PEU COURANT HALFELIN

Accès ethnologie uhlame

Votre famille vous a inculqué, depuis votre plus jeune âge, les valeurs de la patience et de la concentration. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests d'activités d'intermède.

INOFFENSIF

DON 1

HALFELIN

Depuis des temps immémoriaux, les halfelins sont les discrets assistants des grandes gens et votre peuple s'appuie sur cette innocence apparente. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Duperie (ou dans une autre compétence si vous êtes déjà qualifié en Duperie). Si vous échouez à un test de Duperie pour Faire diversion, les créatures humanoïdes ne réaliseront pas que vous avez tenté de les piéger, à moins que vous ayez obtenu un échec critique.

MANIPULATION HABILE

DON 1

PEU COURANT HALFELIN

Accès ethnologie mihrinie

Depuis votre enfance, vous avez manipulé de nombreux nœuds de corde, serrures et autres casse-têtes de forgeron pour vous occuper les mains. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Vol (ou dans une autre compétence si vous êtes déjà qualifié en Vol). Si vous obtenez un succès sur un test de Vol pour Crocheter une serrure, vous obtenez à la place un succès critique.

NIVEAU 5

CHANCE COMMUNE

DON 5

HALFELIN

Prérequis Chance halfeline

Vous êtes la preuve vivante que voyager avec un halfelin porte chance. Vous pouvez utiliser Chance halfeline lorsqu'un allié situé à moins de 9 m échoue à un test de compétence ou à un jet de sauvegarde pour lui permettre de refaire le test déclencheur, au lieu de refaire un test auquel vous avez échoué. Comme d'habitude, votre allié doit conserver le nouveau résultat, même si ce dernier est moins bon que le premier. Si vous possédez Chance directrice, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de Chance directrice qui s'applique aux jets d'attaque et aux tests de Perception si vous voulez faire profiter de votre Chance commune à un allié.

FACILEMENT OUBLIÉ

DON 5

PEU COURANT HALFELIN

Accès nationalité chéloxienne

Vous avez l'habitude de vous fondre dans le décor des rues et des salles remplies de grandes gens afin de passer inaperçu. Lorsque vous vous trouvez dans une foule ou dans une zone urbaine très fréquentée, vous pouvez tenter de Vous cacher et d'Être furtif, même lorsque vous êtes observé. En cas de succès, vous n'êtes ni caché ni non détecté, mais les autres créatures ne font simplement plus attention à vous, même si elles peuvent toujours vous voir. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur des observateurs qui vous auraient déjà vu effectuer des actions inopportunes ou remarquables. Si vous effectuez une action autre que Vous cacher ou Être furtif, ou encore si vous entreprenez une action particulièrement frappante (à la discrétion du MJ), les témoins vous remarqueront immédiatement.

INGÉNIOSITÉ HALFELINE

DON 5

HALFELIN

Prérequis Chance halfeline

Vous n'hésitez jamais à vous lancer dans une entreprise dont vous ne savez pas grand-chose, ce qui peut vous mettre en danger, mais votre chance extraordinaire vous sauve souvent la mise. Vous pouvez entreprendre des actions de compétence qui vous demandent normalement de posséder le rang de maîtrise qualifié, même si vous êtes inexpérimenté. Si vous utilisez Chance halfeline lorsque vous échouez à un test de compétence où vous êtes inexpérimenté, vous pouvez ajouter un bonus de maîtrise équivalent à votre niveau, plutôt que 0, lorsque vous refaites le test déclencheur. Vous gagnez un bonus de circonstances de +4 à ce nouveau test de compétence.

NIVEAU 9

ESCALADEUR ASTUCIEUX

DON 9

HALFELIN

Que vous grimpez dans le grément d'un bateau, à un arbre dans une jungle ou à une tour d'horloge, vous possédez un don remarquable pour trouver des prises pour les pieds et les mains là où des créatures plus grandes en seraient incapables. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 3 m.

HALFELIN SERVIABLE

DON 9

HALFELIN

Lorsque vous aidez un ami au cours d'une tâche, vous parvenez à trouver plusieurs façons de lui prêter assistance sans le gêner. Sur un succès critique pour Aider, vous conférez un bonus de circonstances de +3 à votre allié si vous possédez le rang de maîtrise expert dans cette compétence (à la place de +2) et vous lui conférez un bonus de circonstances de +4 si vous possédez le rang de maître dans cette compétence (à la place de +3). Si vous obtenez un échec critique à votre test pour Aider, vous ne conférez pas le malus de circonstances de -1 à votre allié.

S'ESTOMPER

DON 9

HALFELIN

Prérequis Facilement oublié (voir ci-contre)

Votre capacité à vous fondre dans votre environnement vous permet de disparaître totalement ou de paraître anodin même pour les effets magiques. Vous gagnez *invisibilité* et *détection faussée* comme sorts innés occultes de niveau 2. Vous ne pouvez cibler que vous-même avec *invisibilité* et vous devez être la cible principale de *détection faussée*. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour.

NIVEAU 13

CHANCE EXTRAORDINAIRE

DON 13

HALFELIN

Prérequis Chance halfeline

Vous paraissez particulièrement chanceux même aux yeux des autres halfelins. Vous pouvez utiliser Chance halfeline une fois par heure à la place d'une fois par jour. Si vous possédez Chance directrice, vous ne pouvez utiliser Chance halfeline lorsque vous échouez à un test de Perception ou à un jet d'attaque qu'une seule fois par jour (mais vous pouvez l'utiliser même si vous avez utilisé Chance halfeline dans l'heure) et si vous possédez Halfelin serviable, vous ne pouvez utiliser Chance halfeline sur un allié au lieu de vous-même qu'une seule fois par jour.

DANSER SUR DES ŒUFS

DON 13

HALFELIN

Vous savez comment prendre l'avantage sur des ennemis déséquilibrés par un sol instable, comme des pavés mal fixés ou d'autres obstacles. Lorsque vous vous trouvez dans un environnement urbain en extérieur, vous pouvez Faire un pas sur un terrain difficile et les ennemis qui sont sur un terrain difficile sont pris au dépourvu à votre égard.

JARGON HALFELIN

Les halfelins de la mer Intérieure ont développé des phrases et un jargon propre qu'ils utilisent dans la vie de tous les jours. Voilà quelques exemples de ces phrases.

Un saut de pomme : une tâche simple, parce que même les halfelins sont capables de sauter par-dessus une pomme.

Monsieur/Madame/Personne contrat : propriétaire d'un esclave halfelin.

Fichu vide : manquer de quelque chose. Désigne bien souvent le manque de nourriture pour un halfelin affamé.

Bourbier à crapauds : un endroit dangereux que les personnes avisées peuvent éviter. Les gens qui ne font pas attention « tombent dans des bourbiers à crapauds ».

Y'a neuf boutons : quelque chose à la fois bon et mauvais. De nombreux halfelins considèrent les groupes de neuf objets comme portant malheur, mais considèrent également les boutons comme des porte-bonheur.

Côté-côté : sournoiserie ; quelque chose qu'on ne peut remarquer que du coin de l'œil.

Travail de zombie : travail pénible.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

NAINS DES CINQ ROIS

Nains des montagnes originaires de la première et de la plus grande Citadelle céleste des nains, les nains des Cinq Rois sont composés de nombreux marchands, forgerons et soldats qui sont parmi les plus connus de tout l'Avistan. Les nains des Cinq Rois tirent une grande fierté de leur barbe et leur moustache, attachant fréquemment des décorations appelées rubans de la gloire à l'extrémité de leur barbe. Même s'ils se revendiquent comme culture unifiée, les nains des Cinq Rois n'en sont pas moins divisés et brisés, à cause de leurs opinions controversées et un entêtement qui amènent à de fréquents conflits au sein de leur propre culture.

NAINS

Les nains de la mer Intérieure sont connus pour leur forte corpulence, leur longue histoire et les forts liens familiaux qui les unissent. Les nains trouvent leur origine loin en dessous de la surface : il y a des siècles de cela, les oracles nains eurent la vision de leurs rassurants toits de pierre qui se fendaient pour révéler un « ciel » – un concept alors inconnu de leur peuple. Lorsque la Chute se produisit, signant la fin de l'âge des légendes, les tremblements de terre détruisirent un nombre incalculable de villes et la population naine fut dévastée. Les nains auraient pu reconstruire, mais ils y virent un signe de leur dieu protecteur, Torag. Pendant des générations, ils voyagèrent vers la surface, se frayant un chemin au travers des tribus orques et repoussant leurs ennemis à chaque pas de leur progression au cours d'un voyage aujourd'hui connu comme la Quête du ciel.

Après des siècles, en -4987 AR, le grand roi Taargick a fait émerger les clans nains en dix lieux lointains. Comme preuve de leur réussite, les nains construisirent 10 glorieuses cités afin de conserver le souvenir des origines de leur société et de tout ce qu'ils étaient encore capables d'accomplir. Ces Citadelles célestes furent dirigées par Taargick et ses descendants pendant des siècles jusqu'à ce que les orcs parviennent à s'emparer de la citadelle de Koldukar. Le conflit faillit s'enliser jusqu'à ce que l'empire de Tar Taargadth tombe face à une armée orque unifiée en 1551 AR.

Aujourd'hui, la population naine est devenue très diversifiée dans ses coutumes, bien que même les cultures les plus disparates témoignent d'un immense respect envers leurs réussites passées et cherchent toutes à s'améliorer encore. L'amour et le respect envers son clan sont les points communs partagés par une très grande majorité d'entre les nains. Les nains conservent des arbres généalogiques très complets remontant sur des millénaires, gravés dans la pierre et le minerai. Chaque clan revendique la propriété d'une pierre précieuse bien particulière et d'une technique de taille unique et au cours de la longue histoire des nains, il est exceptionnellement rare que deux clans aient la même pierre précieuse pour blason. La plupart des clans nains choisissent une pierre précieuse qui est à la fois présente en grande quantité dans leur région et suffisamment rare pour avoir de la valeur. On les retrouve le plus souvent incrustées dans les pommeaux des solides couteaux que les nains appellent dagues de clans. Chaque nain possède une dague de clan spéciale qui a été forgée par les autres membres du clan lors de la préparation à l'arrivée du nouveau-né et qui est utilisée pour couper le cordon ombilical. Une grande attention est apportée à ces dagues et la superstition veut qu'un enfant qui a honte de sa dague de clan soit plus sujet à la maladie ou une mort prématurée. Lorsqu'un nain atteint l'adolescence, il reçoit sa dague de clan et il lui revient alors l'entière responsabilité d'en prendre soin. Lorsque deux nains de clans différents se marient, la coutume veut que chaque nain fasse preuve de sa fidélité et des liens qui l'unissent à l'autre en forgeant un fourreau portant la pierre précieuse de son clan destiné à la dague de sa moitié.

Les exploits des nains sont reconnus pour tendre systématiquement vers l'amélioration de soi et le renforcement des liens qui les unissent à leurs alliés. Pour un nain, adopter un style de vie d'aventurier est perçu comme une bénédiction par son clan, car jamais les nains n'auraient accompli tout ce qui est à porter à leur crédit sans se pousser à quitter leur confort en quête de gloire. De ce fait, lorsqu'un nain rentre chez lui, il est accueilli en héros ; quant à ceux qui ne reviennent pas, on se souvient toujours d'eux avec beaucoup de fierté, car ils sont l'incarnation de la détermination qui a permis au peuple nain de quitter les profondeurs de la terre et d'atteindre le foyer à la surface qu'ils occupent aujourd'hui.

NAIN DES MONTAGNES DES CINQ ROIS

NAINS DE LA MER INTÉRIEURE

Parmi les innombrables ethnies naines disséminées dans la région de la mer Intérieure, la plupart résident en surface. Cependant, pour la majorité des nains, leur race est divisée en trois groupes ethniques principaux – les Grondaksens, qui vivent sous terre et qui sont connus pour leur préservation traditionaliste de l'histoire ; les Ergaksens, qui sont répartis sur toute la surface et sont connus pour leur adaptabilité et la diversité de leurs cultures ; et enfin les Holtaksens, qui vivent au sommet des montagnes et qui sont connus pour leur culture guerrière et leur soif de gloire. Alors que les nains qui vivent sous terre et ceux des montagnes voient tous les nains de la surface comme appartenant à un même groupe, ces derniers ne partagent pas ce point de vue, n'utilisant d'ailleurs jamais le terme « nain de la surface », sinon pour parler avec leurs cousins des souterrains ou des montagnes.

NAINS DES SOUTERRAINS

Les Grondaksens sont reconnaissables à leur ossature plus petite, leurs grands yeux austères, leur barbe ondulante – également portée par quelques femmes – et leur approche pragmatique de la mode. Ils portent généralement des vêtements bruns et gris, bien souvent renforcés de métal de façon à les protéger pendant leur travail. Leurs colonies sont établies dans des cavernes situées profondément sous la surface et les murs de certains bâtiments importants, comme les cabinets médicaux ou les demeures de leurs dirigeants, sont ornés d'arbres généalogiques runiques et incrustés des pierres précieuses du clan afin de rendre hommage à son histoire. Comme ils ne voient jamais le ciel, les nains des souterrains possèdent une horloge biologique différente de leurs cousins et ont pour habitude de dormir douze heures avant de rester éveillés les vingt suivantes. Comme ce cycle correspond à l'intervalle qui s'écoule entre deux chauffés de leurs forges, ces trente-deux heures sont appelées jour-forge.

Les nains des souterrains sont connus pour leur conviction que, même si la Quête du ciel de Torag était un commandement divin, rester à la surface au lieu de retourner profiter de la protection de la pierre était une erreur. Comme les nains des souterrains sont isolés du monde extérieur, les seules nouvelles qu'ils obtiennent sur ce qu'il s'y déroule leur viennent des messagers nains de la surface. Un accord passé il y a des millénaires de cela stipule que les nains de la surface se présenteront sous terre tous les 24 jours-forge afin de les tenir informés des événements de la surface, recevant en échange des objets de ferronnerie parfaitement ouvragés.

Lorsqu'un nain des souterrains choisit de partir à l'aventure, ce n'est jamais une décision prise à la légère. Alors que la quête de gloire est essentielle pour les nains des montagnes et que les nains de la surface sont poussés à protéger leur manière de vivre, la pierre angulaire de la société des nains des souterrains, c'est la sécurité et l'invulnérabilité. De fait, ceux qui s'engagent sur les chemins de l'aventure sont en grande partie motivés par l'urgence d'affronter une menace extérieure, ou bien par la recherche de moyens pour affronter une menace interne.

KULENETT

Société de nains des souterrains qui ont bâti leurs demeures sous les montagnes de Geb, les nains kulenetts sont réputés pour leur complexe réseau de tunnels qui s'étend au travers de toute leur nation. La peau des Kulenetts passe par différentes teintes fauves et leurs yeux rouge-orange sont entourés de cheveux noirs raides et épais. Ils portent en général des armures légères et des vêtements de voyageurs, auxquels ils ajoutent une paire de lunettes destinée à protéger leurs yeux du sable pendant qu'ils voyagent à l'extérieur.

NAINS DE LA SURFACE

Les différents peuples ergaksens, qui ont fait le choix de construire leurs maisons à la surface et qui se sont plutôt rapidement adaptés à cette vie, sont connus pour leur diversité. Ces nains se sont établis dans la mer Intérieure et s'y sont fermement implantés, se métissant avec d'autres cultures tout en développant la leur et ils forment le groupe que les autres ascendances ont le plus de chances de croiser au quotidien. Ils se distinguent de leurs cousins des souterrains et des montagnes non pas par leurs points communs entre nains de la surface, mais plutôt par leurs différences avec leurs congénères des souterrains et des montagnes.

Les femmes ont généralement les cheveux épais alors que les hommes sont pourvus d'une barbe touffue, même si cela peut varier d'ethnie en ethnie ; de plus, les



KULENETT



MBE'KE



PAHMETS



PARAHEENS



VAHIRDS

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

TERRES NATALES DES KULENETTS

Les Kulenetts, qui sont bien plus nomades que la plupart des nains des souterrains, traversent la totalité du pays de Geb grâce à leur réseau de souterrains dans lequel il faut avoir passé sa vie entière pour pouvoir se repérer. Les Kulenetts prétendent posséder plusieurs cités-oasis enfouies profondément sous le sable qui regorgent d'énergie positive les protégeant de la magie des nécromants et des corruptions de Geb, mais aucun étranger ne les a jamais découvertes et encore moins ramené des preuves de leur existence. En tant que culture, les Kulenetts entretiennent des relations avec Geb par nécessité, étant plutôt opposés à l'usage de la nécromancie.

nains de la surface sont en général bien préparés à affronter les dangers les plus fréquents aux environs de leurs habitations. De ce fait, les nains de la surface ont des apparences et des mentalités très différentes les uns des autres, allant des monastiques Ouats d'Osirion aux Mbe'kes et aux Taralus vivant dans la jungle et d'autres distinctions culturelles sont courantes.

Les Ergaskens se trouvent plus de points communs avec les autres ascendances de leur région qu'avec les autres sociétés ou ethnies naines. Les nains de la caste ouat, même s'ils sont éloignés tant géographiquement qu'émotionnellement, conservent un lien avec les autres moines de leur monastère en montagne, ainsi qu'avec d'autres groupes de la région, dont la Société des Éclaireurs. Même s'ils entretiennent des contacts étroits avec les pharaons de leur nation, les Pahmets d'Osirion ne répondent à aucun maître : ils font office de juges quant à savoir qui aura le droit d'être enterré dans la nécropole sur laquelle ils veillent. Les nains paraheens de Katheer, la capitale du Qadira, sont des gens d'affaires qui coopèrent pour servir les communautés de la ville tout en s'en dissociant, travaillent à la forge et vénèrent un aspect précis de Sarenrae lié au feu-forge.

Les nains de la surface ont nombre de raisons de partir à l'aventure, mais la plus fréquemment entendue dans la plupart de leurs communautés, c'est qu'ils souhaitent protéger leur façon de vivre. Alors qu'un nain pahmet partira à l'aventure dans le but de se débarrasser d'une menace morte-vivante et qu'un nain paraheen s'y lancera pour établir de nouveaux contacts commerciaux, tous ces groupes s'accordent sur un même objectif : sécuriser leur mode de vie.

MBE'KES ET TARALUS

Deux cultures naines de l'Étendue du Mwangi différentes mais étroitement liées, les Mbe'kes et les Taralus sont des nains à la peau sombre qui vénèrent et honorent leurs ancêtres, les totems, les dragons et les créatures draconiques.

OUATS

Les Ouats composent une secte de nains pahmets d'Osirion qui sont à la recherche permanente de la perfection de soi, selon l'exemple du dieu Irori et entraînent leurs corps et leurs esprits dans la cité monastique de Tar Kuata.

PAHMETS

Les Pahmets à la peau couleur bronze, qui résident en Osirion depuis les temps anciens, affirment avoir été envoyés par les dieux afin de venir en aide à la nation. Ils vivent souvent sur des plateaux rocheux ou près de tombeaux et certains ont appris à maîtriser le sable pour les aider.

PARAHEENS

Les nains paraheens composent une petite, mais importante, communauté de Katheer qui assurent le fonctionnement d'un nombre important de forges et de boutiques au sein de la ville et sont très respectés dans la communauté qadirie.

VAHIRDS

Culture de nains de la surface que l'on trouve dans l'oasis Éternelle de Rahadoum, les Vahirds sont des adeptes des lois de la Mortalité de Rahadoum : ils reconnaissent l'existence du panthéon nain, mais sont convaincus que les dieux ne sont pas meilleurs que les mortels.

NAINS DES MONTAGNES

Se différenciant de leurs cousins par le fait qu'ils établissent leurs maisons au sommet des plus hautes montagnes de Golarion, les Holtaksens sont connus pour leur envie de revivre les jours de gloire de la Quête du ciel. Ils construisent de gigantesques forteresses dans les montagnes, n'hésitent pas à entrer en guerre contre les orcs et les géants et amassent les trésors qu'ils récupèrent après la bataille. Si leur culture est sans nul doute parmi les plus téméraires et militantes des sociétés naines, les nains des



GRONDAKSEN

montagnes sont malgré tout bien plus prudents que d'autres ascendances à la vie plus courte. Adeptes des tactiques de guérilla en territoire ennemi et pourvus d'un impressionnant flair défensif sur leurs terres, les nains des montagnes cherchent la gloire sans se montrer imprudents.

Les Holtaksens sont en général plus grands que les autres nains de quelques centimètres. Leurs cheveux poussent vite et sont souvent tressés et leurs yeux disposent de pupilles plus grandes que la normale. Leurs vêtements traditionnels sont souvent de couleurs sombres et discrètes, mais chaque tenue comprend un vêtement de couleur plus vive, qui correspond à celle de la pierre de leur clan. Il s'agit en général d'un bandana ou d'un foulard, appelé ruban de la gloire, qui fait office de distinction honorifique et de souvenir. Lorsqu'un nain des montagnes meurt au combat, ses camarades récupèrent le ruban de la gloire du défunt, le déchirent et l'ajoutent à leurs vêtements. Certains nains des montagnes parmi les plus âgés portent d'innombrables cicatrices et ont des douzaines de morceaux de tissus colorés qui leur rappellent pourquoi ils combattent.

Alors que les nains des souterrains ne partent que rarement à l'aventure et que ceux de la surface y vont par nécessité, les nains des montagnes adoptent volontiers cette perspective de voyage et de quêtes. Comme ils vivent pour la quête de gloire et l'amour du combat, il est très rare de rencontrer un nain des montagnes n'étant jamais parti à l'aventure.

HÉRITAGES

Les héritages suivants peuvent être choisis par les nains.

NAIN AU CŒUR ÉLÉMENTAIRE

Que ce soit par un lien avec la forge de Torag, les azers du plan du feu, ou une autre source, vous pouvez dégager une salve d'énergie. Les Mbe'kes et les Taralus de l'Étendue du Mwangi pensent que cet héritage est un don des dragons ou des esprits élémentaires. Choisissez un des types de dégâts suivants : acide, froid, électricité ou feu. Une fois choisi, vous ne pouvez plus en changer. Vous gagnez l'activité Émanation d'énergie.

ÉMANATION D'ÉNERGIE

ÉVOCACTION PRIMORDIALE

Fréquence une fois par jour

De l'énergie se dégage de votre corps. Vous infligez 1d6 dégâts du type choisi à toutes les créatures adjacentes (jet de Réflexes basique utilisant votre DD de classe ou votre DD de sort, en fonction du plus élevé). Au niveau 3, puis tous les 2 niveaux, ces dégâts sont augmentés de 1d6.

NAIN DE L'ENCLUME

Vous êtes le descendant d'un artisan de renom et possédez également un talent remarquable. Les autres nains peuvent considérer qu'il s'agit là d'une bénédiction de vos ancêtres, ou du Père de la création lui-même, en fonction de l'endroit où vous avez grandi. Vous devenez qualifié en Artisanat (ou dans une autre compétence si vous êtes déjà qualifié en Artisanat) et gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé, mais vous pouvez choisir deux spécialités différentes à la place d'une seule.

NAIN GARDIEN DES SERMENTS

Depuis votre enfance, vous n'avez jamais menti afin d'obtenir ce que vous vouliez et même lorsqu'ils sont nécessaires, les mensonges vous mettent mal à l'aise. Les plus croyants ont même pu penser que vous avez été béni par Kols, le dieu nain du devoir. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour Deviner les intentions et à votre DD de Perception lorsque quelqu'un tente de vous Mentir. De plus, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Diplomatie afin de convaincre les autres que vous dites la vérité lorsque c'est le cas et vous subissez un malus de circonstances de -4 pour Mentir et à votre DD de Duperie contre Deviner les intentions.

NAINS MBE'KES ET TARALUS

Les nains mbe'kes et taralus ont développé une affinité particulière pour les dragons des nuages. Les mbe'kes bâtissent des villes dans les montagnes situées dans la jungle afin d'être plus proches des nuages et les taralus établissent des villages isolationnistes dans les basses-terres afin d'attirer les nuages à eux. Les Mbe'kes possèdent des cheveux bruns et drus, qu'ils portent coupés ras et défendent leurs cités grâce à la pratique d'une forme mystique d'archerie connue sous le nom de ghymthur et qui imprègne leurs flèches de vent. Les Taralus ont les cheveux noirs bouclés qu'ils teignent régulièrement des couleurs du ciel ; ils sont connus pour leur maîtrise de tous les terrains de jungle et leur penchant pour les pièges magiques.



TARALU

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Chercheurs du
Sommeil
Chevaliers du
Infernal
Société
des Éclairés

Archevêques
Hématiques

Ordre de
F

NAINS VAHIRDS

Les Vahirds sont adeptes d'une indéfectible conviction qui dit qu'aucune entité n'est supérieure à une autre, pratiquent un régime végétarien et accueillent tous ceux qui renoncent aux dirigeants du monde, qu'ils soient mortels ou divins. Ces nains portent des robes aux couleurs claires cousues à partir de plantes et rasent leurs barbes et leurs moustaches sans cependant toucher à leurs favoris, leurs sourcils ou leur pilosité corporelle, qui est abondante.

DONS ANCESTRAUX

Les dons ancestraux suivants peuvent être choisis par les nains.

NIVEAU 1

AVANTAGE DE CLAN

DON 1

NAIN

Prérequis qualifié avec la dague de clan

Vous êtes capable de vous protéger plus efficacement en utilisant votre dague de clan avec rapidité et précision. Effectuez deux Frappes de dague de clan contre des cibles différentes. Votre malus d'attaques multiples s'applique normalement à ces Frappes. Utilisez ensuite l'action Interagir pour gagner le bonus de circonstances de +1 à votre CA conféré par le trait parade de votre dague de clan.

CULTURE DE LA SURFACE

DON 1

PEU COURANT NAIN

Accès N'importe quelle ethnie nain de la surface

Vos échanges avec les autres cultures de la surface vous ont non seulement permis d'en apprendre plus sur les autres ascendances, mais vous ont également permis de réaliser la force de la vôtre. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié dans la compétence Société (ou une autre compétence si vous êtes déjà qualifié en Société) et vous gagnez le don de compétence Connaissance supplémentaire de la Connaissance associée à votre culture (c'est-à-dire Connaissance ouat ou Connaissance pahmet).

GLORIEUSE VENGEANCE

DON 1

PEU COURANT NAIN

Accès Ethnie nain des montagnes

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Un allié à moins de 9 mètres gagne l'état mourant.

Vous honorez la vie de votre allié, gagnant une quantité de points de vie temporaires égale à votre niveau pendant 1 minute. Aussi longtemps que vous bénéficiez de ces points de vie temporaires, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets d'attaque et de dégâts.

REPOS DU JOUR-FORGE

DON 1

PEU COURANT NAIN

Accès Ethnie nain des souterrains

Votre cycle de repos inhabituel vous permet de récupérer plus vite. Si vous vous reposez pendant 12 heures, vous gagnez l'effet du don général Récupération rapide et vous pouvez ensuite rester 20 heures sans vous reposer avant d'être fatigué.

NIVEAU 5

ÉCLAT DU GARDIEN DES TOMBEAUX

DON 5

DIVIN NAIN

Prérequis héritage nain gardemort

Lorsque vous obtenez un coup critique sur une créature morte-vivante, ou qu'une créature mort-vivante obtient un échec critique à un jet de sauvegarde contre un de vos pouvoirs, votre courroux divin perce le cœur de votre ennemi. Le mort-vivant est affaibli pendant 1 round.

FOURREAU PROTECTEUR

DON 5

NAIN

Prérequis Avantage de clan (voir ci-dessus)

Lorsque vous attaquez avec votre dague de clan, vous faites en sorte de conserver son fourreau à portée de

MOINE OUAT

main. Lorsque vous utilisez Avantage de clan, si la main qui ne tient pas la dague de clan est vide, vous pouvez également utiliser le fourreau de la dague pour bloquer les attaques. Le bonus de circonstances à votre CA pour parer augmente de +2 contre une créature que vous touchez avec une Frappe pendant ce tour.

PROTECTEUR DU CLAN

DON 5

NAIN

Votre dague de clan peut protéger vos alliés aussi facilement que vous-même. Lorsque vous utilisez l'action Interagir pour gagner un bonus de circonstances à votre CA grâce au trait parade de votre dague de clan, vous pouvez accorder ce bonus de circonstances à un allié adjacent au lieu de le gagner pour vous. Vous pouvez utiliser plusieurs actions Interagir pour protéger plusieurs alliés, ou protéger un allié et vous-même. Un allié ne bénéficie du bonus à la CA que tant qu'il vous est adjacent.

NIVEAU 9

APPEL DES HÉROS

DON 9

NAIN

Les chansons des héros de l'ancien temps résonnent dans votre esprit et accélèrent votre pouls, surtout dans les situations les plus désespérées. Vous gagnez *héroïsme* comme sort inné occulte de niveau 3 que vous pouvez lancer une fois par jour. Lorsque vous lancez ce sort alors que vous avez la moitié de vos points de vie ou moins, vous gagnez également un nombre de points de vie temporaires égal à deux fois votre niveau.

BÉNI PAR L'ÉNERGIE

DON 9

NAIN

Prérequis héritage nain au cœur élémentaire (page 43)

L'énergie coule dans vos veines avec encore plus de force. Lorsque vous utilisez Émanation d'énergie, vous pouvez créer une émanation de 1,5 m, 3 m ou 4,5 m. Les dégâts passent à 6d6 plus 1d6 pour chaque niveau au-delà du niveau 9 au lieu de 1d6 plus 1d6 supplémentaire pour chaque tranche de 2 niveaux après le niveau 1.

FORGEBATAILLE

DON 9

NAIN

Prérequis maître en Artisanat

Vous aigüisez les armes, lustrez les armures et utilisez des techniques spéciales vous permettant de tirer temporairement un meilleur usage de votre armement. En passant 1 heure à travailler sur une arme ou une armure, vous pouvez lui conférer les effets d'une rune de puissance +1 jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens, gagnant un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque si c'est une arme ou augmentant le bonus d'objet à la CA d'une armure de 1. Cela ne produit aucun effet si l'arme ou l'armure possède déjà une rune de puissance.

NE S'AGENOULLER DEVANT AUCUN DIEU

DON 9

NAIN

Prérequis héritage nain sang-ancien

Accès ethnie vahrid

La méfiance de vos ancêtres envers la magie, ainsi que le point de vue strictement égalitaire de votre peuple, font que certaines formes de magie n'ont que peu d'effet sur vous. Lorsque vous utilisez la réaction Appel du sang ancien contre un sort divin et que vous obtenez un échec critique à votre jet de sauvegarde contre ce sort, vous obtenez à la place un échec.

GARDIENS DES TOMBEAUX PAHMETS

Même si, pour la plupart des érudits, la légende indiquant que les Pahlmets ont été envoyés par les dieux afin d'aider les pharaons d'Osirion n'est guère qu'un conte, les anciens pharaons avaient énormément de respect pour les Pahlmets. En échange, les nains protègent Erekrus – la nécropole où les Pahlmets enterraient traditionnellement les pharaons qu'ils jugeaient particulièrement méritoires – des morts-vivants et des pilleurs de tombes depuis ce jour.



GARDIEN DES TOMBEAUX PAHMET

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



« La forêt bouge », avertit Kizurra, se retournant lentement pour observer la canopée. Autour d'eux, des petites créatures à l'aspect végétal apparaissaient et disparaissaient dans le sous-bois.

« C'est déjà arrivé avant », répondit Nuesh en clignant des yeux. C'était la vérité, mais aucun d'entre eux n'en avait jamais été témoin.

« Doit-on se battre ? » demanda Kizurra.

« Un peu de patience, » répliqua Nuesh. Les hommes-lézards se replièrent et attendirent de voir comment la situation allait évoluer...

NOUVELLES ASCENDANCES

Alors que les humains, les nains, les elfes, les gnomes, les gobelins et les halfelins se sont répartis partout sur Golarion et se trouvent un peu partout, certaines ascendances sont rarement aperçues en dehors de certains environnements bien précis. En conséquence, même si ces peuples peuvent être bien connus voire prépondérants dans certaines régions du monde, on ne les rencontre pas fréquemment en mer Intérieure. Les trois ascendances présentées dans cette section sont de fait peu courantes parmi les aventuriers. Ce trait de rareté s'applique spécifiquement aux règles pour jouer un membre de cette ascendance et il est différent de la rareté du monstre qui détermine à quel point les informations sur ce monstre sont vagues.

Même si ces ascendances sont peu communes au même titre qu'un objet magique, un don ou un sort, l'ascendance est choisie en début de campagne. Certaines campagnes spécifiques peuvent proposer une liste d'ascendances peu communes qui sont particulièrement pertinentes pour ce cadre, comme les hobgobelins pour une campagne se déroulant près de l'Oprak, ou les hommes-lézards pour une campagne dans l'Étendue du Mwangi et ainsi accorder l'accès à ces ascendances. Dans d'autres parties, ces ascendances sont disponibles comme votre groupe le souhaite.

HOBGOBELINS

D'une efficacité brutale autant dans leur attitude que dans leur société, les hobgobelins n'ont aucune pitié envers ceux qu'ils considèrent comme faibles ou inutiles. Ils accordent plus d'importance au mérite qu'à l'âge, au genre ou aux liens familiaux et les seuls freins à l'ascension d'un hobgobelin dans la hiérarchie sont ses compétences, sa cruauté et son envie personnelle. La plupart des peuples considèrent les hobgobelins comme des monstres impénitents et partent du principe qu'ils sont hostiles à vue, ce qui en fait des visiteurs rares dans les nations humaines. La seule exception à ce point de vue vient de la région du lac Encarthan, où se trouve la nation hobgobeline de l'Oprak ; même si les hobgobelins de l'Oprak sont aussi monstrueux que leurs congénères, les villes voisines reconnaissent qu'ils sont moins dangereux que les légions de morts-vivants de Tar-Baphon. Suite à la signature de

plusieurs traités, les hobgobelins peuvent voyager au travers du Molthune, du Nirmathas et du Nidal relativement tranquillement, à la condition de ne pas enfreindre les lois de ces nations.

HOMME-LÉZARD

Connus sous le nom d'iruxis dans leur langue natale, ces reptiles primordiaux se sont tenus à l'écart des masses mamifères depuis des siècles, forts de leurs traditions de chasseurs, naturalistes et guerriers autosuffisants. Mais comme les jeunes civilisations se sont infiltrées de plus en plus profondément dans les terres ancestrales des hommes-lézards, l'isolement n'est plus une option pour cette société pragmatique. Aujourd'hui et pour la première fois depuis des siècles, une jeune génération d'hommes-lézards va de l'avant afin de faire du commerce, étudier, partir à l'aventure et faire ce que leur peuple fait de mieux : perdurer.

LÉCHIS

Les léchis, des esprits doués par magie d'un corps de plante, préfèrent rester dans les royaumes sauvages d'où ils sont originaires, mais de plus en plus sont créés afin de répondre à des menaces touchant le monde extérieur. Même si de nombreux léchis vouent leur vie à la protection de sites naturels inestimables tout en communiquant avec leurs racines spirituelles, d'autres partent en exploration, dérivant telles des graines portées par le vent. Les léchis sont toujours des visions curieuses dans les villes ou au sein d'organisations d'aventuriers, mais ils commencent à prendre timidement leurs marques dans ces environnements autant nouveaux qu'étranges. En tant qu'esprits immortels de la nature, les léchis possèdent de longues espérances de vie, ce qui permet à leur population d'augmenter malgré les dangers qu'ils affrontent. À chaque fois qu'un de ces esprits imprègne un nouveau corps, il laisse de côté la plupart des souvenirs de ses anciennes existences et c'est la raison pour laquelle les léchis pensent que chaque nouvelle vie fournit une opportunité unique de découverte et de croissance.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie
du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du
Dernier-rempart
Chevaliers
Infernaux
Société
des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes
thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

AVENTURIERS HOBGOBELINS

La société hobgobeline et sa hiérarchie militaire si rigide produit d'excellents aventuriers, car les hobgobelins qui deviennent adultes sont déjà entraînés au combat. En raison de leur éducation, de nombreux hobgobelins possèdent l'historique homme d'armes. Les historiques manoeuvre, disciple martial, mineur et éclaireur sont également très répandus. Les hobgobelins qui sont élevés loin des leurs ont à la place les historiques criminel, ermite ou nomade. Les hobgobelins sont le plus souvent guerriers, rôdeurs ou roublards, même si les roublards hobgobelins ont une approche très disciplinée de leur classe. Les hobgobelins ont une ancienne rancœur contre les elfes et une méfiance envers la magie arcanique, qu'ils appellent « magie elfique ». C'est pourquoi les pratiquants de la magie arcanique sont extrêmement rares chez les hobgobelins et sont en général honnis par les autres hobgobelins. Les hobgobelins particulièrement futés deviennent en général alchimistes.

HOBGOBELINS (PEU COURANT)

Plus grands et plus forts que leurs cousins gobelins, les hobgobelins égalent les humains en puissance et en stature, avec de larges épaules et de longs bras puissants.

La réputation des hobgobelins de la mer Intérieure a considérablement évolué grâce à l'Oprak, la nation hobgobeline qui s'est récemment établie dans les montagnes entre le Nidal et le Nirmathas. La légion Crocdefefer, qui a pris d'assaut le Molthune et le Nirmathas il y a quelques années de cela, a pris la décision réfléchie de cesser les combats, de revendiquer l'Oprak en tant que nouvelle patrie et d'établir la paix avec ses voisins. Ayant dorénavant reçu l'ordre strict de n'entrer en conflit avec aucune autre nation, les hobgobelins de l'Oprak ont commencé à explorer prudemment l'Avistan dans un objectif de coopération et non de conquête. De nombreux peuples, principalement ceux qui ont été les victimes des épouvantables cruautés de la légion Crocdefefer, craignent qu'il ne s'agisse que d'une simple pause dans leur politique d'agression, le temps que l'Oprak devienne suffisamment fort pour écraser ses rivaux. D'autres espèrent que ces courageux soldats pourront devenir des alliés dans la lutte contre les armées infinies du Tyran qui Murmure.

VOUS...

- Cherchez les solutions les plus efficaces et pragmatiques à un problème précis.
- Favorisez une chaîne de commandement bien définie au sein du groupe avec lequel vous voyagez, en suivant les ordres même si vous n'êtes pas d'accord avec eux.
- Cherchez à tisser des alliances opportunes avec d'autres créatures, même si vous ne les comprenez pas complètement ou ne leur faites pas totalement confiance.

LES AUTRES...

- Vous considèrent comme dangereux, à cause de votre réputation et de votre apparence intimidante.
- Partent du principe que vous détestez la magie et les autres arts mystiques.
- Reconnaissez votre endurance, votre dévouement et votre rigueur incroyables.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les hobgobelins sont presque aussi grands que les humains, mais ont tendance à avoir les jambes plus courtes, ainsi que les bras et le torse plus longs. Ils ont des têtes larges et chauves, des yeux globuleux et une peau grise qui devient bleu acier lorsqu'elle est bronzée. Les hobgobelins sont particulièrement robustes ; ils récupèrent facilement de la maladie et sont capables de se dépenser sans compter pendant de longues périodes sans trop de difficultés.

Les hobgobelins grandissent vite et la plupart sont capables de marcher, parler et tenir une arme dans leur première année, ils deviennent adolescents entre 8 et 12 ans et sont adultes à l'âge de 14 ans. Les hobgobelins vivent en général 70 ans.

SOCIÉTÉ

Les hobgobelins structurent leur société en suivant la hiérarchie militaire. Même les groupes civils, comme les coopératives agricoles ou les maisons de marchands, sont organisés en régiments, compagnies et divisions. La plupart des hobgobelins sont obsédés par leur statut social et nombreux sont ceux qui cherchent en permanence à gravir les échelons. Les sanctions hobgobelines sont principalement des rétrogradations sociales, même si les exécutions ou l'esclavage sont fréquents en cas de crime grave, comme un incendie ou la désertion.

Les vétérans hobgobelins tiennent une place importante dans la société, devenant le plus souvent chefs ou conseillers. La magie est très rarement pratiquée et souvent tournée en ridicule, car la plupart des hobgobelins ne lui font pas confiance et préfèrent la force de leur bras armé. Leurs arts sont tournés vers tout ce qui touche au militaire ; de nombreux hobgobelins considèrent les défilés exaltants et la fabrication d'armes comme les seules pratiques artistiques dignes d'intérêt, même si la période de paix imposée en Oprak est en train de faire évoluer les choses.

ALIGNEMENT ET RELIGION

Même s'ils sont habitués au chaos de la guerre, la majorité des hobgobelins ont les idées bien ordonnées et aiment vivre au sein



SOLDAT HOBGOBELIN

d'une hiérarchie bien établie. Alors que la plupart des hobgobelins considèrent le sentimentalisme comme une faiblesse, ceux de tempérament plus modéré ont néanmoins obtenu de bons résultats dans des opérations diplomatiques ainsi qu'à l'international. De fait, les aventuriers hobgobelins sont souvent loyaux neutres et il n'y a que ceux qui rejettent leur société militaire, ou qui ont été élevés en dehors de cette dernière, qui sont chaotiques. La foi n'a que peu de place dans la société hobgobeline, car ils sont nombreux à la trouver peu pratique, même si les hobgobelins croyants parviennent à être acceptés, certes avec réticence, grâce à leur magie guérisseuse utile.

NOMS

À l'image des gobelins, les noms des hobgobelins ont tendance à être simples, quoiqu'ils possèdent des sonorités plus gutturales et énergiques. Il arrive rarement qu'un hobgobelin modifie son nom, en conservant la partie principale, mais en y ajoutant certains aspects, souvent suite à un violent traumatisme ou à un événement qui aura changé sa vie. Les hobgobelins n'ont pas de nom de famille, les considérant à la fois inutiles et présomptueux ; le mérite ou le démérite d'un individu doit être acquis par ses actes et non grâce à ses liens avec une lignée particulière.

EXEMPLES DE NOMS

Aze, Drukmar, Ghargam, Hathkren, Imakra, Kralaeng, Mazkol, Olzu, Rezal, Sivkrag, Volmak, Zornum

HÉRITAGES HOBGOBELINS

Les hobgobelins possèdent une grande variété de différences physiologiques, qui sont pour la plupart dues à leur lignée. Au niveau 1, choisissez l'un des héritages hobgobelins suivants.

HOBGOBELIN FLÉAU DES ELFES

Les hobgobelins ont été conçus à partir des imprévisibles et féconds gobelins afin d'être utilisés comme armée contre les elfes. Même si les elfes finirent par libérer les hobgobelins de cet esclavage, certains hobgobelins ont conservé une résistance ancestrale à la magie, qu'ils appellent « magie elfique ». Vous gagnez la réaction Résistance à la magie elfique.

RÉSISTANCE À LA MAGIE ELFIQUE ↻

Déclencheur. Vous tentez un jet de sauvegarde contre un effet magique mais ne l'avez pas encore effectué.

Votre résistance ancestrale à la magie vous protège. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 au jet de sauvegarde déclencheur. Si l'effet déclencheur est arcanique, vous gagnez à la place un bonus de circonstances de +2.

HOBGOBELIN DE LA FUMÉE

Cela fait des générations que les membres de votre famille sont des alchimistes, des ingénieurs ou des scientifiques qui travaillent à apporter le feu et la fumée sur les champs de bataille. Vous gagnez une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous réussissez automatiquement le test nu de DD 5 pour cibler une créature masquée si cette créature n'est masquée que par de la fumée.

HOBGOBELIN DU DÉDALE

Vos ancêtres vivaient sous terre. Vos oreilles sont plus grandes que celles des autres hobgobelins et sensibles à l'écho. Lorsque vous êtes sous terre, vous pouvez utiliser l'action Chercher pour repérer les créatures non détectées dans une explosion de 9 m au lieu de 4,50 m. De plus, si vous obtenez un succès sur un test d'Acrobaties pour Vous faufiler, vous obtenez à la place un succès critique.

HOBGOBELIN MARCHEGUERRE

Vous descendez d'une lignée de mercenaires vagabonds, toujours sur les routes à récupérer votre nourriture en chemin. Si vous obtenez un échec, mais pas un échec critique, pour Subsister dans une région sauvage, vous parvenez cependant à vous nourrir avec de la nourriture médiocre. Pendant que vous êtes en exploration, vous pouvez utiliser S'empresser deux fois plus longtemps avant de devoir vous arrêter.

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Constitution

Intelligence

Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Sagesse

LANGUES

Commun

Gobelin

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : draconique, nain, gnoll, jotun, halfelin, orquien, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (les langues les plus répandues dans votre région, par exemple).

TRAITS

Gobelin

Humanoïde

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de Pnj

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

LE CAVEAU D'ONYX

L'Oprak revendique une partie des monts de l'Esprit, mais ses possessions sont bien plus vastes : la générale Azaersi contrôle plusieurs portails vers un royaume extraplanaire sur le plan de la terre appelé le caveau d'Onyx. Même si son existence est très peu connue en dehors de la capitale oprakienne, Hunthul, les hobgobelins exploitent cet étrange domaine de façon industrielle, négociant avec ses puissants habitants élémentaires afin d'aller miner son minerai et ses pierres précieuses. De nombreux aventuriers hobgobelins ont participé, ou participent encore, à ces tâches.

Les hobgobelins qui habitent dans le caveau d'Onyx possèdent généralement l'héritage hobgobelin marcheguerre ou hobgobelin du dédale. Comme ils sont nombreux à avoir servi dans la légion Crocdefe, les dons ancestraux Familiarité avec les armes hobgobelines et Chop'parasites restent des choix fréquents même en ces temps de paix sans précédent.

HOBGOBELIN PETITBOSS

Vous êtes issu d'une longue lignée de hobgobelins qui commandent aux gobelins. Vous êtes plus petit que les autres hobgobelins, mais les gobelins écoutent malgré tous les ordres que vous beuglez. Vous gagnez le don de compétence Contraindre un groupe. Si vous obtenez un succès sur un test d'Intimidation pour Contraindre un goblin (mais pas une autre créature avec le trait goblin), vous obtenez à la place un succès critique ; si vous obtenez un échec critique, vous obtenez à la place un échec.

DONS ANCESTRAUX HOBGOBELINS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'hobgobelin, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CHOP'PARASITES

DON 1

HOBGOBELIN

Vous vous êtes entraîné à la capture des déserteurs, ou « parasites ». Si vous obtenez un coup critique avec une arme appartenant au groupe fléau d'armes contre un adversaire, vous pouvez enrouler l'arme autour des jambes de la cible avant de la lâcher, ce qui confère à l'adversaire un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'à ce qu'un de ses alliés ou lui parvienne à desserrer ladite arme, ce qui prend un total de 2 actions Interagir.

CONNAISSANCE HOBGOBELINE

DON 1

HOBGOBELIN

Vous avez appris les exercices et le travail de terrain traditionnels des hobgobelins, tous orientés vers des applications martiales. Vous devenez qualifié en Athlétisme et en Artisanat. Pour chacune de ces compétences dans laquelle vous étiez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance hobgobeline.

ÉRUDIT ALCHIMIQUE

DON 1

HOBGOBELIN

Vous apprenez les formules plus facilement. Vous gagnez quatre formules alchimiques ordinaires de niveau 1 lorsque vous prenez ce don et à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous gagnez une formule alchimique ordinaire de ce niveau. Vous devez tout de même avoir Artisanat alchimique pour Fabriquer des objets alchimiques.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ni gagner ce don.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES HOBGOBELINES

DON 1

HOBGOBELIN

Vous êtes qualifiés avec les arcs courts, les arcs courts composites, les arcs longs, les arcs longs composites, les coutilles, les épées longues, les hallebardes, les lances et les piques. En outre, vous avez accès à toutes les armes peu courantes des hobgobelins. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre hobgobelines comme des armes simples et les armes hobgobelines évoluées comme des armes de guerre.

FOUET INCESSANT

DON 1

HOBGOBELIN

Vous savez comment vous acharner sur un adversaire alors que son moral est déjà au plus bas. Lorsque vous réussissez une Frappe avec une arme de corps à corps sur un ennemi effrayé, cet ennemi ne peut pas réduire son état effrayé en dessous de 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

SANTÉ VIGOUREUSE

DON 1

HOBGOBELIN

Votre physique est d'une grande robustesse et vous êtes capable de supporter les pertes de sang étonnamment bien. À chaque fois que vous gagnez l'état drainé, vous pouvez tenter un test nu DD 17. En cas de succès, vous ne gagnez pas l'état drainé.



ALCHIMISTE DE L'OPRAK

NIVEAU 5

BLÂME DOULOUREUX

DON 5

HOBGOBELIN

Lorsque vous terrorisez vos ennemis, vous leur infligez également une douloureuse détresse mentale. Lorsque vous parvenez à Démoraliser un adversaire, ce dernier subit 1d4 dégâts mentaux au début de chacun de ses tours tant qu'il est effrayé et qu'il poursuit le combat avec vous. Si vous possédez la maîtrise maître en Intimidation, les dégâts augmentent à 2d4 et si vous possédez la maîtrise légendaire, les dégâts augmentent à 3d4.

ENTRAÎNEMENT AUX FORMATIONS DE COMBAT

DON 5

HOBGOBELIN

Prérequis qualifié dans toutes les armes de guerre

Vous savez comment vous battre en formation avec vos frères. Si vous êtes adjacent à au moins deux alliés hobgobelins, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre CA et à vos jets de sauvegarde. Ce bonus augmente à +2 lors des jets de Réflexes contre les effets de zone.

RIGUEUR AVEC LES ARMES HOBGOBELINES

DON 5

HOBGOBELIN

Prérequis Familiarité avec les armes hobgobelines (voir ci-contre)

Vous savez vous servir efficacement des armes que les soldats utilisent en rangs serrés. Lorsque vous obtenez un succès critique avec une arme appartenant aux groupes des armes d'hast, des lances ou des épées, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'arme.

SERGENT INSTRUCTEUR EXPERT

DON 5

HOBGOBELIN

Vous savez comment tirer le meilleur de vos alliés. Pendant que vous êtes en exploration, lorsque vous êtes aux commandes et que vos alliés Suivent l'expert, vous conférez un bonus de circonstances de +3 à la place de +2 si vous êtes expert dans la compétence correspondante et un bonus de circonstances de +4 si vous êtes maître.

NIVEAU 9

FIERTÉ MILITAIRE

DON 9

HOBGOBELIN

Déclencheur. Un allié à moins de 9 m amène un adversaire à 0 point de vie.

Avec un cri de triomphe, vous encouragez un allié à continuer le combat. L'allié déclencheur gagne une quantité de points de vie temporaires égale à son modificateur de Constitution jusqu'à la fin de son prochain tour.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES HOBGOBELINES

DON 13

HOBGOBELIN

Prérequis Familiarité avec les armes hobgobelines (voir ci-contre)

Vous affinez votre entraînement avec les armes utilisées sur les champs de bataille. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise experte ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également cette maîtrise pour toutes les armes avec lesquelles vous êtes qualifié grâce au don Familiarité avec les armes hobgobelines.

MAÎTRE EN FORMATIONS DE COMBAT

DON 13

HOBGOBELIN

Prérequis. Entraînement aux formations de combat (voir ci-dessus)

Vous êtes capable de vous mettre en formation même avec des membres d'ascendances qui ne possèdent pas la discipline militaire des hobgobelins et vous pouvez faire profiter vos alliés hobgobelins de ces avantages. Lorsque vous êtes adjacent à au moins deux alliés humanoïdes, vous gagnez les avantages d'Entraînement aux formations, même si ce ne sont pas des alliés hobgobelins. Les alliés hobgobelins qui vous sont adjacents ainsi qu'à au moins un autre allié hobgobelin gagnent également le bonus de votre don Entraînement aux formations.

KAOLING

La nation hobgobeline du Kaoling, située dans le Tian Xia du nord, représente un danger pour les terres environnantes, car ses hobgobelins, très militarisés, sont parfaitement organisés, bien équipés et fanatiquement loyaux envers l'offensif et expansionniste Conseil des Neuf. Certains hobgobelins s'indignent de la loi oppressive et l'utilitarisme sans âme du Kaoling et vont donc chercher fortune ailleurs. Parmi eux, certains deviennent des meneurs de guerre sans merci, alors que d'autres vont s'efforcer de prouver que les hobgobelins peuvent être disciplinés sans être cruels.

Les hobgobelins du Kaoling possèdent souvent l'héritage hobgobelin marcheguerre ou hobgobelin fléau des elfes. Tous les dons ancestraux présentés ici sont adaptés, peut-être avec certaines modifications ; par exemple, un MJ peut échanger certaines des armes du don ancestral Familiarité avec les armes hobgobelines afin de refléter les armes les plus utilisées au Tian Xia, comme remplacer les épées longues par des katanas.



HOBGOBELIN DU KAOLING

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

LES AVENTURIERS HOMMES-LÉZARDS

Certaines options d'historiques sont particulièrement adaptées aux hommes-lézards. Les historiques martiaux ou ayant trait à la nature sauvage comme dresseur, chasseur, éclaireur ou homme d'armes sont parfaits. Comme il vit en marge de la civilisation humaine, un iruxi peut avoir grandi comme un enfant des rues, avoir été nomade ou marin, ou encore avoir trouvé du travail comme manœuvre ou gladiateur.

Les liens que les hommes-lézards entretiennent avec la nature sauvage en font d'excellents rôdeurs ou druides. Leur force exceptionnelle leur est d'une grande utilité lorsqu'ils choisissent la classe de barbare, de guerrier ou de moine, même s'ils sont également capables de frapper depuis les ombres en tant que roublards.

Les iruxis possèdent une forte tradition orale, entretenue par les bardes et les ensorceleurs hommes-lézards.

HOMMES-LÉZARDS (PEU COURANT)

Les hommes-lézards sont des survivants accomplis, héritiers de royaumes considérés comme anciens même du point de vue des elfes.

Les hommes-lézards évoluent au sein des autres sociétés humanoïdes avec la réserve inébranlable propre aux prédateurs. Ils possèdent une réputation, légitime, de rôdeurs extraordinaires et de guerriers insensibles. Même si les hommes-lézards se sont adaptés à de nombreux environnements, la plupart d'entre eux préfèrent rester à proximité d'étendues d'eau, utilisant leur capacité à retenir leur souffle à leur avantage. De fait, les hommes-lézards ont tendance à favoriser un équipement qui ne sera pas endommagé par l'humidité, remplaçant le cuir et le métal par de la pierre, de l'ivoire, du verre et de l'os.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les hommes-lézards diffèrent en fonction de leur environnement, même si tous possèdent un museau denté et une puissante queue. Ceux issus de régions tempérées ou désertiques ont des écailles grises, vertes ou brunes qui vont les aider à se camoufler, alors que ceux originaires des régions tropicales ont des écailles plus colorées. Nombreux sont ceux qui possèdent des pointes dorsales ou des collerettes criardes autour du cou qui rappellent leur lignée clanique. Les hommes-lézards atteignent l'âge adulte à 15 ans et vivent jusqu'à 120 ans. Un homme-lézard mesure en moyenne entre 1,8 m et 2,1 m, grandissant tout au long de sa vie et gagnant en taille et en musculature au fil des ans.

VOUS...

- Faites preuve d'une grande patience, même lorsqu'on vous presse d'agir.
- Tenez l'histoire de votre peuple en haute estime et cherchez dans le passé des solutions aux problèmes du présent.
- Lutte pour vous adapter à votre environnement tout en préservant votre culture et vos coutumes.

LES AUTRES...

- Partent du principe que vous êtes ancré dans votre tradition et que vous détenez d'anciennes connaissances.
- Vous voient comme une créature impitoyable au sang-froid à cause de vos réactions physiques discrètes.
- Respectent votre force impressionnante et votre connaissance des zones naturelles.

SOCIÉTÉ

Les hommes-lézards, qui s'appellent entre eux les iruxis, sont élevés en communauté dès qu'ils sortent de leur coquille. Ils possèdent une tradition orale qui s'étend sur des milliers d'années, initiée par des poèmes épiques, des sculptures évocatrices et des rites ancestraux accomplis au milieu de champs d'os fossilisés. Les hommes-lézards sont des astrologues passionnés qui ont toujours un œil sur l'avenir. S'ils peuvent sembler se décider lentement, c'est parce que leur longue histoire leur a appris la force de la patience.

Les petits villages que les étrangers prennent souvent pour les normes chez les iruxis appartiennent en réalité à des migrants installés dans les régions périphériques. Les véritables colonies d'hommes-lézards passent souvent inaperçues comme elles sont le plus souvent partiellement, ou presque en totalité, immergées. Leurs complexes de pierre et de verre portent les traces des générations d'hommes-lézards qui y ont vécu et il est fréquent de voir des décorations murales faites à partir d'ossements d'hommes-lézards, car nombre d'entre eux sont convaincus que ces restes pourraient être animés par des esprits ancestraux si les habitants se retrouvaient en danger.

ALIGNEMENT ET RELIGION

La plupart des iruxis ne se sentent pas concernés par les questions de moralité et sont de fait la plupart du temps d'alignement



HOMME-LÉZARD ESC'ÉCAILLE

neutre. Les iruxis aventuriers qui quittent leur peuple et partent en voyage peuvent avoir de multiples motivations et peuvent donc être de n'importe quel alignement. La religion iruxie joue un rôle important dans leur culture, même si cette dernière se focalise sur l'aspect pratique, mélangeant l'animisme avec le culte des anciens à des rites druidiques. Parmi les dieux, seul Gozreh est largement vénéré, mais il arrive que les hommes-lézards fassent appel à d'autres puissances dédiées aux anciens dracosires, à l'astrologie, à la nature, aux rivières ou à la force d'un bras armé, de Desna la bienveillante au cruel Hanspur et jusqu'à certains seigneurs démons.

NOMS

Les noms des hommes-lézards sont issus de leur ancien langage et sont souvent traditionnels. Les noms sont en général choisis par l'astrologue du clan, en accord avec les prédictions et les signes astrologiques ascendants au moment de l'éclosion des œufs, même si, de temps en temps, les parents d'un iruxi peuvent donner le nom d'un ancêtre ou d'un héros reconnu à leur progéniture.

EXEMPLES DE NOMS

Arasheg, Barashk, Essaru, Enshuk, Gishkim, Hazi, Inishish, Kutak, Nasha, Shulkuru, Tizkar, Utakish, Zelkekek

HÉRITAGES HOMMES-LÉZARDS

Même si la plupart des hommes-lézards préfèrent les terres humides, une éternité d'évolution et d'adaptation culturelle leur a permis de vivre dans des environnements plus difficiles. Choisissez un des héritages hommes-lézards suivants au niveau 1.

HOMME-LÉZARD ESC'ÉCAILLE

Vos pieds se sont adaptés à trouver des prises pour l'escalade. Vous gagnez le don Combattant-grimpeur en tant que don bonus et tant que vous ne portez rien à vos pieds, vous pouvez utiliser les coussinets collants de ces derniers pour grimper, libérant ainsi vos mains. De plus, si vous obtenez un succès sur un test d'Athlétisme pour Escalader, vous obtenez à la place un succès critique.

HOMME-LÉZARD À COLLERETTE

Vous pouvez déployer votre collerette et dresser vos piquants dorsaux, ce qui va Démoraliser vos ennemis. Quand vous le faites, Démoraliser perd le trait audible et gagne le trait visuel et vous ne subissez pas de malus à votre tentative de Démoraliser si la créature ne comprend pas votre langue. Vous obtenez également l'action Approche menaçante.

APPROCHE MENAÇANTE ➡➡

Vous Marchez rapidement afin de vous retrouver adjacent à un adversaire avant de le Démoraliser. Si vous réussissez, cet adversaire est effrayé 2 à la place d'effrayé 1.

HOMME-LÉZARD CAMÉLÉON

Vous pouvez changer la couleur de votre peau afin de vous fondre dans votre environnement, effectuant des changements mineurs avec une seule action et des changements conséquents au bout d'une heure. Lorsque vous vous trouvez dans une zone où votre couleur correspond à peu près à celle de votre environnement (par exemple vert forêt dans une forêt), vous pouvez utiliser la version mineure, à action unique, de ce pouvoir afin de vous fondre dans votre environnement, vous conférant alors un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Discrétion jusqu'à ce que votre environnement change d'aspect ou de couleur.

HOMME-LÉZARD DES MARÉCAGES

Votre famille descend de l'héritage homme-lézard le plus répandu et vous êtes de fait accoutumé aux environnements aquatiques. Vous gagnez une Vitesse de nage de 4,5 m.

HOMME-LÉZARD MARCHESABLE

Vos épaisses écailles vous aident à préserver l'eau de votre corps et à combattre l'éclat du soleil. Vous gagnez une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Les effets environnementaux de chaleur sont réduits d'une catégorie pour vous et vous pouvez tenir 10 fois plus longtemps avant

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Force

Sagesse

Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Intelligence

LANGUES

Commun

Iruxi

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : aquatique, bourbiérin, elfique, jotun, sylvestre, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (les langues les plus répandues de votre région, par exemple).

TRAITS

Homme-lézard

Humanoïde

GRIFFES

Vos griffes acérées remplacent bien les poings que les autres humanoïdes utilisent en combat. Vous possédez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 1d4 dégâts tranchants et qui possède les traits agile et finesse.

ADAPTATION AQUATIQUE

Votre biologie reptilienne vous permet de retenir votre souffle pendant longtemps. Vous gagnez le don général Contrôle de la respiration comme don bonus.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de PnJ

Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ENCLAVES HOMMES-LÉZARDS

En Avistan, la plupart des hommes-lézards vivent dans des forteresses circulaires camouflées et organisées en confédérations libres, courantes dans les Royaumes Fluviaux et les Tourbières bouillonnantes de Varisie. On trouve aussi en Avistan de l'est des enclaves d'hommes-lézards caméléons. La plupart des iruxis des Terres Inondées le long de la côte est du Garund sont tombés sous le joug des seigneurs de Terwa, des rois guerriers et chamans belliqueux dont la montée en puissance a repoussé les autres iruxis et leurs voisins humains ligenis vers l'est, en direction de Jaha et l'Étendue du Mwangi. Le joyau de la culture iruxie est Droon, un vaste empire de chevaucheurs de dinosaures au Garund du sud.

d'avoir faim ou soif. Cependant, à moins de porter un équipement de protection ou de vous trouver un abri, les effets environnementaux de froid sont plus rigoureux d'une catégorie pour vous.

DONS ANCESTRAUX DES HOMMES-LÉZARDS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'homme-lézard, vous pouvez choisir parmi les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ARPEUTEUR DES MARÉCAGES

DON 1

HOMME-LÉZARD

Prérequis. Vous possédez une Vitesse de nage.

Vous êtes à l'aise dans les terrains marécageux. Lorsque vous utilisez l'action Faire un pas, vous pouvez ignorer les terrains difficiles causés par les inondations, les marais ou les sables mouvants. En outre, lorsque vous utilisez la compétence Acrobaties pour Garder l'équilibre sur des surfaces étroites ou sur un sol marécageux inégal, vous n'êtes pas pris au dépourvu et si vous obtenez un succès à ce test d'Acrobaties, vous obtenez un succès critique à la place.

CONNAISSANCE HOMME-LÉZARD

DON 1

HOMME-LÉZARD

Vous avez prêté une oreille attentive aux légendes qui circulent dans votre communauté. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Nature et Survie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance iruxie.

CROCS AIGUISÉS

DON 1

HOMME-LÉZARD

Vos dents sont des armes puissantes. Vous gagnez une attaque à mains nues de crocs qui inflige 1d8 dégâts perforants.

ÉCLOSION PARTHÉNOGÉNIQUE

DON 1

HOMME-LÉZARD

Vous êtes née d'un œuf non fertilisé pendant les moments difficiles traversés par votre peuple et êtes une copie biologique de votre mère. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les maladies. Chaque jet de sauvegarde réussi contre une maladie réduit son stade de 2, ou de 1 pour une maladie virulente. Chaque succès critique contre une maladie qui vous affecte réduit son stade de 3, ou de 2 pour une maladie virulente. Vous ne subissez des dégâts de la soif que toutes les 2 heures et de la faim tous les 2 jours, au lieu d'une fois par heure et une fois par jour.

Spécial. Vous ne pouvez choisir ce don qu'au niveau 1.

GRIFFES RASOIR

DON 1

HOMME-LÉZARD

Vous avez transformé vos griffes en armes mortelles. Votre attaque de griffes inflige 1d6 dégâts tranchants au lieu de 1d4 et gagne le trait polyvalent (perforant).

ORATEUR REPTILIEN

DON 1

HOMME-LÉZARD

Vous comprenez les sons émis par les reptiles. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec des animaux reptiliens (le MJ détermine quels animaux sont considérés comme des reptiles).

FOUET CAUDAL

DON 1

HOMME-LÉZARD

Que ce soit de naissance ou suite à l'entraînement, votre queue est suffisamment puissante pour l'utiliser comme arme de corps à corps. Vous gagnez une attaque à mains nues de queue qui inflige 1d6 dégâts contondants et qui possède le trait balayage.

HOMME-LÉZARD MARCHESABLE



NIVEAU 5

EMPOISONNER LES CROCS ↗

DON 5

HOMME-LÉZARD

Prérequis. Crocs aiguisés

Fréquence un nombre de fois par jour équivalent à votre niveau

Vous empoisonnez vos crocs. Si la prochaine Frappe de crocs que vous effectuez avant la fin de votre prochain tour touche et inflige des dégâts, la Frappe inflige 1d6 dégâts supplémentaires de poison. Sur un échec critique, le poison est gâché, comme d'habitude.

HABILITÉ IRUXIE À MAINS NUES

DON 5

HOMME-LÉZARD

Vous tirez le meilleur de vos attaques iruxies à mains nues. Lorsque vous obtenez un succès critique avec une attaque de griffes ou une attaque à mains nues acquise grâce à un don ancestral homme-lézard, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'attaque à mains nues.

MUE DE QUEUE ↶

DON 5

HOMME-LÉZARD

Prérequis Queue fouet

Déclencheur. Vous êtes empoigné.

Conditions. Votre queue a totalement poussé.

Vous pouvez vous séparer de votre queue pour vous échapper. Vous n'êtes alors plus empoigné, puis vous Marchez rapidement sans déclencher de réaction de la part de la créature qui vous a empoigné. Il faut 1 semaine pour que votre queue repousse totalement. Entre-temps, vous ne pouvez plus utiliser votre attaque à mains nues de queue et vous subissez un malus de circonstances de -2 à vos tests pour Garder l'équilibre.

NAGEUR VÉLOCE

DON 5

HOMME-LÉZARD

Prérequis homme-lézard des marécages

Vous nagez plus vite que la plupart des iruxis. Votre vitesse de nage passe à 7,5 m.

PRISE DU GECKO

DON 5

HOMME-LÉZARD

Prérequis homme-lézard escécaille

Vous vous accrochez aux murs grâce à une prise surnaturelle. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 4,5 m.

NIVEAU 9

MAÎTRISE DU TERRAIN

DON 9

HOMME-LÉZARD

Vous savez tirer parti du terrain pour franchir les défenses adverses.

Les créatures non hommes-lézards en terrain difficile sont prises au dépourvu à votre égard. Si vous possédez une vitesse de nage, les créatures non hommes-lézard qui se trouvent dans l'eau et qui n'ont aucune vitesse de nage sont elles aussi prises au dépourvu à votre égard.

NIVEAU 13

EXPERTISE IRUXIE À MAINS NUES

DON 13

HOMME-LÉZARD

Prérequis Habileté iruxie à mains nues

Vos attaques à mains nues mêlent tradition et entraînement. Lorsque vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise expert ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également cette maîtrise pour les attaques de griffes et à mains nues que vous avez acquises grâce à vos dons ancestraux d'homme-lézard.

L'ASTROLOGIE DES HOMMES-LÉZARDS

Les civilisations d'hommes-lézards furent parmi les premières à donner le passage du temps et à naviguer grâce aux étoiles et leurs chamans et leurs sages ont approfondi l'art des prédictions astrologiques avec assiduité, travaillant souvent avec des dragons verts et des devins nagas. Aujourd'hui, l'astrologie fait partie du tissu même de la vie des iruxis et les hommes-lézards hésitent toujours à prendre des décisions importantes sans se référer auparavant aux augures.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

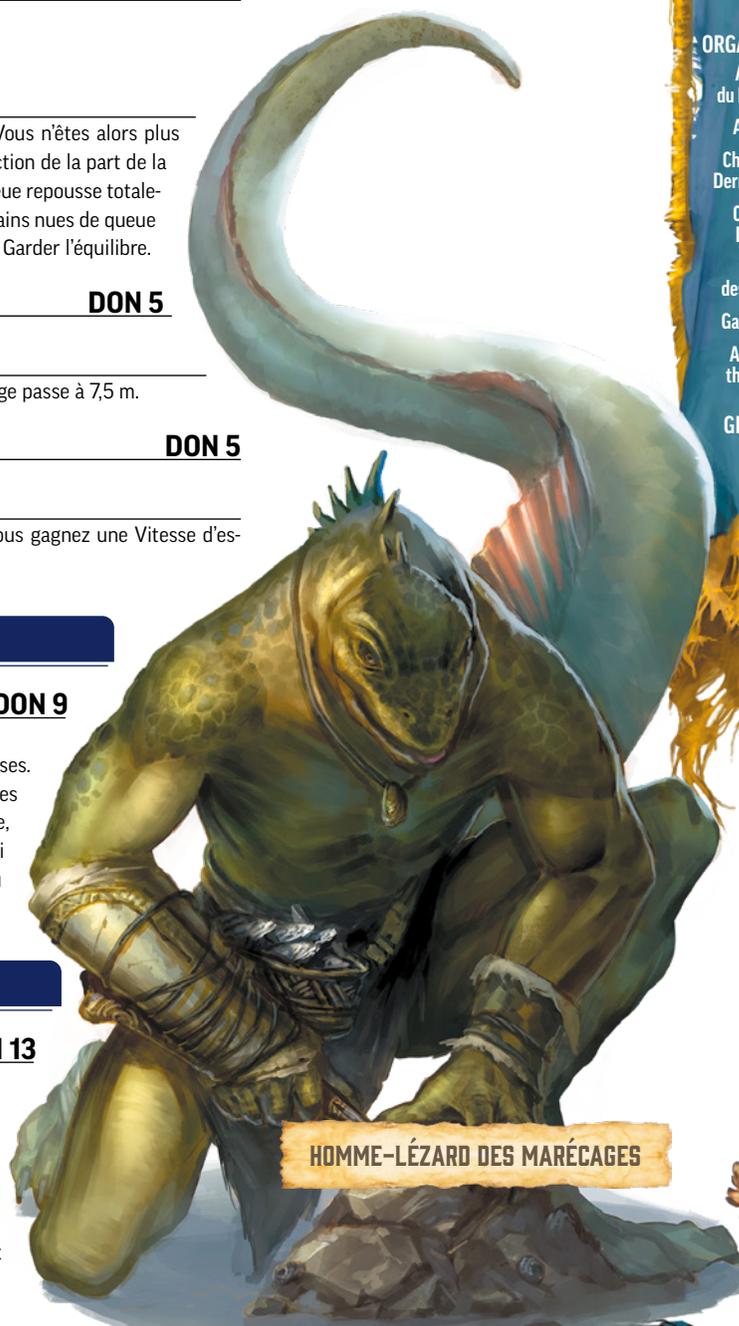
NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie
du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du
Dernier-rempart
Chevaliers
Infernaux
Société
des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes
thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



HOMME-LÉZARD DES MARÉCAGES

LES AVENTURIERS LÉCHIS

Certains historiques sont particulièrement adaptés aux aventuriers léchis, principalement ceux ayant un lien avec le monde de la nature, comme chasseur, nomade ou éclairé. Les classes ayant pour thème la nature, comme druide et rôdeur, sont des choix de premier ordre pour les léchis. En tant que druides, les léchis se tournent souvent vers l'ordre de la Feuille. Les bardes sont également un bon choix pour les léchis qui aiment raconter des histoires ; ceux-ci habitent généralement des corps de léchis grimpants.



LÉCHI DE FEUILLES

LÉCHIS (PEU COURANT)

Gardiens et émissaires de l'environnement, les léchis sont des esprits immortels de la nature à qui a été accordée une forme physique temporaire.

Les léchis « naissent » lorsqu'un druide de talent ou un autre maître de la magie primordiale effectue un rituel au cours duquel il crée un réceptacle adéquat, qui est ensuite choisi par un esprit comme hôte temporaire. Les léchis deviennent autonomes dès que le rituel est terminé et ne dépendent donc plus du druide qui leur a donné vie, même s'il est fréquent que des léchis conservent des liens permanents avec leurs créateurs.

Tous les léchis n'ont cependant pas la force spirituelle suffisante pour être complètement indépendants. Les esprits de la nature les plus faibles ne parviennent qu'à établir des liens ténus juste suffisants pour animer des corps très petits. Ces esprits deviennent des familiers léchis et servent de compagnons aux druides qui les ont créés. Les léchis indépendants se montrent souvent protecteurs envers ces familiers léchis, s'assurant qu'ils soient traités avec dignité et respect.

VOUS...

- Agissez en tant qu'agent itinérant pour les gardiens de la nature qui ne peuvent pas quitter leurs territoires.
- Encouragez les civilisations que vous rencontrez à agir en coopération avec la nature et construire leurs villes dans le respect de l'écologie.
- Vous attachez aux nouveaux amis que vous vous faites au cours de vos voyages.

LES AUTRES...

- Vous perçoivent de façon très curieuse à cause de vos origines spirituelles.
- Vous jugent sur votre apparence, vous traitant avec gentillesse si vous êtes mignon ou à l'inverse réagissant avec horreur si vous êtes effrayant.
 - Pensent que vous ne connaissez que ce qui a trait à la nature et que vous ignorez tout de la civilisation et de la société.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les léchis sont aussi variés que le matériau utilisé pour la construction de leur réceptacle, apparaissant souvent comme un méli-mélo de plantes et de champignons. Leurs corps ont une apparence vaguement humanoïde, empruntant de nombreuses caractéristiques à la plante ou au champignon dont ils sont composés. Un léchi mesure environ 1 m. À cause de la nature du rituel qui leur donne vie, les léchis commencent leur vie en étant adultes. Comme ce sont des esprits, ils ne vieillissent pas et il est possible qu'un léchi reste dans le même réceptacle éternellement – même si peu de léchis considèrent ça comme un sort enviable.

SOCIÉTÉ

Même si les léchis gardiens ont pour habitude de se réunir, les léchis voyageurs ne sont pas naturellement attirés vers ceux de leur propre espèce. Pour la plupart des léchis, le concept de famille n'a aucun lien avec la naissance, mais est déterminé par les liens de loyauté et d'amitié. Les léchis sont des alliés fidèles, mais ne sont que peu tolérants envers ceux qui détruisent la nature. Autant ils sont heureux d'accepter dans leur famille quelqu'un qui gagne leur confiance, autant ils attendent des membres de leur famille qu'ils prennent soin d'eux et de leurs coins de nature en retour. Un léchi qui a été trahi n'attaquera pas directement ceux qui l'auront humilié, mais pourra décider de ne plus apporter son aide à un moment crucial, ou laisser les traîtres se perdre dans la nature.

Les léchis sont regroupés au sein de catégories semblables à des ethnies, mais ces dernières ne sont pas définies par des traits physiques ; à l'inverse, elles représentent de larges catégories des caractéristiques de leurs esprits. Certains

esprits vont avoir tendance à s'intéresser à certains corps physiques, même si ceux qui ont l'habitude des léchis savent que ce n'est en rien une règle absolue. Les léchis retirent souvent de la fierté de leur apparence et reconnaissent la beauté sous toutes ses formes chez les autres, mais portent rarement des jugements basés sur l'apparence physique. Le genre d'un léchi est déterminé par l'esprit qui habite son corps. Les léchis montrent une préférence pour les corps de plantes qui correspondent à leur genre. Certains léchis sont exclusivement mâles ou femelles, alors que la grande majorité se considère comme appartenant aux deux genres. D'autres et en particulier les léchis fongiques, tendent vers une expression plus complexe du genre, quand ils n'y renoncent pas totalement.

ALIGNEMENT ET RELIGION

Un léchi peut être de n'importe quel alignement, qui va dépendre de l'esprit qui habite son corps, mais sa mentalité inclut souvent un élément neutre. Les religions ne signifient pas grand-chose pour la plupart des léchis. Ceux qui possèdent un penchant philosophique se dirigeront vers la verte religion et Gozreh est la divinité la plus répandue parmi les léchis qui ont la foi. Certains léchis vénèrent les hommes verts, de puissants esprits de la nature qui veillent sur leurs régions.

NOMS

Les léchis choisissent et changent de noms de nombreuses fois au cours de leur vie. Ces noms représentent souvent une facette de leur personnalité ou une de leurs valeurs, même si une autre convention de baptême consiste à se nommer selon un détail qu'ils admirent dans la nature. Certains léchis utilisent même un cycle de noms qui va changer de façon à correspondre à un phénomène naturel, comme des noms basés sur la saison ou l'heure de la journée.

EXEMPLES DE NOMS

Vermeille en été, Tisseur de légendes verdoyant, Chasseur qui rôde, Maître buveur du soleil, Ciel de midi chanson du soir, Branche de pin enneigée, Rapides en cascade.

HÉRITAGES LÉCHIS

L'héritage d'un léchi représente les avantages qu'il tire de son corps. Choisissez un des héritages léchis suivants au niveau 1.

LÉCHI CALEBASSE

Vous possédez une grande calebasse en guise de crâne. Votre connaissance vient de votre esprit plutôt que d'un cerveau physique et vous avez trouvé une utilisation plus intéressante à l'espace dans votre tête. Vous pouvez stocker des objets dans votre tête jusqu'à la limite de 1 Encombrement. Le DD des tests pour Voler les objets placés dans votre tête augmente de 4. De plus, si vous ne stockez qu'un seul objet dans votre tête, vous pouvez le dégainer sans effort en tant que partie d'une autre action pour l'utiliser. Le fait de dégainer l'objet confère à cette autre action le trait manipulation.

LÉCHI DE FEUILLES

Votre corps est composé en grande majorité de feuillages naturels et, tout comme une feuille chutant d'un arbre, vous vous réceptionnez de vos chutes avec une grâce remarquable. Vous ne subissez aucun dégât de chute, quelle que soit la hauteur dont vous tombez.

LÉCHI FONGIQUE

Votre corps a été composé à partir de champignons qui poussent à l'ombre des grottes et des arbres et vous vous sentez comme chez vous dans les cavernes et les dédales sombres. Vous gagnez vision dans le noir.

LÉCHI GRIMPANT

Les vrilles préhensiles tissées dans votre corps vous confèrent un talent sans pareil pour l'escalade. Vous n'avez pas besoin de mains libres pour Escalader. De plus, si vous obtenez un succès sur un test d'Athlétisme pour Escalader, vous obtenez à la place un succès critique.

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Petite

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Constitution

Sagesse

Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Intelligence

LANGUES

Commun

Sylvestre

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : draconique, elfique, gnomien, halfelin, commun des profondeurs, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (les langues les plus répandues dans votre région, par exemple).

TRAITS

Léchi

Plante

Petite

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive et vous ignorez l'état masqué dû à la lumière faible.

ALIMENTATION DE LA PLANTE

Vous vous alimentez de la même façon que le font les plantes ou les champignons correspondant à votre type, par un mélange de photosynthèse, d'absorption de minéraux par vos racines ou de récupération de matière pourrissante. Vous n'avez en général pas à payer pour votre nourriture. Si vous vous nourrissez par la photosynthèse et que vous n'êtes pas exposé au soleil pendant une semaine, vous commencez à être affamé. Vous pouvez tirer votre alimentation de bouteilles de lumière solaire fabriquées spécifiquement pour remplacer la lumière naturelle du soleil, mais ces bouteilles coûtent 10 fois plus cher que les rations standard (ou 40 pa).

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains

Elfes

Gnomes

Gobelins

Halfelins

Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins

Homme-Lézards

Léchis

Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya

Agitateurs

Chevaliers du Dernier-rempart

Chevaliers Infernaux

Société des éclaireurs

Galerie de Pnj

Archétypes thématiques

SOUS-TYPES DE LÉCHIS

Les esprits léchis peuvent habiter une large variété de corps ; les léchis de feuilles, fongiques et Calebasses sont les plus répandus. Les léchis de feuilles sont audacieux, alors que les léchis fongiques sont quant à eux plus revêches mais ouverts d'esprit ; enfin, les léchis Calebasses sont souvent superstitieux. Les léchis grimpants sont plutôt rares, mais comme les esprits qui ont choisi une plante grimpanche comme hôte sont de bons conteurs, les léchis grimpants sont très présents parmi les aventuriers. Parmi les autres variétés de léchis, il y a les léchis cactus, attrape-mouches, fruits, lichens, lotus, racines, algues, graines, gueule-de-loup et tournesol



LÉCHI FONGIQUE

DONS ANCESTRAUX LÉCHIS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que léchi, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

PRISE RALLONGÉE

DON 1

LÉCHI

Vous pouvez développer un enchevêtrement de vignes ou de vrilles pour soutenir vos bras et augmenter votre allonge. Lorsque vous maniez une arme de corps à corps qui nécessite deux mains, qui n'a pas d'allonge et qui inflige au moins 1d6 dégâts, vous pouvez changer entre une prise classique à deux mains et une prise étendue à deux mains en utilisant une action Interagir. Les armes maniées grâce à votre prise étendue gagnent une allonge de 3 m. Cette prise est moins stable et moins puissante qu'une prise classique, réduisant le dé de dégâts de l'arme de 1 catégorie.

CONNAISSANCE LÉCHIE

DON 1

LÉCHI

Vous possédez une connaissance approfondie des traditions culturelles de votre peuple et de ses forces innées. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Nature et en Discrétion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance léchie.

GOUSSE

DON 1

LÉCHI

Votre corps produit des cosses de graines en permanence. Vous gagnez une attaque à mains nues de cosse à distance qui inflige 1d4 dégâts contondants ; ces Frappes possèdent le trait manipulation. Sur un coup critique, une cosse éclate, produisant un enchevêtrement de végétation qui impose un malus de circonstances de -3 m à la Vitesse de la cible pendant 1 round. Les gousses n'ajoutent aucun effet critique spécialisé.

INÉBRANLABLE

DON 1

LÉCHI

Votre esprit a enduré de nombreux défis au cours de sa longue existence et vous êtes certain de pouvoir surmonter toutes les épreuves que la vie va vous faire traverser. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets d'émotion. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion, vous obtenez un succès critique à la place.

OMBRE DE LA NATURE SAUVAGE

DON 1

LÉCHI

Il est difficile de repérer les traces que vous laissez dans les environnements sauvages. Tant que vous n'êtes pas dans un environnement urbain, vous êtes toujours considéré comme en train de Dissimuler des traces, même si vous choisissez une activité différente en mode exploration.

SUPERSTITION LÉCHIE ↻

DON 1

LÉCHI

Déclencheur. Vous tentez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

Vous remarquez les esprits qui occupent les objets, identifiant ceux qui portent chance et ceux qui portent malheur. Vous vous concentrez sur le pouvoir d'un objet qui porte chance, conférant un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre l'effet déclencheur.

TELLEMENT MIGNON

DON 1

LÉCHI

Votre taille et votre comportement vous permettent de convaincre facilement les autres que vous êtes inoffensif. Vous obtenez le don de

compétence Sollicitation éhontée comme don bonus. De plus, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests d'initiative lorsque vous utilisez Duperie pour votre initiative.

NIVEAU 5

INVERSION DE RITUEL

DON 5

LÉCHI MÉTAMORPHOSE PRIMORDIAL TRANSMUTATION

Vous pouvez temporairement revenir à une forme moins voyante sans pour autant diminuer vos sens. Vous prenez la forme d'un spécimen ordinaire de la plante ou du champignon qui vous ressemble le plus, revenant à l'apparence qu'avait votre corps avant que votre esprit ne l'intègre. Pour le reste, appliquez les effets de *morphologie d'arbre*, mais votre taille reste Petite.

PARLER AVEC LES SIENS

DON 5

LÉCHI

Vous avez établi un lien avec les créatures qui partagent votre physiologie. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec des plantes ou des champignons qui possèdent le même héritage léchi que le vôtre. En général, les léchis fongiques peuvent parler aux champignons et aux moisissures ; les léchis calebasses peuvent parler aux calebasses, melons et aux autres plantes à fruits similaires ; les léchis de feuilles peuvent dialoguer avec les arbres à feuilles caduques ; quant aux léchis grimpants, ils peuvent parler avec les plantes grimpantes et rampantes. Le MJ détermine avec quels plantes ou champignons vous pouvez utiliser ce pouvoir.

VOL PLANÉ LÉCHI

DON 5

LÉCHI

Prérequis héritage léchi de feuilles ou don de compétence Chute féline.
Grâce à vos feuilles, vous parvenez à contrôler votre descente. Vous planez lentement vers le sol, de 1,5 m vers le bas et jusqu'à 7,5 m vers l'avant dans les airs. Tant que vous dépensez au moins 1 action par round pour planer et que vous n'avez pas encore atteint le sol, vous restez dans les airs à la fin de votre tour.

NIVEAU 9

COLIFICHET PORTE-BONHEUR

DON 9

LÉCHI

Prérequis Superstition léchi

Un de vos colifichets vous porte chance. Vous gagnez un bonus de circonstances permanent de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques et pas seulement lorsque vous utilisez Superstition léchi. Si vous perdez votre colifichet, vous perdez le bonus jusqu'à ce que vous choisissiez un nouveau colifichet, souvent dans la semaine qui suit.

ÉCORCE ET FRONDAISON

DON 9

LÉCHI

Vous êtes détenteur de magie primordiale. Vous pouvez lancer *peau d'écorce* et *enchevêtrement* comme des sorts innés primordiaux de niveau 2 une fois par jour.

REVITALISATION SOLAIRE

DON 9

LÉCHI

Si vous vous reposez 10 min à l'extérieur pendant la journée, vous regagnez une quantité de points de vie égale à votre modificateur de Constitution x la moitié de votre niveau. Vous gagnez cet avantage en plus de la guérison apportée par Soigner les blessures. Les léchis dont l'alimentation des plantes hôtes ne repose pas sur la photosynthèse doivent trouver un environnement adéquat. Par exemple, les léchis fongiques doivent trouver un environnement sombre et humide ainsi que des plantes en décomposition.

ENCLAVES LÉCHIES

Les colonies léchies se trouvent le plus souvent autour de sites possédant une signification importante du point de vue de la nature, au cœur des forêts les plus profondes et des champs verdoyants. Elles peuvent être particulièrement difficiles à remarquer pour un œil non entraîné, car elles se confondent parfaitement avec leur environnement. La colonie arboricole de Sagefeuille, dans la forêt de Verduran, les cavernes fongiques en terrasses de Nuldrig en Ombreterre et les immenses vignes de Korwil, au Taldor, en sont trois exemples. On aperçoit fréquemment des léchis dans les enclaves de druides comme Cristalhurst au Nirmathas. Cependant, les aventuriers léchis ne se confinent pas dans de tels sanctuaires naturels et peuvent s'établir dans la plupart des villes qui sont entourées de terres sauvages. Le Kyonin, l'Étendue du Mwangi et le Nirmathas sont des foyers de choix pour les léchis.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers informaux
Société des éclaireurs
Galerie de PNJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



PERSONNAGES PEU COURANTS

La diversité des peuples de Golarion semble sans limites. De nombreux membres d'ascendances inhabituelles viennent de terres lointaines, de sous la surface des flots ou même d'autres mondes. D'autres se targuent de posséder une parenté monstrueuse ou encore extraplanaire. Le petit sous-groupe de peuples principalement humanoïdes détaillé ici représente les ascendances les plus susceptibles de se tourner vers une vie aventurière dans la mer Intérieure, même si le monde abrite une infinité de cultures et de peuples encore plus insolites pour certains

AUTRES ASCENDANCES

Les pages qui suivent passent en revue certains des habitants les plus extraordinaires de Golarion qu'on trouve dans les différents royaumes de la mer Intérieure.

ABSALOM

Les légendes disent qu'Aroden fit sortir l'île de Kortos de la mer il y a des millénaires et que les peuples indigènes de l'île proclamèrent y vivre depuis lors. Fiers et distants, les centaures équins de Grandbois et de l'Éraflure pillent régulièrement les caravanes marchandes et les tensions avec les humains de la région sont au plus haut. Les minotaures à tête de taureau, qui ont tendance à considérer les autres humanoïdes comme de la nourriture, hantent les citadelles de siège en ruine de l'île ainsi que les monts Kortos et sont en guerre contre les éclaireurs d'Absalom et les compagnies de marchands – même si certains ont acquis une certaine notoriété dans les fosses de combat de la ville. C'est dans la ville sauvage de Hazrak, dans les collines Déchirées, qu'ils sont les plus nombreux.

AVISTAN

L'Avistan est un continent de conflits et d'opportunités. Nombre de ses habitants les moins courants sont issus du mélange d'influences d'un autre monde et de cultures humaines. Dans l'Irrisen du nord, les enfants changelins des guenaudes vivent dans des villages aux côtés de leurs pères humains, souvent inconscients de leur héritage jusqu'à ce que leurs mères viennent les réclamer. Les dhampirs, plus présents en Ustalav, sont également nés d'un métissage entre monstres et humains. Même s'ils supportent la lumière du soleil, les dhampirs conservent l'attrance pour le sang des vampires. Les mortics, également à la limite entre la vie et la non-mort et présents en majorité dans la région du lac Encarthan, sont quant à eux pervertis par les énergies nécromantiques et poussés par une faim obsessionnelle.

Partout où des félons se mélangent avec des humains, des tieffelins naissent. Les rejetons infernaux du Chéliax forment le regroupement le plus important de tieffelins d'Avistan et sont une sous-classe méprisée de la nation. Le Chéliax abrite également les strix, un peuple ailé aux origines mystérieuses qui vivent dans une zone connue sous le nom de Perchoir du Diable, même si certains partent à l'aventure dans le vaste monde.

À l'est, les androïdes ont commencé à se faire connaître hors des frontières numériques, là où le vaisseau spatial de leurs ancêtres s'est écrasé il y a bien longtemps. Élaborés au sein de forges extraterrestres, ils tentent de se faire une place sur Golarion.

Même si les kobolds sont ridiculement petits, ils sont très malins et possèdent leurs propres dons magiques, ce qui en fait d'excellents concepteurs de pièges. Ils aiment vivre dans des cavernes peu profondes, si possible près des dracosires qu'ils vénèrent.

Mais les plus connus sont les orcs, qui ont été chassés d'Ombreterre par les nains et qui se répandent désormais sur le continent, plus particulièrement dans la rude Forteresse de Belkzen.

GARUND

Le Garund est immense et nombre de ses grandes nations et peuples sont peu connus, même parmi les Éclaireurs érudits. Les tengus à tête de corbeau sont originaires des lointains Empires du dragon, mais ils sont présents en nombre dans les Chaînes, où les mangesorts ont la réputation de porter chance. Les griplis à tête de grenouille vivent dans les canopées des jungles du Garund, principalement dans l'Étendue du Mwangi ; grâce aux trésors botaniques qui les entourent, ils font d'excellents rôdeurs et alchimistes. Les férides sont aussi présents en nombre important dans l'Étendue du Mwangi et en Osirion. Même s'ils sont sociables et de nature aventureuse, les férides ont tendance à éluder les questions portant sur Murraseth, leur terre natale isolée du sud.

Les ghorans, des plantes capables de copier les traits physiques des personnes, ont été créés et nourris par les magies arcaniques et druidiques du Nex. Créés à l'origine à des fins alimentaires, ils ont demandé – et fini par obtenir – une citoyenneté à part entière.

On ne sait que peu de choses du matriarcat côtier de Holomog, si ce n'est sa défiance envers les armées mortes-vivantes du Geb. Des vagues d'énergie



TENGU

extraplanaire ont baigné ces terres depuis des siècles, donnant naissance aux pétilnants ganzis, qui s'impliquent énormément dans l'art et la culture de l'Holomog. Par contraste, le peuple du Dehrukani a pendant longtemps été au service des seigneurs empyréens azatas, formant une nation de tours de cristal et de fermes harmonieuses et de nombreux aasimars du Garund – ceux qui ont été touchés par les cieux – sont originaires de ces terres paradisiaques ou viennent s'y établir.

Le peuple le plus mystérieux de tous est celui des anadis du Nurvatchta, connu pour sa beauté éthérée et ses relations complexes, même si certains chuchotements récurrents affirment que les anadis se transforment en araignées au cours de la nuit.

MERS ET OCÉANS

Golarion possède cinq océans et au moins neuf mers d'importances, chacune fourmillant de nations que peu d'habitants de la surface ont déjà vues. Autour de la mer Intérieure, les hommes-poissons sont connus pour leur beauté autant qu'ils sont craints, car considérés comme porteurs de malchance. Les ichthyiques locathahs, même s'ils sont imprévisibles, font d'excellents commerçants et certains vont même jusqu'à s'engager sur des bateaux et deviennent navigateurs, ou gardes. À l'inverse, les ceratioides des profondeurs bâtissent leurs villes au fond des failles océaniques et gardent leurs distances avec les autres humanoïdes.

Les aquatiques sont les héritiers directs des Azlants déçus. Lorsque leur empire s'effondra, certains Azlants se tournèrent vers les monstrueux alghollthus, requérant leur aide et reçurent des branchies et d'autres modifications pour les aider à survivre sous l'eau. Les elfes aquatiques furent témoins de la destruction de l'Azlant et ils s'aventurent toujours dans les ruines de ce continent englouti à la recherche d'artéfacts pour leurs cousins, les elfes de la tour Acérée. Les grindylows, connus comme les gobelins de la mer, ne sont qu'un tourbillon de dents, de tentacules et de sauvagerie. Ils se servent de la protection fournie par le brouillard et le mauvais temps pour déferler sur les bateaux et les villes côtières, massacrant quiconque croise leur chemin avant de piller tout objet de valeur.

OMBRETERRE

Les sociétés de l'Ombreterre sont majoritairement autoritaires et isolationnistes, car leurs résidents sont nés dans un royaume sans lumière où la compétition pour l'obtention des ressources fait rage. Les morloks pâles et rabougris sont les descendants des anciens Azlants qui ont fui les souterrains afin de survivre à la destruction de leur empire, mais des années de compétition les ont rendus violents et territoriaux. Les calignis – également connus sous le nom de sombre peuple – se sont eux aussi réfugiés sous terre afin d'échapper à la Chute, tissant de sombres pactes avec de ténébreux étrangers. Aujourd'hui, les calignis possèdent un système de castes rigoureuse et poursuivent des buts bien obscurs au service de leurs maîtres d'outre-monde.

Les répugnants xulgaths ne sont que les pâles rejetons d'une espèce ancienne semblable aux hommes-lézards. Même si les brutes xulgaths vivent près de la surface sont considérés comme de simples troglodytes, certaines rumeurs persistantes font état de la présence d'un empire xulgath éclairé à des lieux sous terre. Les duergars sont des nains à la peau grise qui refusèrent de suivre la Quête du ciel entreprise par les leurs et il est dit que Droskar, le dieu nain du labeur et de la trahison, les a récompensés de leur obstination en leur conférant des pouvoirs surnaturels.

Jusqu'à récemment, les drows, ou elfes noirs, constituaient un secret que les elfes de la surface de Golarion ont gardé dissimulé. Pervertis par des radiations souterraines et le toucher de Rovagug, ces retors adorateurs du démon sont dirigés par des nobles sans pitié qui pratiquent la sculpture de la chair et d'autres horreurs.

QADIRA ET KÉLESH

La satrapie du Qadira, située le long de la mer Intérieure, sert de point d'accès vers le vaste empire padishah du Kélesh, au Casmaron. Les génierins élémentaires y sont méprisés et la plupart cachent leur ascendance non humaine, ou émigrent. Les gnolls à tête de hyène, souvent esclaves ou maraudeurs, sont détestés dans l'empire et même au-delà. À l'inverse, les Kéléshites portent un regard plus clément sur les hommes-rats, car ces bricoleurs itinérants se rendent utiles par le commerce, les réparations et la récupération.

Natifs du Vudra, les vishkanyas aux yeux d'or, possèdent de magnifiques traits subtilement reptiliens. Ceux de la mer Intérieure possèdent une triste réputation d'espions ou d'assassins ; malheureusement, ce soupçon est souvent fondé.



AASIMAR



FÉLIDE



CHANGELIN



GÉNIERIN



TIEFFELIN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

- Humains
- Elfes
- Gnomes
- Gobelins
- Halfelins
- Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

- Hobgobelins
- Homme-Lézards
- Léchis
- Autres

ORGANISATIONS

- Académie du Magambya
- Agitateurs
- Chevaliers du Dernier-rempart
- Chevaliers Infernaux
- Société des éclaireurs
- Galerie de Pnj
- Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

« Attends », dit Onai. Elle était déjà debout et sur ses pieds avant même que ses compagnons puissent répondre. Dannin bloqua la rame dans l'eau, déplaçant instinctivement son poids pour rééquilibrer le bateau, même si la magaambienne s'était relevée avec tant de légèreté qu'il se demanda pourquoi il s'était donné cette peine. Kerps profita de l'opportunité pour ouvrir son guide, contrôlant leur position pour la cinquième fois en l'espace d'une demi-heure.

« Non, lève la tête ! » poursuivit Onai. Une lueur verte apparut dans sa main, illuminant le plafond. « C'est ça que tu cherches ! »

ORGANISATIONS

Les personnes ayant la même façon de penser vont avoir tendance à se rassembler afin de travailler ensemble, de partager des idées, ou simplement de profiter de la compagnie de chacun. Alors que des rassemblements par petits groupes se produisent tout le temps sur Golarion, il arrive quelquefois que ces petits groupes atteignent plusieurs douzaines, centaines ou même milliers de personnes, devenant alors des organisations à part entière, comprenant des structures internes qui exercent une influence indéniable sur le monde les entourant. Une organisation permet à ses membres, ses alliés, ainsi qu'à toute personne dans sa sphère d'influence d'obtenir différents avantages. Cela peut aller de la simple camaraderie à la fourniture de ressources, ou encore l'acquisition, de contacts et d'un certain poids social et politique. Même si les raisons poussant une personne à rejoindre une organisation peuvent être très variables, tous ces prétendants ont quelque chose à gagner en se regroupant autour d'une même cause.

Ce chapitre présente plusieurs organisations importantes de la région de la mer Intérieure. Chaque rubrique consacrée à une organisation comporte des informations sur cette dernière, ainsi que les valeurs qu'elle porte et son rôle sur Golarion. La rubrique précise également les rangs, titres et la structure de l'organisation, ainsi que la façon dont les membres peuvent passer d'un rang à un autre. Après la description de la structure de l'organisation se trouvent certaines règles optionnelles mises à la disposition de ses membres, allant de l'obtention de nouveaux dons et objets magiques, à celle de nouveaux sorts et archétypes. Ces options sont peu courantes pour la plupart, ce qui les rend inaccessibles à la majorité des PJ, mais chaque section détaille la façon dont ses membres peuvent y avoir accès.

Enfin, chaque organisation dispose d'un bloc de statistiques qui regroupe un aperçu de ses informations. Nous conseillons aux MJ d'utiliser ce bloc de statistiques et les informations qui y sont présentées comme modèle lorsqu'ils créent leurs propres organisations.

Plusieurs encadrés au sein de ces sections fournissent des informations supplémentaires. Ils incluent un bref regard sur ses membres les plus importants, certaines des relations les plus remarquables établies avec d'autres groupes, ainsi que des accroches d'aventures.

BLOC DE STATISTIQUES D'UNE ORGANISATION

Un bloc de statistiques d'une organisation est organisé comme suit.

NOM DE L'ORGANISATION

ALIGNEMENT TAILLE AUTRES TRAITS

Tout comme une créature, une organisation dispose d'une liste de traits qui permet de cerner ses différentes propriétés d'un coup d'œil. Cela inclut une abréviation d'alignement ainsi qu'une taille. L'alignement indiqué représente l'alignement principal de l'organisation, même si chacune accepte souvent des membres d'autres alignements (indiqués dans la section Alignements acceptés). La taille d'une organisation représente le nombre approximatif de ses membres. Les différentes tailles sont Petite (100 membres ou moins), Moyenne (entre 100 et 1 000 membres), Grande (entre 1 000 et 5 000 membres), Très Grande (entre 5 000 et 10 000 membres) et Gigantesque (10 000 membres ou plus). Après l'alignement et la taille, une organisation possède souvent un trait qui indique de quelle sorte d'organisation il s'agit : académique, militaire, révolutionnaire etc...

Titre ou résumé de l'organisation. Il s'agit d'un exposé simple qui fournit une vue d'ensemble de l'organisation.

Étendue et influence. Cette partie indique le degré d'influence de l'organisation, que ce soit par sa taille ou l'empreinte qu'elle laisse dans la région de la mer Intérieure, ainsi que la force de l'influence qu'elle exerce dans cette zone. L'étendue d'une organisation peut aller du local (comme la ville de Korvosa), au territorial (comme l'arrière-pays de Pointesable), au national (comme Varisie ou Chélix), au régional (comme les Terres brisées ou la route Dorée) ou encore au global.

L'influence d'une organisation est indiquée par une échelle simple. Une organisation faible ne peut fournir qu'une assistance limitée, alors



qu'une organisation à l'influence modérée a sa place dans la structure du pouvoir de sa zone et possède certains contacts et liens avec d'autres organisations du coin. Une organisation forte est sans doute au sommet de la structure du pouvoir de son secteur, ou peut faire partie d'une des organisations possédant un certain pouvoir à une échelle régionale ou nationale. Une organisation prééminente est le sommet incontesté de la structure du pouvoir dans son domaine – l'instance dirigeante d'une nation est un exemple d'organisation prééminente, tout comme une guilde de marchands qui contrôle le commerce dans une large région.

Une organisation peut avoir différents niveaux d'influence avec des portées variables. Par exemple, les Chevaliers infernaux possèdent une forte influence dans la région de l'Ancien Chéliax et à Korvosa, mais n'ont qu'une influence modérée dans d'autres parties de la mer Intérieure.

Objectifs. Ce sont les objectifs généraux de l'organisation. Ces objectifs peuvent être publics ou privés et il est parfaitement possible qu'une organisation ait des objectifs privés allant à l'encontre de son programme public.

Quartier général. Il s'agit de la base d'opérations principale de l'organisation, si elle en possède une. Il est également possible d'avoir une organisation décentralisée qui supervise ses opérations depuis de nombreux et divers endroits.

Membres importants. Il s'agit des noms de quelques membres parmi les plus importants de l'organisation, certains d'entre eux étant détaillés dans la section de l'organisation.

Alliés. Certains des alliés les plus fréquents de l'organisation. Les alliés peuvent comprendre des groupes spécifiques, comme des

marchands ou des musiciens, d'autres organisations, des religions ou des personnes d'importance.

Ennemis. Certains des ennemis les plus fréquents de l'organisation, prenant la forme de groupes et de personnalités, tout comme dans la section Alliés. Cette section ne se restreint pas à ceux qui s'opposent aux buts ou valeurs de l'organisation et les groupes qui entretiennent une rivalité amicale avec elle peuvent y être indiqués.

Ressources. Cette section liste les différents avantages qu'une organisation peut apporter à un personnage. Cela inclut l'armement, les contacts, le financement, l'influence, les objets magiques, l'entraînement et le transport.

Conditions d'adhésion. Les principaux prérequis à l'adhésion d'un groupe sont indiqués ici. Ces conditions peuvent inclure une candidature libre, une invitation, un don ou un droit d'entrée, ou encore l'accomplissement de tâches spécifiques ou d'un test. Ces conditions sont détaillées dans la description de l'organisation.

Alignements acceptés. L'alignement d'une organisation indique l'alignement qui correspond le plus à ses orientations et ses actions. La grande majorité des membres de l'organisation et de ses responsables sont de cet alignement. Les autres alignements indiqués ici fonctionnent comme les alignements acceptés par une divinité et incluent donc les autres alignements fréquents au sein de l'organisation. Les alignements autres que ceux indiqués sont hautement improbables parmi les membres de l'organisation, car des différends d'alignement, d'objectifs et de valeurs incitent l'organisation à ne pas recruter de tels personnages ou les encouragent à partir.

Valeurs. Cette section liste les qualités qui sont appréciées par l'organisation, comme la créativité, la vaillance au combat, la fiabilité, la

générosité, la loyauté, une compétence à effectuer une tâche particulière, ainsi que le statut social. Elles s'apparentent aux édits d'une divinité.

Anathèmes. Ce sont les actes qui vont à l'encontre des croyances de l'organisation. Leur perpétration peut conduire à la révocation du membre, ou à d'autres formes de punition.

AUTRES ORGANISATIONS

Voici certaines organisations très connues de la région de la mer Intérieure qui ne sont pas détaillées dans le reste de ce chapitre.

ASSASSINS DES MANTES ROUGES

Dévoués à Achaékek, ces tueurs à gages font partie des meilleurs assassins de la région de la mer Intérieure. Comme ils considèrent l'assassinat comme un acte béni, ce groupe suit un code strict en relation avec les édits de sa divinité et n'acceptera aucun contrat violant ledit code.

CHEVALIERS DE L'AIGLE

Les Chevaliers de l'aigle sont les protecteurs de l'Andoran et des défenseurs de la liberté. Le groupe possède quatre sous-factions, chacune d'entre elles avec sa spécialité : la défense des frontières de l'Andoran, la promotion des intérêts andoran à l'étranger, la lutte contre les navires d'esclavagistes en haute mer et l'espionnage.

CONSORTIUM DE L'ASPIIS

Rival de la Société des Éclaireurs, ce groupe international de marchands cherche à obtenir de l'influence et des ressources sur tout Golarion. Si les représentants de l'Aspis affirment que leur succès est dû à leur sens des affaires et à leur volonté de prendre des risques, la plupart de leurs bénéficiaires viennent de leur inclination à utiliser des méthodes impitoyables et de contourner les lois locales afin d'obtenir ce qu'ils veulent.

LAMES DU LION

Ce groupe mystérieux d'infiltrés, d'éclaireurs et de guerriers fournit des services d'espionnage au gouvernement du Taldor. Les Lames du lion travaillent dans l'ombre au maintien de l'ordre au Taldor, disparaissant dans la foule dès leur mission achevée, amenant beaucoup à douter de l'existence même du groupe.

MAISONS DE LA PERFECTION

Ces quatre écoles d'arts martiaux réputées de Jalmeray enseignent des techniques destinées au perfectionnement des capacités physiques, mentales et spirituelles de leurs étudiants en repoussant les limites du possible. Chaque monastère focalise ses méthodes d'instruction sur un élément spécifique : air, terre, feu et eau.

RÉSEAU CAMPANULE

Société secrète d'importance très bien implantée, le Réseau campanule s'implique dans la libération d'esclaves halfelins, principalement au Chéliax. De nombreux esclaves halfelins rejoignent le Réseau campanule, renonçant à leur propre liberté afin d'aider d'autres esclaves à s'échapper pour vivre une nouvelle vie.

SEIGNEURS DES ÉPÉES ALDORIS

Ces maîtres dans le maniement des épées de duel aldories forment un groupe sélect basé au Brévoy et qui n'est ouvert qu'à ceux qui maîtrisent cette lame unique. Chaque seigneur des épées aldori a fait le serment de n'apprendre les secrets de ses techniques qu'à ceux qui ont fait vœu de défendre les préceptes de l'organisation.

VOIE DU MURMURE

Ce groupe se consacre à répandre le savoir et les malédictions de la non-mort à travers le monde, cherchant à modeler une société libérée des pénibles émotions de la vie. Il soutient la liche Tar-Baphon, qui cherche à s'approprier la région de la mer Intérieure.

ACCÈS AUX ORGANISATIONS

Ce chapitre fournit différentes options accessibles aux membres d'organisations spécifiques. Cela inclut des archétypes, de l'équipement, des dons, des objets magiques et des sorts. De fait, la majorité des règles optionnelles de ce chapitre sont peu courantes. Les membres d'une organisation spécifique ont automatiquement accès aux options peu courantes de leur organisation, même s'il peut y avoir certains prérequis spécifiques pour accéder à des options particulières. Dans les cas où cela s'applique, certaines options rares sont toujours identifiées comme telles et elles restent rares même parmi les membres de l'organisation correspondante. Chaque organisation spécifie la façon dont ses membres peuvent avoir accès à ces options rares. Les MJ sont encouragés à les utiliser ou à élaborer d'autres méthodes qui correspondent à leur style de jeu.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



ACADÉMIE DU MAGAAMBYA

Fondée par le vieux mage Jatembe et ses dix Guerriers magiques pendant l'âge de l'angoisse, l'académie du Magaambya a été un symbole d'ordre et d'apprentissage pendant plus de 8 000 ans. L'académie se trouve à Nantambu, dans la partie ouest de l'Étendue du Mwangi, près du fleuve Buunta au sud-ouest du lac Ocota et le Magaambya actuel poursuit l'œuvre de Jatembe bien au delà des communautés Mwangies. Des évolutions récentes ont notamment attiré ses membres en Avistan, mais ils partagent leurs connaissances, renforcent leurs relations diplomatiques et promeuvent la sécurité sur tout Golarion.

Le Magaambya enseigne une approche inclusive qui touche toutes ses entreprises. C'est à Nantambu que cela est le plus évident, où l'éducation se déverse depuis les terrasses de mosaïques colorées des tours de l'académie jusque dans les rues. L'académie abrite une impressionnante collection de documents et possède un bon nombre de salles de lecture à hauts plafonds, même si les magaambyens restent convaincus que les connaissances les plus importantes sont acquises au sein d'une communauté. Il est fréquent de voir des étudiants discuter de certains points de magie tout en entretenant les canaux du Nantambu ou en aidant les fermiers à récolter leurs céréales. Ils apprennent la diplomatie par le biais des négociations qui lient Nantambu aux autres communautés mwangies depuis des millénaires. Pour un magaambyen, le monde est une salle de classe et même s'ils favorisent un cheminement pragmatique qui améliore leur communauté, ils savent que de nombreux chemins mènent à l'acquisition du savoir.

Le raisonnement est le même en ce qui concerne la magie, où la tradition d'inclusivité du Magaambya devient un véritable

syncrétisme. Le vieux mage Jatembe a eu la vision de la convergence de toutes les magies, quelles que soient les traditions sur lesquelles elles sont fondées. Cette convergence entre les différentes essences mystiques devint la pierre angulaire de la magie sereine, mélange magaambyen du primordial et de l'arcanique. Les magaambyens s'appuient sur les travaux de leur fondateur pour faire progresser les techniques magiques et, de fait, sont toujours en avance lorsqu'il s'agit de théories magiques et de leur application.

Cependant, mettre en pratique la philosophie magaambyenne relève du défi. Il faut consentir à de nombreux efforts et à de longues études pour parvenir à combiner différentes essences magiques, comme pour une diplomatie équitable. Les étudiants du Magaambya préfèrent les consensus et les compromis et ils font particulièrement attention à donner une voix à tout participant à une négociation. Ils s'assurent également que l'acquisition d'une connaissance liée à une culture n'érode ni n'efface la culture dont elle est tirée. Ce travail méticuleux est chronophage et difficile, mais un millénaire de prédominance magaambyenne prouve qu'il a porté ses fruits.

Le Magaambya concentre son apprentissage dans cinq universités spécialisées, connues sous le nom de branches. Même si la plupart des projets des magaambyens sont collaboratifs, avec au moins un membre de chaque branche, les membres d'une même branche ont tendance à posséder des domaines d'expertise similaires.

Les membres des Porteurs de la cascade se concentrent sur le côté académique et se consacrent à faire progresser la théorie magique. Leur approche philosophique de la magie s'étend à



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

d'autres traditions magiques, mais possède toujours un penchant pratique.

Même si les étrangers pensent que les Rameaux d'Émeraude sont des espions, les magaambyens réfutent catégoriquement cette assertion. Au lieu de cela, ils perçoivent cette branche spécialisée dans la collecte de renseignements comme un rempart contre la crise. Ses membres vivent au sein de communautés pour y apprendre diverses pratiques culturelles et identifier les besoins potentiels de leurs habitants. Ils ne cherchent en général pas à influencer les événements locaux à l'avantage des magaambyens, au contraire, ils souhaitent réellement améliorer les communautés dans lesquelles ils sont intégrés.

Les Scribes de la pluie explorent de nouveaux territoires et s'assurent qu'ils resteront accessibles pour de futurs voyageurs. Ils cartographient et administrent les régions sauvages, construisent et entretiennent des infrastructures et guident les voyageurs. Ils sont également très attentifs à la notion d'équilibre, qu'il soit naturel ou sociétal.

Les Mages de la Tempête solaire défendent les possessions, les membres et les alliés du Magaambya. Plus gardiens qu'hommes d'armes, les Mages de la Tempête solaire mettent fin aux conflits par les sorts et le discours.

Les membres de l'Uzunjati, la branche la plus ancienne du Magaambya, sont les garants de la paix et les gardiens de milliers de traditions de narration. Leur nom est issu d'un ancien mot mwangi qui signifie histoire ou ensemble de connaissances. Les membres de l'Uzunjati composent de passionnantes légendes, en tirant des leçons qu'ils appliquent à leur diplomatie.

L'accent mis par les magaambyens sur le savoir et la protection les a attirés en Avistan, où certains événements récents ont potentiellement eu des répercussions globales. Au Pays des Tombes, la ville de Vellumis, ravagée par les flammes, abrite

maintenant un nombre important de magaambyens. Ces derniers ont prêté main forte aux Chevaliers du Dernier-Rempart en participant à des actions de défense, comme des patrouilles de protection, ainsi qu'à des expéditions de recherche dans le Pays des Tombes. La réémergence des Thassiloniens a apporté à la fois des connaissances anciennes et de nouvelles nations en Varisie. Le Magaambya n'est pas certain de la prétendue bienveillance de Sorshen et a envoyé des effectifs supplémentaires, dirigés par les Rameaux d'émeraude, dans le port eurythnéen de Mursalé. Ces adeptes gardent un doigt prudent sur le pouls de l'acclimatation des Thassiloniens à l'Avistan contemporain. Les Porteurs de la cascade et les Scribes de la pluie sont à la tête des initiatives dans la Plaie du Sarkaris, où ils aident à disperser les démons et à enquêter sur les effets matériels des colossales forces extraplanaires libérées par la fermeture de la Plaie du Monde.

Les histoires attrayantes, l'acuité magique et l'altruisme attirent l'attention de membres potentiels et le prestige de l'école fait également venir de nombreux candidats étudiants, particulièrement depuis l'Étendue du Mwangi. Le Magaambya séduit également ceux qui préfèrent une éducation autonome et moins réglementée. Un étudiant en herbe va souvent remarquer la broche magaambyenne si caractéristique – l'insigne du Magaambya, qui est souvent décoré de motifs animaliers et parfois coloré pour indiquer l'affiliation à une branche – et se renseigner sur l'adhésion. De telles personnes n'ont alors qu'à gagner le respect d'un magaambyen afin qu'il les parraine et qu'elles puissent être admises. Une fois qu'ils sont admis, les membres partagent librement les ressources du Magaambya les uns avec les autres, comme les tomes de magie, les archives culturelles et les documents qu'ils ont mis à l'abri depuis l'avènement de la civilisation humaine post Chute.



MAGAAMBYA

NB TRÈS GRANDE ACADÉMIQUE

Progressistes communautaires de la connaissance et de la magie anciennes

Étendue et Influence régionale (Garund, plus particulièrement l'Étendue du Mwangi ; prééminente) ; territoriale (Pays des Tombes, la Plaie du Sarkaris ; modérée)

Objectifs faire progresser la théorie magique, construire et protéger des communautés, renforcer la paix et la coopération, pourvoir au bien commun, propager le savoir

Quartier général Nantambu, Vellumis

Membres importants Aengasi Terroracle, Demuwe Gwaro, Haut mage Solaire Oyamba, Janatimo, Jacinthe Hilare, Lira Feltrell, le vieux mage Jatembe

Alliés Gozrens, les Chevaliers du Dernier-Rempart, Mwangis, néthysiens, la Société des Éclaireurs, les pharasmis, les Faiseurs d'orage

Ennemis Consortium de l'Aspis, cultes de seigneurs démons, Mzali, Usaro, voie du Murmure

Ressources contacts, influence, objets magiques, entraînement

Conditions d'adhésion gagner le respect d'un magaambyen et réussir l'entretien d'entrée

Alignements acceptés NB (n'importe quel non mauvais)

Valeurs altruisme, l'histoire en tant que guide pour le futur, aptitude magique, patience, pragmatisme, narration, soif de connaissance, apprendre des autres

Anathème égoïsme irréflechi, irrespect de la culture et des traditions, violence gratuite

AU SEIN DU MAGAAMBYA

Le Magaambya accepte quiconque capable de prouver ses bonnes intentions et ayant gagné la confiance d'un magaambyen. Même s'il n'est pas excessivement hiérarchique, le Magaambya divise ses membres en rangs, en fonction de leurs connaissances et leurs aptitudes initié, attendant, versé, orateur des légendes et éminent. La progression magaambyenne n'a que peu de rapport avec les carrières académiques taldoriennes ou d'ailleurs en Avistan. Les cours, dans le sens traditionnel du terme, sont peu nombreux et les étudiants suivent à la place un apprentissage supervisé par des membres de rang plus élevé qu'eux. Ce premier apprentissage est le Préalable, qui est une période de service public. Les étudiants accomplissent en général le Préalable dans l'académie même, à Nantambu, mais comme le Magaambya ne cesse de s'étendre, on trouve dorénavant des membres qui effectuent leur Préalable dans une myriade d'endroits différents. Quel que soit le lieu, apprendre comment répondre aux besoins d'une communauté est la première et la plus importante leçon.

Ce sont les initiés qui suivent le Préalable. Le Magaambya est convaincu que des origines diverses permettent de composer une communauté plus forte et, de ce fait, tout le monde peut se porter candidat. Les magaambyens qui cherchent activement à recruter de nouveaux membres vont aussi traverser l'Étendue du Mwangi à la recherche de ceux qui portent un intérêt à la magie et les ramener à Nantambu – dans de nombreux villages, envoyer les enfants au Magaambya pour étudier est une tradition bien ancrée. Les aspirants vont demander le soutien d'un magaambyen et si un candidat semble correspondre, un versé lui fait alors passer un entretien plus poussé, au cours duquel, idéalement, il pourra entendre le témoignage d'un compagnon ou de la famille du candidat. Si l'entretien se passe bien, le candidat peut être accepté et il reçoit alors un gage de l'approbation du versé indiquant qu'il s'est vu attribuer le rang d'initié. Les initiés participent à des travaux manuels, fournissent de l'aide scolaire, ou effectuent d'autres tâches quotidiennes dans leurs communautés d'accueil (même des membres de haut rang participent occasionnellement à ces tâches, conscients que ce travail leur permet de garder les pieds sur terre). En échange, les initiés ont le droit d'assister à des cours organisés, ont accès aux bibliothèques du Magaambya et peuvent se voir prodiguer des conseils. Cette pratique renforce la communauté et favorise l'apprentissage indirect que permet d'acquérir toute forme de coopération.

Les attendants sont des initiés qui se sont acquittés du Préalable et ont prouvé leur valeur à leurs pairs, qui les dirigeront alors vers un magaambyen de plus haut rang pour une éventuelle promotion. Le Préalable dure en général cinq saisons, même si certains magaambyens vivant hors de Nantambu ont commencé à accélérer le processus en fonction des capacités de l'initié, parmi d'autres facteurs. Les responsabilités de l'attendand englobent la coordination des efforts de travail, l'aide à la logistique des études sur le terrain et l'organisation des classes. Pour cette dernière, l'attendand doit être capable de reconnaître les besoins en éducation de chacun et veiller à y répondre ; les classes régulières sont plutôt rares. Les attendants peuvent se joindre aux études sur le terrain ou encore suivre un apprentissage avec des membres de rang plus élevé. C'est traditionnellement à partir du rang d'attendand que commence l'étude des techniques syncrétiques sereines. Enfin, en prévision de leur développement futur, les attendants choisissent leur appartenance à l'une des cinq branches.

Les versés ont accumulé suffisamment de connaissances pratiques, magiques et scolaires pour devenir des éléments autonomes du Magaambya. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent magique pour obtenir ce rang – le Magaambya a une vision très large de l'éducation et des capacités de chacun – mais beaucoup de ses membres disposent d'une aptitude magique. Les versés dirigent des projets spéciaux et organisent des opérations sur le terrain, ce qui leur permet de poursuivre leur propre formation tout en encadrant des membres de rang inférieur. Grâce à cette liberté d'autogestion, les versés sont le premier rang à s'impliquer dans la fière tradition magaambyenne de faire en sorte que les futurs filleuls les retrouvent sur le terrain – ce périple, racontent les versés, est un enseignant aussi efficace que celui de n'importe quel enseignant.

Les orateurs des légendes démontrent la maîtrise des techniques magaambyennes. Cela inclut la magie : pour l'instant, seuls des incantateurs ont reçu le rang d'orateur des légendes. Ce sont les dirigeants de leurs communautés, dont l'habileté avec la magie, les talents pratiques et le large savoir témoignent de leur capacité à résoudre un grand nombre de problèmes potentiels. Ils supervisent les activités magaambyennes dans une région, ou dirigent des programmes d'étude. La plupart s'attellent à des



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

objectifs à grande échelle, comme la négociation d'alliances, la définition de routes de transport ou la recherche de théorèmes magiques de premier plan.

Les éminents sont les responsables de chacune des cinq branches. Ils se portent volontaires pour un tel grade, mais un candidat n'y est promu que grâce à l'approbation d'autres éminents et d'une majorité de magaambyens. Les éminents sont des personnages puissants et réfléchis qui reconnaissent l'importance de leur position.

MASQUES MAGAAMBYENS

Une fois qu'un étudiant magaambyen atteint le rang d'attendant, il a le droit de porter un masque personnel qui est reconnu par les enseignants et les autres étudiants de l'académie. Ce masque est une représentation abstraite de la magie extérieure à laquelle l'attendant a choisi de se consacrer, mais également de la magie intérieure qui est une part intrinsèque de sa personne et de son vrai visage spirituel, symbolisant l'association des quatre essences de la magie. Ces masques adoptent presque toujours la forme d'animaux, la véritable forme de ces concepts étant impossible à décrire dans le monde matériel et bien trop personnelle pour être partagée avec d'autres.

Le masque n'est au départ qu'une simple composition faite de bois et de peinture, sculptée à l'effigie de l'animal pour lequel l'attendant ressent une forte affinité ; lorsque certains étudiants choisissent des animaux de renom à la place d'un animal qui leur est plus personnel, il arrive souvent que la magie du masque se révèle incontrôlable et se comporte de manière indésirable. Le masque sert de focaliseur pour la

magie de l'attendant en faisant le lien entre les royaumes physiques et spirituels et ce dernier acquiert alors une vie et un esprit propres. Au fil des progrès effectués par l'attendant, son esprit laisse une empreinte de plus en plus importante sur le masque, jusqu'à ce que ce dernier finisse par abriter le vrai soi magique de l'attendant. Une fois que cela se produit, le lien entre le masque et l'attendant ne peut plus être coupé à moins que le masque soit détruit, libérant alors la force spirituelle de l'attendant qui retourne dans son corps. Un effet secondaire de ce processus est que le soi spirituel du magaambyen, qui n'apparaît d'ordinaire que dans des visions ou des rêves surnaturels, se retrouve pourvu d'un pouvoir considérable sur le monde – et sur les magaambyens eux-mêmes. Même si l'attendant peut contrôler le masque, le masque peut lui aussi exercer une influence sur l'attendant, ou même se manifester sous la forme d'un familier (voir le don Familier du Masque à la page 71). Cela peut parfois être perturbant pour ceux qui en sont témoins pour la première fois, car l'étrange personnalité qu'il contient peut sembler être une personne complètement différente de l'attendant, mais, pour les magaambyens, le masque n'est rien de plus qu'une autre facette de l'étudiant.

Les magaambyens ne choisissent pas tous de porter un masque ; certains préfèrent contacter leur soi spirituel par la méthode traditionnelle, alors que d'autres rechignent à ce que quelque chose d'aussi personnel puisse être vu par d'autres, même si c'est sous une forme abstraite. D'autres, comme les guerriers magiques du Magaambya, englobent la totalité de leur identité dans le masque, déguisant tous les autres aspects d'eux-mêmes.

RELATIONS

Chevaliers du Dernier-Rempart : les magaambyens œuvrent aux côtés des Sentinelles étincelantes à la défense des terres nouvellement menacées par la non-mort. Ils viennent également en soutien des Reconquêteurs écarlates lors d'assauts portés dans le Pays des Tombes, où ils ont la possibilité d'étudier la magie unique laissée par le *Feu radieux* de Tar Baphon.

Société des Éclaireurs : l'implication de la Société dans les affaires de Golarion (quelquefois avec des effets perturbateurs) est une source de tension inter-organisationnelle. Quoi qu'il en soit, les contacts de la Société et le savoir dont elle dispose conduisent occasionnellement à des expéditions conjointes avec les magaambyens.



OPTIONS DES MAGAAMBYENS

Les magaambyens apprennent des techniques leur permettant de maîtriser le pouvoir des options suivantes.

SORTS SEREINS

C'est par un apprentissage acharné que les magaambyens peuvent fusionner les incantations primordiales et arcaniques. Les sorts sereins sont des sorts issus des listes arcaniques ou primordiales. Vous ne gagnez pas de nouveaux sorts sereins comme vous gagneriez normalement des sorts ; à la place, vous gagnez de nouveaux sorts sereins et de nouveaux niveaux de sorts sereins grâce aux dons. Les sorts sereins sont préparés et lancés comme n'importe quel autre sort accordé par votre classe ; par exemple, un magicien qui gagne des sorts sereins les ajoutera à sa liste de sorts et à son grimoire, alors qu'un ensorceleur les ajoutera à sa liste de sorts et à son répertoire. Si vous possédez plus d'une classe d'incantateur primordial ou arcanique, vous ajoutez les sorts sereins à toutes ces classes.

À chaque fois que vous lancez un sort serein, vous décidez s'il s'agit d'un sort arcanique ou primordial. Vous ne pouvez pas intensifier un sort serein au delà de votre niveau maximal de sort serein, même si vous disposez d'emplacements de sorts de plus haut niveau et vous ne pouvez pas non plus choisir un sort serein comme sort emblématique.

À chaque fois que vous gagnez un niveau et que vous apprenez de nouveaux sorts et à chaque fois que vous gagnez un don serein, vous pouvez remplacer un de vos anciens sorts sereins par un autre sort serein du même niveau ; cela vient en plus des remplacements issus de votre classe, comme le pouvoir de classe répertoire de sorts d'un ensorceleur. Vous pouvez également remplacer des sorts sereins grâce au réapprentissage durant les intermèdes. Si vous possédez un grimoire, lorsque vous échangez un sort serein, le sort remplacé disparaît complètement de votre grimoire.

OBJET MAGIQUE MAGAAMBYEN

L'objet magique suivant est peu courant, mais les personnages qui sont des magaambyens de rang attendant ou plus peuvent y avoir accès (voir l'encadré de la page 65). Les PJ qui désirent commencer une partie en tant que magaambyen sont en général de rang attendant.

BÂTON-PARCHEMIN

OBJET 1

PEU COURANT MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 12 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement 1

Un ruban de bois pliant encercle la tête de ce fin bâton en acajou. Le Magaambya fabriqua les premiers *bâtons-parchemins* un millénaire auparavant et même les rares *bâtons-parchemins* n'appartenant pas à l'organisation incorporent souvent une iconographie magaambyenne, hommage à leur origine.

Un *bâton-parchemin* est une arme similaire à un bâton classique et peut être amélioré par des runes comme n'importe quel autre bâton. De plus, si vous êtes capable de créer des parchemins magiques, vous pouvez inscrire un unique parchemin sur la tête du bâton pour le même coût que la Fabrication du parchemin. Si nécessaire, vous pouvez incruster le focaliseur matériel requis dans le bâton au cours de la même activité d'Artisanat. Tant que vous avez le bâton en main, vous pouvez lancer le sort depuis sa tête. L'incantation du sort écrit fonctionne de la même façon qu'une incantation à partir d'un parchemin, mais vous pouvez utiliser le bâton en tant que composant matériel et ce, même si vous n'avez pas de main de libre.

Une fois que vous lancez le sort inscrit, tout focaliseur matériel reste incorporé au bâton jusqu'à ce qu'il soit enlevé par une action d'Interaction.

Le bâton ne peut avoir qu'un seul parchemin à la fois. Si vous inscrivez un nouveau parchemin avant d'avoir incanté le précédent sort, vous remplacez le sort existant et retirez tout focaliseur matériel correspondant au cours de la même activité d'Artisanat que celle qui vous a servi à écrire le nouveau parchemin.

POUVOIR DE FAMILIER DU MASQUE

Le pouvoir suivant n'est accessible qu'aux familiers du masque (voir page ci-contre).

Masque figé : lorsqu'il est sous forme de masque, votre familier peut dissimuler ses évidentes capacités surnaturelles afin de passer pour un masque simple et sans prétention. Il n'a pas besoin de Se déguiser pour duper un simple

coup d'œil et il gagne un bonus de circonstances de +4 à son DD de Duperie contre un observateur actif qui Cherche, ou qui l'étudie.

ARCHÉTYPES MAGAAMBYENS

Les archétypes suivants représentent un grand nombre de magaambyens. Ces archétypes sont peu courants, mais les personnages qui sont magaambyens de rang attendant ou plus y ont accès (voir l'encadré de la page 65 pour plus d'informations). Les PJ qui commencent une campagne comme membres du Magaambya commencent généralement au rang d'attendant et ont donc accès à ces archétypes.

ATTENDANT MAGAAMBYEN

Les attendants magaambyens sont des membres du Magaambya à part entière et ont commencé leur apprentissage des secrets de l'université. Tous les attendants magaambyens ne possèdent pas nécessairement cet archétype et ce dernier ne représente pas les capacités de tous les attendants ; cet archétype représente cependant beaucoup de ceux qui se sont affiliés à une branche et qui cherchent à atteindre le rang de versé.

DÉVOUEMENT D'ATTENDANT MAGAAMBYEN DON 2

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Arcanes ou en Nature, membre du Magaambya de rang attendant.

Vous consacrez une grande partie de vos études à la magie sereine. Vous gagnez la capacité de lancer un unique tour de magie arcanique ou primordial de votre choix (comme d'habitude pour les tours de magie, il est intensifié à un niveau de sort équivalent à la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur). Si vous ne l'étiez pas déjà, vous devenez qualifié en DD des sorts et des jets d'attaque de sort de cette tradition, avec l'Intelligence comme caractéristique d'incantation si vous choisissez arcanique, ou avec la Sagesse si vous choisissez primordial.

Que vous ayez choisi un tour de magie arcanique ou primordial, vous devenez également qualifié en Arcanes ou Nature, ou expert dans une de ces compétences dans laquelle vous étiez déjà qualifié.

Lorsque vous gagnez ce don, affilié-vous avec les Porteurs de la cascade, les Rameaux d'émeraude, les Scribes de la pluie, les Mages de la Tempête solaire ou l'Uzunjati. Cela vous confèrera des dons supplémentaires réservés à cette branche.

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un don de dévouement autre que Dévouement de l'Orateur serein tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons des archétypes attendant magaambyen ou Orateur serein.

FAMILIER DU MASQUE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (voir ci-dessus)

Votre masque prend une personnalité qui lui est propre, ce qui vous permet de l'utiliser comme familier. Même si vous pouvez toujours le porter comme masque, vous pouvez le détacher de votre visage et lui conférer une apparence corporelle faite de lumière colorée qui lui permet de se déplacer ; la plupart du temps, c'est une forme miniature de l'animal représenté par le masque. Détacher ou rattacher le familier pour qu'il puisse se transformer requiert une activité à deux actions. Même sous sa forme de masque, le familier peut se déplacer sur le visage de son maître et parler d'une voix distincte (s'il est capable de parler). On le reconnaît facilement comme étant bien plus qu'un simple masque, à moins que le familier ne réussisse un test de Duperie pour se déguiser en masque. Exception faite de son apparence et qu'il peut être porté comme un masque, il fonctionne comme les autres familiers. Votre familier du masque a accès au pouvoir de familier Masque figé (voir ci-contre).

ADAPTABILITÉ DES RAMEAUX D'Émeraude DON 6

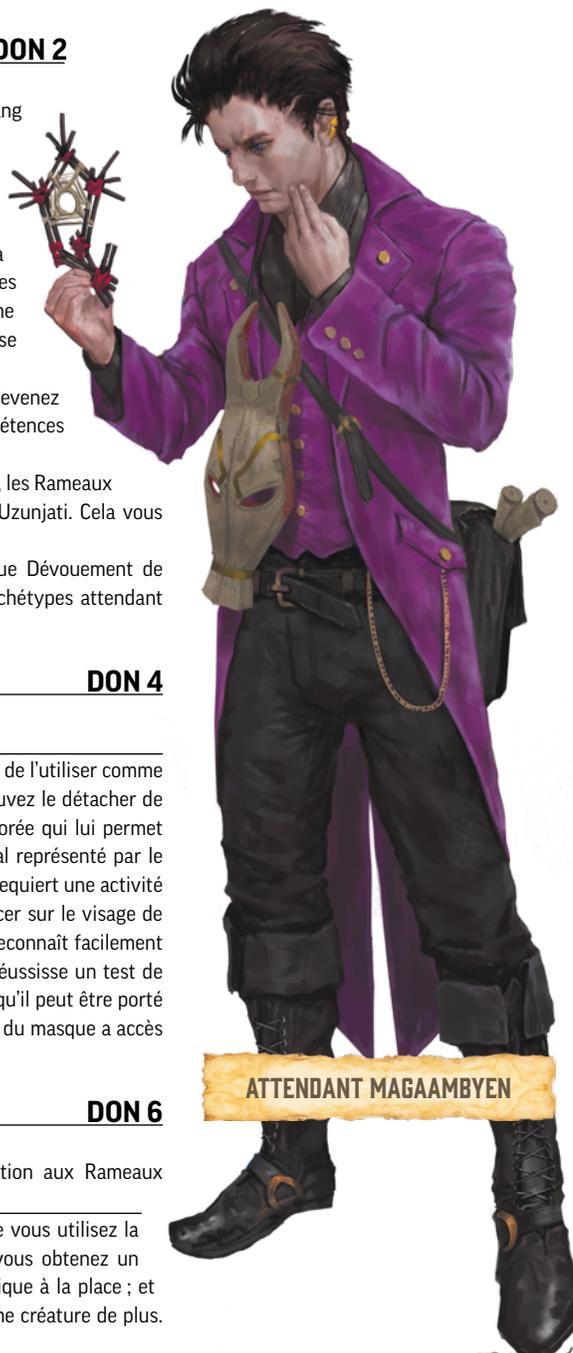
ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (voir ci-dessus), affiliation aux Rameaux d'émeraude, expert en Société

Vous êtes à l'aise et sociable dans presque tout contexte culturel. Lorsque vous utilisez la compétence Société pour Subsister, si vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place ; si vous obtenez un succès, vous obtenez un succès critique à la place ; et si vous obtenez un succès critique, vous trouvez de quoi faire Subsister une créature de plus.

RELATIONS

Voie du Murmure : cette organisation malfaisante pratique la nécromancie à des fins maléfiques et détruit les communautés de l'intérieur... ce qui est antithétique à la philosophie magaambyenne. La récente présence magaambyenne dans le Pays des Tombes implique de fréquents affrontements avec la Voie du Murmure et les agents des Rameaux d'émeraude sont sur le qui-vive, guettant le moindre signe de cet adversaire sournois.



ATTENDANT MAGAAMBYEN

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

PERSONNAGES IMPORTANTS

Aengasi Terroracle : une attendante Mage de la Tempête solaire qui a aidé à défendre la caravane du contingent magaambyen au cours de son long voyage depuis le Garund.

Elle est aujourd'hui à la tête d'une des patrouilles régulières de Vellumis.

Demuwe Gwaro : orateur des légendes. Porteur de la cascade, Demuwe supervise les recherches sur la puissante magie du Pays des Tombes, un masque en bois d'élan accroché à la ceinture.

Haut mage Solaire Oyamba : l'éminent Mage de la Tempête solaire a longtemps œuvré au bon fonctionnement du Magaambya et à la préservation de ses alliances. Il espère étendre cette paix en Avistan.

Lorsque vous tentez un test de Société pour Vous souvenir de certaines pratiques culturelles et que vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place.

FAMILIER DU MASQUE ÉVOLUTIF

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Familier du masque

Votre familier du masque s'adapte rapidement à sa forme matérielle, lui permettant d'acquérir d'autres capacités de familiers et de maître. Chaque jour, vous pouvez choisir quatre pouvoirs de familier ou de maître au lieu de deux.

POLYVALENCE DES PORTEURS DE LA CASCADE

DON 6

ARCHÉTYPE MÉTAMAGIE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (voir ci-dessus), affiliation aux Porteurs de la cascade

Fréquence une fois par jour

Conditions. Vous n'avez pas encore agi à votre tour.

Vous faites appel à votre entraînement de Porteur de la cascade afin de vous aider à ajuster votre sort à la situation. Jusqu'à la fin de votre tour, vous gagnez un unique don de métamagie de la classe de magicien ou de druide dont la condition de niveau n'excède pas la moitié de votre niveau.

RÉCIT UZUNJATI

DON 6

ARCHÉTYPE CONCENTRATION COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation à l'Uzunjati, maître dans une compétence Se souvenir

Vous racontez une histoire rapide ou commencez la narration d'une légende plus longue. C'est particulièrement utile lorsque vous voulez prouver votre crédibilité académique ou impressionner quelqu'un rapidement. Effectuez un test avec une compétence qui peut être utilisée pour

Se souvenir et pour laquelle vous possédez le rang de maîtrise expert et utilisez le résultat pour l'action Se produire (*Livre de base* 251). Tout comme Se produire, Récit a rarement un effet par lui-même, mais peut influencer sur les DD de futurs tests de Diplomatie sur ceux qui écoutent – ou encore changer leur attitude – en fonction de ce que décidera le MJ. Cette action n'est pas une Représentation et ne peut pas être utilisée à la place de quoi que ce soit nécessitant que Vous vous produisiez.

REDIRECTION DE LA TEMPÊTE SOLAIRE

DON 6

ARCHÉTYPE MÉTAMAGIE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation aux Mages de la Tempête solaire

Si la prochaine action que vous effectuez consiste à Lancer un sort qui inflige des dégâts à d'autres créatures depuis un de vos emplacements de sort, vous pouvez détourner une partie de l'énergie offensive du sort, protégeant les alliés dans la zone et augmentant vos propres défenses contre certains ennemis. Sélectionnez autant de cibles du sort que vous désirez et réduisez les dégâts que le sort inflige à ces cibles d'un montant équivalent au niveau du sort. Jusqu'à votre prochain tour, lorsqu'une de ces cibles vous inflige des dégâts, ces derniers sont réduits de deux fois le niveau du sort.

SUBSISTANCE DU SCRIBE DE LA PLUIE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation aux Scribes de la pluie

Vous utilisez le pouvoir de la magie des Scribes de la pluie afin de puiser dans un flot de pouvoir primordial qui vous permettra de subsister. Vous n'avez pas besoin de manger ou de boire et n'avez besoin que de 6 h de repos pour vous sentir reposé. Vous devez toujours vous reposer au moins 8 h et passer 1 h de préparation pour récupérer des ressources qui ne sont utilisables qu'un nombre de fois limité par jour, comme les emplacements de sorts.

FÉLIDE PORTEUR DE LA CASCADE

Vous pouvez puiser dans un pouvoir primordial pour rester éveillé et en alerte tout en reposant votre corps et votre esprit, gagnant ainsi tous les avantages d'un repos de 8 heures sans vous endormir. Lorsque vous le faites, vous perdez les autres avantages de Subsistance du Scribe de la pluie pendant une semaine, le temps que votre énergie primordiale se recharge.

BOUCLIER DE LA TEMPÊTE SOLAIRE ↻

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Redirection de la Tempête solaire

Déclencheur. Un de vos alliés dans un rayon de 9 m ou vous-même subissez des dégâts.

Vous transformez l'énergie inexploitée d'un sort en un bouclier protecteur. Si vous êtes un incantateur spontané, dépensez un emplacement de sort ; si vous êtes un incantateur préparé, dépensez un sort préparé d'un de vos emplacements de sorts. Réduisez les dégâts déclencheurs d'un montant égal à quatre fois le niveau du sort ou de l'emplacement de sort dépensé.

INCANTATION DES PORTEURS DE LA CASCADE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation aux Porteurs de la cascade

Votre entraînement de Porteur de la cascade vous permet d'élargir le champ d'application de vos sorts sereins mieux que la plupart des magaambyens, grâce à la magie spirituelle. Vous pouvez sélectionner des sorts sereins de la liste de sorts occultes ou divins en plus de vos sorts des listes arcanique ou primordiale, même s'ils restent toujours des sorts sereins (vous choisissez donc si ce sont des sorts arcaniques ou primordiaux lorsque vous les lancez). Vous gagnez un tour de magie serein et un sort serein de niveau 1.

MOBILITÉ DU SCRIBE DE LA PLUIE ⇨

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation aux Scribes de la pluie

Vous vous entourez d'un manteau de magie de Scribe de la pluie et Marchez rapidement par deux fois ; un terrain difficile ne ralentit pas votre Vitesse, même si ce terrain difficile a été manipulé par la magie. Votre magie aplanit les difficultés de chaque case de terrain dans laquelle vous pénétrez ; jusqu'à la fin de votre prochain tour, ces cases ne sont plus des terrains difficiles pour les créatures qui passent au travers (ou deviennent des terrains difficiles normaux s'ils étaient auparavant des terrains très difficiles).

PLANQUE DES RAMEAUX D'ÉMERAUDE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen (page 71), affiliation aux Rameaux d'émeraude

Vous utilisez les techniques des Rameaux d'émeraude et créez un petit espace extradimensionnel appelé *planque* qui perdure tant que vous restez conscient. Cette *planque* fonctionne comme un *sac sans fond de type I*, mais n'a aucun Encombrement et ne nécessite pas de mains libres ; elle contient un objet dont l'Encombrement maximum est égal à votre modificateur de caractéristique mentale le plus haut ; lorsque vous ouvrez la *planque* par votre pensée pure, son activation permettant la récupération de l'objet est une action gratuite avec la composante imaginer, au lieu d'une action unique avec la composante Interaction. Le point d'accès de la *planque* apparaît sous la forme d'un vide magique parfaitement visible situé à moins de 30 cm de votre corps. Vous êtes le seul à avoir accès à la *planque* ; vous pouvez utiliser une action Interagir à chaque round pour la maintenir physiquement ouverte pour une autre personne. Un succès avec le sort *dissipation de la magie* ou autre effet similaire contre votre DD de sort et du niveau de contre de la *cache* qui est de 2 fait sortir l'objet ; l'objet est également éjecté si vous devenez inconscient. Après un sort *dissipation de la magie* réussi ou lorsque vous reprenez vos esprits, la *planque* se reforme sans que vous ayez besoin d'effectuer une action supplémentaire. Vous pouvez également révoquer la *planque* (si elle est vide) ou la reformer en utilisant une action unique avec la composante imaginer.

SOUVENIR UZUNJATI ✦

DON 10

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Récit uzunjati, maître dans une compétence Se souvenir

Vous relatez spontanément une histoire partant de faits presque oubliés, puisant dans vos souvenirs et divertissant votre auditoire dans le même temps. Effectuez un test pour

PERSONNAGES IMPORTANTS

Janatimo : L'auto-proclamé Orateur de Toutes les Légendes du Monde a été le premier à défendre la présence magaambyenne en Avistan et il fait tout son possible pour aider les populations dispersées du Pays des Tombes.

Jacinthe Hilare : ce léchi Scribe de la pluie à fleurs blanches aide à débarrasser les routes de la Plaie du Sarkaris de toute menace démoniaque.

Lira Feltrell : cette ancienne Galtaise est à la tête des magaambyens présents au Nouveau Thassilon, à la recherche du savoir des seigneurs des runes.



SCRIBE DE LA PLUIE ANADI

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ACCROCHES D'AVENTURES

Embuscade dans une ruelle : un attendant Rameau d'émeraude évaluant l'aide à apporter à une communauté est découvert par un capitaine de la garde de la ville, qui est en fait un agent de la voie du Murmure. Le capitaine ordonne l'arrestation du magaambyen et les PJ arrivent juste à temps pour intervenir.



ORATEUR SEREIN

Vous souvenez-vous avec une compétence pour laquelle vous possédez le rang de maîtrise maître, puis utilisez Récit uzunjati avec la même compétence. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre test de compétence de Récit uzunjati grâce aux détails que vous êtes parvenu à ajouter.

ORATEUR SEREIN

Un des principaux enseignements du vieux mage Jatembe, c'est que la magie reste de la magie, quelle qu'en soit la source. Même si le Magaambya cherche à rester fidèle aux enseignements de Jatembe en essayant de comprendre toutes les formes de magie, c'est avec la magie enracinée dans le monde matériel que les mages magaambyens obtiennent le plus de résultats. Les Orateurs sereins sont des versés de grand pouvoir qui incarnent les pratiques magaambyennes de fusion des magies arcaniques et primordiales, considérant que ces deux traditions sont issues de la même source.

DÉVOUEMENT DE L'ORATEUR SEREIN

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Dévouement d'attendant magaambyen, membre du Magaambya de rang versé (page 71)

Vous consacrez une grande partie de vos études à la magie sereine. Vous avez accès à deux tours de magie sereins communs ainsi qu'à deux sorts sereins communs de niveau 1 (voir sorts sereins à la page 70). En plus d'avoir la possibilité de lancer vos sorts sereins par le biais de vos emplacements de sorts arcaniques ou primordiaux, vous gagnez un emplacement de sort serein de niveau 1. Vous pouvez utiliser vos emplacements de sorts sereins pour incanter spontanément vos sorts sereins.

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype Orateur serein.

CRÉATION PERSISTANTE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'Orateur serein (voir ci-dessus)

Vous pouvez lancer *création* à volonté comme un sort inné, en choisissant à chaque fois si c'est un sort arcanique ou primordial. L'objet créé dure jusqu'à ce que vous passiez 1 h hors de sa proximité immédiate ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. De tels objets sont appelés des créations persistantes. Si vous relancez *création*, toute création persistante que vous avez créée auparavant avec ce sort se désintègre immédiatement.

SYNERGIE DUALISTE

DON 8

ARCHÉTYPE MÉTAMAGIE

Prérequis Dévouement de l'Orateur serein (voir ci-dessus)

Si votre prochaine action consiste à lancer un sort depuis un de vos emplacements de sorts, vous gagnez un avantage. Si le sort est arcanique, vous pouvez tenter un test pour Vous souvenir avec un bonus de statut de +1 à ce test après avoir incanté le sort, ou avec un bonus de statut de +2 si le sort est de niveau 7 ou supérieur. Si le sort est primordial, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale au niveau du sort pendant 1 round. Si le sort est un sort serein, vous gagnez les deux avantages.

INCANTATEUR SEREIN INITIÉ

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'Orateur serein (voir ci-dessus)

Votre connaissance de la magie sereine augmente. Vous gagnez deux sorts sereins communs de niveau 2 et deux sorts sereins de niveau 3. Vous gagnez également un emplacement de sort serein de niveau 2 et un emplacement de sort serein de niveau 3. Ces derniers, comme tous vos futurs emplacements de sorts sereins, fonctionnent de la même façon que l'emplacement de sort serein de niveau 1 que vous avez gagné grâce au Dévouement de l'Orateur serein.

SYNERGIE PARTAGÉE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Synergie dualiste

Vous pouvez conférer l'avantage de Synergie dualiste à un allié situé dans les 9 m plutôt qu'à vous-même, permettant à cet allié soit de Se souvenir, soit de gagner des points de vie temporaires, soit les deux, en fonction de la tradition du sort.

CRÉATION CHARGÉE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Création persistante

Votre magie est attirée par vos créations persistantes. Tant que vous vous trouvez à moins de 9 m de votre création persistante et que vous avez une ligne d'effet, vous pouvez utiliser votre création comme point d'origine de vos sorts en forme de cône ou de ligne. Par exemple, un éclair pourra avoir la création persistante comme origine et non vous.

INCANTATEUR SEREIN POLYVALENT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantateur serein initié

Vous développez votre capacité à canaliser votre pouvoir dans la magie sereine. Vous gagnez un sort serein commun supplémentaire de chaque niveau de sort serein que vous pouvez lancer à l'exception du plus haut niveau (vous ne gagnez pas de tours de magie additionnels). Vous gagnez également un emplacement de sort serein supplémentaire pour chaque niveau de sort serein que vous pouvez lancer, à l'exception du plus élevé.

INCANTATEUR SEREIN ADEPTE

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantateur serein initié ; maître soit en Nature soit en Arcanes, expert dans l'autre

Vous perfectionnez votre magie sereine. Vous gagnez deux sorts sereins communs de niveau 4 et deux sorts sereins de niveau 5. Vous gagnez également un emplacement de sort serein de niveau 4 et un emplacement de sort serein de niveau 5. Votre rang de maîtrise en DD des sorts arcaniques ou primordiaux, ainsi que vos jets d'attaque de sort passent de qualifié à expert.

SYNERGIE FULMINANTE

DON 16

ARCHÉTYPE

Prérequis Synergie dualiste

Lorsque vous puisez dans la synergie de vos sorts, vous créez une manifestation physique de leur résonance magique que vous utilisez pour blesser un adversaire. Lorsque vous utilisez Synergie dualiste, choisissez un type de dégâts : acide, froid, électricité ou feu. En plus de l'effet normal de Synergie dualiste, un ennemi situé dans les 9 m autour de vous subit un montant de dégâts du type choisi équivalent au niveau du sort. Si le sort inflige déjà des dégâts du type choisi, combinez ces dégâts avant d'appliquer les faiblesses et les résistances.

INCANTATEUR SEREIN SAGE

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantateur serein adepte ; légendaire soit en Arcanes soit en Nature, maître dans l'autre

Votre maîtrise de la magie sereine est presque inégalée. Vous gagnez deux sorts sereins communs de niveau 6 et de niveau 7. Vous gagnez également un emplacement de sort serein de niveau 6 et un emplacement de sort serein de niveau 7. Votre rang de maîtrise de DD des sorts arcaniques ou primordiaux, ainsi que vos jets d'attaque de sort passent d'expert à maître.

SORT SYNERGIQUE

DON 20

ARCHÉTYPE MÉTAMAGIE

Prérequis Incantateur serein initié, Synergie fulminante, légendaire en Arcanes et Nature
Vous combinez votre synergie et vos sorts dans une fantastique toile magique, vous permettant de lancer deux sorts à la fois. Si la prochaine action que vous effectuez est de Lancer un sort à partir d'un de vos emplacements de sorts sereins, après la résolution du sort, vous pouvez Lancer un autre sort par une action gratuite. Ce sort doit être lancé à partir d'un de vos emplacements de sorts sereins et être un sort qui nécessite normalement deux actions pour être incanté.

ACCROCHES D'AVENTURES

Préjudices miniers : une équipe dirigée par des uzunjatis mène des négociations autour de dépôts de minerais qui sont revendiqués par deux villes. La diplomatie se transforme en appel aux armes lorsque les géomètres sont pris à partie par des gobelours.

Survivants de l'orage : un Mage de la Tempête solaire et un Scribe de la pluie sont les seuls magambyens survivants d'un groupe plus important après une manifestation persistante d'électricité vivante. Ils rencontrent les PJ sur leur route et leur demandent leur aide pour mettre fin à la menace.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



ORATEUR UZUNJATI



AGITATEURS

En fonction de qui les décrit, les Agitateurs sont soit des trompe-la-mort bruyants et prétentieux avec un fort penchant pour la fanfaronnade, soit des agents d'une grande discrétion qui agissent dans l'intérêt des opprimés et des nécessiteux. En vérité, les deux assertions sont vraies et les Agitateurs se délectent de la confusion que cela génère auprès de la population de la région de la mer Intérieure.

Le groupe connu sous le nom des Agitateurs a pour origine une alliance non-officielle entre plusieurs organisations ayant les mêmes points de vue aux alentours de 4716 AR. Une révolution en Sargave renversa le gouvernement colonialiste et permit la formation d'un nouveau pays connu sous le nom de Vidriane – mais une fois la poussière retombée, cette nation naissante se retrouva avec fort peu d'alliés. La Vidriane se hâta d'établir des relations avec d'autres nations, mais son relatif isolement ne simplifia pas la tâche. De fait, de nombreux Vidrianiens prirent la mer. Les vaisseaux partis vers le sud trouvèrent des alliés parmi le peuple anadi du Nurvatchta, pendant que ceux partis vers le nord se découvrirent une parenté avec les rebelles du Corbel. Le peuple du Corbel (et en particulier les membres d'un groupe connu sous le nom de Corbeaux d'argent) venant tout juste de mener sa propre rébellion contre le Chéliax conclut une alliance avec les Vidrianiens. Vu de l'extérieur, ce n'était qu'une alliance classique qui permit l'établissement de relations diplomatiques et commerciales entre le Corbel et la Vidriane. Vu de l'intérieur, cependant, les deux groupes se découvrirent un engouement commun pour combattre l'oppression, ainsi que pour aider ceux qui sont incapables de se défendre par eux-mêmes.

Ces deux groupes se réunirent donc sous une seule bannière, se baptisèrent les Agitateurs et mirent en commun leurs alliés, leurs savoir-faire et leurs ressources afin de lutter contre la tyrannie partout où ils le pouvaient. Les Vidrianiens ont mis à contribution leur importante flotte afin de convoier les Agitateurs là où leur aide était nécessaire, quelquefois sous le couvert de démarches diplomatiques, ou encore déguisés en pirates. Les Corbeaux d'argent se sont servis de leur impressionnant réseau d'alliés, profitant des liens qu'ils avaient tissés avec le Réseau campanule, afin d'aider les Agitateurs dans leur travail secret en les déplaçant de planques en planques. Au fil du temps, de petites organisations locales ont rejoint les Agitateurs et le groupe est devenu un réseau de taille modérée composé de combattants de la liberté qui se soutiennent les uns les autres dès que possible.

Plusieurs mois après l'avènement des Agitateurs, des insurgés du Galt affirmèrent être des associés de ces derniers, même si ce n'était qu'un mensonge éhonté. La nouvelle de cette revendication parvint jusqu'aux Agitateurs, qui s'empressèrent d'offrir tout le soutien possible. Même si cette tentative ne fut pas couronnée de succès, la nouvelle de l'implication des Agitateurs commença à circuler. Rapidement, d'autres rébellions se revendiquèrent comme étant alliées aux Agitateurs, s'attirant leur soutien. Prétendre appartenir aux Agitateurs devint rapidement le moyen le plus rapide d'en devenir réellement membre, ces rebelles reconnaissant tous ceux qui adoptent leur nom et travaillent à la réalisation des objectifs du groupe.

Cette convention improvisée commença à se répandre parmi les groupes extérieurs n'ayant que des liens indirects



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

- Humains
- Elfes
- Gnomes
- Gobelins
- Halfelins
- Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

- Hobgobelins
- Homme-Lézards
- Léchis
- Autres

ORGANISATIONS

- Académie du Magaambya
- Agitateurs
- Chevaliers du Dernier-rempart
- Chevaliers Infernaux
- Société des éclaireurs
- Galerie de Pnj
- Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

avec les Agitateurs. Dans un premier temps, des pirates des Chaînes, qui étaient à l'origine employés par les Agitateurs afin de leur assurer le transport, revendiquèrent leur appartenance au groupe. Les pirates trouvaient que l'idée de semer la discorde et de causer des remous dans les structures de pouvoir était particulièrement amusante. Ce désordre attira l'attention d'autres pirates et d'autres risque-tout, ce qui augmenta la popularité des Agitateurs et de leurs actions parmi la population de la mer Intérieure. Cependant, au lieu de les considérer comme de simples libérateurs et protecteurs des démunis, les gens du peuple s'éprirent des légendes autour des Agitateurs, racontant qu'ils étaient des aventuriers bravaches avec un penchant pour la grandiloquence et l'exaltation. Les premiers Agitateurs cherchèrent à se dissocier de ces amateurs de sensations fortes, mais ils se rendirent rapidement compte que garder l'attention du public focalisée sur ces casse-cous les aidait grandement dans leurs entreprises de rébellion.

Aujourd'hui, les Agitateurs sont séparés en deux factions non officielles. La première est composée de ceux qui continuent à utiliser les liens et les ressources du groupe pour soutenir ceux qui sont dans le besoin. Ils parcourent le monde, participant à la lutte contre les tyrans, venant en aide aux réfugiés et apportant leur secours aux innocents. L'autre faction correspond au visage public de l'organisation. Ce sont les frimeurs et les amateurs de sensations fortes, qui choisissent d'être les porte-étendards des Agitateurs, car cela renforce le côté flamboyant et extravagant du groupe. De nombreux Agitateurs franchissent régulièrement la frontière entre les deux groupes ; certains choisissant de combattre l'oppression pour ressentir le frisson du combat et défier

l'autorité, alors que d'autres recherchent le culte du héros qui va de pair avec le sauvetage des démunis. D'autres préfèrent utiliser l'attention qu'ils tirent de leurs actes pour inciter les autres à faire de même, espérant ainsi devenir des icônes de révolution et de protection à travers le monde.

Les libérateurs et les bienfaiteurs des Agitateurs perpétuent les traditions originelles du groupe. Ils parcourent la région de la mer Intérieure (et même parfois le reste de Golarion) afin d'y combattre l'oppression partout et chaque fois que possible. Ils aident et protègent ceux qui ne peuvent pas se défendre par eux-mêmes. Les Agitateurs interviennent également dans des zones détruites au cours de diverses révolutions et prennent part à la reconstruction. Ils aident les fermiers à remettre en ordre les terres agricoles, instruisent les enfants le temps que les écoles soient rebâties et fournissent nourriture et distractions à ceux qui récupèrent de blessures ou de maladies.

Le reste des Agitateurs voyage dans la région de la mer Intérieure, régaland ceux qui les écoutent des histoires narrant leurs actes et leurs réussites. Ces Agitateurs revêtent généralement des costumes voyants et ont l'habitude de se déplacer avec une escorte importante. Ils ont tendance à fanfaronner avant de partir à l'aventure afin d'attirer encore plus d'attention sur eux, clamant être capables d'achever une quête d'une seule main et les yeux bandés. Tous les Agitateurs ne choisissent cependant pas d'attirer autant l'attention sur eux ; certains s'emploient à l'accomplissement de faits glorieux, laissant leurs exploits parler pour eux, tout en distribuant des cartes de visite indiquant aux autres qui est à l'origine de ces prouesses extraordinaires.



AGITATEURS

CB GRANDE RÉVOLUTIONNAIRE

Rebelles dévoués et grandiloquents amateurs
de sensations fortes

Étendue et influence régionale (mer
Intérieure ; modérée)

Objectifs créer un héritage durable, mettre
fin à la tyrannie, venir en aide aux réfugiés,
chercher les sensations fortes

Quartier général décentralisé

Membres importants Devrin Arlos, Ranik
Helt, Capitaine Shimali Manux, Shensen

Alliés le réseau Campanule, fidèles de
Cayden, de Chaldira, de Desna, de Milani,
rebelles locaux, Corbeaux d'argent et
certains Capitaines libres.

Ennemis les Chevaliers infernaux (la
majorité des ordres), la maison Thrune,
les esclavagistes, les tyrans et certains
Capitaines libres.

Ressources armement, contacts,
entraînement, transport

Conditions d'adhésion adhésion libre

Alignements acceptés CB (NB, CN)

Valeurs abolition de l'esclavage, actes de
bravoure audacieux, amusement et aider
ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes.

Anathèmes aider les régimes oppresseurs,
faire du mal aux innocents, interrompre ou
saboter les entreprises ou les aventures des
autres.

AU SEIN DES AGITATEURS

L'enrôlement au sein des Agitateurs est une chose bien curieuse, car l'organisation ne possède aucune structure officielle. De fait, la position d'un individu au sein des Agitateurs est principalement basée sur la réputation acquise à l'intérieur et à l'extérieur du groupe. Ceux qui ont le plus de renommée et d'audace à leur actif sont considérés comme ayant un rang plus élevé parmi leurs confrères Agitateurs.

Même s'il n'existe aucun titre officiel parmi les Agitateurs, chaque membre est classé selon quatre rangs différents, appelées signes, un système dérivé du symbole des Agitateurs, deux épées croisées. La première utilisation de ce symbole remonte aux rebelles vidrianiens qui se sont soulevés pour récupérer leurs terres ; les rebelles utilisèrent les épées présentes sur le drapeau de la Sargave comme moyen de communication, dessinant ou peignant les lames sur des structures afin d'indiquer les refuges ou les planques. La simplicité de ce symbole – deux marques pour les épées et deux autres marques plus petites pour la garde transversale – permettait aux Vidrianiens de laisser rapidement un message. Les Vidrianiens continuèrent à utiliser cette marque jusqu'à ce qu'elle devienne le symbole officiel des Agitateurs. Aujourd'hui, il est utilisé à chaque fois que les Agitateurs souhaitent notifier leur présence, même si les marques personnelles peuvent varier. Les Agitateurs placent des symboles particuliers sous les épées croisées, comme un corbeau en argent ou le drapeau d'un bateau, afin de préciser qui est à l'origine de la marque, ou quel groupe revendique un acte particulier.

N'importe qui peut se déclarer comme faisant partie des Agitateurs, même si ce statut de membre n'est officiel qu'à partir du moment où le candidat acquiert une certaine notoriété. Cela nécessitera la reconnaissance de plusieurs dizaines de personnes du coin, en général une cinquantaine de personnes, ou d'une poignée d'Agitateurs de la région. Ce procédé est bien souvent rapide, car la plupart des postulants n'ont qu'à faire une déclaration en public, en général bruyante et démonstrative. Une fois cela fait, le candidat gagne le titre de premier signe. Comme il est très facile de devenir premier signe, cela signifie que le nombre de premiers signes fluctue en permanence et la plupart des Agitateurs ne considèrent un premier signe comme réellement légitime qu'à partir du moment où il atteint le rang de deuxième signe.

Afin d'atteindre le deuxième signe, un Agitateur deuxième signe ou de rang supérieur doit faire une déclaration actant que le premier signe est un membre officiel des Agitateurs. Cette déclaration peut être effectuée en public, tout comme la première déclaration, ou être faite en privé avec d'autres Agitateurs. Quel que soit le type de déclaration, cette dernière se termine par le symbolique croisement des lames entre l'Agitateur et le premier signe. S'ils ne disposent pas de lames, ils croisent alors deux armes, ou même leurs bras s'ils n'ont pas d'armes à portée. Cette symbolique reproduction de l'emblème permet au deuxième signe d'avoir accès aux ressources des Agitateurs locaux, comme l'armement, les contacts, l'équipement, les planques ou encore l'entraînement.

Les troisièmes signes sont des deuxièmes signes qui ont acquis une réputation locale. Ces individus sont connus autant par leur vrai nom que par un alias. Il arrive parfois qu'un groupe entier devienne troisième signe grâce à sa notoriété dans la région. Dans ce cas, chacun de ses membres devient troisième signe, quel que soit leur rang ou leur ancienneté au sein de ce groupe. Les Agitateurs ne basent le rang de troisième signe sur aucun paramètre interne, préférant l'accorder lorsque le peuple reconnaît les membres en question ; une fois qu'un Agitateur ou un groupe d'Agitateurs devient relativement connu, que ce soit grâce à sa réputation ou à cause de ses bassesses, il devient troisième signe, quel que soit l'avis des autres Agitateurs. La plupart des Agitateurs sont d'accord sur le fait qu'il est compliqué de déterminer quand cela se produit, mais cela devient une évidence une fois que la population locale commence à exprimer ouvertement son opinion sur un Agitateur.

Le titre de quatrième signe est encore plus obscur que celui de troisième signe. Les quatrièmes signes sont les Agitateurs que presque tout le monde connaît. Cela peut être des individus dont les noms sont cités dans des histoires connues à travers tout Golarion, comme Devrin Arlos ou Papillon Saphir. D'autres sont des groupes comme les Corbeaux d'argent qui ont acquis une grande notoriété grâce à leurs actes et dont tous les membres, anciens ou récents, sont considérés comme des quatrièmes signes. De la même façon que pour les troisièmes signes, il n'existe aucune frontière officielle – seulement un consensus nébuleux qui se dessine lorsque d'autres Agitateurs, ou des habitants éloignés, commencent à parler



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

des accomplissements d'un individu ou d'un groupe. Les Agitateurs sont friands des discussions à propos d'individus ou de groupes pour déterminer leur légitimité à devenir ou non des quatrièmes signes. Même avec ces débats permanents, les Agitateurs reconnaissent universellement certains membres clés comme des quatrièmes signes, généralement ceux qui occupent des postes de dirigeants.

Même s'il est facile pour chacun de s'engager sur la voie des Agitateurs, la nature même de l'organisation permet de repérer ceux qui cherchent à infiltrer le groupe. Premièrement, quiconque a entendu parler des Agitateurs sait que le groupe ne fera aucun mal intentionnel à des innocents. Les Agitateurs ont des démêlés fréquents avec les autorités locales, les groupes répressifs, ou, dans certains cas, les uns avec les autres et même si certains innocents peuvent être victimes de dommages collatéraux, quiconque blesse des innocents au nom des Agitateurs est rapidement exclu. Ces individus ne deviennent jamais deuxième signe et s'attirent le plus souvent la colère des Agitateurs légitimes. De plus, certains Agitateurs œuvrent en permanence à l'entretien de leurs réseaux. Souvent, cela se manifeste par l'usage de codes secrets et de signaux entre rebelles qui changent régulièrement. Ceux qui pourraient nuire aux Agitateurs ne sont jamais mis au courant de ces changements et sont donc rapidement identifiés comme parias. Pour les Agitateurs qui ne possèdent pas de tels systèmes, c'est la population locale qui devient leurs yeux et leurs oreilles. Les alliés des Agitateurs rapportent tout problème qu'ils peuvent rencontrer avec d'autres membres, permettant à l'organisation de réagir en fonction.

LES AGITATEURS À TRAVERS LA MER INTÉRIEURE

Même si les Agitateurs sont une organisation relativement jeune, surtout si on les compare à d'autres organisations incontournables comme la Société des Éclaireurs, la popularité du groupe s'est rapidement accrue au fil des ans depuis sa création. Une fois que les premières rumeurs parlant du soutien apporté par les Agitateurs aux rébellions locales ont commencé à se répandre, des poches de résistance partout en Avistan ont fait appel à eux. Ces groupes dessinèrent le symbole des lames croisées des Agitateurs partout où ils le pouvaient et, rapidement, d'autres rebelles rejoignirent leur cause. Dans certaines situations, comme avec la résistance continue à Pezzack, les Agitateurs firent le déplacement pour apporter leur soutien. D'autres fois, certains habitants s'inspirèrent les uns les autres par leurs actions, générant suffisamment de sympathie autour d'eux pour former leur propre branche locale de l'organisation. Ce fut le cas avec le petit royaume de la Croisée des Chemins, au sud des Royaumes Fluviaux, où les habitants se soulevèrent contre un groupe de maraudeurs qui menaçait la viabilité de ce royaume naissant.

Dès que les Agitateurs appuyèrent leur côté exubérant, la notoriété du groupe augmenta rapidement. Nombreux furent ceux qui trouvaient le comportement des Agitateurs amusant, alors que d'autres furent émerveillés par les légendes narrant les actes héroïques ou périlleux accomplis par ces derniers et dont ils étaient sortis indemnes. Bientôt, les Agitateurs itinérants se retrouvèrent débordés par des ménagères désœuvrées et des habitants surexcités qui insistaient pour entendre les histoires de leurs exploits. Parfois, ces histoires étaient des récits d'exploits palpitants, alors que

RELATIONS

Capitaines libres : la plupart des Capitaines libres ont une aversion envers les Agitateurs, même si certains restent prêts à les aider en leur fournissant des moyens de transport contre une juste rétribution. Tessa Bonvent, la reine de l'Ouragan, semble avoir une position inconstante envers le groupe, montrant son dédain pour leurs singeries certains jours et s'en délectant d'autres jours.

d'autres n'étaient que des mensonges exaltants. Quelle qu'ait été leur véracité, ces légendes ne firent que stimuler l'excitant style de vie des Agitateurs, transformant leur nom en marque de fabrique.

Aujourd'hui, les Agitateurs perpétuent leurs traditions dans toute la région de la mer Intérieure et nombreux sont ceux qui se sont installés dans de grandes villes portuaires comme Absalom, Almas et Magnimar. Ces villes regorgent d'yeux avides pour ceux qui cherchent à attirer l'attention, ainsi que de nombreuses foules pour ceux qui cherchent à disparaître. Ces villes permettent également à tout Agitateur en devenir d'embarquer sur un bateau et de rejoindre assez facilement un équipage d'Agitateurs. La plupart de ces équipages font voile vers la haute mer à la recherche d'aventures et de trésors enfouis dans des endroits comme les Chaînes, ou même au-delà de la mer Intérieure. Les Agitateurs sont également présents dans de nombreuses villes plus petites, même si la facilité avec laquelle ces groupes vont être identifiés varie d'un endroit à l'autre.

SE CRÉER UN LOOK

Même si les Agitateurs sont surtout connus pour leurs exploits d'aventuriers et leur combat contre toutes les formes d'oppression, il s'avère qu'ils sont également à la pointe de la mode. Lorsque les premiers frimeurs commencèrent à obtenir de l'attention, ils réalisèrent vite qu'il leur faudrait accomplir des exploits de plus en plus importants pour se faire remarquer, alors que d'autres Agitateurs se lançaient dans leurs propres incroyables entreprises. Afin d'attirer le regard des passants et qu'on remarque encore plus leurs agissements, certains Agitateurs commencèrent à porter des costumes qui attirent l'œil et des accessoires grandiloquents.

La mode agitateur a commencé à s'imposer dans des endroits comme Absalom et en Andoran, où de nombreux jeunes nobles et aventuriers locaux portent des tenues criardes, des plumes brillantes, une quantité excessive de bijoux, ainsi que d'immense chapeaux afin d'imiter le style d'Agitateurs de renom. Depuis cette flambée de popularité vestimentaire, partout les Agitateurs et les fashionistas ont modifié et retravaillé ces tenues afin de les faire correspondre à leurs goûts.

Les tenues actuelles des Agitateurs varient énormément selon la région, mais ceux qui cherchent l'attention font leur maximum avec ce qu'ils ont à disposition. Certains Agitateurs utilisent la mode du coin, qu'ils modifient afin de la rendre la plus tape-à-l'œil et glamour possible. D'autres vont élaborer leurs vêtements à partir de rien, ce qui permet de laisser libre cours à leur fibre créative. Certains de ces vêtements sont de pures merveilles, copiant l'apparence de certains grands oiseaux, ou incluant des accessoires capables d'agiter des drapeaux ou de jouer de la musique de manière autonome.

Des groupes vont adopter un style et des couleurs qui leur sont propres, allant même quelquefois jusqu'à une coordination vestimentaire inter-membres. Ces Agitateurs vont même aller jusqu'à modifier leurs symboles en utilisant des couleurs bien précises, ce qui aide à différencier ces groupes lorsqu'ils se trouvent dans des lieux où évoluent plusieurs organisations affiliées aux Agitateurs.

Les Agitateurs qui préfèrent la subtilité choisissent des vêtements plus simples qui



AGITATEUR PIRATE

leur permettent de se déplacer dans la foule sans se faire remarquer. Dans les situations où l'anonymat est important, ces Agitateurs portent des masques ou d'autres déguisements qui rendront leur identification difficile.

OPTIONS DES AGITATEURS

Les Agitateurs utilisent de nombreux équipements ainsi que des techniques peu orthodoxes pour atteindre leurs buts, que ce soit dans l'intention d'attirer l'attention ou d'avoir recours à un subterfuge et d'agir plus subtilement. Les options pour Agitateurs suivantes sont peu courantes et les membres y ont accès une fois qu'ils sont deuxième signe. Le don Escorte est rare même parmi les Agitateurs, car pour l'acquérir, il faut une certaine célébrité et une implication importante dans l'univers du jeu. Il peut aussi obliger le joueur ou le MJ à garder la trace d'historiques de PNJ supplémentaires. Typiquement, seuls les Agitateurs de troisième et quatrième signe possèdent l'influence sociale et la notoriété suffisantes pour entretenir une escorte. Même si la présence d'une escorte est plus fréquente chez un Agitateur que chez la plupart des aventuriers, il reste raisonnable de penser qu'un personnage célèbre puisse y avoir accès si les joueurs ont envie de jouer avec le don Escorte.

DONS DES AGITATEURS.

Les dons suivants permettent aux Agitateurs de se mêler facilement à la population ou à l'inverse d'attirer la foule autour d'eux.

DÉGUISEMENT DE SOUTIEN

DON 2

PEU COURANT GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis expert en Duperie

Vous possédez un déguisement spécifique qui est toujours prêt et que vous portez sous vos vêtements. Vous pouvez le revêtir pour Vous déguiser en utilisant une activité à 3 actions. Si vous êtes maître en Duperie, ce sera à la place une activité à 2 actions et si vous êtes légendaire, ce sera une action unique. Vous pouvez créer un nouveau déguisement de soutien en y consacrant autant de temps que cela vous prend pour Vous déguiser, mais vous ne pouvez disposer que d'un seul déguisement de soutien à la fois. Le fait de posséder un déguisement de soutien ne vous permet pas de retirer votre armure ou tout autre vêtement plus rapidement, mais une fois que vous les avez retirés, le déguisement est utilisable. Une fois que votre déguisement de soutien est opérationnel, une recherche approfondie pourrait en révéler des éléments (voir Dissimuler un objet, dans la compétence Discrétion).

RÉPANDRE LA RUMEUR

DON 2

PEU COURANT GÉNÉRAL SECRET COMPÉTENCE

Prérequis expert en Duperie

Vous répandez des rumeurs, vraies ou fausses, sur un sujet précis. Si le sujet de votre rumeur n'est pas le sujet d'une rumeur opposée, cela vous prendra autant de temps que de Recueillir des informations (généralement 2 heures) à la fin desquelles le MJ effectue un test de Duperie en secret afin de juger de la façon dont vous avez répandu la rumeur. Si votre rumeur correspond à une rumeur actuelle sur le sujet, cela vous prend moins de temps de la répandre, mais si vous tentez de prendre le pas sur une rumeur particulièrement populaire et contradictoire, cela peut prendre beaucoup plus de temps, voire être impossible. Le DD varie selon la plausibilité de votre rumeur.

Succès critique. Votre rumeur se répand comme une trainée de poudre.

Quiconque réussit un test pour Recueillir des informations sur le sujet correspondant entend parler de votre rumeur avant d'autres sur le même sujet. Votre rumeur persiste pendant 1 mois.

Succès. Vous parvenez à répandre la rumeur. Quiconque réussit un test pour Recueillir des informations sur le sujet correspondant

RELATIONS

Autorités locales : la plupart des Agitateurs tendent à être une nuisance et laissent des dommages collatéraux dans leur sillage, faisant d'eux une épine dans le pied de la plupart des autorités. Dans de nombreux cas, les Agitateurs agiront à l'encontre des lois s'ils les jugent oppressives (et cette distinction varie énormément en fonction de l'Agitateur), œuvrant conjointement avec les habitants pour renverser leurs oppresseurs, ou agissant seuls si nécessaire. En de rares occasions, les autorités locales vont regarder ailleurs lorsque les Agitateurs passent à l'action, même si leur intervention est flagrante, si c'est pour le bien de tous.

Société des Éclaireurs : la Société des Éclaireurs est particulièrement attirante pour les aventuriers Agitateurs et de nombreux membres la rejoignent simplement pour profiter des opportunités de voyages à travers le monde et partir à la recherche de reliques et connaissances oubliées. Les agitateurs trouvent la faction des Chasseurs de l'horizon de la Société particulièrement propice à l'atteinte de leurs objectifs.



AGITATEUR SALTIMBANQUE

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

PERSONNAGES IMPORTANTS

Devrin Arlos : cet ancien Capitaine libre a été le premier non rebelle à se déclarer comme faisant partie des Agitateurs, instaurant la tradition qui permet à quiconque de rejoindre l'organisation. L'équipage de son navire, le *Déferlante de nuit* et lui-même ont depuis acquis une solide réputation d'aventuriers.

Ranik Helt : ce barde halfelin tient le rôle d'intermédiaire entre le réseau Campanule et le reste de Agitateurs. Il utilise les contacts des Agitateurs afin d'aider les anciens esclaves à devenir libres.



CAPITAINE LIBRE

ajoute votre rumeur à la liste de celles qu'il peut apprendre sur le sujet. Votre rumeur persiste 1 semaine.

Échec. Votre rumeur disparaît, ne devenant jamais assez populaire pour que d'autres en aient vent en Recueillant des informations.

Échec critique. Vous êtes incapable de répandre une rumeur et subissez un malus de circonstances de -4 à vos tests de Duperie pour Répandre la rumeur sur le même sujet et dans la même région pendant 1 semaine. De plus, une rumeur se répand sur le fait que quelqu'un tente de répandre de fausses rumeurs sur le sujet.

ESCORTE

DON 7

RARE GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis maître en Diplomatie, Animal social

Vous avez un petit groupe d'admirateurs qui a tendance à vous suivre quand vous êtes en zone civilisée. Ces admirateurs vous aident, vous permettant de les Solliciter sur des sujets simples, comme d'aller vous chercher de l'équipement de base avec votre argent ou d'aller vous dénicher une chambre dans une auberge. Ces admirateurs n'iront pas jusqu'à vous suivre dans des endroits dangereux, comme la plupart des lieux d'aventure, mais ils vous attendront au campement le plus proche. Vos admirateurs n'utilisent jamais d'actions lors du mode rencontre, si ce n'est pour se replier et ils vous abandonneront si vous les blessez intentionnellement, ou à la discrétion du MJ. Lorsque vous Recueillez des informations, vous pouvez mettre vos admirateurs à contribution, vous conférant un bonus de circonstance de +1 à vos tests de Diplomatie et réduisant le temps nécessaire (généralement à 30 min au lieu de 1 h avec le don Animal social seulement). Si vous possédez le don Répandre la rumeur, vos admirateurs vous aident, avec les mêmes avantages que pour Recueillir des informations.

OBJETS DES AGITATEURS

Les objets suivants font partie des objets que les Agitateurs vont utiliser pour attirer l'attention ou à l'inverse échapper aux yeux indiscrets.

CAPE DE RÉPUTATION

OBJET 4+

ENCHANTEMENT INVESTI MAGIQUE PORTÉ

Utilisation cape portée ; **Encombrement** 1

Cette cape voyante et tape-à-l'œil est décorée de pierres précieuses brillantes et bordée de fourrure. Lorsque vous portez la cape, vous gagnez instantanément de la renommée et de la notoriété, vous conférant un bonus d'objet de +1 à vos tests de Diplomatie pour Faire bonne impression. Les créatures qui tentent d'obtenir des informations à votre sujet gagnent le même bonus pour Recueillir des informations sur vous.

Activation $\heartsuit\heartsuit$ (sur ordre) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous utilisez votre grande réputation pour Solliciter une créature. Si vous obtenez un succès lors du test, il est transformé en succès critique.

Type cape de réputation ; **Niveau** 4 ; **Prix** 90 po

Type cape de réputation supérieure ; **Niveau** 9 ; **Prix** 1 300 po

Le bonus d'objet passe à +2. Vous pouvez activer la cape deux fois par jour.

Type cape de réputation majeure ; **Niveau** 17 ; **Prix** 21 750 po

Le bonus d'objet est de +3. Vous pouvez activer la cape trois fois par jour. Si vous obtenez un échec critique sur

votre test de Diplomatie lorsque vous activez la cape, il devient un simple échec.

HEURTOIR DE PORTE INSISTANT

OBJET 6+

INVOCATION TENU MAGIQUE

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

Ce heurtoir en fer noir peut avoir de nombreuses formes, comme un oiseau tenant un anneau entre ses serres ou une gargouille avec un anneau dans la gueule. Lorsque le heurtoir est placé sur la surface d'une porte (avec une action Interagir), il s'y attache et reste en place. Une fois posé, le heurtoir vous murmure des conseils pendant que

vous tentez de déverrouiller la porte, vous conférant un bonus d'objet de +1 à vos tests de Vol pour Crocheter une serrure. Vous devez utiliser une action Interagir pour retirer le heurtoir d'une porte.

Activation **◆◆** (sur ordre, Interagir) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous placez le heurtoir contre un mur, une porte ou un plafond. Le heurtoir se scelle, créant une porte utilisable. Une créature peut utiliser cette porte normalement, comme si elle avait toujours existé. La porte peut traverser jusqu'à 30 cm de matière ce qui signifie que les surfaces épaisses, comme de lourds murs de pierre, peuvent faire échouer son effet, dépendant l'utilisation pour la journée. Une fine couche de métal dans le mur, le sol ou le plafond, fait également échouer l'effet. Vous pouvez utiliser une action Interagir pour libérer le heurtoir de la surface et lui rendre son apparence antérieure.

Type heurtoir de porte insistant ; Niveau 6 ; Prix 225 po

Type heurtoir de porte insistant supérieur ; Niveau 11 ; Prix 1 250 po

Le bonus d'objet passe à +2 et le heurtoir peut traverser 1,5 m de matière lorsqu'il est activé.

Type heurtoir de porte insistant majeur ; Niveau 17 ; Prix 13 500 po

Le bonus d'objet passe à +3 et le heurtoir peut traverser jusqu'à 3 m de matière lorsqu'il est activé.

INSTANTAFEUILLE

OBJET 3

CONSOMMABLE | ILLUSION | MAGIQUE | TALISMAN

Prix 9 po

Utilisation fixée à une armure ; **Encombrement** -

Activation **↻** Interagir ; **Déclencheur.** Vous commencez à tomber.

Cette petite sculpture de cristal adopte la forme d'une feuille d'arbre et s'attache à une armure ou un vêtement par un simple lanière. Lorsque vous activez l'Instantafeuille, vous gagnez les avantages de *feuille morte* et un sort d'*invisibilité* de niveau 2 pendant 1 min ou jusqu'à ce que votre chute s'arrête.

MANTEAU PASSE-PARTOUT

OBJET 7

ILLUSION | INVESTI | MAGIQUE | PORTÉ

Utilisation manteau porté ; **Encombrement** 1

Cette longue cape de mauvaise qualité comporte une capuche et un simple fermoir en cuivre. Lorsque vous portez la cape, vous gagnez un bonus d'objet de +1 à vos tests de Duperie pour Vous déguiser en une autre personne et Mentir lorsque vous vous faites passer pour ce personnage.

Activation 1 min (imaginer, Interagir) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Conditions** Vous Vous déguisez en quelqu'un d'autre : **Effet.** Pendant que vous conversez ou Interagissez banalement avec d'autres créatures, vous pouvez ajuster le fermoir de la cape afin de modifier les souvenirs qu'ils ont des 5 dernières minutes de leur échange avec vous. Chaque créature doit effectuer un test de Volonté DD 25.

Succès critique. La créature garde ses souvenirs et réalise que vous avez tenté de les modifier.

Succès. La créature se rappelle de l'interaction.

Échec. Vous décidez si la créature conserve ou non ses souvenirs. Vous pouvez également modifier certains détails mineurs des souvenirs de la créature à propos de l'interaction, comme l'heure, l'endroit et si ces échanges lui étaient favorables, à la discrétion du MJ.

Échec critique. Vous décidez si la créature se souvient ou non de l'échange. Vous pouvez également modifier certains détails importants de ses souvenirs, comme lui faire croire que vous êtes quelqu'un d'autre ou que la créature vous a accordé un service, à la discrétion du MJ.

Type Cape passe-partout ; Niveau 7 ; Prix 300 po

Type cape passe-partout supérieure ; Niveau 9 ; Prix 1 300 po

Le bonus d'objet passe à +2 et le DD du jet de Volonté est 28.

Type cape passe-partout majeure ; Niveau 17 ; Prix 21 750 po

Le bonus d'objet passe à +3, le DD du jet de Volonté est 38 et vous pouvez activer la cape toutes les 10 min.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Shensen : une des dirigeantes des Corbeaux d'argent, cette star d'opéra a rapidement suggéré une alliance entre ses rebelles et la Vidriane. Elle est désormais le visage public de l'organisation et accepte volontiers d'attirer le courroux de certains sur elle si cela permet de venir en aide à d'autres.

Capitaine Shimali Manux : une des premières à avoir quitté la Vidriane pour chercher de l'aide, la capitaine Manux est aujourd'hui la responsable non officielle de la flotte des Agitateurs qu'elle dirige depuis son navire, l'*Étincelle de l'ombre*. Elle gagne rapidement le respect des autres, même celui de Devrin Arlos, son ancien rival.



AGITATEUR INFILTRÉ

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ACCROCHES D'AVENTURES

Une escorte vers la liberté : plusieurs esclaves récemment libérés ainsi que des citoyens cherchant asile ont besoin d'aide pour fuir. Les PJ doivent trouver un moyen de les faire sortir clandestinement et de les emmener dans un lieu sûr.

Haute couture des Agitateurs : les PJ doivent créer un costume grandiose pour un Agitateur. Les Agitateurs promettent de mettre les PJ en relation avec un contact local, mais seulement si le costume attire suffisamment l'attention.

À la rescousse du nouveau venu : un prétendant Agitateur a été trop gourmand et a disparu. Les PJ pourront le ramener sain et sauf s'ils affrontent les mêmes dangers que lui.

ARCHÉTYPES DES AGITATEURS

Les archétypes suivants peuvent être choisis par les membres éminents des Agitateurs.

AGITATEUR FANFARON

De nombreux Agitateurs voyagent dans la région de la mer Intérieure afin d'attirer l'attention sur eux, faisant grand spectacle de leurs exploits et de leurs actions.

DÉVOUEMENT DE L'AGITATEUR FANFARON

DON 4

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT | INFORTUNE

Prérequis Charisme 14, membre des Agitateurs deuxième signe.

Votre entraînement d'Agitateur vous a appris que toute chose est plus satisfaisante si vous vous en enorgueillissez auparavant. Vous vous vantez d'une action liée à une compétence, comme Garder l'équilibre, Démoraliser ou Se souvenir. La première fois que vous tentez cette action dans la minute qui suit, dans un contexte que votre MJ juge à la fois délicat et significatif, vous devez effectuer le test deux fois et garder le plus petit résultat. Si vous obtenez un succès à ce test, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests pour effectuer la même action pendant les 10 prochaines minutes. Si vous échouez à ce test ou que vous ne tentez pas l'action dans la minute qui suit, vous subissez à l'inverse un malus de circonstances de -1 à vos tests pour effectuer la même action pendant une heure.

Si l'action choisie peut être effectuée avec plusieurs compétences, comme Identifier la magie ou Se souvenir, vous devez préciser quelle compétence vous utilisez pour cette action particulière, comme utiliser Arcanes pour Identifier la magie et votre bonus ou votre malus après la vantardise ne s'applique qu'aux tests utilisant cette compétence pour l'action. Une fois que vous vous vantez d'une action particulière, vous ne pouvez plus vous vanter de la même action tant que vous n'avez pas effectué vos préparatifs quotidiens et ce, que vous ayez obtenu un succès ou un échec.

Une tâche délicate est une tâche possédant au moins un DD standard pour votre niveau, même si en fonction de la situation, la difficulté peut être plus importante. Un contexte significatif est celui où le succès ou l'échec de l'action influe sur la poursuite de vos objectifs, plutôt qu'une vantardise que vous avez faite simplement pour obtenir un bonus plus tard.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype Agitateur fanfaron.

ACTE TÊMÉRAIRE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis qualifié en Acrobaties ou Athlétisme, Dévouement de l'Agitateur fanfaron (voir au dessus)

Vous tentez une manœuvre défiant la mort afin de distraire vos ennemis. Choisissez un adversaire puis tentez un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de votre cible. En cas de succès, vous pouvez Marcher rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse (ou jusqu'au maximum de votre vitesse en cas de succès critique) sans déclencher de réaction de la cible suite à votre déplacement et la cible est prise au dépourvu contre la prochaine attaque de corps à corps que vous tentez contre elle avant la fin de votre tour.

DÉFI DU VANTARD

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis expert en Duperie, Diplomatie ou Intimidation ; Dévouement de l'Agitateur fanfaron (voir au dessus)

Vous provoquez un ennemi, ce qui le rend plus agité et donc plus facile à vaincre. Choisissez une créature que vous pouvez voir et défiez-la. Pour ce faire, faites un test de Duperie, de Diplomatie ou d'Intimidation contre le DD de Volonté de cette créature. Votre défi doit comporter un élément linguistique, audible ou visuel et il gagne le trait correspondant. En cas de succès, vous gagnez un bonus de statut de +2 à vos jets de dégâts avec vos Frappes armées ou à mains nues contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre prochain tour ; si vous êtes maître dans la compétence que vous utilisez, vous gagnez un bonus de statut de +4 à la place et si vous êtes légendaire, ce bonus passe à +6. En cas de succès critique, le bonus de statut dure 3 rounds. Que vous réussissiez ou échouiez, les créatures témoins de votre défi gagnent un bonus de circonstances de +4 à leur DD de Volonté contre vos tentatives de défis pendant 1 min.

CORBEAU D'ARGENT

DÉTERMINATION BRAVACHE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis expert en Duperie, Dévouement de l'Agitateur fanfaron (voir ci-contre)

Déclencheur. La Frappe d'un ennemi vous amène à 0 point de vie ; vous n'étiez pas à 1 point de vie et cela ne vous tue pas.

Votre confiance confine à l'aveuglement, mais vous permet de poursuivre face à des difficultés écrasantes. Effectuez un test de Duperie contre le DD d'attaque de la Frappe déclencheuse. Vous subissez un malus pour ce jet équivalent à deux fois la valeur de votre état blessé, si applicable. Si l'attaque déclencheuse est un coup critique, utilisez le résultat un cran moins bon que celui que vous avez obtenu en réalité.

Succès critique. Vous évitez d'être assommé et restez à 1 point de vie.

Succès. Vous évitez d'être assommé et restez à 1 point de vie, mais la valeur de votre état blessé augmente de 1.

FORMIDABLE VANTARD

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Charisme 16, Dévouement de l'Agitateur fanfaron (voir ci-contre)

Votre vantardise est particulièrement efficace. Si vous réussissez une vantardise, vous pouvez tenter une formidable vantardise avec la même compétence en utilisant votre action de Dévouement de l'Agitateur fanfaron pendant la durée du bonus de circonstances de votre vantardise originelle ; c'est là une exception à la règle qui dit que vous ne pouvez pas effectuer une autre vantardise à propos la même action tant que vous n'avez pas effectué vos prochains préparatifs quotidiens. Vous devez utiliser l'action Dévouement de l'Agitateur fanfaron (voir ci-contre) pour cette nouvelle vantardise, sauf qu'en cas de succès, votre bonus de circonstances augmente à +2 et dure 1 heure. Si votre formidable vantardise est un échec, vous subissez un malus de circonstances de -2 si vous retentez la même action dans les 4 h. Une fois que vous déclarez une formidable vantardise au sujet d'une action précise, vous ne pouvez pas en déclarer d'autres jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens, que vous ayez obtenu un succès ou un échec. Une tâche éligible à une formidable vantardise doit posséder au moins un DD difficile pour votre niveau.

DÉFI EXIGEANT

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Défi du vantard

Si votre test de compétence destiné à défier un ennemi est un succès, la cible de votre défi subit un malus de circonstances de -1 à ses jets d'attaque (-2 si vous avez obtenu un succès critique) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

SOPHISTICATION TÊMÉRAIRE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Acte téméraire

Vous parvenez à exploiter une ouverture après vos cascades téméraires. À la fin d'un Acte téméraire réussi, vous pouvez effectuer une Frappe de corps à corps contre la cible ou tenter de la Désarmer. La cible est prise au dépourvu contre la Frappe que vous effectuez lors de votre Acte téméraire ainsi que lors de la prochaine attaque de corps à corps que vous tentez contre elle avant la fin de votre tour.

STRATAGÈME DU TROMPE-LA-MORT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Acte téméraire

Si vous obtenez un succès critique à votre Acte téméraire, vous pouvez entrer dans l'espace de la cible et y rester jusqu'à la fin de votre prochain tour, ou jusqu'à ce que la cible se déplace, selon ce qui se produit en premier. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA et votre cible est prise au dépourvu contre vos attaques tant que vous partagez son espace de cette façon. Si une autre créature que votre cible vous touche suite à un jet d'attaque alors que vous partagez l'espace de votre cible, tentez un test nu DD 15. En cas de succès, résolvez l'attaque contre votre cible et non contre vous, en utilisant le même résultat que le jet d'attaque qui vous a touché.

ACCROCHES D'AVENTURES

Semer la discorde : les PJ doivent aider des rebelles dans une ville proche, soit en répandant de fausses rumeurs soit en attirant l'attention sur eux pendant que les rebelles poursuivent leur tâche.

Le carnaval de Vaunter : les PJ assistent à une réunion annuelle où les Agitateurs de toute la région de la mer Intérieure se rejoignent pour partager des histoires, participer à de compétitions amicales de bravade et préparer de nouvelles aventures.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

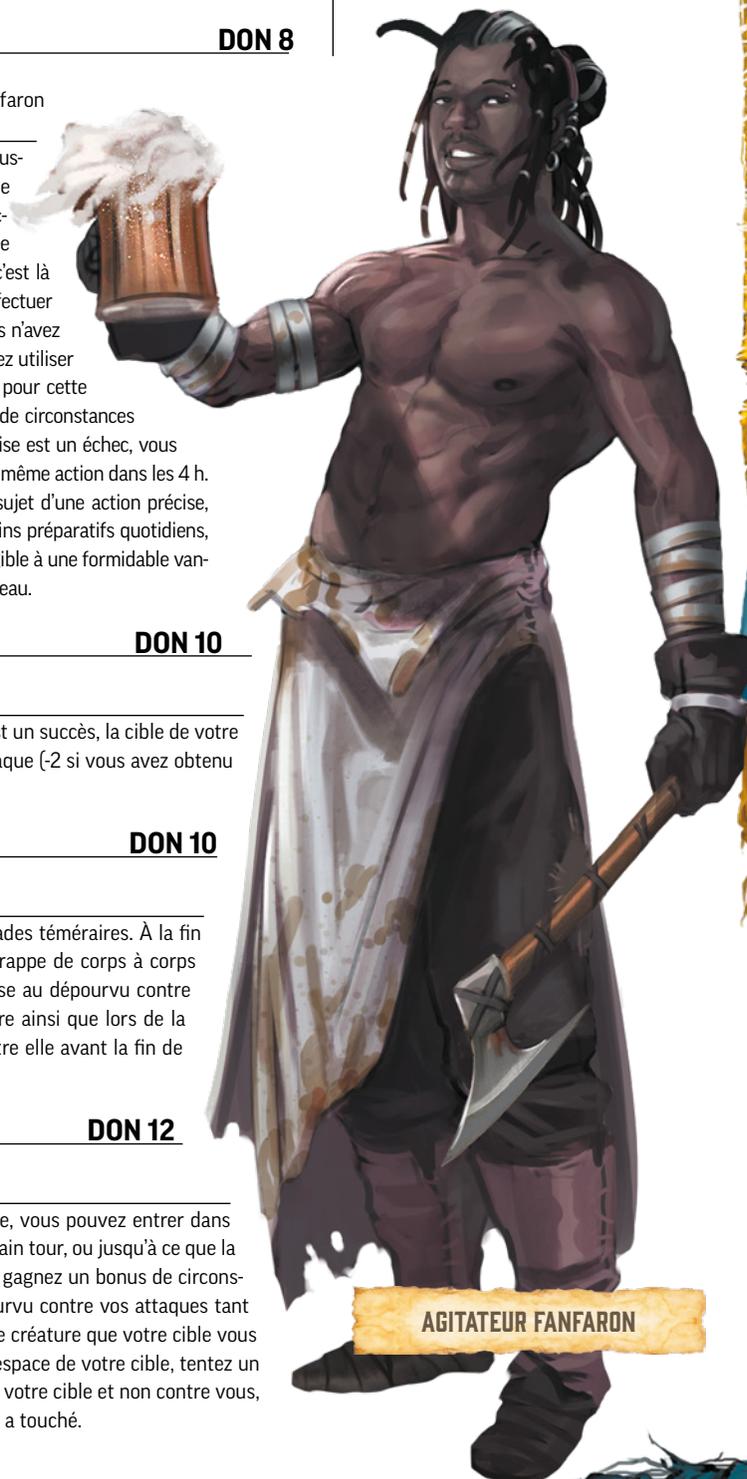
NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



AGITATEUR FANFARON



LES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Parmi les premières atrocités perpétrées par le Tyran qui Murmure après être sorti de sa prison fortifiée en 4719 AR, il y eut la transformation de la nation gardienne du Dernier-Rempart en une étendue désertique, hantée par les morts-vivants et connue sous le nom du Pays des Tombes. Alors que la grande majorité des villes et des soldats de la nation furent éradiqués au cours de ce sinistre événement, une partie des chevaliers du Dernier-Rempart survécut et aida les citoyens restants à fuir. Ce fut au sein de ces croisés meurtris et de ces réfugiés désordonnés que naquit un nouvel ordre de chevalerie : les premiers rayons de l'aube qui apparaissent à l'horizon, les balbutiements d'une nouvelle Croisade étincelante : les Chevaliers du Dernier-Rempart.

Même si les chevaliers font passer avant tout la destruction du Tyran qui Murmure, la récupération du Dernier-Rempart et l'éradication des morts-vivants et des nécromanciens, ils cherchent également à préserver l'esprit du Dernier-Rempart à travers leurs actes. Les membres de l'ordre sont généralement des parangons du bien sous toutes ses formes, que ce soit la justice, l'héroïsme, la charité ou encore la rédemption. Même les chevaliers les plus impliqués rejettent l'idée de combattre le mal par le mal et même s'il peut leur arriver de faire temporairement alliance avec des créatures mauvaises, un chevalier ne se permettra jamais d'être sali par de telles associations ni de permettre que l'on fasse le mal sous ses yeux.

Les chevaliers n'ont pas de véritable quartier général ni de dirigeants officiels ; leur croyance en un commandement

centralisé est morte avec Vigil et les chevaliers cherchent dorénavant à établir un consensus plutôt que de suivre une autorité, même si certains membres parmi les plus anciens ou les plus chevronnés ont gagné le respect de leurs pairs et une certaine influence. Les membres sont encouragés à se considérer comme premiers parmi leurs pairs, car quiconque accepte de sacrifier sa vie contre les hordes du Tyran qui Murmure devrait être considéré comme quelqu'un de valeureux. Si un chevalier s'éloigne du droit chemin, un trio de chevaliers part à la rencontre du membre égaré afin d'étudier le problème et, si nécessaire, d'aider à la réhabilitation de leur camarade. Lorsque les membres de l'ordre se rassemblent en grand nombre, ils voyagent la plupart du temps en formation militaire, légèrement chargés et en établissant des campements temporaires. Lorsqu'un commandement unique s'avère nécessaire, comme en cas de bataille importante, ce sont des chevaliers particulièrement exemplaires ou experts en tactique militaire qui seront désignés commandants pour la durée du conflit.

Même si les Chevaliers du Dernier-Rempart ne sont officiellement pas une organisation religieuse, la nature de leurs objectifs attire de nombreux croyants. On trouve au sein de l'ordre beaucoup d'adeptes des principaux dieux du bien, que ce soit les rôdeurs d'Erastil, les paladins de Iomédae, les bardes shélynites ou encore les dévots du seigneur empyréen Ragathiel. Les adeptes de la plupart des divinités neutres sont eux aussi les bienvenus, tant que leurs cœurs sont purs... avec



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

quelques exceptions cependant. Les adorateurs d'Abadar, par exemple, ont fait face à une certaine réticence de la part des autres chevaliers ; alors que les abadariens considèrent qu'il leur revient de ramener l'ordre au Dernier-Rempart et de contenir la crise des morts-vivants, certains chevaliers redoutent que des membres peu scrupuleux du clergé d'Abadar tentent de tirer profit de cette destruction.

Il existe deux sous-factions principales parmi les Chevaliers du Dernier-Rempart. Les Sentinelles étincelantes sont des croisés et défenseurs dans l'âme, luttant afin d'empêcher la propagation des hordes de morts-vivants, protégeant les innocents du mal et offrant leur soutien aux faibles contre les déprédations des puissants. Ce sont les plus impliqués dans la conservation des légendes, des héros et de l'esprit du Dernier-Rempart, se considérant comme les héritiers de la cause du Dernier-Rempart tout en servant de mémoire vivante de tous les anciens héros qui ont sacrifié leur vie. Ils cherchent actuellement à rallier les nations avistanaises pour une deuxième Croisade étincelante contre le Tyran qui Murmure. Les Sentinelles étincelantes sont principalement basées dans la ville de Vellumis, sur les côtes du lac Encarthan, mais elles mènent leurs croisades partout en Avistan. Bien conscientes qu'il faudra la puissance réunie de nations entières pour vaincre Tar-Baphon, les sentinelles se rendent auprès des nobles pour convaincre leurs dirigeants de leur venir en aide ou au moins qu'ils leur promettent une future assistance pour leur croisade en devenir, ou encore vont sur les grandes places urbaines et dans les rues des villages à la recherche de jeunes idéalistes et de héros locaux. Certaines sentinelles voyagent à la recherche de torts à réparer ou d'innocents à défendre, ou mènent des quêtes personnelles vertueuses tout en se préparant au conflit à venir ; il est possible que de tels chevaliers se

retrouvent attirés par des groupes d'aventuriers au coeur bon, où ils pourront protéger leurs camarades grâce à leurs talents. Lors des batailles, les sentinelles préfèrent les tactiques défensives comme les murs de boucliers ou les goulots d'étranglement, priorisant la survie et la protection des innocents.

À l'inverse, les Reconquêteurs écarlates cherchent à mener le combat directement contre leur ennemi. Même s'ils coopèrent avec les Sentinelles étincelantes, ce n'est un secret pour personne que les reconquêteurs sont plus désabusés et blasés que leurs camarades. La plupart se sentent en partie trahis par les échecs de leur commandement pendant la période qui a précédé la destruction du Dernier-Rempart et ils sont particulièrement sceptiques quant à l'idéalisme des Sentinelles étincelantes. N'en restant pas moins des héros dans l'âme, la plupart des reconquêteurs occupent le Pays des Tombes, harassant les armées du Tyran et sabotant ses plans tout en protégeant les réfugiés restants. Même si ces efforts semblent voués à l'échec, de nombreux reconquêteurs sont des vétérans de talent qui n'hésitent pas à mettre leur vie en danger pour défendre la cause. Ils sont également soutenus et protégés par un rite mystérieux portant le nom de Serment Écarlate, qui a été prêté pour la première fois par Clarethe Iomédar, appelée l'Ange du Crépuscule. La plupart des Reconquêteurs écarlates prêtent ce serment lorsqu'ils rejoignent l'ordre et il leur confère un certain pouvoir contre les horreurs permanentes du Pays des Tombes. Au sein de l'ordre, peu connaissent la véritable nature du serment, même si des rumeurs allant bon train dans ses rangs rapportent que le rite est lié à un puissant protecteur secret qui serait un émissaire de Ragathiel. Même si certains Reconquêteurs trouvent ce secret assez préoccupant, le charisme, l'héroïsme, l'autorité et le dévouement à la cause de Clarethe suffisent à apaiser la plupart des craintes.



CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

CB LB GRANDE MILITAIRE

Vertueux ennemis jurés du Tyran qui

Murmure

Influence et Étendue régionale (le grand Avistan ; modérée [Sentinelles étincelantes]) ; territoire (Pays des Tombes ; forte [Reconquêteurs écarlates])

Objectifs reconquérir et reconstruire le Dernier-Rempart ; protéger l'Avistan et au delà contre les morts-vivants ; détruire le Tyran qui Murmure, ses serviteurs et les autres forces de la non-mort

Quartier général décentralisé (campements temporaires ou conciles)

Membres importants Avalorex, mystérieux devin errant ; Clarethé lomédar, inspirante guerrière Reconquêteuse écarlate ; seigneur-guetteur Ulthun II, recruteur stoïque de Sentinelles étincelantes.

Alliés champions ; les églises de lomédar, Pharama, Sarenrae et d'autres divinités bonnes ; le Magaambya ; les psychopompes ; le gouvernement taldorien

Ennemis les nécromanciens, les anges blafards, les sahkils, les Briseurs de Sceaux, la voie du Murmure et autres serviteurs du Tyran qui Murmure.

Ressources armement, contacts, influence, objets magiques, entraînement

Conditions d'adhésion une des suivantes : refuge du Dernier-Rempart, ancien membre des Chevaliers d'Ozem, parrainé par un chevalier avec une bonne réputation et approbation de deux autres

Alignements acceptés LB (LB, NB ; Sentinelles étincelantes) ou CB (toute personne non mauvaise ; Reconquêteurs écarlates)

Valeurs coopération, dévouement, diplomatie, calvaire, zèle (Sentinelles étincelantes) ; courage, dévouement, loyauté, ténacité, zèle (Reconquêteurs écarlates)

Anathème venir en aide aux morts-vivants mauvais ou les encourager ; créer des morts-vivants ; trahir, abandonner ou refuser une aide raisonnable à des compagnons chevaliers, à des réfugiés du Dernier-Rempart ou à des voyageurs du Pays des Tombes ; commettre des actes injustifiés mauvais, cruels ou égoïstes.

AU SEIN DES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Parmi les Chevaliers du Dernier-Rempart, tous les membres reconnus (appelés chevaliers vigilants ou chevaliers reconquêteurs selon leur rôle au sein de l'ordre) sont considérés comme égaux. Les novices ou les membres nouvellement recrutés sont appelés écuyers jusqu'à ce qu'ils prouvent qu'ils sont capables d'endosser la responsabilité d'être chevaliers. Un prétendant à l'ordre peut devenir un écuyer après avoir achevé une incursion au Pays des Tombes, aidé à vaincre une menace morte-vivante ou secouru des innocents aux prises avec des horreurs mortes-vivantes. Cependant, les actes de valeur ne sont pas suffisants pour gagner le titre de chevalier ; les prétendants à ce titre sont également jugés sur leur dévouement à la miséricorde, l'altruisme et autres idéaux du bien, ainsi que sur leur dévouement à la cause de l'ordre.

L'ULTIME SEIGNEUR DU DERNIER-REMPART

Il faut une personnalité réellement exceptionnelle pour rester droit et persévérer malgré une défaite sans appel. Ce qui fait que certains individus restent admirés même face à la défaite, alors que d'autres dans la même situation ne reçoivent que du mépris, constitue un mystère depuis des siècles, mais une chose s'est avérée vraie pour l'ancien seigneur-guetteur du Dernier-Rempart, Ulthun II : les riches, les puissants et les nobles aiment tous un roi en exil. Même si sa nation était perdue et qu'il fut forcé de battre en retraite, Ulthun et son escorte franchirent les portes d'Absalom en héros. C'était en partie dû au siège récent qu'Absalom avait subi face aux armées de Tar-Baphon, qui avait généré une empathie naturelle envers ceux qui avaient vécu bien pire contre le Tyran qui Murmure ; en partie à l'amitié sincère et rapide qui s'était établie entre Wynsal Étoilé, le primarque par intérim et Ulthun grâce à leur passé militaire commun. Mais il semble également qu'une grande partie découle de pures chimères, les gens s'étant laissés emporter par des histoires de preux héroïsme et d'héritier légitime d'un trône perdu.

Ni Ulthun ni les Sentinelles étincelantes toujours à ses côtés ne sont satisfaits de cette nouvelle notoriété, car la chute du Dernier-Rempart est une histoire bien trop triste pour générer tant de curiosité et de ragots. Dans le même temps, cela a placé Ulthun et son escorte dans une position bien plus enviable que toutes celles qu'ils auraient pu espérer sur le champ de bataille. Des banquiers inspirés, des nobles et des jeunes gens impliquent un large afflux d'argent, de ressources et de nouvelles recrues pour ces nations menacées par les armées du Tyran qui Murmure et ces ressources peuvent faire la différence entre la vie et la mort pour les Chevaliers du Dernier-Rempart. Le fait qu'Ulthun reste à Absalom pendant que d'autres périssent au cours d'horribles batailles lui donne par moment l'impression d'être un imposteur et un couard, même s'il sait que ses efforts pour inspirer d'autres à le rejoindre dans cette guerre sont tout aussi importants que les sacrifices de chacun pour vaincre le Tyran qui Murmure.

À cette fin, les Sentinelles étincelantes ont érigé une ambassade de leur ancienne nation dévastée dans le quartier du Précipice d'Absalom, un secteur de la ville qui est lui aussi tombé en ruine et qui a depuis lors été abandonné. Appliquant la suggestion de Wynsal Étoilé et ressentant de la compassion envers ce quartier détruit, Ulthun s'est donné pour objectif de gouverner par l'exemple, attirant des gens à sa cause tout en rendant un service nécessaire à la communauté. Suivant les pas du seigneur-guetteur, la plupart des Sentinelles étincelantes cherchent à soutenir des causes similaires dans les villes et les nations qu'elles visitent, apportant leur aide partout où elles peuvent – et prouvant peut-être par là-même qu'il est possible de construire un monde meilleur.

Les épreuves subies par Ulthun ont eu un écho surprenant auprès d'autres habitants de la région de la mer Intérieure : les gobelins. Lorsque le seigneur-guetteur parvint tant bien que mal jusqu'à Absalom avec le reste de ses forces brisées, il était accompagné d'un aide de camp inattendu, un goblin du nom de Zusuth et de toute sa tribu. Même si la garde de la ville fut particulièrement sceptique, Ulthun se porta garant de ses compagnons et affirma qu'ils avaient joué un rôle primordial dans leur fuite. De fait, les gobelins devinrent en quelque sorte des célébrités, même si les citoyens les virent avec un soupçon d'appréhension le temps de s'habituer à leur présence. Cet accueil fut en partie dû à un hasard géographique, car Absalom avait par le passé eu beaucoup moins de problèmes avec les gobelins que d'autres villes, mais dans tous les cas et quelle que soit la raison profonde, les gobelins furent mieux traités dans la ville que n'importe où ailleurs en mer Intérieure.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



LE SERMENT ÉCARLATE

Le Serment Écarlate et la mystérieuse entité qui lui donne corps sont une source de controverse à laquelle les chevaliers sont encore confrontés. Nombreux sont ceux qui pensent que toute aide permettant de faire face aux morts-vivants devrait être la bienvenue, alors que d'autres craignent de répéter les erreurs qui permirent à la voie du Murmure d'infiltrer le Dernier-Rempart. Le fait que personne n'ait encore abordé le problème témoigne bien de la gravité de la situation pour les Chevaliers du Dernier-Rempart.

Les théories autour de la véritable identité du bienfaiteur des Reconquêteurs écarlates sont légion et de nombreux chevaliers suspectent les seigneurs empyréens Ragathiel ou Vildéis. Même si ce bienfaiteur est jusqu'à présent resté soigneusement anonyme, de nombreuses rumeurs quant à son aide et son implication se répandent rapidement dans les rangs des chevaliers, posant des questions sur sa véritable nature et ses motivations. La plupart des chevaliers qui prononcent le Serment Écarlate sentent instinctivement qu'il s'agit d'une personnalité bien plus sinistre que Ulthun II ou d'autres héros flamboyants du Dernier-Rempart, mais intriguée par les Reconquêteurs écarlates : l'entité est venue en aide à ceux qui ont été blessés par leurs expériences mais dont la volonté à poursuivre le juste combat ne faiblissait pas. C'est cette détermination qui attire de nombreux Reconquêteurs écarlates – même si de nombreux chevaliers ont été dépossédés de leur innocence et qu'ils ne parviennent plus à accorder foi à ces légendes héroïques qui s'avèrent bien trop souvent n'être que des mensonges éhontés, ils sont toujours prêts à se relever et à poursuivre le combat pour s'assurer que personne d'autre

n'ait à subir les mêmes indignités. Les Reconquêteurs écarlates ne prennent en aucun cas à la légère l'aubaine d'avoir un bienfaiteur qui les soutienne en dépit de leur gloire ternie et qui les comprenne, sans doute mieux qu'aucun de leurs compagnons plus idéalistes.

Tout comme l'aide apportée par les gobelins à Ulthun avait soulevé des questions, ce bienfaiteur anonyme des Reconquêteurs écarlates n'a pas manqué d'alimenter la controverse. Certaines rumeurs persistantes font état de la présence de morts-vivants au sein des Reconquêteurs écarlates, dont la détection serait bloquée par un pouvoir inconnu. Il s'agirait de ceux que le Tyran qui Murmure ou ses armées ont transformés en morts-vivants contre leur gré. Et même si aucun chevalier ne dispose de preuves ou ne peut citer d'exemple, d'autres rumeurs indiquent que certains monstres morts-vivants auraient reçu la possibilité de conserver leur personnalité, ou qu'ils auraient été libérés de leur servitude grâce au Serment Écarlate. Comme tout ce qui a trait aux Reconquêteurs écarlates, cette rumeur a mené à une opposition de points de vue, certains considérant que ce prétendu pouvoir est un don de miséricorde absolue, tandis que d'autres craignent qu'un tel atout ne puisse naître que d'une puissante magie nécromante.

OPTIONS DE CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Les dons et les équipements suivants sont peu courants, mais les personnages qui sont membres des Chevaliers du Dernier-Rempart y ont accès (voir l'encart de la page 65 pour plus d'informations).

RELATIONS

Geb : Exceptionnellement, les chevaliers ont choisi d'ignorer temporairement les morts-vivants du Geb, car les chevaliers les plus anciens, ainsi que de très nombreux Reconquêteurs écarlates estiment que l'ordre doit concentrer ses efforts sur un seul des anciens empires nécromants à la fois.

Taldor : les Chevaliers du Dernier-Rempart cherchent activement à conclure des alliances pour soutenir leur cause. Parmi leurs alliés les plus proches, il y a la nation du Taldor, qui se souvient toujours avec fierté de la première Croisade étincelante.



CHAMPION DU DERNIER-REMPART

DONS DE CLASSE DES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Les dons de classe suivants peuvent être choisis par les Chevaliers du Dernier-Rempart. Ceux disposant du trait champion sont des dons de classe de champion. Ceux disposant des traits champion et guerrier sont à la fois des dons de classe de champion et de guerrier ; lorsque vous choisissez un de ces dons, il perd le trait qui ne correspond pas à votre classe.

POSTURE INÉBRANLABLE

DON 1

PEU COURANT CHAMPION GUERRIER POSTURE

Conditions. Vous tenez un bouclier.

Vous tenez votre bouclier à deux mains, ce qui augmente ses potentiels offensifs et défensifs. Lorsque vous êtes dans cette posture, vous maniez votre bouclier à deux mains. Lorsque vous tenez votre bouclier de cette façon, augmentez le dé de dégâts de l'ombon ou de ses pointes d'un niveau et augmentez la Solidité du bouclier de 2 lorsque vous utilisez la réaction Blocage au bouclier.

FRAPPE INÉBRANLABLE

DON 4

PEU COURANT CHAMPION GUERRIER PERSÉVÉRER

Prérequis. Posture inébranlable (voir ci-dessus)

Conditions. Vous tenez votre bouclier à deux mains.

Le coup à venir vous permet de trouver une ouverture pour positionner votre bouclier. Effectuez une Frappe avec le bouclier que vous maniez. Si la Frappe touche et fait des dégâts, vous parvenez également à Lever votre bouclier.

LAME SOLAIRE

DON 4

PEU COURANT CHAMPION

Vous pouvez libérer de la lumière du soleil brûlante depuis votre épée ou votre lance. Vous gagnez le sort de dévotion *lame solaire*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

LUMIÈRE RÉVÉLATRICE

DON 4

PEU COURANT CHAMPION

Vous avez appris à faire appel à la lumière pour révéler toute chose cachée. Vous gagnez le sort de dévotion *lumière révélatrice*. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

POSTURE DU MUR INFRANCHISSABLE

DON 8

PEU COURANT CHAMPION GUERRIER

Prérequis. Attaque d'opportunité

Vous refusez que votre adversaire passe votre garde. Tant que vous êtes dans cette posture et lorsque vous obtenez un coup critique avec une Attaque d'opportunité déclenchée par un déplacement, vous brisez ce déplacement.

SORTS FOCALISÉS DES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Les Chevaliers du Dernier-Rempart font appel à une puissante magie pour les aider à combattre la malice. Le sort focalisé *invocation du Serment Écarlate* est propre à l'archétype chevalier reconquêteur (page 95).

INVOCATION DU SERMENT ÉCARLATE

FOCALISÉ 2

PEU COURANT ÉVOCATION

Incantation somatique, verbal

Zone cône de 6 m

Vous libérez un souffle d'énergie destructive vermeille en brandissant votre arme et en hurlant la dernière ligne du Serment Écarlate. Vous devez manier une arme de corps à corps et vous réalisez le composant somatique de ce sort en effectuant un arc descendant avec l'arme. Vous infligez les dégâts de corps à corps normaux de votre arme, incluant tous les bonus, malus, modificateurs et autres propriétés, à chaque créature dans la zone du sort ; chaque créature doit tenter un jet de Vigueur basique. Une créature qui obtient un échec critique subit également les effets additionnels que vous infligeriez en cas de succès critique avec votre arme ; si la créature qui a obtenu l'échec critique à son jet de sauvegarde est également immunisée aux coups critiques, elle rate simplement le jet de sauvegarde.

Vous pouvez convertir tous les dégâts physiques de ce sort en dégâts positifs contre toutes les créatures mortes-vivantes présentes dans la zone.

LAME SOLAIRE

PEU COURANT ÉVOcation FEU LUMIÈRE POSITIF

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Vous tirez un rayon de lumière solaire brûlante depuis votre arme. Vous devez manier une épée ou une lance pour lancer *lame solaire* et vous effectuez le composant somatique du sort avec l'arme. Effectuez un jet d'attaque de sort. Le rayon inflige 1d4 dégâts de feu. Si la cible est mauvaise, le rayon lui inflige 1d4 dégâts bons additionnels et si la cible est un mort-vivant, le rayon lui inflige 1d4 dégâts positifs additionnels (les deux effets s'appliquent contre les créatures qui sont à la fois mauvaises et mortes-vivantes). Si vous vous trouvez dans une zone baignée par la lumière naturelle du soleil, augmentez la catégorie de chaque dé de dégâts d'un (un d4 devenant un d6).

Succès critique. Le rayon inflige le double de dégâts.

Échec. Le rayon inflige la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4 feu, 1d4 bon et 1d4 positif (ou 1d6 pour chacun des types de dégâts si vous vous trouvez à la lumière naturelle du soleil).

LUMIÈRE RÉVÉLATRICE

PEU COURANT DIVINATION LUMIÈRE RÉVÉLATION

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée émanation de 9 m

Durée 5 min

Vous répandez une aura de lumière dans un rayon de 9 m que vous baignez d'une lumière vive. Vous-même et vos alliés présents dans la zone gagnez un bonus de statut de +1 aux tests de Perception pour détecter les créatures cachées ou indétectables, ainsi que les objets, portes et autres éléments cachés.

ÉQUIPEMENT DES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

L'équipement suivant peut être choisi par les Chevaliers du dernier-Rempart. Le fauchard et la jupe caparaçonnée sont des objets communs.

CHEVALIER FUNESTE

RUNE 8

PEU COURANT ABJURATION ILLUSION MAGIQUE

Prix 500 po

Utilisation gravée sur une armure lourde

L'armure *chevalier sinistre* dissimule l'identité de son porteur, permettant aux Reconquêteurs écarlates de passer dans les lignes ennemies sans se faire immédiatement démasquer. Le porteur gagne un bonus d'objet de +1 aux tests de Duperie.

Activation ♦ (imaginer) ; **Effet.** D'une simple pensée, la porteur active un déguisement. Tant que le déguisement de l'armure *chevalier funeste* est actif, tous les emblèmes ou distinctions esthétiques de l'armure sont remplacés par des esthétiques maléfiques communes comme des pointes ou des visages démoniaques. Tant qu'il est déguisé, le porteur est toujours considéré comme prenant ses précautions contre perception de la vie et même une créature qui parvient à repérer le porteur grâce à sa perception de la vie le prend pour un mort-vivant à moins d'obtenir un succès critique lors de son test de Perception, ou que le porteur obtienne un échec critique à un test de Duperie ou de Discrétion. Enfin, tant que le déguisement est actif, la rune tente de contrer tout effet qui révélerait votre alignement ; en cas de test de contre réussi, plutôt que d'annuler l'effet, la rune modifie la perception de votre alignement comme si ce dernier était mauvais (tout en conservant une éventuelle composante loyale ou chaotique de votre alignement).

Le porteur peut Révoquer le déguisement et si l'armure du porteur est retirée, le déguisement se désactive automatiquement.

FOCALISÉ 2

RELATIONS

Le Magaambya : les philanthropes de l'académie du Magaambya furent parmi les premiers à répondre à la crise qui a touché le Dernier-Rempart et ils ont établi un camp permanent dans la ville de Vellumis. Même si certains sujets relatifs aux différences culturelles ainsi que certains ressentiments mineurs causent parfois des problèmes, la plupart des Chevaliers du Dernier-Rempart sont reconnaissants pour cette aide inattendue.

Voie du Murmure : les objectifs des Chevaliers du Dernier-Rempart en font nécessairement des ennemis de la Voie des Murmures, ainsi que de nombreuses églises, cultes et organisations maléfiques.

FOCALISÉ 2

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs du Dernier-Rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PNJ
Thèmes

GLOSSAIRE ET INDEX



CROISÉ DU DERNIER-REMPART

PERSONNAGES IMPORTANTS

Seigneur-guetteur Ulthun II : l'ancien dirigeant du Dernier-Rempart et de son armée fait maintenant office de dirigeant non officiel des Sentinelles étincelantes. Le paladin reste la plupart du temps à Absalom où il est le fer de lance du recrutement à la cause des chevaliers.

Clarethe lomédar : enfant non binaire de la Sentinelle étincelante Kalabryne lomédar, Clarethe a hérité des talents de sa mère pour l'inspiration et ses compétences tactiques. Audacieuse et vertueuse, mais aussi impétueuse, l'Ange du Crépuscule a été la première à prononcer le Serment Écarlate et sa ferveur et son courage inspirent tout chevalier reconquérant.

Kalabryne lomédar : Kalabryne est la chevaleresse en charge de l'entraînement des nouvelles recrues des Sentinelles étincelantes à Vellumis. Sa sagesse et sa noblesse sont des exemples pour tout aspirant chevalier vigilant et elle représente une mère de substitution pour de nombreux écuyers orphelins.



MAGE DU DERNIER-REMPART

DENTELURE

RUNE 10

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 1 000 po

Utilisation gravée sur une arme de corps à corps tranchante

Le tranchant d'une arme pourvue de *dentelure* devient semblable à celui d'une scie aux dents en mouvement. Lorsqu'elle inflige des dégâts tranchants, l'arme inflige 1d4 dégâts additionnels.

Activation ♦ Interagir ; **Effet**. Vous brandissez l'arme et focalisez son pouvoir,, le mouvement de scie s'accélère alors de façon vertigineuse. La prochaine fois que l'arme inflige des dégâts tranchants pendant ce tour, la rune dentelure ajoute 1d12 dégâts additionnels à la place des 1d4 habituels, puis les dents de la lame reprennent leur vitesse normale.

FAUCHARD

OBJET 0

Prix 14 pa ; Dégâts 1d8 T ; Encombrement 2 ; Mains 2 ; Groupe arme d'hast ; Traits mortel d8, balayage, allonge 3 m, croc-en-jambe

Un fauchard ressemble à une couille, sauf que son bord tranchant se trouve le long du côté concave. Les fauchards sont les armes privilégiées par les Reconquêteurs écarlates lorsqu'ils doivent trancher dans des vagues de zombies. Le fauchard est une arme de guerre de corps à corps.

HARNOIS GLORIEUX

OBJET 14

RARE ÉVOCATION BON LUMIÈRE MAGIQUE

Prix 4 500 po

Utilisation armure portée ; Encombrement 4

Cet élégant harnois estampé de symboles héraldiques ne se ternit jamais ni ne perd son éclat. Le *harnois glorieux* est un *harnois résilient* +2. En combat, le *harnois glorieux* émet une lumière vive dans un rayon de 3 m, que les ennemis perçoivent comme un halo aveuglant qui occulte les créatures autres que le porteur. Lorsque l'ennemi regarde le porteur, il doit tenter un jet de Volonté DD 33. L'ennemi est ensuite immunisé pendant 1 min.

Succès. L'ennemi n'est pas affecté.

Échec. Pendant 1 min, les alliés du porteur qui se trouvent dans la zone de lumière de 3 m de rayon du *harnois glorieux* sont masqués aux yeux de l'ennemi. Les alliés sont masqués tant qu'ils restent dans la lumière. Si des alliés entrent dans la lumière par la suite, ils sont également masqués.

Échec critique. Comme pour un échec, mais les alliés du porteur sont cachés au lieu d'être masqués aux yeux de l'ennemi.

Activation ♦♦ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois toutes les 10 min ; **Effet**. L'armure lance *sanctuaire* sur vous.

JUPE CAPARAÇONNÉE

OBJET 0

Prix 20 pa ; Encombrement 1

Ces jupes caparaçonnées de plates, également connues sous le nom de kilts caparaçonnés, sont fortement appréciées par les Chevaliers du Dernier-Rempart pour leur polyvalence et leur aspect esthétique. Une jupe caparaçonnée peut être revêtue avec 2 actions Interagir lorsqu'elle est portée avec une armure légère ou intermédiaire mais, lorsqu'elle fait partie d'une armure lourde, elle est revêtue dans le même temps que le reste de l'armure.

Lorsqu'elle est portée avec une cuirasse, une chemise de mailles, une cotte de mailles ou une armure d'écailles, la jupe caparaçonnée augmente le bonus d'objet à la CA de 1, accroît le malus d'armure aux tests de 1, réduit la Dex max de l'armure de 1, augmente le score de Force requis pour ignorer le malus aux tests et réduire le malus de Vitesse de 2 et ajoute le trait bruyante. Cela alourdit également l'armure d'un cran (de légère à intermédiaire ou d'intermédiaire à lourde) et vous utilisez le bonus de maîtrise correspondant au type d'armure ainsi modifié.

À l'inverse, lorsque vous portez une jupe caparaçonnée afin de remplacer les parties correspondantes d'une armure de plates ou d'un harnois, réduisez le bonus d'objet à la CA de 1, diminuez le malus aux tests de 1, réduisez le score de Force requis pour ignorer le malus

aux tests et réduire le malus de Vitesse de 2, augmentez la Dex max de 1 et ajoutez le trait bruyante à l'armure. Une jupe caparaçonnée n'accorde aucun avantage lorsqu'elle est portée seule ou avec des armures autres que celles indiquées ici.

LANCE RADIANTE

OBJET 15

PEU COURANT DIVIN ÉVOCATION FEU BON LUMIÈRE

Prix 5 750 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Lorsqu'elles sont brandies en combat, ces lances en argent flamboient. Une lance radiante est une lance en argent de frappe supérieure sainte enflammée +2. Lorsqu'elle est brandie en combat, la lance radiante émet une lumière vive dans un rayon de 18 m. Lorsqu'elle touche une créature morte-vivante particulièrement vulnérable à la lumière du soleil, la lance génère un éclair éclatant de lumière et ce mort-vivant doit tenter un test de Vigueur DD 35. Si l'attaque est un succès critique, le mort-vivant utilise le résultat un cran moins bon que celui obtenu sur son jet de sauvegarde.

Succès. Le mort-vivant n'est pas affecté.

Échec. Le mort-vivant est ralenti 1 pendant 1 round.

Échec critique. Le mort-vivant est ralenti 1 pendant 1 min.

Activation ♦♦ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous pointez la lance vers un ennemi et l'interpellez, tirant un rayon qui a l'effet de lumière brûlante niveau 7.

MARQUE ÉCARLATE

OBJET 9

PEU COURANT ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 700 po

Utilisation tenu à 1 ou 2 mains **Encombrement** 1

Ces épées menaçantes sont décorées avec de la laque écarlate et constituent un parfait canal pour le pouvoir du Serment Écarlate. La première a été accordée à Clarethe par un protecteur mystérieux que de nombreux Reconquêteurs pensent être un émissaire de Ragathiel. Une marque écarlate est une épée bâtarde de frappe sanglante +1 Lorsque le porteur utilise la marque écarlate pour lancer invocation du Serment Écarlate (page 90), il peut générer une ligne de 18 m ou un cône de 9 m à la place du cône habituel de 6 m. À chaque fois que le porteur devrait infliger des dégâts persistants de saignement à une créature morte-vivante avec la marque écarlate, il peut à la place envelopper la créature d'une énergie vermeille, lui infligeant le même montant de dégâts persistants positifs à la place des dégâts persistants de saignement.

SOUPE DU DERNIER-REMPART

OBJET 1

PEU COURANT ALCHEMIQUE CONSOMMABLE ÉLIXIR

Prix 3 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activer 1 min (Interagir)

Les Reconquêteurs écarlates cuisinent cette soupe riche et copieuse en utilisant des herbes qui perturbent les sens des morts-vivants. Un bol de soupe du Dernier-Rempart est aussi nourrissant qu'un repas complet. De plus, pendant l'heure qui suit son absorption, vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion et aux DD contre les morts-vivants.

ARCHÉTYPE DES CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Les archétypes suivants sont peu courants mais peuvent être choisis par les membres des Chevaliers du Dernier-Rempart (voir l'encadré de la page 65 pour plus d'informations). Les personnages éligibles avec l'archétype sentinelle du Dernier-Rempart (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 71) peuvent choisir un de ces dévouements même sans avoir obtenu trois dons de l'archétype sentinelle du Dernier-Rempart et chacun de ces dons d'archétype remplit les conditions particulières de Dévouement de sentinelle du Dernier-Rempart même s'il n'appartient pas à l'archétype sentinelle du Dernier-Rempart.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Beirivelle Brillétoile : cette championne shélynite voyage en Avistan afin de recruter des alliés, tout en aidant les filles élevées comme des garçons, comme elle, à s'ouvrir et trouver leurs véritables voies.

Avalorex : cet énigmatique gnome devin utilise la divination pour empêcher des désastres, mais la rumeur raconte qu'il observe et juge les chevaliers potentiels de loin.

Ileana Tessthake : même si elle subit la malédiction du vampirisme, la moralité d'Ileana a été préservée par le Serment Écarlate. Elle est aujourd'hui à la recherche d'un antidote.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

DONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



PRÊTRE DU DERNIER-REMPART

ACCROCHES D'AVENTURES

Tenir bon : les PJ arrivent dans un village attaqué par des vagues de morts-vivants.

Les PJ doivent repousser l'assaut ou escorter les villageois en lieu sûr avant de trouver d'où viennent ces morts-vivants et de mettre fin à la menace qu'ils représentent.

Nouvelles recrues : les Reconquêteurs écarlates demandent de l'aide aux PJ pour l'effort de guerre. Les PJ peuvent se voir assigner des missions de reconnaissance, d'exploration, ou encore devoir localiser un artefact ou un site important, ou enfin protéger des alliés des chevaliers.



CHEVALIER VIGILANT

CHEVALIER VIGILANT

S'inspirant des récits héroïques de la Croisade étincelante, les chevaliers vigilants se dressent comme un courageux exemple de la moralité et de l'honneur.

CHEVALIER VIGILANT

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Religion, tout alignement bon, membre des Chevaliers du Dernier-Rempart et de rang chevalier.

Vous êtes entièrement dévoué à la cause des Sentinelles étincelantes. Vous gagnez le rang de maîtrise expert en Religion. Lorsque vous vous retrouvez entre un ennemi et un allié et que vous pouvez offrir un abri partiel à votre allié contre les attaques de cet ennemi, vous vous tournez de façon à être encore plus gênant et lui conférez à la place un abri standard.

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype Chevalier vigilant.

IDÉALISME INDÉFECTIBLE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Chevalier vigilant (voir ci-dessus), expert en jets de Volonté.

Votre foi et votre espoir ne peuvent être remis en cause et jamais vous ne fuyez lorsque des vies sont en jeu. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets de terreur et d'émotion qui infligent le désespoir. Si jamais vous devez acquiescer à l'état de fuite, vous pouvez choisir de garder votre position et d'être étourdi pendant la durée de l'effet à la place, vous empêchant alors de courir et vous permettant de retourner plus rapidement au combat une fois que l'effet cesse.

ENDURER LE CONTACT DE LA MORT ↻

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Chevalier vigilant (voir ci-dessus), expert en armure intermédiaire ou lourde.

Déclencheur. Un mort-vivant vous touche avec une attaque à mains nues.

Conditions. Vous portez une armure moyenne ou lourde pour laquelle vous avez la maîtrise expert.

Votre conviction vous permet de rediriger l'attaque du mort-vivant vers votre armure, la rendant par la même inoffensive. Vous gagnez résistance 5 aux dégâts physiques et résistance 10 aux dégâts négatifs contre l'attaque déclencheuse. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 pour tous les jets de sauvegarde contre les effets de l'attaque naturelle du mort-vivant ; si vous réussissez votre jet de sauvegarde, vous obtenez à la place un succès critique.

CHEVALIER EN ARMURE BRILLANTE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Chevalier vigilant (voir ci-dessus) ; expert en armure légère, intermédiaire ou en défense sans armure ; qualifié en armure lourde.

En tant que chevalier en armure brillante, vous vous entraînez quotidiennement dans les plus lourdes armures, intensifiant votre maîtrise de ces dernières. Vous gagnez la maîtrise expert en armure lourde.

ÉGIDE D'ARNISANT ↻↻

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Chevalier vigilant (voir ci-dessus), Blocage au bouclier, maître en Religion.

Conditions. Vous maniez un bouclier.

Inspiré par les légendes d'Arnisant, vous transformez votre bouclier en une barrière magique. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez la réaction suivante :

Encaissement de l'Égide ↻ (manipulation) **Déclencheur.** Un ennemi lance un sort qui cible votre personne ou un de vos alliés situé à moins de 4,5 m ;

Effet. Vous interposez votre bouclier contre le sort. Tentez un test de contre en utilisant votre modificateur de Religion en tant que modificateur de contre. En cas de succès, le sort est contrecarré et votre bouclier subit des dégâts équivalents à quatre fois le niveau du sort alors qu'il absorbe et disperse l'énergie magique. En cas d'échec, le bouclier subit des dégâts équivalents à deux fois le niveau du sort.

CHEVALIER RECONQUÉRANT

Les Chevaliers reconquérants passent la plupart de leur temps au milieu des horreurs du Pays des Tombes, venant au secours de civils qui y sont encore et repoussant les agents du Tyran qui Murmure. Pour cela, ils recourent à des tactiques subtiles qui se concentrent sur la discrétion et la survie.

DÉVOUEMENT DU CHEVALIER RECONQUÉRANT **DON 6**

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Survie et en Discrétion, tout alignement non mauvais, membre des Chevaliers du Dernier-Rempart de rang chevalier.

Vous avez prêté le Serment Écarlate et êtes devenu un membre à part entière des Réconquérants écarlates. Vous gagnez le rang de maîtrise expert en Discrétion et en Survie. Chaque fois que vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un pouvoir spécial d'un mort-vivant, vous obtenez un succès critique à la place. Cela s'applique à tout pouvoir qui dérive du fait d'être un mort-vivant, dont les sorts innés de morts-vivants (mais pas ses sorts préparés ou spontanés).

Spécial. Vous ne pouvez pas choisir un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype Chevalier reconquérant.

INVOCATION DU SERMENT ÉCARLATE **DON 8**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier reconquérant (voir ci-dessus)

Vous pouvez invoquer le Serment Écarlate et faire jaillir de l'énergie vermeille de votre arme. Vous gagnez le sort focalisé *invocation du Serment Écarlate*. Si vous n'en possédez pas encore une, vous gagnez une réserve de focalisation de 1 point de focalisation, que vous pouvez récupérer en utilisant l'activité Refocaliser afin de réciter le Serment Écarlate et méditer sur ses enseignements ; si vous possédez déjà une réserve de focalisation, augmentez le nombre de vos points de focalisation de 1. Vos sorts focalisés de chevalier reconquérant sont des sorts divins ; lorsque vous gagnez ce don, vous devenez qualifié pour les attaques de sort divin et le DD des sorts.

RESCAPÉ DE LA DÉSOLATION **DON 8**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier reconquérant (voir ci-dessus)

Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les manifestations météorologiques non naturelles ainsi que contre les dangers environnementaux se produisant dans des régions sinistrées ou défigurées de façon non naturelle. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un tel effet, vous obtenez à la place un succès critique. Si vous obtenez un échec critique, vous obtenez à la place un échec. Cela ne s'applique pas sur les événements non naturels créés ou influencés par des effets actifs, comme des sorts qui vont générer des anomalies météorologiques ou des zones dangereuses.

LAME DU SERMENT ÉCARLATE **DON 12**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier reconquérant (voir ci-dessus)

Vous faites appel au Serment Écarlate afin de châtier les morts-vivants et effectuer ensuite une Frappe à mains nues ou avec une arme contre un ennemi mort-vivant. La Frappe inflige deux dés de dégâts d'arme additionnels et vous pouvez convertir tous les dégâts physiques de l'attaque en dégâts positifs.

MOISSONNEUR DU REPOS **DON 12**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier reconquérant (voir ci-dessus), maîtrise maître avec une arme.

Votre ferveur et vos compétences vous permettent de transpercer les défenses des morts-vivants et d'exploiter leurs faiblesses. Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme pour laquelle vous possédez le rang de maîtrise maître et que vous touchez une créature morte-vivante, vous ignorez 5 points de résistance de la créature et les faiblesses du mort-vivant augmentent de 2 contre vos attaques.

LE SERMENT ÉCARLATE

*Nous prêtons serment
d'une voix froide comme la mort,
Même si debout nous sommes
et respirons encore,
Nous ne laisserons pas
les morts perdurer,
Ni ne les laisserons
nos terres verdoyantes souiller,
Nous ne faiblirons pas,
rien ne nous fait reculer,
Mais nous les abattons,
et les mènerons au bûcher,
Sur les murs fracassés de Vigil
nous prêtons
Notre Serment Écarlate :
le Tyran nous éliminerons !*



CHEVALIER RECONQUÉRANT

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



CHEVALIERS INFERNAUX

Le texte de loi est absolu – et pour éviter que toute civilisation ne tombe en poussière, son application doit être rapide et sans faille. Personne n’incarne mieux cette brutale vérité que les Chevaliers infernaux, un ordre de guerriers voués à la protection et au progrès de la société, quel qu’en soit le coût. L’organisation des Chevaliers infernaux remonte jusqu’au Chéliax où, il y a presque 150 ans, une bande de justiciers a acquis une légitimité de leur roi. Dans les décennies qui suivirent, cette chevalerie s’est transformée en de multiples branches qui ne répondent de personne si ce n’est de leur vision de l’accomplissement des lois.

Les Chevaliers infernaux sont convaincus que sans leur dévotion envers l’ordre, le tissu même de l’existence est en danger. De fait, les Chevaliers infernaux sont des forces de l’ordre dévouées, éradiquant ceux qui compromettent l’ordre et la justice. Lorsque l’anarchie menace, les Chevaliers infernaux se dressent en bourreaux de toute chose et de quiconque répand la marée du chaos. Les lois que défendent les Chevaliers infernaux ne sont pas celles d’une unique nation ou d’un seul tyran, mais sont plutôt un codex de leur propre conception, assemblé à partir d’une myriade de codes légaux rassemblés au cours de l’histoire et enrichi des restrictions de la société la plus loyale des plans : l’Enfer lui-même.

Pour certains Chevaliers infernaux, la Fosse correspond à l’idéal ; pour d’autres, son ordre pave le chemin des royaumes les plus condamnables du cosmos et, rien que pour cela, elle doit être respectée. Quel que soit leur code moral, les Chevaliers infernaux sont convaincus que les Enfers sont la principale forge du multivers et que ceux qui se sont

nourris de ses flammes en ressortent indestructibles autant qu’inflexibles. C’est pourquoi les aspirants chevaliers se confrontent volontairement aux horreurs des Enfers et seuls ceux qui survivent à ce défi sont dignes de porter le titre de Chevalier infernal.

Depuis la fondation de l’ordre il y a environ 150 ans, les Chevaliers infernaux qui ont réussi le test et qui ont été intronisés ont coopté l’imagerie et l’incomparable loyauté de la Fosse, se l’appropriant à leurs propres fins. C’est encore plus flagrant lorsque les Chevaliers infernaux se tiennent, redoutables et flamboyants, devant leurs ennemis – la tenue d’apparat des Chevaliers infernaux comporte une armure noire de la tête aux pieds, évoquant la quintessence d’un guerrier infernal. L’armure d’un Chevalier infernal, ornée de pointes stylisées et de symboles évoquant une menace diabolique, permet d’identifier la secte à laquelle il appartient et l’investit de l’autorité totale de son ordre, ainsi que du droit de faire respecter ses lois sans pitié.

LA MESURE ET LA CHAÎNE

Tous les Chevaliers infernaux font respecter et exécutent les bases de ce qu’ils appellent la Mesure – l’impressionnante série de lois et de restrictions de l’ordre – et la Chaîne, une philosophie centrée sur trois principales vertus. Ordre, discipline et implacabilité sont les trois maillons de la Chaîne et chacun d’entre eux est une pierre angulaire de la philosophie que suivent ces guerriers.

En faisant respecter l’ordre, les Chevaliers infernaux s’efforcent de créer un monde si pacifique et réglementé qu’il



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

n'aura plus besoin d'eux. De plus, la vision de l'ordre des Chevaliers infernaux incite chaque âme à punir ceux qui freinent le progrès. La discipline apprend qu'il n'existe aucune réussite sans perte et que les émotions sont, au mieux, une distraction et, au pire, une faiblesse. Cela inclut la peur, que tous les Chevaliers infernaux tentent de maîtriser et de transformer en arme contre les faibles. En suivant une discipline des plus strictes, les Chevaliers infernaux se préparent à détruire tous ceux qui les empêcheraient d'atteindre leurs buts.

Le concept d'implacabilité, le troisième maillon de la philosophie des Chevaliers infernaux, apprend que chacun est coupable d'une infraction envers l'ordre et que la compassion est un fléau pour la civilisation entravant le progrès social. Les Chevaliers infernaux sont convaincus que les exceptions à cette règle pavent la route de l'anarchie. Comme tout le monde a transgressé, personne ne mérite la miséricorde – pas même les Chevaliers infernaux, qui respectent au plus haut point leurs propres préceptes.

Le fanatisme absolu de l'ordre envers les lois et la discipline attire de nombreux aspirants au cœur cruel et diabolique et même certains qui vénèrent l'impiété d'Asmodeus au delà de toute chose. Cependant, tous les Chevaliers infernaux ne sont pas nécessairement mauvais. Pour ceux qui les recherchent, il y a malgré tout de la place au sein des rangs très réglementés des Chevaliers infernaux pour la bonté et la moralité, tant que les restrictions de la Mesure sont respectées. Les jeunes prétendants découvrent souvent qu'alors qu'ils supposent que les Chevaliers infernaux pourraient servir d'abri à leurs mauvaises actions, ils sont eux-mêmes trop fantasques pour se prétendre paragon d'ordre. Quoi qu'il en soit, les cris des aspirants Chevaliers infernaux maléfiques qui ont échoué

résonnent dans les couloirs des citadelles comme ceux des faibles et des nécessiteux – et les fosses des Enfers accueillent avec délectation ceux qui échouent dans l'étreinte éternelle des damnés.

LES BRAS DE LA LOI TOTALITAIRE

Tous les Chevaliers infernaux doivent passer un test simple mais brutal – vaincre un habitant des Enfers en combat singulier – et adhérer pleinement aux philosophies fondamentales de l'ordre. Au delà de ces éléments communs, les différents ordres de la chevalerie se concentrent sur des aspects particuliers de la répression de l'anarchie et de la sauvagerie. Il existe sept ordres principaux de Chevaliers infernaux qui sillonnent la région de la mer Intérieure et même au delà, la majorité d'entre eux étant basés au Chéliax ou à proximité, où l'organisation a vu le jour. Ces sept ordres de Chevaliers infernaux sont décrits ci-après. Bien qu'agir directement en violation du mandat spécifique d'un ordre soit encore plus flagrant que violer la Mesure et la Chaîne en général, les Chevaliers infernaux ne tolèrent aucune infraction, aussi minime soit-elle et les ordres ne mentionnent donc pas d'anathème spécifique.

Ordre de la Pointe : basé dans la citadelle de Vraid, près de Korvosa en Varisie, l'ordre de la Pointe se consacre à l'éradication des menaces qui rôdent dans les vastes étendues sauvages menaçant d'étouffer la société civilisée. Ces Chevaliers infernaux voient les monstres errants, les superstitions non contrôlées et la vie frontalière indisciplinée comme des menaces envers la société. La Pointe n'hésite pas à envoyer des contingents de chevaliers dans le monde entier afin de gérer ce qu'elle considère comme des menaces croissantes. Les armes



CHEVALIERS INFERNAUX

LN GRANDE MILITAIRE

Bastions de la loi absolue et ennemis du désordre, du chaos et de l'anarchie.

Étendue et influence locale (Korvosa ; fort), nationale (Chéliax, Isger ; fort), régionale (mer Intérieure, modérée)

Objectifs éradiquer les menaces envers l'ordre et la progression de la civilisation, dont certains éléments spécifiques tels que déterminés par chaque ordre de Chevaliers infernaux.

Quartier général la citadelle de chacun des ordres de Chevaliers infernaux

Membres importants Licteur Uro Adom (Chaîne), Vicarius Giordano Torchia (Portail), Licteur Resarc Ountor (Dieu griffu), Licteur Severs "Griffe d'Os" DiViri (Pointe), Licteur Rouen Stought (Bûcher), Licteur Darcyne Wrens (Chevalet), Licteur Toulon Vidoc (Fléau)

Alliés Chélastiens, adeptes des divinités loyales (en fonction de l'ordre), représentants des gouvernements légitimes.

Ennemis bandits, cultistes, personnalités politiques dévoyées et autres en fonction de l'ordre.

Ressources contacts, influence, statut juridique dans les zones d'opération, armures et armes de l'ordre.

Conditions d'adhésion avoir réussi l'épreuve du Chevalier infernal (voir ci-contre)

Alignements acceptés LN (LB, LM)

Valeurs la loi, la paix par l'ordre, l'application des codices légaux.

Anathème désobéir ou tenter de saboter la Mesure et la Chaîne (page 96)

favorites de l'ordre sont la hallebarde et la lance ; les Chevaliers infernaux qui voyagent à pieds vont préférer la hallebarde, alors que ceux montés se battent avec une lance.

Ordre des Chaînes : basé dans la citadelle Gheradesca, située près de Corentyn au Chéliax, les chevaliers de l'Ordre de la Chaîne sont des chasseurs de prime et des geôliers. Ils chassent sans distinction les bandits, les assassins et les fugitifs, emprisonnant la lie des criminels dans leur citadelle fortifiée. Ces Chevaliers infernaux se spécialisent dans les domaines du pistage, de la psychologie criminelle, de l'enquête et des interrogatoires. L'arme favorite de l'ordre est le fléau.

Ordre du Bûcher : basé dans la citadelle de Krane, près d'Ostense au Chéliax, l'ordre du Bûcher se préoccupe quant à lui de l'éradication des religions dangereuses, des perspectives séduisantes et des sciences révolutionnaires qui menacent le statu quo de la société. Les membres de cet ordre se considèrent comme des chasseurs de cultistes et des persécuteurs de la sorcellerie et ils considèrent comme suspects toutes les croyances au-delà des plus répandues de la région de la mer Intérieure. L'arme favorite de l'ordre est la coutille.

Ordre du Chevalet : basé dans la citadelle Rivad située près de la Couronne d'Ouest au Chéliax, l'ordre du Chevalet se veut l'ennemi de toute pensée décadente, des désirs égoïstes et de la frivolité inutile – vices qui, d'après eux, freinent la croissance sociétale et le progrès. De tous les ordres principaux de Chevaliers infernaux, le Chevalet est le plus détesté en raison de la réputation de l'ordre de piller les maisons de ceux qui s'expriment contre le statu quo. Le Chevalet est également connu pour démanteler les groupes contestataires avant que ces derniers ne se transforment en guilde, unions ou révolutionnaires. Les armes favorites de l'ordre sont l'épée longue et le fouet.

Ordre du Dieu griffu : basé dans la citadelle de Dinyar, elle-même située dans les monts Aspodèles à la limite de la frontière avec l'Isger, l'ordre du Dieu griffu est le seul ordre à se dédier entièrement à la foi. Ces Chevaliers infernaux ne révèrent qu'un unique dogme né de la combinaison des aspects les plus loyaux de cinq divinités loyales : Abadar, Asmodeus, Iomédae, Irori et Torag. Ces Chevaliers infernaux suivent leur doctrine, qu'ils appellent le Dieu griffu, afin d'éradiquer toute forme de désordre et de s'opposer aux forces du chaos absolu. L'arme privilégiée de l'ordre est le morgenstern.

Ordre du Fléau : basé dans la citadelle de Demain, située à proximité de la capitale chélastienne d'Égorian, l'ordre du Fléau se consacre à l'éradication des individus et des influences corrompues au sein des gouvernements et autres groupes de pouvoir. Ces membres font la chasse aux manipulations politiques et aux abus de pouvoir, tout en menant une guerre permanente contre le crime organisé. Les armes favorites de l'ordre sont la masse, le chat à neuf queues (page 100) et le fouet.

Ordre du Portail : basé dans la citadelle d'Enferac, qui se trouve juste à l'est de Pezzack, au Chéliax et composé seulement de quelques centaines de membres, l'ordre du Portail est le plus petit des principaux ordres de Chevaliers infernaux. C'est également le seul ordre où les signifiers – les lanceurs de sorts Chevaliers infernaux – sont plus nombreux que les chevaliers de rang. Ces incantateurs utilisent tous les types de magie afin de trouver de nouvelles façons de faire respecter la loi dans le monde et ils sont connus pour effectuer des rites étranges leur permettant de repérer les crimes qui ont été commis et même ceux qui ne le sont pas encore. L'arme favorite de l'ordre est la dague.

Autres ordres : en plus de ces ordres principaux, d'autres ordres, moins importants, poursuivent des missions de niche. Il s'agit de l'ordre des Anneaux, un ordre maléfique qui persécute les indigents et qui cherche à détruire les sites historiques de l'Étendue du Mwangi ; l'ordre de la Croix, est un ordre de faux Chevaliers infernaux morts-vivants qui sont devenus des chevaliers sépulcres, à la frontière Chéliax-Nidal ; l'ordre du Glyphe, qui est illégitime en plus d'être maléfique, est aux ordres de la maison Thrune de Chéliax qui lui intime de supprimer tout ce que est connaissance et histoire des nations ; l'ordre de la Lance est un redoutable groupe de chasseurs de monstres ; l'ordre de la Balafre, un groupe de chasseurs assassins qui était autrefois aux ordres de la couronne Chélastienne ; l'ordre du Torrent, une organisation bienfaitrice et honorable, située à Corbel et qui se consacre à la traque des kidnappeurs et au sauvetage des kidnappés ; enfin, l'ordre du Mur est un groupe subordonné de l'ordre des Chaînes qui assure une surveillance à Khari, la ville de Rahadoumi qui est toujours sous l'emprise de Chéliax.



AU SEIN DES CHEVALIERS INFERNAUX

Même si l'histoire et les connaissances détenues par chacun des ordres de Chevaliers infernaux restent essentiellement opaques pour les masses, la marche à suivre pour devenir un Chevalier infernal est, quant à elle, connue de tous. Les aspirants Chevaliers infernaux doivent déposer une demande pour rejoindre un ordre dans la citadelle correspondante, ou grâce au parrainage d'un Chevalier infernal en activité. À ce moment-là, la recrue devient un écuyer et elle reçoit une rééducation intensive et suit un entraînement physique en compagnie d'un membre de l'ordre choisi afin de poursuivre sa candidature en chevalerie. Dans certains cas, un Chevalier infernal peut entraîner son propre écuyer sur le terrain. En général, un écuyer va s'entraîner le temps que son superviseur jugera nécessaire, ce qui représente en général une période de 3 ans.

À n'importe quel moment de l'entraînement d'un écuyer – mais c'est le plus souvent à l'initiative du Chevalier parrain ou superviseur – ce dernier peut demander à passer l'épreuve du Chevalier infernal. Si le candidat réussit le test, l'écuyer devient un Chevalier infernal à part entière, reçoit l'armure et les armes officielles de son ordre et est investi de toute l'autorité et la position que lui confèrent son rang. Si l'écuyer échoue à son test, il meurt et l'ordre ne le pleure pas.

L'épreuve du Chevalier infernal est simple : l'écuyer doit battre un champion immortel des Enfers dont les prouesses au combat sont équivalentes aux siennes. Les spécificités du test varient légèrement en fonction des ordres, mais, dans

tous les cas, le test officiel est un sombre rituel qui a lieu deux fois par an. Un officier de haut-rang supervise le test, un signifer s'occupe de l'invocation du diable et tous les membres de l'ordre qui sont disponibles y assistent.

Après une longue introduction, l'écuyer en question entre dans une arène clairement délimitée. Le signifer invoque le diable et les deux commencent leur combat à mort. Si l'écuyer prévaut, il récite immédiatement ses vœux après la bataille, du moment que ses blessures ne mettent pas sa vie en danger. Si l'écuyer meurt, le test est terminé et il a échoué.

Un édit de la Mesure peut permettre d'accéder à la chevalerie autrement. Un écuyer peut battre un diable en combat singulier en dehors de la cérémonie du rituel, mais il a besoin d'un parrain pour cela. Si un Chevalier infernal de bonne réputation est témoin de cet exploit et s'en porte garant, l'écuyer peut devenir un membre de l'ordre.

TITRES DES CHEVALIERS INFERNAUX

De nombreux rangs existent au sein des ordres des Chevaliers infernaux, mais les suivants – énumérés de l'autorité la plus basse à la plus élevée – sont les plus répandus.

Écuyer : un Chevalier infernal en devenir ; le page d'un Chevalier infernal. Les écuyers sont considérés comme faisant partie de leurs ordres respectifs, mais ils n'en sont pas encore membres à part entière et n'ont encore obtenu ni l'armure emblématique des Chevaliers infernaux, ni l'arme symbolique.

Signifer : un incantateur Chevalier infernal. Selon la Mesure, le rang de signifer est inférieur à celui des Chevaliers infernaux de base, qui ont le pouvoir de donner des ordres aux lanceurs de sorts sur le champ de bataille. La seule

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

RELATIONS

Agitateurs : ces fomenteurs de troubles hauts en couleurs que sont les Agitateurs trouvent toujours le moyen d'être en désaccord avec les Chevaliers infernaux. Les Agitateurs s'emploient à échapper à l'œil vigilant des Chevaliers infernaux et à leur emprise loyale.

Autorités locales : les Chevaliers infernaux travaillent régulièrement avec les forces de l'ordre locales lorsque cela les sert, mais ils prennent la loi en main lorsque les autorités locales ne font plus leur travail.

Maison Thrune : de nombreux ordres de Chevaliers infernaux sont basés au Chélixax ou à proximité et répondent directement à la Maison Thrune. Cependant, la Maison Thrune sait qu'il faut leur lâcher la bride, car la maison régnante sait que la Mesure et la Chaîne passent en priorité.

exception concerne l'ordre du Portail, qui a édicté une modification élevant les signifers au dessus des Chevaliers infernaux.

Chevalier infernal : un Chevalier infernal de rang basique. Les Chevaliers infernaux se voient conférer le droit d'entreprendre des missions, de voyager et de faire respecter la loi dans des endroits importants (en fonction des besoins de l'ordre) et prennent les décisions nécessaires sur le terrain pour remplir leurs objectifs. Les Chevaliers infernaux portent le harnois noir emblématique et le plus souvent utilisent l'arme signature de leur ordre.

Maralictueur : un officier Chevalier infernal de rang moyen, équivalent à un lieutenant. Le maralictueur est d'un rang inférieur s'il a des devoirs ou missions honorifiques seulement (comme les sous-maralicteurs, les maralicteurs de camp ou les maralicteurs de portail).

Paralictueur : un officier Chevalier infernal de haut rang, équivalent d'un commandant.

Paravicaire : le chef des signifers d'un ordre de Chevaliers infernaux, dont le rang équivalent à celui d'un maître des lames.

Maître, Maîtresse ou Myx des lames : colonel Chevalier infernal, dont le rang est équivalent à celui d'un paravicaire.

Vicarius : le responsable des incantateurs d'un ordre de Chevaliers infernaux, dont le rang est l'équivalent de celui de licteur. Ce titre est rarement utilisé.

Licteur : général et le plus haut rang d'un ordre de Chevaliers infernaux.

OPTIONS DES CHEVALIERS INFERNAUX

Les Chevaliers infernaux intègrent un certain nombre de techniques spécialisées dans leurs entreprises. Un personnage qui est membre des Chevaliers infernaux a accès aux options peu courantes suivantes, plus le chat à neuf queues, qui lui est commun.

ÉQUIPEMENT DES CHEVALIERS INFERNAUX

Les Chevaliers infernaux disposent d'un équipement très diversifié pour leurs enquêtes. Cela comprend des armes uniques qui sont les armes signatures des différents ordres, ainsi que l'emblématique armure des Chevaliers infernaux, le harnois des Chevaliers infernaux.

CHAT À NEUF QUEUES

OBJET 0

Prix 1 pa ; **Dégâts** 1d4 T ; **Encombrement** 1 ; **Mains** 1 ; **Groupe** fléau d'armes ; **Traits** agile, désarmer, finesse, non léthal, balayage

Un chat à neuf queues est composé d'un ensemble de plusieurs cordes à nœuds faites de coton ou de cuir et reliées à une poignée. Même si les chats à neuf queues sont au départ des armes destinées à la pratique de la torture, ceux utilisés par l'ordre du Fléau possèdent des crochets de métal transperçant les vêtements et les armures. Le chat à neuf queues est une arme de guerre de corps à corps.

HARNOIS DES CHEVALIERS INFERNAUX

OBJET 2

PEU COURANT REMPART

Prix 35 po

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Bonus CA +6 ; **Dex max** +0 ; **Malus aux tests** -3 ; **malus de vitesse** -3 m ; **Force** 18 ; **Type** lourde ; **Groupe** plaque

Peu d'armures de la région de la mer Intérieure sont aussi mémorables que l'emblématique harnois des Chevaliers infernaux. Même si chaque ordre y ajoute des sophistications particulières, il est instantanément reconnaissable pour qui connaît les Chevaliers infernaux. Les Chevaliers infernaux prennent des mesures extrêmes envers quiconque hors de leur ordre poserait les mains sur une telle armure, la récompense ne vaut généralement pas le risque, puisque pour les non Chevalier infernaux, l'armure n'est l'équivalent que d'un simple harnois.



CHEVALIER INFERNAL DE L'ORDRE DU CHEVALET

PERSONNAGES IMPORTANTS

Licteur Resarc Ountor : dirigeant loyal neutre de l'ordre du Dieu griffu, Ountor est un ancien serviteur d'Abadar qui croit énormément en la force de la coopération, dans les progrès de la discipline et en la gloire retirée de l'élimination des ennemis de l'ordre.

Licteur Severs « Griffu d'Os » DiViri : dirigeant loyal mauvais de l'ordre de la Pointe, DiViri est entièrement dévoué à sa cause et c'est un tacticien hors pair dans les batailles qui se déroulent en pleine nature.

LOCALISATION DES HORS-LA-LOI

Vos recherches sont implacables et vous êtes capable de localiser par magie les hors-la-loi et les objets volés. Vous gagnez *localisation* comme sort inné d'une tradition de votre choix, que vous pouvez lancer une fois par jour. Si vous êtes membre de l'ordre du Portail, lorsque vous atteignez le niveau 14, le sort est intensifié au niveau 5.

ALLIÉS DIABOLIQUES

Vous faites appel aux diables, qui vous viennent en aide. Vous gagnez *convocation de fiélon* comme sort inné d'une tradition de votre choix, que vous pouvez lancer une fois par jour. Lorsque vous lancez ce sort, vous ne pouvez invoquer que des créatures qui possèdent le trait diable. Au niveau 16 et tous les 2 niveaux ensuite, le sort est intensifié de 1 niveau (jusqu'au maximum de niveau 8 lorsque vous atteignez le niveau 20).

AVANTAGE SUPÉRIEUR

ORDRE DU DIEU GRIFFU

Les Chevaliers infernaux de l'ordre du Dieu griffu considèrent leur cause comme un saint mandat du Dieu griffu. Ils punissent les criminels avec un zèle sans équivalent chez les autres faisant respecter la loi.

DÉVOTION ENVERS LES CINQ AVANTAGE INFÉRIEUR

Votre dévouement envers le Dieu griffu est proche de celui d'un prêtre. Vous gagnez le don de prêtre Initié du domaine, mais vous devez choisir entre perfection, protection, tyrannie ou zèle comme votre domaine. De plus, vous pouvez utiliser n'importe quel symbole religieux d'Abadar, d'Asmodeus, de Iomédae, d'Irori ou de Torag comme focaliseur divin.

BÉNÉDICTION DES CINQ AVANTAGE SUPÉRIEUR

CONCENTRATION	DIVIN	GUÉRISON	MANIPULATION
NÉCROMANCIE	POSITIF		

Fréquence une fois par jour

Vous faites appel au Dieu griffu pour soigner vos alliés. Vous lancez la version en 3 actions de *guérison*, intensifiée jusqu'à 1 niveau de moins que la moitié de votre niveau, arrondi à l'entier supérieur.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre créatures dans la zone qui ne seront pas affectées par le sort. Vous pouvez, à la place, utiliser ce pouvoir pour ramener à la vie une créature située à moins de 9 m et qui est morte le dernier round. Si vous le faites, la créature est restaurée avec 1 point de vie et se retrouve condamnée 1 pendant 24 heures.

ORDRE DE LA POINTE

Les membres de l'ordre de la Pointe voient leur idéal dans une société civilisée et cherchent à unir tous les peuples autour de leur base culturelle. Ils cherchent également à détruire quiconque n'accepte pas la culture chélastienne, ainsi que toutes les bêtes sauvages qui mettent en péril la sécurité de la civilisation.

MARCHE DU PIONNIER AVANTAGE INFÉRIEUR

Vous avez l'habitude de vous déplacer dans les contrées sauvages. Lorsque vous vous déplacez dans un tel milieu, vous ignorez les effets d'un terrain difficile non magique.

DÉVOILER LES BÊTES AVANTAGE SUPÉRIEUR

Vous savez parfaitement révéler – ou créer – des faiblesses chez les créatures qui sont des ennemis de la civilisation. Si vous obtenez un succès sur un test pour Se souvenir afin d'identifier un animal ou une bête, vous



CHEVALIER INFERNAL DE L'ORDRE DE LA POINTE

obtenez à la place un succès critique. La prochaine fois que vous infligez des dégâts à cette créature, elle gagne une faiblesse 5 pendant cette attaque à un type de dégâts de votre choix que vous lui avez infligé.

ORDRE DU BÛCHER

L'ordre du Bûcher se consacre à l'éradication des foies et des croyances qu'il considère être des menaces pour la région de la mer Intérieure. L'ordre est particulièrement efficace lorsqu'il s'agit d'annihiler des cultes dangereux.

RÉSISTANCE DU VERTUEUX

Vous pouvez lancer *résistance à l'énergie* deux fois par jour en tant que sort inné divin, à l'exception que vous ne pouvez que vous cibler vous-même. Si vous vous conférez une résistance aux dégâts de feu, cette résistance est équivalente à l'intensité normale du sort, ou à votre niveau, en fonction du plus élevé des deux.

PERTURBATION SPIRITUELLE

Vous canalisez un pouvoir perturbateur qui coupe le lien spirituel d'un adversaire avec sa magie hérétique. Effectuez une *Frappe au corps à corps*. Si l'attaque touche, à chaque fois que la cible tente de lancer un sort divin ou occulte, le sort est perturbé à moins qu'un test nu DD5 soit réussi (DD 7 en cas de coup critique) ; si la cible est également stupéfiée, elle doit tenter le plus difficile des deux tests nus (mais pas les deux). Cet effet dure 1 min.

ORDRE DU CHEVALET

Les membres de l'ordre du Chevalet cherchent à éliminer toute forme de gaspillage dans la région de la mer Intérieure. Ils cherchent à réprimer les rêves inutiles, les rébellions et à détruire toutes les inventions dangereuses.

DÉSILLUSION

Les rêves ne sont que des illusions que vous cherchez à réprimer. Si vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet d'illusion ou de rêve, ou à un test de Perception pour discerner une illusion, vous obtenez un succès critique à la place. Si vous obtenez un échec critique à l'un ou à l'autre de ces tests, vous obtenez un échec à la place.

ÉTOUFFER L'HÉRÉSIE

Vous canalisez un pouvoir qui étouffe les paroles dangereuses. Effectuez une *Frappe au corps à corps*. Si l'attaque touche, la cible est incapable de parler autrement qu'en chuchotant pendant 1 round. Cela empêche la cible d'utiliser la plupart des effets audibles impliquant sa voix et elle doit réussir un test nu DD 5 pour Lancer un sort avec un composant verbal ou le sort est interrompu. Si votre *Frappe* est un succès critique, la cible ne peut plus du tout parler pendant 1 round et ne peut que murmurer pendant la minute qui suit. Une fois qu'une créature a été affectée par ce pouvoir, elle y est temporairement immunisée pendant 1 min.

ORDRE DU FLÉAU

Les Chevaliers infernaux de l'ordre du Fléau pourchassent ceux qui pervertissent la loi à des fins purement égoïstes. Ils cherchent à détruire toute forme de corruption que dissimule la bureaucratie et ses lois injustes.

PEUR D'AUCUNE LOI, NI DE PERSONNE

Lorsque vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un succès critique. De plus, à chaque fois que vous obtenez l'effet effrayé, réduisez son intensité de 1. Comme d'habitude, ce pouvoir réduit l'état initial effrayé de 1, donc si vous possédez plusieurs pouvoirs similaires, ils ne s'appliquent pas tous.

DÉBUSQUER L'INJUSTICE

Lorsque vous passez un moment à vous concentrer, vous pouvez localiser les signes révélateurs d'une corruption, quelle que soit la façon dont ses derniers vous sont cachés. Pendant 1 min, vous pouvez voir à travers la pierre, le bois, ou toute barrière similaire sur une profondeur de 1,5 m comme si le matériau n'existait pas (même si la présence de métal ou des barrières plus denses bloquent cet effet).

PERSONNAGES IMPORTANTS

Licteur Darcyne Wrens : dirigeante loyale neutre de l'ordre du Chevalet, Wrens est une ensorceleuse de talent qui voit les magiciens comme des menaces envers la cause de son ordre, la répression de l'insurrection.

Licteur Rouen Stought : dirigeante loyale neutre de l'ordre du Bûcher, Stought est une athée convaincue qui est persuadée que toutes les divinités sont des nuisances et elle serait ravie de voir brûler tous les temples de Golarion.

Licteur Toulon Vidoc : dirigeant loyal neutre de l'ordre du Fléau, le séduisant Vidoc a la réputation d'être un des meilleurs enquêteurs de Chéliax ; c'est également un des dirigeants des Chevaliers infernaux parmi les plus actifs, tant sur le plan politique que diplomatique.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes ématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



CHEVALIER INFERNAL DE L'ORDRE DU DIEU GRIFFU

ACCROCHES D'AVENTURES

Agent de l'ordre esseulée : une femme Chevalier infernal parcourt les rues de la ville et de la région environnante à la recherche d'informations sur une organisation obscure, qui, selon elle, complot pour assassiner une personnalité politique du coin. Elle a débusqué une rebouteuse et un artisan qui ont chacun – sans le savoir – aidé ce groupe, connu seulement sous le nom des Voilés, mais elle a besoin de l'aide des PJ pour trouver l'identité des dirigeants. Elle ne connaît que la cible des assassins, qui est l'allié des PJ.

ARCHÉTYPES DE CHEVALIERS INFERNAUX

Les archétypes suivants représentent des membres à part entière d'un ordre de Chevaliers infernaux. Vous pouvez sélectionner les dons de dévouement pour ces archétypes même si vous n'avez pas encore acquis trois dons de l'archétype écuyer des Chevaliers infernaux. Un personnage ne peut pas posséder à la fois les archétypes Chevalier infernal et signifier Chevalier infernal.

CHEVALIER INFERNAL

Les Chevaliers infernaux font partie des plus féroces guerriers de la région de la mer Intérieure, car ils sont sortis vainqueurs de défis forgés par les Enfers, prêts à servir de remparts anonymes de la loi partout où le chaos est susceptible d'émerger.

DÉVOUEMENT DU CHEVALIER INFERNAL

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux, alignement loyal, membre d'un ordre de Chevaliers infernaux, avoir passé l'épreuve du Chevalier infernal.

Vous avez façonné votre corps de façon à ce qu'il obéisse aux ordres de votre esprit – ordres imprégnés de La Mesure et la Chaîne. Vous gagnez la maîtrise expert en Intimidation (ou dans une autre compétence de votre choix dans laquelle vous êtes qualifié si vous êtes déjà expert en Intimidation). Vous gagnez les effets de spécialisation du harnois des Chevaliers infernaux et votre résistance obtenue grâce à cette spécialisation d'armure est plus importante de 1 par rapport à la normale. De plus, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Intimidation tant que vous portez le harnois des Chevaliers infernaux.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons des archétypes de Chevalier infernal ou d'écuyer de Chevalier infernal.

PERCEPTION DU CHAOS

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier infernal (voir ci-dessus)

Vous percevez le chaos, que vous ressentiez comme une énergie fébrile et inquiétante. Quand vous êtes à proximité d'une aura de chaos puissante ou écrasante (*Livre de base* 335), vous finissez par la détecter, même si ce n'est pas instantané et que vous ne pouvez pas la localiser avec précision. Cette détection est une vague sensation, similaire à une odeur perceptible par les humains. Une créature chaotique déguisée, ou qui tente d'une façon ou d'une autre de dissimuler sa présence, fait un test de Duperie contre votre DD de Perception pour vous empêcher de sentir son aura. Si la créature réussit son test de Duperie, elle est ensuite temporairement immunisée contre votre Perception du chaos pendant un jour.

ARMEMENT DES ENFERS

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier infernal (voir ci-dessus)

Vous vous êtes entraîné avec les armes de votre ordre et votre harnois de Chevalier infernal suffisamment longtemps pour pouvoir utiliser votre expertise issue d'autres armes ou d'autres armures. Si vous possédez le rang expert dans la maîtrise d'une arme quelconque ou en attaque à mains nues, vous gagnez le rang expert dans la maîtrise de l'arme de votre ordre. Si vous possédez le rang expert dans la maîtrise d'une armure quelconque ou en défense sans armure, vous gagnez le rang expert dans la maîtrise du harnois de Chevalier infernal.

LAME DE LA LOI ⇨⇨

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Chevalier infernal (voir ci-dessus)

Vous faites appel au pouvoir de la loi et effectuez une Frappe à mains nues ou avec une arme contre un ennemi que vous avez vu transgresser la loi ou agir de façon chaotique. Votre Frappe inflige deux dés de



CHEVALIER INFERNAL DE L'ORDRE DU PORTAIL

dégâts d'arme supplémentaires si la cible de votre Frappe est chaotique. Que la cible soit chaotique ou non, vous pouvez convertir les dégâts physiques de l'attaque en dégâts loyaux.

SIGNIFER CHEVALIER INFERNAL

Les signifers sont les énigmatiques autant que puissants incantateurs des Chevaliers infernaux qui secondent et même quelquefois commandent, les autres Chevaliers infernaux au cours de leurs missions visant à faire respecter la loi. Redoutables, les signifers sont entraînés à devenir d'innarrêtables forces de l'ordre et de l'autorité lorsqu'ils se trouvent aux côtés de leurs confrères guerriers.

DÉVOUEMENT DU SIGNIFER CHEVALIER INFERNAL DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis capacité de classe incantateur, Dévouement d'écuyer des Chevaliers infernaux, alignement loyal, membre d'un ordre de Chevaliers infernaux, avoir passé l'épreuve du Chevalier infernal.

Vous avez renforcé la force de votre volonté grâce au pouvoir de la Mesure et la Chaîne. Depuis votre initiation, vous avez reçu un masque de signifer, qui est le plus souvent dépourvu d'orbites ou d'autres détails décoratifs. Ce masque ne gêne en aucun cas votre vision, même si les autres ne peuvent pas voir vos yeux. Pendant que vous portez votre masque de signifer, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Duperie pour Mentir, à vos tests d'Intimidation et à vos DD de Duperie contre Deviner les intentions. Vous gagnez la maîtrise expert en Intimidation (ou dans une autre compétence de votre choix dans laquelle vous êtes qualifié si vous êtes déjà expert en Intimidation), ainsi que, au choix, en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype de signifer Chevalier infernal ou d'écuyer des Chevaliers infernaux.

INCANTATION MASQUÉE DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du signifer Chevalier infernal (voir ci-dessus)

Déclencheur. Vous commencez à lancer un sort.

Conditions. Vous portez votre masque de signifer.

Vous mobilisez votre énergie magique au travers de votre masque sans yeux afin de vous protéger facilement des effets visuels. Vous Détournez le regard.

REGARD DE VÉRITÉ DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du signifer Chevalier infernal (voir ci-dessus), le pouvoir de lancer des sorts focalisés.

Vous canalisez le pouvoir de votre masque afin de discerner les mensonges et voir la vérité dans n'importe quelle situation. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve. Tant que vous portez votre masque, vous pouvez lancer le sort de domaine de prêtre *entrevoir la vérité* (Livre de base 400) comme un sort divin focalisé.

VUE DU SIGNIFER DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du signifer Chevalier infernal (voir ci-dessus)

La magie qui parcourt votre masque de signifer vous permet de voir dans le noir et atténue également l'inattention que pourraient causer des flashes soudains de lumière vive. Tant que vous portez votre masque de signifer, vous gagnez vision dans le noir. De plus, si vous êtes ébloui pendant que vous portez votre masque de signifer et que la cible est masquée à cause de votre éblouissement, vous réduisez le DD du test nu pour cibler cette créature de 5 à 3.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES DE SIGNIFER DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du signifer Chevalier infernal (voir ci-dessus)

Vous avez passé suffisamment de temps à aider vos camarades à enfiler des armures moyennes et lourdes pour étendre votre expertise à ces mêmes armures. Si vous possédez la maîtrise expert avec une armure quelconque ou en défense sans armure, vous gagnez également la maîtrise experte avec les armures moyennes ou lourdes.

ACCROCHES D'AVENTURES

Réquisionnement de ressources : un groupe de marchands qui fournit d'ordinaire de l'équipement aux PJ a reçu un ordre de réquisition de la part de l'ordre de Chevaliers infernaux du coin, dont les membres, peu bavards, n'ont insisté que sur le fait que les biens des marchands sont nécessaires à l'accomplissement d'une mission de la plus haute importance à l'extérieur de la ville. Les Chevaliers infernaux rémunèrent les marchands au juste prix, mais des rapports qui indiquent la présence de monstres en quantité dans ces étendues sauvages ainsi que d'une possible corruption au sein des rangs des chevaliers pressent les PJ à intervenir.



CHEVALIER INFERNAL DE L'ORDRE DU BÛCHER

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Les exploits des héros ont depuis longtemps fait chavirer les coeurs et enthousiasmé l'âme de tout un chacun à travers le monde. Mais les téméraires aventuriers de la Société des Éclaireurs vivent les exploits qui sont narrés dans les légendes et partagent leurs inspirantes découvertes avec le monde dans une série d'ouvrages connue sous le nom des *Chroniques des Éclaireurs*. Leurs histoires parlent d'empires déchus, de magie extraordinaire et de créatures mystérieuses oubliées au fil du temps ou qui n'ont jamais été chroniquées par le peuple de la région de la mer Intérieure.

La Société des Éclaireurs a été fondée il y a approximativement quatre cents ans en tant que base d'opérations d'un groupe informel d'aventuriers, afin de publier leurs aventures. Depuis sa création, la Société des Éclaireurs a vu son prestige et son influence croître, non seulement dans la région de la mer Intérieure, mais également à travers tout Golarion. Les représentants de la Société ont participé à d'innombrables événements, de l'exploration de modestes tombeaux jusqu'à des conflits mondiaux contre des puissances maléfiques dont certaines éveillées par les propres exploits de la Société. Quelle que soit l'issue de ses aventures, il est du devoir d'un agent d'en faire un rapport auprès d'une des nombreuses loges qui sont disséminées sur Golarion, les ajoutant aux légendes immortalisées dans les *Chroniques des Éclaireurs* et s'assurant que ces histoires perdureront au fil des ans.

Les raisons pour lesquelles chaque agent de la Société décide de rejoindre cette dernière sont aussi variées que les

agents eux-mêmes : certains recherchent le savoir pour lui-même ; d'autres sont en quête de gloire, de richesses, ou des deux ; d'autres encore sont des amateurs de sensations fortes ou des casse-cous ; enfin, certains sont au service d'une des factions, toujours en évolution, de la Société. Même si certains agents sont recrutés en dehors des voies traditionnelles, la plupart des postulants font le voyage jusqu'à la Grande Loge de la Société à Absalom, où ils sont soumis à des tests et à un entraînement intensifs. Trois doyens, appelés les Maîtres des Parchemins, des Sorts et des Épées, supervisent le processus d'entraînement. Le Maître des Parchemins entraîne les recrues en histoire, en savoir et en observation ; le Maître des Sorts fournit un entraînement portant sur la théorie et la connaissance des sorts, créatures, lieux et objets magiques ; quant au Maître des Épées, il s'assure que les recrues apprennent des techniques de combat et de survie.

De nombreux Éclaireurs privilégient une partie de leur entraînement plus que les autres, mais ils doivent obtenir l'approbation des trois doyens pour devenir agents à part entière. Une fois qu'il a été confirmé, un initié Éclaireur passe un test qui a été fait sur mesure pour lui, appelé la Confirmation. De bien des façons, ce test fait office de première mission pour l'Éclaireur et c'est ensuite que l'initié devient un agent de terrain – un vrai Éclaireur, avec un statut équivalent à celui des autres agents.

Il n'existe aucune adhésion officielle dans les trois branches de la Société, mais les agents conservent souvent l'habitude de s'associer avec leurs pairs des Parchemins,



Sorts et Épées et entreprennent des missions qui favorisent les objectifs d'une branche en particulier.

Ceux qui s'identifient aux Parchemins restent souvent à l'abri des loges à parcourir des ouvrages poussiéreux et à référencer les découvertes. Ce style de vie entraîne parfois de la moquerie de la part d'autres Éclaireurs, mais ceux parmi les Parchemins affirment que leur temps passé dans les loges et les bibliothèques est bien dépensé. Après tout, il est impossible d'observer le glorieux passé de Golarion de ses propres yeux. Le plus souvent, il peut seulement être découvert et revécu en étudiant des textes anciens. Quoi qu'il en soit, de nombreux agents parcourent Golarion en compagnie d'autres Éclaireurs pour atteindre la gloire en chroniquant les mystères de Golarion, en cherchant fortune ou en menant des recherches sur le terrain.

Au cours de leurs missions, les Éclaireurs sont souvent confrontés à de la magie étrange, que ce soit sous la forme de créatures magiques, d'objets enchantés, d'endroits maudits ou de sorts. Les partisans des Sorts excellent dans ce type de missions, utilisant leurs connaissances magiques afin de contourner les dangers, protéger leurs compagnons ou encore vaincre leurs ennemis. Même si les agents le plus souvent affiliés à ce groupe sont ceux qui étudient et préparent des sorts, certains ne sont pas du tout des incantateurs. Nombreux sont ceux qui souhaitent étudier la magie pour elle-même ou afin de surmonter des menaces magiques.

La Société des Éclaireurs se repose sur ceux qui privilégient les Épées pour soutenir les branches les plus académiques. Ces agents reçoivent une directive simple, quoique dangereuse : garder leurs compagnons Éclaireurs en vie. Allant bien au delà de simples compétences de combat, les étudiants des Épées s'entraînent pour survivre aux menaces

uniques des nombreux lieux anciens de Golarion, comme les pièges, les dangers inconnus et les environnements désolés rongés par la magie. La philosophie des Épées n'a rien à voir avec le combat loyal : il s'agit avant tout de survie. Même si ceux qui s'identifient aux Épées laissent souvent les sujets académiques à d'autres Éclaireurs, ce n'est pas toujours le cas et il arrive que des Épées puissent ressentir le frisson de la découverte, comme n'importe quel autre agent.

Le Decemvirat – un groupe de dirigeants masqués souvent appelé « les Dix » par les autres Éclaireurs – supervise les objectifs généraux et la trajectoire de la Société des Éclaireurs, mais laisse les loges locales et les détails de l'organisation des expéditions aux mains d'Éclaireurs d'expérience, appelés capitaines-aventuriers. Les capitaines-aventuriers ont toute autorité sur les opérations de la Société dans la région qui leur a été confiée, souvent une nation, ou du moins une bonne partie. Le capitaine-aventurier le plus connu est Ambrus Valsin, qui dirige la Grande Loge des Éclaireurs à Absalom.

Même si la Société des Éclaireurs accepte que ses membres aient des motivations, des méthodes et des allégeances très différentes, chacun doit cependant se conformer à un code de conduite général. Il est attendu de chacun qu'il entreprenne des missions d'exploration et de découverte, qu'un rapport soit ensuite fait et qu'il coopère avec d'autres Éclaireurs malgré leurs différences. Les capitaines-aventuriers gèrent en général toute infraction à ce code au niveau local, mais certaines conduites particulièrement odieuses – comme le fait de voler ou dissimuler une découverte majeure à la Société, ou encore blesser directement un autre Éclaireur – peuvent revenir au Decemvirat, qui traite les délits les plus graves avec efficacité et impartialité.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

N TRÈS GRANDE ACADÉMIQUE ITINÉRANCE

Des chercheurs aventuriers de l'histoire

Étendue et Influence globale (varie en fonction des régions), locale (Absalom ; forte)

Objectifs comprendre les merveilles présentes et passées de Golarion en explorant des sites d'importance, en récupérant des artefacts et en chroniquant ces aventures

Quartier général Grande Loge, Absalom

Membres importants Le Decemvirat, Eliza Petulengro, le Maître des Parchemins Kreighton Shaine, la Maîtresse des Sorts Sorrina Westyr et le Maître des Épées Marcos Farabellus

Alliés Mages des glyphes ; Magaambya ; de très nombreuses alliances mineures entretenues par les capitaines-aventuriers, comme celles passées avec les gouvernements de Magnimar, du Mendev, du Nirmathas, de l'Osirion et de la Vidriane

Ennemis Consortium de l'Aspis, le Molthune, le Razmiran, les Mantes rouges, alliance Technologique

Ressources contacts, financement, influence, objets magiques, entraînement, transports

Conditions d'adhésion se présenter à la Grande Loge à Absalom, prouver ses capacités dans des défis physiques et mentaux, suivre un entraînement ardu sous l'enseignement des Maîtres et réussir l'épreuve de Confirmation ; sinon, obtenir une autorisation sur le terrain en récompense d'efforts remarquables

Alignements acceptés N ; les membres peuvent être de n'importe quel alignement tant qu'ils respectent l'autorité de la Société, mais les membres mauvais sont typiquement plus égoïstes que malveillants.

Valeurs camaraderie, coopération, exploration, documentation appropriée des découvertes, auto-promotion par la publication, voyages à travers le monde

Anathèmes ne pas explorer, rendre compte ni coopérer ; défier la volonté d'un capitaine-aventurier ou du Decemvirat

AU SEIN DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

L'écrasante majorité des Éclaireurs sont des agents de terrain. Même s'ils ont tous des histoires différentes, ils partagent ce même gout pour l'aventure et l'exploration. La plupart des initiés s'entraînent environ trois ans à la Grande Loge d'Absalom avant de devenir des agents Éclaireurs de plein droit. Les agents de terrain vivent dangereusement, mais ceux qui survivent à de nombreuses missions finissent par atteindre le rang de Traqueur. Même si les Traqueurs sont les pairs des autres Éclaireurs, ils jouissent d'un statut et d'un respect plus importants grâce à leurs réussites au sein de la Société.

L'étendue de la Société des Éclaireurs est telle que des douzaines de responsables locaux sont nécessaires au bon déroulement des opérations. Ces capitaines-aventuriers assurent le bon fonctionnement des loges où les agents peuvent se reposer, faire le plein de provisions, effectuer des recherches ou entreprendre de nouvelles missions. Les capitaines-aventuriers sont aussi nombreux que différents et les informations circulent rapidement entre eux ; un agent qui entretient une relation compliquée avec un capitaine-aventurier, ou qui, à l'inverse, l'impressionne, verra sa réputation le précéder dans d'autres loges. Les capitaines-aventuriers s'efforcent d'entretenir de bonnes relations avec les gouvernements locaux et ces allégeances locales peuvent conférer à la Société une influence extraordinaire, mais il y a de nombreux endroits où la Société a finalement causé plus de mal que de bien. Dans ces zones et celles qui sont particulièrement éloignées des loges de la Société des Éclaireurs, les agents doivent agir avec la plus grande discrétion.

La plupart des agents s'allient avec une ou plusieurs factions parmi les plus importantes au sein de la Société. Ces factions vont énormément varier dans leurs méthodes et leurs idéologies, mais elles œuvrent toutes majoritairement à l'accomplissement des objectifs de la Société. Les chefs des différentes factions vont assigner des missions aux agents pour poursuivre leurs objectifs. Leurs intérêts mettent parfois ces factions en désaccord, même si les oppositions fortes sont de plus en plus rares. Au fil des ans, de nouvelles factions vont voir le jour et d'anciennes vont périr puis disparaître, le plus souvent suite à des événements d'envergure.

Même si les dirigeants des différentes factions possèdent une certaine influence, ceux qui ont le plus de pouvoir restent les membres de ce groupe énigmatique connu sous le nom de Decemvirat. Neuf membres des « Dix » dissimulent leur identité à l'aide des heaumes du Decemvirat, artefacts magique qui – si on en croit les légendes (ont été découverts par des agents des Éclaireurs dans l'ancien Azlant). Le dernier membre, Eliza Petulengro, a révélé son identité suite à la destruction du dixième heaume du Decemvirat. Depuis, elle assure la liaison entre le Decemvirat et le reste de la Société afin d'apporter une plus grande transparence aux actions des dirigeants. Les Dix laissent généralement les capitaines-aventuriers, les responsables de factions et les trois Maîtres des Parchemins, Sort et Épées gérer les opérations de la Société. Lorsqu'ils interviennent c'est avec pragmatisme et détermination et leurs décisions sont toujours reçues avec respect, si ce n'est avec admiration, par les agents de la Société.

FACTIONS DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Les quatre factions suivantes sont les groupes les plus populaires et les plus répandus au sein de la Société des Éclaireurs. Des factions plus petites vont et viennent au sein de la Société, en fonction des besoins de l'organisation, des désirs de ses différents membres et d'autres facteurs. Même si la majorité des Éclaireurs ne s'allient qu'avec une ou deux factions en même temps, certains apprécient de travailler avec plusieurs de ces groupes.

ALLIANCE DES ÉMISSAIRES

La Société des Éclaireurs a dû surmonter de nombreuses difficultés au cours des dernières années. Même si elle a survécu à chacune, chaque victoire a eu un coût. Ayant vu d'innombrables vies perdues au fil des ans, beaucoup d'Éclaireurs ont fini par s'inquiéter du bien-être des leurs et de la Société dans son ensemble, créant l'Alliance des émissaires. Dirigé par la demi-elfe Ekujae Fola Barun, ce groupe se consacre au recrutement de nouveaux membres, au sauvetage des agents disparus et à la reconstruction de la Société de manière à soutenir autant que possible la vie et le bien-être des membres tout en renforçant la Société. L'Alliance des émissaires



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

attire énormément de bardes, de champions, de prêtres, d'ensorceleurs, ainsi que quiconque place son dévouement envers la Société avant son intérêt personnel.

CHASSEURS DE L'HORIZON

Le premier principe de la Société des Éclaireurs est l'exploration et le plaisir de parcourir le monde à la recherche de ruines abandonnées ou à la découverte de nouvelles terres reste une motivation primordiale pour de nombreux Éclaireurs. Ces Éclaireurs qui répondent à l'appel de l'exploration de Golarion rejoignent souvent les Chasseurs de l'horizon. Leur chef, le capitaine-aventurier demi-orc Calistro Benarry, encourage les Éclaireurs à entreprendre des voyages audacieux. Certains Chasseurs de l'horizon sont devenus de petites célébrités parmi les agents des Éclaireurs et font quelquefois office de visage public de la Société pour le reste du monde. De nombreux Chasseurs de l'horizon ont leurs accomplissements, découvertes et journaux reproduits dans les pages des *Chroniques des Éclaireurs*. Les druides, les rôdeurs, les roublards et tous ceux qui ont la bougeotte ont tendance à rejoindre les Chasseurs de l'horizon.

GRANDE ARCHIVE

De nombreux membres de la Société s'y joignent pour se consacrer à la poursuite de la connaissance. L'influence et les opportunités académiques de la Société forment une base solide pour de nombreux projets de l'organisation et les Éclaireurs de la Grande Archive œuvrent à maintenir ce cap. Avec l'aide de leur chef nain, Gorm Grandmarteau, troisième prince de Kraggodan, le groupe se consacre à la recherche de

connaissances partout où elles se cachent, à la découverte d'anciennes reliques et à la redécouverte des secrets du passé dans des tombes et des ruines perdues. Ces Éclaireurs ont traversé Golarion pour retracer l'histoire de certains des plus grands et des plus mystérieux sites du monde. De nombreux alchimistes, bardes, moines et magiciens rejoignent la Grande Archive, tout comme les Éclaireurs qui cherchent à récupérer d'anciennes connaissances et explorer les mystères du monde.

SCEAU DU VIGILANT

Fouiller des ruines et découvrir des artefacts perdus... tout cela a des conséquences. Les tombeaux et leurs trésors sont souvent maudits, protégés par de puissants gardiens, ou encore scellent des entités anciennes et oubliées. Les Éclaireurs du Sceau du vigilant représentent la première ligne de défense contre de tels dangers, en reconnaissant que, même s'ils risquent de libérer accidentellement ces menaces, ils sont aussi dans une position privilégiée pour les vaincre. Même si la devise de la Société consiste à « explorer, rendre compte et coopérer », celle de cette faction est de « protéger, contenir ou détruire ». Éando Kline, qui vient de revenir parmi les Éclaireurs, est le chef de ce groupe. De nombreux membres du Sceau du vigilant se lancent dans des aventures de grande envergure pour identifier, localiser et détruire des menaces potentielles pour Golarion, pendant que d'autres se dressent contre des dangers qui ont déjà été déchaînés sur le monde. De nombreux barbares, champions, guerriers, moines et roublards, ainsi que d'autres combattants de talent intègrent les rangs du Sceau du vigilant.

RELATIONS

Consortium de l'Aspis : la Société entretient une forte rivalité avec ces mercenaires, marchands et scélérats opportunistes. Ces conflits ont débouché sur des assauts frontaux sur les quartiers généraux des deux organisations.

Gouvernements locaux : la Société entretient des relations amicales avec de nombreux gouvernements locaux, allant même jusqu'à collaborer lorsqu'une mission (comme chercher la source d'un phénomène magique qui sévit dans la région) est à l'avantage des deux partis.

OPTIONS DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Les options de la Société des Éclaireurs suivantes sont peu communes, mais les personnages qui sont membres de la Société des Éclaireurs y ont accès (voir l'encadré de la page 65 pour de plus amples informations).

ÉQUIPEMENT

De nombreux Éclaireurs collectionnent des volumes des *Chroniques des Éclaireurs*.

CHRONIQUE DES ÉCLAIREURS

OBJET 3

PEU COURANT

Prix 6 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Il existe de nombreux volumes et éditions des *Chroniques des Éclaireurs*, chacun relatant différentes aventures. Les *Chroniques des Éclaireurs* sont un type de revue scientifique (*Livre de base Pathfinder 291*) qui consacre spécifiquement ses pages aux découvertes des Éclaireurs, plutôt qu'à des sujets académiques plus théoriques. Comme les Éclaireurs ont plus facilement accès à ces chroniques qu'à toute autre revue spécialisée, elles sont particulièrement répandues chez les agents des Éclaireurs qui se composent une bibliothèque de textes de référence.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques suivants sont utilisés par les Éclaireurs dans leurs aventures.

BOURSE DE L'ÉCLAIREUR

OBJET 6

PEU COURANT ABJURATION CONSOMMABLE EXTRADIMENSIONNEL INVESTI MAGIQUE

Prix 200 po

Utilisation bourse portée ; Encombrement L

Cette bourse discrète est très populaire chez les Éclaireurs qui opèrent dans des zones où la Société n'est pas la bienvenue. Elle est sous l'effet permanent d'une *aura magique* de niveau 3 de façon à apparaître comme non magique. L'espace de la bourse contient autant que celui d'une bourse traditionnelle, mais elle dispose également d'un petit espace extradimensionnel qui permet de contenir jusqu'à 1 Encombrement d'objets. Une créature qui inspecte la bourse avec attention dans son état normal ne découvre l'existence de cet espace extradimensionnel que sur un succès critique lorsqu'elle Fouille la bourse (voir l'action Dissimuler un objet de la compétence Discrétion), mais si l'espace extradimensionnel est actif, il devient évident pour quiconque l'observe que cette bourse contient plus qu'il n'y paraît.

Activation ♦ Interaction : **Effet.** Vous activez la bourse pour permettre l'accès à son espace extradimensionnel à la place de son espace normal, ou inversement. Cela dure jusqu'à la prochaine activation. Les objets présents dans l'autre espace sont inaccessibles et difficiles à repérer tant que n'activez pas leur espace.

CAILLOU DE FORTIFICATION

OBJET 4

PEU COURANT ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN

Prix 13 po

Utilisation fixé à une armure, un bouclier ou une arme ; Encombrement –

Activation ♦ imaginer ; **Déclencheur.** L'objet sur lequel il est fixé subit des dégâts.

Ce petit caillou étrangement dense et résistant est relié à un objet par une robuste chaîne en acier. Lorsque vous activez le caillou, l'objet auquel il est relié subit 10 dégâts de moins.

ÉTUI À PARCHEMIN DE SIMPLIFICATION

OBJET 4

PEU COURANT INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 100 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement –

Les quatre différents types d'*étuis à parchemin de simplification* sont souvent décorés en fonction de leur tradition magique, avec des ailes d'ange ou une calligraphie surnaturelle. À l'intérieur, des diagrammes runiques complexes en spirale entourent le parchemin qui y est stocké. Un parchemin placé dans ce contenant peut être converti en énergie afin de lancer des sorts utiles dépendant de son type. Vous devez être



GARDE DU SCEAU DU VIGILANT

capable d'incanter des sorts d'une tradition donnée pour utiliser un *étui à parchemin de simplification* du type correspondant.

Activation \blacklozenge Interagir ; **Conditions.** L'étui à parchemins contient un unique parchemin d'un sort de niveau 1 ; **Effet.** Vous transférez l'énergie du parchemin dans l'étui, détruisant par la même le parchemin, puis vous pouvez immédiatement commencer l'incantation d'un des sorts de l'étui à parchemin. Si vous utilisez une autre action que l'incantation d'un sort depuis l'étui à parchemin après avoir activé l'*étui à parchemin de simplification*, le parchemin et son énergie sont perdus.

Type arcanique

L'étui peut être utilisé pour lancer *alarme* ou *serveur invisible*.

Type divine

L'étui à parchemin peut être utilisé pour lancer *guérison* ou *purifier la nourriture et la boisson*.

Type occulte

L'étui à parchemin peut être utilisé pour lancer *déguisement illusoire* ou *apaiser*.

Type primordial

L'étui à parchemin peut être utilisé pour lancer *grande foulée* ou *passage sans traces*.

GUIDE À DOUBLE RÉSONNANCE

OBJET 6

PEU COURANT ÉVOCACTION ILLUSION INVESTI MAGIQUE

Prix 200 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Un *guide à double résonnance* est incrusté de fils de platine qui forment un ensemble complexe de conduits d'énergie magique. Ces conduits contrôlent l'interférence de résonnance des *pierres d'éternité*. Un *guide à double résonnance* fonctionne de la même façon qu'un *guide normal* (*Livre de base Pathfinder* p. 598) sauf qu'il dispose de deux emplacements pour *Pierre d'éternité* et que les *pierres d'éternité* des deux emplacements accordent leurs pouvoirs de résonnance sans interférer l'une avec l'autre. Le *guide à double résonnance* et les deux *pierres d'éternité* comptent comme deux objets en ce qui concerne votre limite d'investissement.

GUIDE BRILLANT

OBJET 4

PEU COURANT ABJURATION DIVINATION ÉVOCACTION INVESTI MAGIQUE

Prix 100 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Un *guide brillant* est une boussole brillante bénie par le pouvoir de divinités bienveillantes. Il possède toutes les fonctions d'un *guide*, sauf qu'au lieu d'une activation qui permet de lancer *lumière*, le *guide brillant* possède les deux activations suivantes :

Activation $\blacklozenge\blacklozenge$ sur ordre, interagir ; **Effet.** Vous tenez le *guide* et cherchez votre chemin. Le *guide* lance *assistance divine* sur vous.

Activation $\blacklozenge\blacklozenge$ sur ordre, interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous faites appel aux bénédictions divines du *guide* pour vos alliés et vous. Le *guide* lance *bénédictio*, dont l'émanation est centrée sur lui. Une fois par tour, vous pouvez utiliser une action unique, qui possède le trait concentration, afin d'augmenter le rayon de l'émanation de 1,5 m.

GUIDE D'INVISIBILITÉ

OBJET 5

PEU COURANT ÉVOCACTION ILLUSION INVESTI MAGIQUE

Prix 150 po

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Un *guide d'invisibilité* est fabriqué à partir d'ivoire incrustée d'or et d'argent. Il fonctionne de la même façon qu'un *guide* et possède l'activation supplémentaire suivante.

Activation $\blacklozenge\blacklozenge$ sur ordre, interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous faites tourner le *guide* en cercle en prononçant son mot de commande et gagnez l'effet un sort d'*invisibilité* de niveau 2 pendant 5 min.

PIÈCE DE L'ÉCLAIREUR

OBJET 2

PEU COURANT ILLUSION MAGIQUE

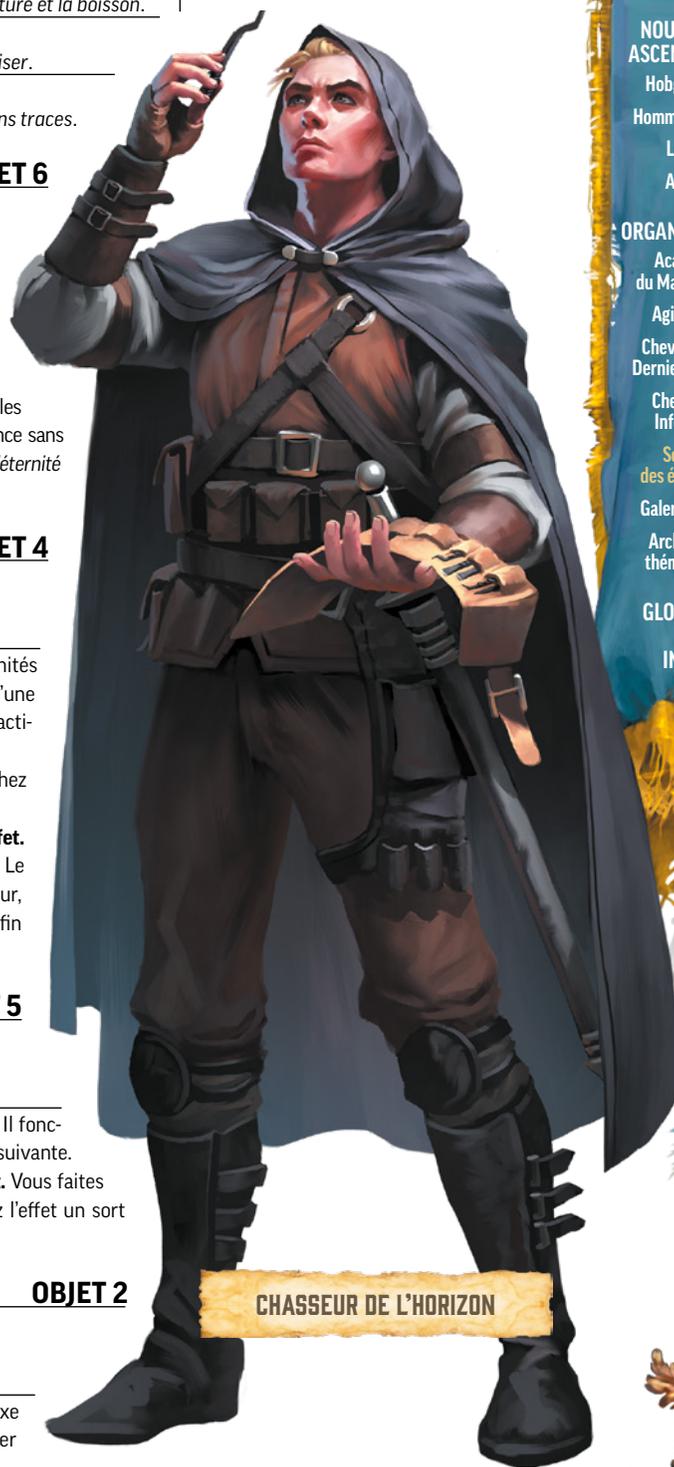
Prix 30 po

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

Cette pièce a généralement l'apparence d'une ancienne devise. Le complexe entrelacement de fils d'or et de platine à l'intérieur de cette pièce la fait flotter de quelques centimètres et tourner si elle est placée sur un *guide*.

RELATIONS

Elfes de la tour Acérée : l'intérêt que porte la Société aux ruines de l'ancien Azlant l'oppose aux elfes de la tour Acérée, qui protègent les nombreux secrets de cet empire englouti. Les elfes récupèrent les trésors et effacent les souvenirs, mais ils blessent rarement les agents des Éclaireurs et sont plus une source de frustration qu'un ennemi direct.



CHASSEUR DE L'HORIZON

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

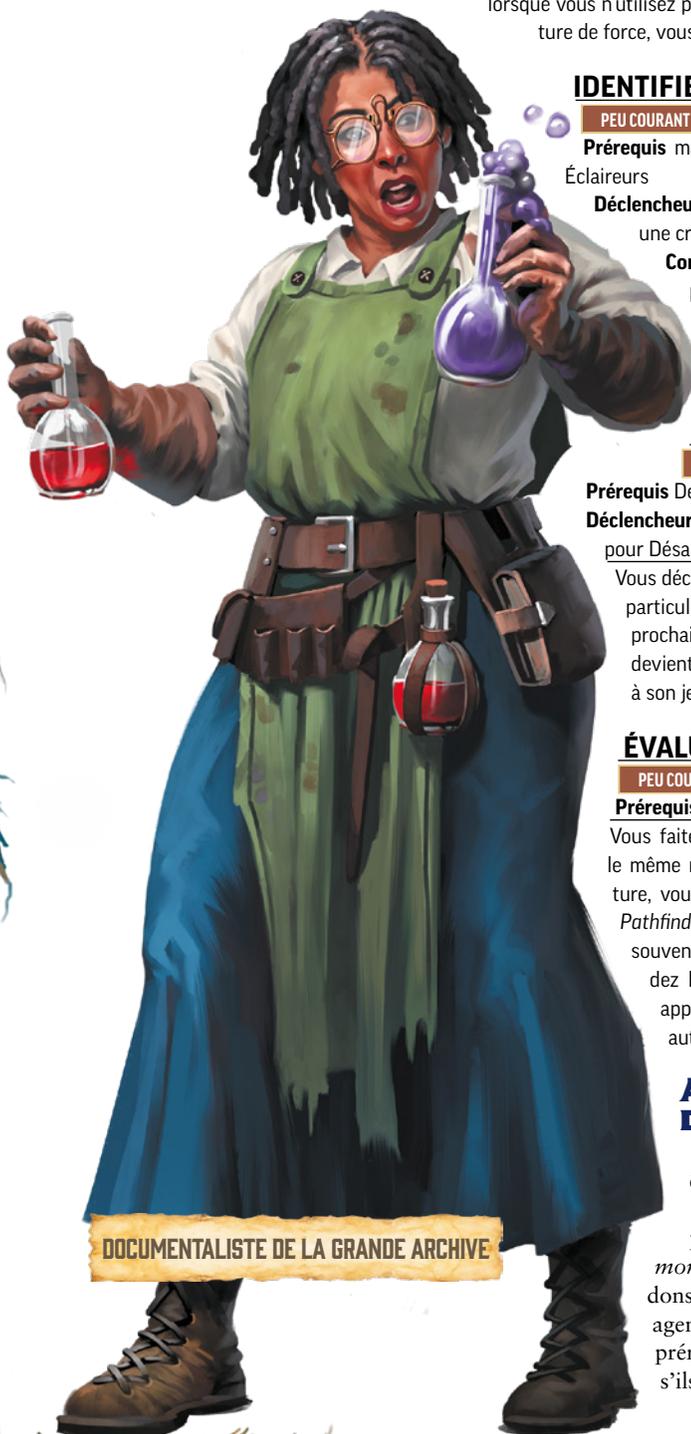
GLOSSAIRE ET INDEX

PERSONNAGES IMPORTANTS

Le Decemvirat : les identités de neuf des dix chefs de la Société restent un secret, tout comme leurs motivations et objectifs ultimes.

Kreighton Shaine : le Maître des Parchemins, un magicien elfe délaissé, a dédié sa vie à l'apprentissage et possède une réputation d'excentricité bien méritée.

Sorrina Westyr : la Maîtresse des Sorts est une prêtresse de Néthys et a retrouvé son poste après qu'une expérience étrange l'ait transformée d'humaine en oréade.



DOCUMENTALISTE DE LA GRANDE ARCHIVE

Activation sur ordre ; **Conditions.** La pièce est en lévitation au dessus d'un *guide* ; **Effet.** Vous transmettez un message de 25 mots ou moins à la pièce. Le message est répété avec votre voix la prochaine fois que la pièce lévite au dessus d'un *guide*. Une *pièce de l'Éclaireur* ne peut contenir qu'un seul message à la fois et elle ne le reproduira qu'une seule fois.

DONS DES AGENTS DES ÉCLAIREURS

Les dons d'archétype suivants peuvent être choisis par les personnages possédant l'archétype Agent des Éclaireurs (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 23).

ENTRÉE EN FORCE

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis expert en Athlétisme, Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Vous êtes entraîné à préserver la valeur archéologique du lieu dans lequel vous entrez. Vous ne subissez aucun malus pour Ouvrir de force des portes, des fenêtres ou n'importe quel contenant lorsque vous n'utilisez pas de pied-de-biche. Si vous obtenez un succès sur votre test d'Ouverture de force, vous obtenez un succès critique à la place.

IDENTIFIER UNE MENACE

DON 8

PEU COURANT ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis maître dans une compétence Se souvenir, Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Déclencheur. Votre premier tour d'une rencontre commence et vous pouvez voir une créature.

Conditions. Vous possédez un rang de maître dans une compétence qui permet d'identifier la créature déclencheuse.

Vous examinez rapidement la menace de façon à pouvoir partager vos informations avec votre équipe. Effectuez un test pour Vous souvenir contre la créature déclencheuse.

TOUT LE MONDE À TERRE!

DON 10

PEU COURANT ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Déclencheur. Vous échouez, mais sans obtenir un échec critique, à une tentative pour Désamorcer un dispositif sur un piège.

Vous déclenchez intentionnellement le piège, mais vous prenez des précautions particulières pour protéger vos alliés et vous-même contre ses effets. Pour les 2 prochains rounds, si le piège obtient un succès critique sur un jet d'attaque, il devient à la place un succès normal et si quiconque obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre le piège, il obtient à la place un échec normal.

ÉVALUATION APPROFONDIE

DON 12

PEU COURANT ARCHÉTYPE SECRET

Prérequis Dévouement de l'agent des Éclaireurs

Vous faites une tentative pour Vous souvenir d'une créature et le MJ utilise le même résultat secret contre le DD de Duperie ou de Discrétion de la créature, vous donnant les informations d'une Évaluation martiale (*Livre de base Pathfinder* p. 209). Il se peut que le degré de réussite de votre test pour Vous souvenir diffère de celui de votre test d'Évaluation martiale. Si vous possédez le don Évaluation martiale, vous gagnez les effets d'une Évaluation approfondie lorsque vous utilisez Se souvenir (comme avec le don Savoir automatique).

ARCHÉTYPES DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Les archétypes suivants sont peu courants, mais peuvent être choisis par les membres de la Société des Éclaireurs (voir page 106) pour de plus amples informations). Les personnages pouvant prendre l'archétype agent des Éclaireurs (*Guide du monde des prédictions perdues* 23) peuvent sélectionner un de ces dons de dévouement même s'ils n'ont pas trois dons de l'archétype agent des Éclaireurs et chacun de ces dons d'archétype remplit le prérequis spécial du Dévouement de l'agent des Éclaireurs même s'ils n'appartiennent pas à l'archétype agent des Éclaireurs.

MÂÎTRE-PARCHEMIN

Les membres qui s'associent à la branche des Parchemins de la Société des Éclaireurs sont d'ardents chercheurs de savoir, des experts en ésotérisme et maîtres de la richesse des connaissances à la disposition de la Société. En plus d'entretenir et d'étudier l'impressionnante collection de livres et d'artefacts de la Société, ces érudits sont toujours prêts à partir à l'aventure si elle permet d'ajouter des éléments aux archives des Éclaireurs. Ils sont extrêmement fiers de leur méticuleuse capacité à observer, effectuer des recherches et cataloguer créatures et événements. Les membres du Parchemin privilégient le savoir et la préparation plutôt que la force et la ruse et travaillent donc au perfectionnement de leurs compétences intellectuelles. En tant que Maître-parchemin, vous êtes un membre d'élite de cette branche de la Société.

DÉVOUEMENT DU MÂÎTRE-PARCHEMIN

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis expert dans une compétence de Connaissance, membre de la Société des Éclaireurs et affilié à l'École des Parchemins.

Votre expérience dans la tenue de chroniques narrant aventures et découvertes vous confère une mémoire et un discernement accrus. Pendant les 24 heures qui suivent l'apprentissage d'un fait d'importance (comme le nom d'un PNJ que vous avez rencontré, les détails de la préparation de votre mission ou toute autre information similaire) vous pouvez vous en souvenir sans faire de test, même si cela ne vous permet pas de mémoriser de longues lignes de textes ou de nombres. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +2 pour vous souvenir de détails qui sont apparus avant cette aventure, même si cela fait plus que 24 heures.

Si vous possédez le don Rappports détaillés (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 23) et que vous possédez la maîtrise expert dans la compétence que vous utilisez pour Vous souvenir, votre bonus de circonstances pour Vous souvenir de créatures à l'aide de ce don passe à +4.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype Maître-parchemin.

PERCER LES MYSTÈRES

DON 8

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis maître dans une compétence pour Déchiffrer un texte, Dévouement du Maître-parchemin (voir ci-dessus)

Vous êtes capable de comprendre rapidement la véritable signification des textes et même lorsque vous êtes perdu et dans une impasse, vous ne vous découragez pas et poursuivez vos essais pour aller au fond des choses. Lorsque vous Déchiffrez un texte, cela ne vous prend que la moitié du temps habituel (réduisant la durée de 1 min par page à 30 s par page) et, si vous échouez, vous ne subissez pas le malus de circonstances de -2 habituel à vos tests pour déchiffrer ce texte.

TRAQUEUR DE CONNAISSANCES

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître-parchemin (voir ci-dessus)

Vous voyez ce que les autres ne voient pas et vous avez développé des astuces magiques pour découvrir une vérité cachée. Vous pouvez lancer *compréhension des langues*, *restaurer les sens* et *détection de l'invisibilité* comme sorts innés, chacun une fois par jour. Si vous pouviez déjà lancer des sorts, ces sorts sont de la même tradition. Sinon, ce sont des sorts arcaniques, vous utilisez votre Intelligence comme caractéristique d'incantation et vous devenez qualifié pour les jets d'attaque de sort et le DD des sorts arcaniques.

SOURCE DE CONNAISSANCE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître-parchemin (voir ci-dessus)

Votre expérience, ou vos études approfondies, vous ont accordé la maîtrise de nombreux sujets. Lorsque vous avez connaissance d'un sujet, c'est dans ses moindres détails. Lorsque vous réussissez un test pour Vous souvenir, vous obtenez des informations ou du contexte additionnels. Quand vous obtenez

PERSONNAGES IMPORTANTS

Marco Farabellus : le populaire et décontracté Maître des Épées transmet ce qu'il a appris en tant que commandant mercenaire aux recrues des Éclaireurs afin qu'elles survivent aux dangers auxquels elles feront face sur le terrain.

Ambrus Valsin : L'intendant de la Grande Loge n'hésite pas à assigner des missions pénibles en guise de punition aux agents des Éclaireurs qui l'irritent ou lui donnent plus de travail.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

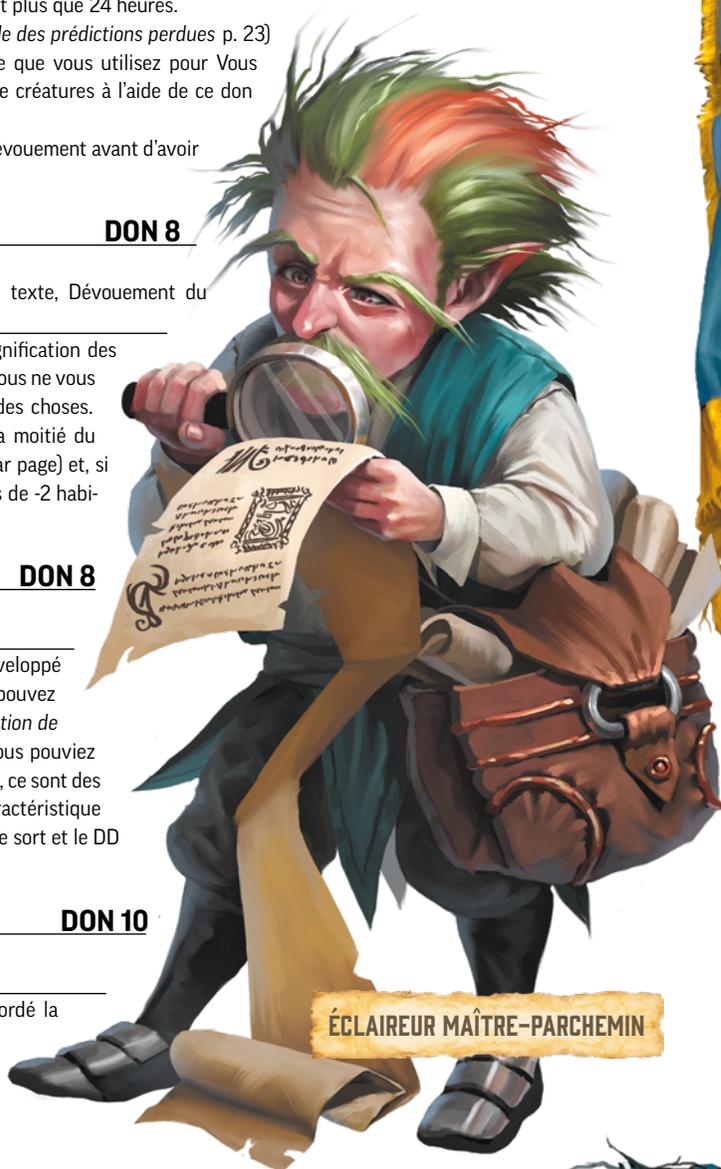
NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PNJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



ÉCLAIREUR MÂÎTRE-PARCHEMIN

ACCROCHES D'AVENTURES

Troubles dans les rangs : un capitaine-aventurier réputé a disparu et les PJ découvrent des signes de trahison lorsqu'ils tentent de retrouver sa trace.

À contrecœur : les PJ, qui sont à la recherche d'une ruine depuis longtemps disparue, découvrent qu'une créature excentrique connaît son emplacement. Il va juste falloir la convaincre de partager ce qu'elle sait.

un succès critique à un test pour Vous souvenir, vous pouvez obtenir encore plus d'informations ou de contexte supplémentaires qu'à l'accoutumée, à l'appréciation du MJ.

MAÎTRE DES SORTILÈGES

Ceux qui s'entraînent sous l'enseignement du Maître de l'école des Sorts s'intéressent à tout ce qui a lien avec la magie. Même si tous les membres de l'École des Sorts ne sont pas des incantateurs, ceux qui souhaitent devenir des Maîtres des sortilèges du plus haut rang et ainsi obtenir une influence prépondérante possèdent au moins quelques capacités incantatoires.

DÉVOUEMENT DU MAÎTRE DES SORTILÈGES

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Intelligence, Sagesse ou Charisme 14 ; capacité à lancer des sorts focalisés ; membre de la Société des Éclaireurs affilié à l'École des Sorts.

En tant que Maître des sortilèges, vous êtes adepte de l'identification de la magie. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 lorsque vous Identifiez la magie avec une compétence dans laquelle vous êtes qualifié ou mieux. Si vous possédez le don Bricoleur de résonance de guide (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 23), vous pouvez changer le tour de magie que vous choisissez pour ce don chaque jour lors de vos préparatifs quotidiens.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas gagné deux autres dons de l'archétype Maître des sortilèges.

INCANTATEUR FURTIF

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître des sortilèges (voir ci-dessus)

Vous avez appris qu'il peut être utile pour un Éclaireur de lancer des sorts sans se faire repérer. Vous gagnez le don de classe de magicien Sort dissimulé (*Livre de base Pathfinder* 162) même si dans ce cas, ce n'est pas un don de magicien. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Discrétion pour un Sort dissimulé ainsi qu'aux tests de Duperie pour dissimuler les composants verbaux.

INCANTATION SÉCURISÉE ↻

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître des sortilèges (voir ci-dessus), Incantation fiable

Déclencheur. Vous tentez un test nu pour une Incantation fiable mais ne l'avez pas encore effectué.

Vous renforcez soigneusement votre sort en le drapant d'un manteau d'énergie magique que vous avez préparé pour protéger votre incantation, augmentant vos chances de préserver le sort. Vous réduisez le DD du test nu de l'Incantation fiable qui passe de 15 à 10.

RÉSILIENCE DU MAÎTRE DES SORTILÈGES

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître des sortilèges (voir ci-dessus)

Vous avez tant d'expérience avec un type de magie dangereuse que vous y êtes plus résistant. Choisissez une tradition magique (arcanique, divine, occulte, primordiale). Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets possédant le trait de cette tradition et une résistance de 5 contre tous les dégâts des sorts et des effets possédant le trait de cette tradition. L'effet doit avoir été lancé ou créé avec cette tradition et non se contenter d'être sur la liste de sorts de cette tradition.

ABSORPTION DE SORT ↻

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître des sortilèges (voir ci-dessus), répertoire de sorts ou capacité à préparer des sorts.

Fréquence une fois toutes les 10 min

Déclencheur. Vous obtenez un succès critique sur un jet de sauvegarde contre le sort d'un adversaire et ce sort est d'un niveau que vous pouvez normalement lancer.

Vous absorbez le sort et le stockez dans votre corps. Si vous êtes un incantateur spontané, vous pouvez lancer le sort déclencheur une fois au cours des 10 min qui suivent, même s'il n'appartient pas à votre liste de sort et ce, comme s'il se trouvait dans votre répertoire. Si vous êtes un incantateur préparé, vous pouvez remplacer un de vos sorts préparés de même niveau par le sort absorbé, mais vous devez lancer le sort absorbé dans les 10 min, où votre emplacement de sort est perdu pour la journée. Vous lancez le sort au même niveau que le sort que vous

ÉCLAIREUR MAÎTRE DES SORTILÈGES

avez absorbé, mais ce sort est de votre tradition magique et utilise votre DD de sort, votre jet d'attaque de sort et vos autres statistiques pour en déterminer les effets.

MAÎTRE ÉPÉISTE

Même si le but ultime de la Société des Éclaireurs est d'apprendre, la connaissance ne peut pas être partagée si ceux qui la découvrent ne reviennent pas vivants. Le Maître des Épées enseigne à ses recrues comment survivre, comment défendre les autres Éclaireurs et comment vaincre les ennemis de la Société. Le maître épéiste est l'incarnation de ces compétences, se consacrant sur l'aspect pratique en faisant fi des idéaux ou des méthodes qui l'empêcheraient de surmonter les défis qui se présentent.

DÉVOUEMENT DU MAÎTRE ÉPÉISTE

DON 6

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Force, Dextérité ou Constitution 14 ; membre de la Société des Éclaireurs affilié à l'École des Épées

Votre entraînement avec les Épées vous a appris à ne jamais lâcher votre arme. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre DD de Réflexes lorsqu'un ennemi tente de vous Désarmer. Si vous possédez le don Collaboration avisée (*Guide du monde des prédictions perdues* p 23) et que vous obtenez un succès critique sur un test pour Aider un allié sur son jet d'attaque ou sur un test de compétence, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 de Collaboration avisée (à la place de +1) la première fois que vous tentez un jet d'attaque ou un test de compétence où ce bonus peut s'appliquer.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas gagné deux autres dons de l'archétype Maître épéiste.

FRAPPE HARCELANTE

DON 10

ARCHÉTYPE ATTAQUE PERSÉVÉRER

Prérequis Dévouement du Maître épéiste (voir ci-dessus)

Votre attaque empêche un ennemi de poursuivre vos alliés. Effectuez une Frappe de corps à corps et ajoutez les effets suivants en plus des effets normaux de la Frappe.

Succès critique. La cible subit un malus de statut de -4,5 m à ses Vitesses jusqu'au début de votre prochain tour.

Succès. La cible subit un malus de statut de -3 m à ses Vitesses jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec. La cible subit un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses jusqu'au début de votre prochain tour.

ENDOSSER LA CATASTROPHE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître épéiste (voir ci-dessus)

Déclencheur. Un ennemi obtient un succès critique pour une Frappe contre un allié adjacent.

Vous êtes entraîné à protéger vos alliés en redirigeant les pires attaques sur vous. L'ennemi ne double pas les dégâts de la Frappe déclencheuse, mais inflige des dégâts normaux à votre allié et à vous-même. Vous subissez tous les deux les effets qui peuvent se produire suite à un coup infligeant des dégâts, comme le poison, mais aucun de vous deux n'est sujet aux effets qui se produiraient normalement en cas de coup critique.

PORTE DE LA MORT

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du Maître épéiste (voir ci-dessus)

Fréquence une fois toutes les 10 min

Déclencheur. Vous subissez des dégâts qui devraient vous réduire à 0 point de vie.

Vous continuez à vous battre alors que les autres tomberaient. Juste avant de subir les dégâts déclencheurs, vous gagnez un nombre de points de vie égal à deux fois votre niveau. S'il vous reste des points de vie après avoir gagné ces points de vie temporaires, vous n'êtes pas inconscient et ne subissez pas non plus les effets d'une réduction à 0 point de vie. Les points de vie temporaires restant après que les dégâts ont été appliqués persistent jusqu'à 4 rounds.

ACCROCHES D'AVENTURES

Chasse au serpent : les PJ sont sur les traces de mercenaires du Consortium de l'Aspis qui ont dérobé un volume des *Chroniques des Éclaireurs* détaillant l'endroit où se trouve un artefact dangereux, dans les ruines englouties de l'ancien Azlant.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

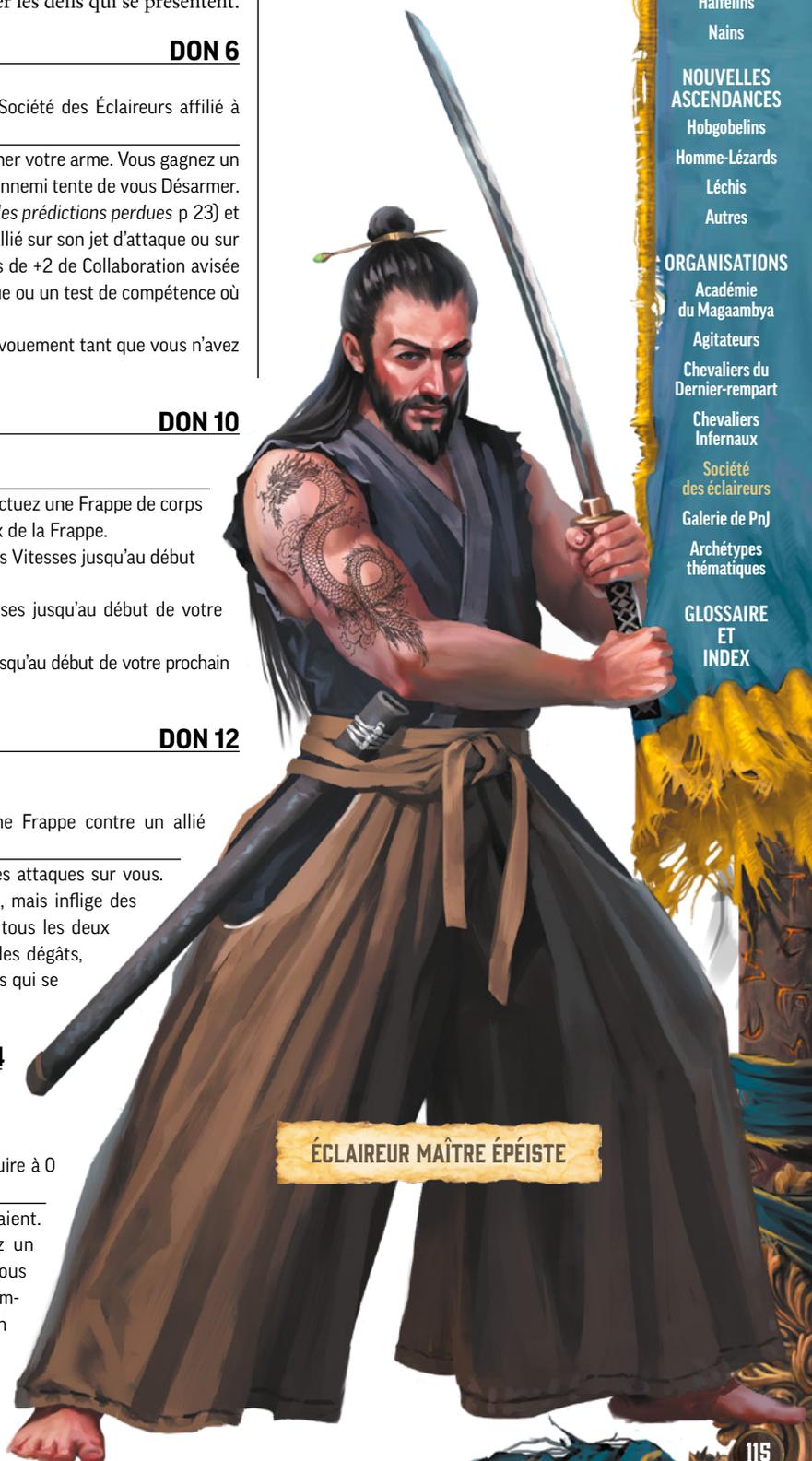
NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



ÉCLAIREUR MAÎTRE ÉPÉISTE



GALERIE DE PNJ

Cette section vous propose des blocs de statistiques pour les membres des cinq organisations présentées dans cet ouvrage. Chaque article contient deux PNJ que vous pouvez utiliser en jeu en tant que MJ, l'un représentant un membre de bas rang, l'autre un membre de rang supérieur. Ils s'accompagnent d'un peu de contexte pour vous aider à leur donner vie. Ces personnages, quel que soit leur rang, sont des représentants typiques et génériques de leur organisation. Si vous voulez utiliser des personnages spécifiques haut gradés ou récurrents, nous vous conseillons de créer un PNJ unique doté de ses propres pouvoirs, histoire, traits et statistiques. En revanche, si vous avez rapidement besoin d'un personnage unique, chaque PNJ s'accompagne d'une histoire et d'une personnalité appropriées à l'organisation qu'il représente. S'il vous faut un personnage tout prêt, ces historiques vous aideront et guideront vos choix tactiques et de roleplay lorsque vous incarnerez ces PNJ.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Même avec ces statistiques de PNJ, ce pourrait être un défi que de donner vie à tout l'éventail d'une organisation majeure, car vous aurez besoin de nombreux membres de

niveaux et de rangs différents. La dernière partie de cette section vous propose donc des archétypes thématiques applicables au bloc de statistiques d'une créature ou d'un PNJ existant, afin qu'il s'adapte à votre rencontre ou votre histoire. Ces archétypes sont conçus pour fournir des pouvoirs et de l'équipement différents à une créature générique, de manière à lui donner la coloration requise pour une organisation donnée, sans avoir à créer un profil entier à partir de zéro.

Si vous désirez créer vos propres archétypes thématiques, vous pouvez prendre les ajustements présentés ici comme modèle, mais nous vous conseillons plutôt de créer entièrement votre créature ou PNJ lorsque vous en avez le temps et la possibilité. Ces archétypes vous donnent de quoi effectuer des modifications rapides et faciles, bien équilibrées, liant le personnage à l'organisation.

UTILISER LES ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Un archétype thématique apporte des changements ou un gain d'équipement, de compétences et de pouvoirs à la créature. Chaque archétype de ce livre présente brièvement l'organisation qu'il représente, puis fait quelques

recommandations sur la meilleure façon de jouer la créature concernée au niveau du roleplay.

TOUTE CRÉATURE

Cette entrée s'applique à toute créature bénéficiant de l'archétype thématique, peu importe son niveau. Si un archétype dit par exemple d'ajouter le trait loyal et de retirer le trait chaotique, cela modifie l'alignement chaotique mauvais d'une créature pour la rendre loyale mauvaise.

POUVOIRS

Après les modifications s'appliquant à toutes les créatures, l'archétype donne plusieurs entrées basées sur le niveau de la créature à laquelle il s'applique. Par exemple, une créature de niveau 5 reçoit le pouvoir noté dans l'entrée Niveau 1 ou plus et celui de l'entrée Niveau 4 ou plus. Toutes ces entrées sont cumulatives, il est donc possible qu'une créature gagne plusieurs pouvoirs ou changements, en fonction de son niveau. Lorsque vous appliquez un archétype thématique à une créature de haut niveau et qu'elle reçoit ainsi de nombreux pouvoirs supplémentaires, nous vous recommandons fortement de lui retirer l'un de ses pouvoirs originels pour compenser, surtout si les nouveaux lui sont très bénéfiques. L'archétype thématique peut même préciser que vous devez enlever des pouvoirs supplémentaires. Selon le niveau de la créature, vous pouvez à la place choisir d'augmenter son niveau de 1, en adaptant seulement les statistiques numériques en fonction et ajouter les pouvoirs de l'archétype sans rien retirer. Dans tous les cas, un archétype ajoute des pouvoirs basés sur le niveau final de la créature. Par exemple, si vous avez fait passer une créature de niveau 6 au niveau 7, ajusté ses valeurs numériques et ajouté un archétype, elle gagne les pouvoirs de l'entrée Niveau 7 ou plus. Si un archétype thématique donne un sort inné ou un pouvoir avec un DD à une créature, utilisez le DD adapté à son niveau.

COMPÉTENCES

Il arrive qu'un archétype indique une ou plusieurs compétences à ajouter à celles que la créature possède de base. Cette créature obtient cette compétence sous forme de compétence primaire ou secondaire, selon que le modificateur de caractéristique associé est bon ou mauvais. Prenons l'exemple d'une créature avec un modificateur de Dextérité de +5 qui gagne la compétence Acrobaties. Ce sera pour elle une compétence primaire, tandis que ce sera une compétence secondaire pour une créature dotée d'un modificateur de Dextérité de -1. Si la créature possède déjà la compétence, augmentez son bonus.

ÉQUIPEMENT

Si une créature obtient de nouvelles pièces d'équipement grâce à un archétype thématique, l'équipement ne modifie pas ses statistiques (à moins qu'il ne s'agisse d'une arme qui lui ajoute une nouvelle Frappe) même s'il le devrait. Par exemple, si une créature gagne l'archétype thématique de chevalier infernal et remplace son armure de cuir par un harnois des chevaliers infernaux, ce harnois ne modifie pas la CA de la créature (bien que cette créature augmente sa CA de 1 grâce à l'entrée Niveau 1 ou plus). Si vous le désirez, vous pouvez apporter des modifications en fonction du nouvel équipement, mais vous risquez alors de donner à la créature des avantages ou des désavantages qui ne sont pas prévus dans l'archétype.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES ET MONSTRES

Ces archétypes thématiques sont principalement conçus pour s'appliquer aux blocs de statistiques de PNJ existants, mais on peut facilement les appliquer à d'autres créatures. Cela peut vous aider à créer des PNJ uniques ou particulièrement intéressants, comme un minotaure membre de la Société des Éclaireurs ou un fantôme au service de la voie du Murmure. Lorsque vous utilisez ces archétypes, optez pour celui qui représente au mieux l'affiliation de la créature. Techniquement, quelqu'un peut très bien appartenir à plusieurs organisations, comme un chevalier infernal membre des Éclaireurs, mais nous vous déconseillons d'utiliser plus d'un archétype. Les archétypes s'accompagnant d'instructions mutuellement incompatibles ne devraient jamais être associés (par exemple un archétype exigeant d'ôter le trait chaotique pour ajouter le trait loyal ne peut fonctionner avec un autre exigeant d'ôter le trait loyal pour ajouter le trait chaotique).

MEMBRES MONSTRUEUX

Bien que l'univers de Golarion se concentre souvent sur les humains, des représentants de toutes les ascendances intelligentes peuvent rejoindre les rangs des organisations présentées ici et l'ont déjà fait. Voici une liste de créatures du *Bestiaire Pathfinder* adaptées aux archétypes de chaque organisation.

Seigneurs des épées aldoris : changelin (*Bestiaire* p. 49), ghaéle (*Bestiaire* p. 33), ours-garou (*Bestiaire* p. 173).

Consortium de l'Aspis : changelin (*Bestiaire* p. 49), tieffelin (*Bestiaire* p. 215), rat-garou (*Bestiaire* p. 171).

Réseau Campanule : gnome des profondeurs (*Bestiaire* p. 187), djinn (*Bestiaire* p. 181), satyre (*Bestiaire* p. 303), esprit follet (*Bestiaire* p. 156).

Chevaliers de l'aigle : aasimar (*Bestiaire* p. 216), dragon de cuivre (*Bestiaire* p. 121), ghaéle (*Bestiaire* p. 33), phénix (*Bestiaire* p. 278).

Agitateurs : dragon d'airain (*Bestiaire* p. 115), félide (*Bestiaire* p. 163), ghaéle (*Bestiaire* p. 33), pégase (*Bestiaire* p. 277), satyre (*Bestiaire* p. 303), esprit follet (*Bestiaire* p. 156), tengu (*Bestiaire* p. 316).

Chevaliers infernaux : centaure (*Bestiaire* p. 52), éfrit (*Bestiaire* p. 182), géant du feu (*Bestiaire* p. 176), hobgoblin (*Bestiaire* p. 219), shaitan (*Bestiaire* p. 182), méduse (*Bestiaire* p. 250).

Maisons de la Perfection : djinn (*Bestiaire* p. 181), éfrit (*Bestiaire* p. 182), jann (*Bestiaire* p. 180), marid (*Bestiaire* p. 183), shaitan (*Bestiaire* p. 182), géant de pierre (*Bestiaire* p. 174), tengu (*Bestiaire* p. 316), troll (*Bestiaire* p. 319).

Chevaliers du Dernier-Rempart : aasimar (*Bestiaire* p. 216), crépusculaire (*Bestiaire* p. 215), fantôme (*Bestiaire* p. 159), archon cornu (*Bestiaire* p. 26), pégase (*Bestiaire* p. 277), licorne (*Bestiaire* p. 241).

Lames du lion : doppelganger (*Bestiaire* p. 100), tieffelin (*Bestiaire* p. 215), tengu (*Bestiaire* p. 316).

Le Magaambya : arboréen (*Bestiaire* p. 24), félide (*Bestiaire* p. 163), naïade (*Bestiaire* p. 264), dryade (*Bestiaire* p. 263), homme-lézard (*Bestiaire* p. 221), léchi (*Bestiaire* p. 233).

Société des Éclaireurs : gnome des profondeurs (*Bestiaire* p. 187), jann (*Bestiaire* p. 180), géant de pierre (*Bestiaire* p. 174), homme-lézard (*Bestiaire* p. 221), léchi (*Bestiaire* p. 233).

Assassin des Mantes rouges : doppelganger (*Bestiaire* p. 100), rakshasa (*Bestiaire* p. 294), loup-garou (*Bestiaire* p. 172).

Voie du Murmure : dhampir (*Bestiaire* p. 81), fantôme (*Bestiaire* p. 159), chevalier sépulcre (*Bestiaire* p. 53), liche (*Bestiaire* p. 237), vampire (*Bestiaire* p. 322).

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

KAMOU ODHIAMBO

Kamou est issu d'une famille marchande qui s'est rendue dans de nombreuses villes de l'Étendue du Mwangi. Il a mis les itinéraires secrets et les alliances commerciales des siens à profit pour escorter ses compagnons au travers des étendues sauvages.

ADEPTE DU MAGAAMBYA

Qu'il s'agisse de cités entières sortant d'une boucle temporelle ou d'explosions magiques qui vaporisent la prison de Gibet, d'incroyables événements ont bouleversé l'Avistan au cours des dix dernières années. Ces merveilles aussi terrifiantes qu'époustouflantes ont inévitablement attiré l'attention de l'académie du Magaambya, le foyer des étudiants de la magie sous toutes ses formes. Des érudits, des émissaires et des espions ont créé des centres du Magaambya au nord, afin d'apprendre et d'apporter leur aide si possible au passage.

SCRIBE DE LA PLUIE

Ce demi-elfe au regard perçant porte des habits marqués par les intempéries, qui se fondent facilement dans un terrain naturel et un bâton de marche aux gravures élaborées.

Lorsqu'un groupe d'adeptes quitte le Magaambya pour étudier un phénomène, mener une mission diplomatique ou rendre visite à des érudits de terres lointaines, le scribe de la pluie leur sert souvent de guide. C'est un expert des déplacements dans les environnements difficiles qui aide ses compagnons à éviter les nombreux dangers qui guettent les voyageurs en mer Intérieure. Parmi les membres de l'académie, les scribes de la pluie font partie des voyageurs les plus aguerris et beaucoup ont conclu des alliances ou obtenu un droit de passage sur les terres qu'ils traversent.

Si le scribe ou ses compagnons se font attaquer en cours de voyage, le scribe se révèle un combattant compétent qui s'efforce de faire de son lien avec le monde naturel un excellent avantage au combat. Qu'il utilise la magie primordiale contre ses ennemis ou frappe, invisible, depuis les taillis, il veille à ce qu'aucun ennemi ne menace ses compagnons de voyage bien longtemps.

SCRIBE DE LA PLUIE

CRÉATURE 4

NB MOYENNE ELFE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +13 ; vision nocturne

Langues commun, druidique, mwangi

Compétences Acrobaties +9, Arcanes +7, Athlétisme +8, Nature +12, Discrétion +11, Survie +12

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +0

Objets arc long composite (20 flèches), armure de peau, cimenterre, parchemin de communication avec les animaux

CA 21 ; **Réf** +9, **Vig** +9, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre le poison

PV 54 ; **Résistances** poison 2

Vitesse 12 m (grâce à grande foulée)

Corps à Corps ♦ cimenterre, +9 (percutant, balayage), **Dégâts** 1d6+2 tranchants

À distance ♦ arc long composite, +10 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+1 perforants

Sorts primordiaux préparés DD 21, attaque +11; 2^e enchevêtrement, flèche acide, pattes d'araignée; 1^{er} bourrasque (×2), grande foulée (déjà lancé) ; **Tours de magie (2^e)** arc électrique, détection de la magie, entrave, lumière, repérage

Sorts d'ordre de druide 2 points de focalisation, DD 21 ; 2^e onde de tempête (Livre de base p. 389)

Démarche du caméléon ♦♦ (illusion, primordial, visuel) ; **Fréquence** 1/jour ; **Conditions**. Le scribe de la pluie doit se trouver sur un terrain naturel. **Effet**. Le scribe de la pluie modifie sa carnation et les teintes de son équipement pour se fondre dans son environnement. Il Est immédiatement furtif, même s'il est observé. Il doit terminer son déplacement en étant masqué ou derrière un abri pour rester caché ou non détecté.



MAGE DE LA TEMPÊTE SOLAIRE

Un masque de bois représentant une tête de léopard stoïque cache le visage de cette érudite. Les noms des membres de sa tribu sont brodés sur sa longue cape.

Les mages de la Tempête solaire sont les protecteurs choisis pour défendre l'académie du Magaambya et les terres avoisinantes. Depuis les cieux, ils guettent tout signe d'incursion en provenance de la jungle. Ils sont aussi réputés pour leur grande connaissance des forces magiques que pour les liens étroits qu'ils tissent avec leurs compagnons et nombre d'entre eux inscrivent les noms d'alliés importants sur leurs habits ou leur équipement, afin de se rappeler pourquoi ils doivent rester vigilants et dévoués à leur tâche. Grâce à la diligence et la puissance des mages de la Tempête solaire, aucun envahisseur n'a réussi à approcher à moins de 30 km de l'université qu'ils protègent.

Lorsqu'un mage de la Tempête solaire n'est pas occupé à défendre l'académie elle-même ou à accompagner des émissaires ou des enseignants vers de lointaines localités, il met à profit sa maîtrise des magies arcanique et primordiale pour surveiller la ville et les alentours, veillant à l'équilibre des puissances dans toute l'Étendue du Mwangi. Grâce à ces renseignements magiques, les mages anticipent souvent les menaces planant sur l'académie ou les villages voisins avant même qu'elles ne soient complètement formées et en approche.

En général, les mages de la Tempête solaire préfèrent mettre leurs ennemis hors de combat ou les neutraliser, ou faire appel à leurs compagnons Uzunjati quand il est possible de raisonner l'ennemi. Pourtant, ils n'hésitent pas à déchaîner une force létale contre les adversaires dangereux ou implacables. Ils s'envolent alors souvent pour faire pleuvoir sur eux la fureur des éléments. Comme les mages ont précédemment souffert des attaques des fidèles du seigneur démon Angazhan de la cité d'Usaro, ils ne tolèrent pas les démons.

MAGE DE LA TEMPÊTE SOLAIRE

CRÉATURE 11

NB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +18

Langues commun, mwangi

Compétences Acrobaties +18, Arcanes +23, Diplomatie +16, Intimidation +16, Connaissance du Magaambya +23, Médecine +19, Nature +21, Survie +21

For +0, Dex +4, Con +3, Int +5, Sag +3, Cha +1

Objets arbalète +1 (20 carreaux), vêtements d'explorateur +1, potion de guérison inférieure, masque du Magaambya, bâton d'abjuration

CA 28 ; Réf +20, Vig +19, Vol +21

PV 145

Vitesse 9 m

Corps à corps **◆** bâton d'abjuration, +16 (deux mains d8), Dégâts 1d4+2 contondants

À distance **◆** arbalète, +20 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), Dégâts 1d8+2 perforants

Sorts arcaniques préparés DD 30, attaque +20; **6° éclairs multiples, entraves végétales, forme élémentaire; 5° boule de feu, communication à distance, cône de froid, mur de pierre; 4° liberté de mouvement, mur de feu, porte dimensionnelle, vol; 3° lecture des pensées, lenteur, nuage nauséabond, rapidité; 2° brume de dissimulation, détection de l'invisibilité, endurance aux éléments, simulacre de vie; 1° bourrasque, création d'eau, pas rapide, serviteur invisible; Tours de magie (6°) détection de la magie, entrave, flamme, lumière, manipulation à distance**

Sorts d'école de magicien 2 points de focalisation, DD 30 ; **6° tempête élémentaire** (Livre de base p. 395), **trait de force** (Livre de base p. 396)

Masque lié **◆** **Fréquence** 1/jour ; **Déclencheur**. Le mage de la Tempête solaire n'a pas encore agi à son tour ; **Effet**. Le mage dépense le pouvoir stocké dans son objet lié, à savoir son masque. Cela lui permet de lancer un sort préparé dans la journée et déjà lancé sans dépenser d'emplacement de sort. Il doit tout de même lancer le sort et remplir ses autres conditions.

Sort éloigné **◆** (concentration, métamagie) Si la prochaine action que le mage de la Tempête solaire utilise consiste à lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée de sort, si la portée de base était « contact », elle passe à 9 m.

TAHENKOT

Forte tête jamais satisfaite, Tahenkot a toujours abordé ses études et ses ambitions avec la puissance d'un taureau enfonçant un mur. Elle est très fière de ses talents pour le vol magique et enseigne aux autres à voler selon ses standards particulièrement exigeants. Bien que certains trouvent son attitude rebutante, elle est consciente de sa valeur et refuse de se contenter de moins.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

VANTON FINCH

Vanton est un roublard élégant et téméraire qui se considère également comme un incorrigible romantique. Il ne rate jamais une occasion de se mettre en valeur pour des beaux yeux, même si cela lui attire des ennuis. Vanton veille à rester au fait de l'actualité en société et connaît au moins de nom toutes les pièces et chansons à la mode et, plus important, tous les sonnets d'amour. Bien que Vanton puisse passer pour un saltimbanque superficiel avec un ego surdimensionné, il peut se montrer redoutable au combat si sa vie est en jeu : il transforme les tours désinvoltes qu'il utilise lorsqu'il se produit en public en feintes mortelles et tactiques de combat déloyales.

AGITATEURS

Partout où l'on trouve des oppresseurs ou une opportunité pour d'audacieuses aventures, on trouve des Agitateurs qui courent après. Pour les PJ, les Agitateurs peuvent être des alliés qui soutiennent une juste rébellion ou luttent contre l'esclavage, ou bien des rivaux téméraires et amicaux (ou non) en quête du même trésor qu'eux. Le charmant vaurien présenté ici peut être un combattant de la liberté de bas niveau ou un faire-valoir pour les PJ ou bien être membre de l'équipage du capitaine corsaire de la page ci-contre. Le capitaine corsaire peut accepter de conduire les PJ dans les endroits les plus dangereux, être un allié intermittent qui vole à leur secours au moment où ils s'y attendent le moins, un explorateur rival ou un puissant et redoutable ennemi.

CHARMANT VAURIEN

Ce gnome séduisant arbore une coiffure impressionnante et un costume voyant qui attire l'œil.

La plupart des Agitateurs apprécient l'attention que leur valent leurs exploits, mais le charmant vaurien pousse cela à l'extrême. Il se vante souvent de leurs prouesses téméraires et tente d'échanger les récits de leurs aventures notoires contre un logement ou une boisson gratuite. Le vaurien ne voit pas ce qu'il y a de mal à s'octroyer le mérite des activités attribuées à son organisation, tant qu'il a peu de risques de voir les forces de l'ordre locales intervenir. Il a de grandes chances d'accepter les travaux de premier plan confiés aux Agitateurs, juste pour le plaisir de raconter plus tard ses périlleuses aventures.

Le charmant vaurien a un côté tout aussi théâtral au combat que dans la vie courante, passant souvent d'un adversaire à l'autre à la vitesse de l'éclair et les désorientant avec son escrime flamboyante. Si la bataille se déroule en sa faveur, il lance souvent des piques aux adversaires lourdauds ou des encouragements à ses alliés. Bien que le vaurien soit orgueilleux et apprécie la compétition, c'est avant tout un pragmatique qui n'hésitera pas à ajouter le récit d'une fuite habile à son répertoire s'il se trouve en mauvaise posture.

CHARMANT VAURIEN

CRÉATURE 4

CB PETITE GNOME HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision nocturne

Langues commun, gnomien, sylvestre

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +7, Duperie +11, Diplomatie +9, Intimidation +9, Médecine +9, Représentation +9, Société +7, Discrétion +10, Connaissance théâtrale +7, Vol +10

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +0, **Cha** +3

Objets arbalète de poing (20 carreaux), matraque, armure de cuir clouté

CA 21; **Réf** +13, **Vig** +9, **Vol** +9

PV 54

Refus d'avantage. Le charmant vaurien n'est pas pris au dépourvu face à des créatures qui sont cachées ou non détectées, qui le prennent en tenaille ou qui utilisent attaque surprise contre lui, si ces créatures sont de niveau 4 ou inférieur.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ épée courte, +12 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+6 perforants

Corps à corps ♦ matraque, +9 (agile, non létal), **Dégâts** 1d6+2 contondants

Distance ♦ arbalète de poing, +12 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Avancée et moulinsets ♦♦ Le charmant vaurien Marche rapidement deux fois. S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'un ennemi, il peut Feinter.

Attaque sournoise 2d6



CAPITAINE CORSAIRE

Une fine croûte de sel couvre la queue de pie de ce marin au regard d'acier ombragé par un tricorne.

Appelé pirate ou voleur par quelques individus dédaigneux, le capitaine corsaire dirige un équipage loyal qui sillonne les eaux de la mer Intérieure et au-delà. Il travaille pour son propre profit et sa propre réputation, mais il veille aussi à garder les voies marines vierges de toute marine cherchant à faire appliquer les lois terrestres sur les flots. Les tyrans et les esclavagistes sont ses cibles favorites et il a envoyé bien des colons avides et des trafiquants de chair par le fond après avoir libéré leur marchandise. Pourtant, il accepte souvent d'épargner ses prisonniers afin de les échanger contre une rançon et de propager les histoires des exploits des Agitateurs dans toute la région.

Les capitaines corsaires sont généralement le fer de lance lors de l'abordage. Beaucoup font appel à la versatile déesse Besmara pour prêter sa force à leur équipage lors du combat et sanctifier chaque abordage. Aussi à l'aise dans l'eau que sur le pont, le capitaine corsaire n'hésite pas à sauter à la mer pour poursuivre un adversaire ou sauver un camarade tombé par-dessus bord. Bien qu'il puisse naviguer sous un faux pavillon ou essayer de duper l'ennemi avant une bataille, il honore généralement les accords de reddition et veille à respecter sa parole, surtout lors de ses interactions avec les autres Agitateurs.

CAPITAINE CORSAIRE

CB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +21; *détection de l'invisibilité*

Langues aquatique, commun

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +17, Duperie +21, Religion +23, Connaissance de la navigation maritime +19, Vol +22

For +1, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +3

Objets chemise de mailles +1, arbalète +1 (100 carreaux), potion de guérison modérée (2), rapière de frappe +1, parchemin de délivrance de la peur

CA 30 ; **Réf** +20, **Vig** +19, **Vol** +23

PV 175

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ rapière, +21 (mortel 1d8, magique, désarmer), **Dégâts** 2d6+5 perforants

À distance ♦ arbalète, +21 (magique, facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8+5 perforants

Sorts divins préparés DD 30 ; **6°** barrière de lames, mise à mal (x4), répulsion ; **5°** contrôle de l'eau, détection de l'invisibilité (déjà lancé), souffle de vie ; **4°** liberté de mouvement, respiration aquatique (déjà lancé), silence ; **3°** cécité, dissipation de la magie ; **2°** lueurs féériques, marche sur l'eau, résistance à l'énergie ; **1°** bourrasque, bulle d'air, imprécation ; **Tours de magie (6°)** bouclier, contact glacial, détection de la magie, lumière, repérage

Sorts de domaine de prêtre 2 points de focalisation, DD 30 ; **6ème** déluge (Livre de base p. 400), raz-de-marée (Livre de base p. 405)

Sort éloigné ♦ (concentration, métamagie) Si la prochaine action que le capitaine corsaire utilise consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée de sort, si la portée de base était «contact», elle passe à 9 m.

Coûle ou nage ♦ (divin, eau, évocation) **Fréquence** 1/jour ; **Effet** Le capitaine corsaire exerce son influence sur un plan d'eau alentour. Pendant 1 min, si un allié situé dans un rayon de 18 m obtient un succès sur un test d'Athlétisme pour Nager, il obtient un succès critique à la place, tandis que si un ennemi dans un rayon de 18 m obtient un échec sur un tel test, il obtient à la place un échec critique. Pendant toute la durée de ce pouvoir, les ennemis du capitaine situés dans un rayon de 18 m traitent les eaux comme turbulentes (à moins qu'elles ne soient déjà plus agitées). Ils doivent donc réussir un test d'Athlétisme DD 20 pour Nager (ou contre le DD de l'eau s'il est plus élevé).

CRÉATURE 11



STELLA FANE

La capitaine Stella Fane a été victime d'une mutinerie née de l'avidité lorsqu'un groupe d'esclavagistes chélastiens a offert des pots-de-vin à tout son équipage, y compris son second. Personne ne sait comment elle a survécu. Certains murmurent qu'elle n'a pas réussi et que la Stella qui a repris la mer est en réalité un fantôme. Ces rumeurs sont fausses, mais Stella se garde bien de les corriger. Armée d'un nouveau bateau et d'un nouvel équipage, elle cherche vengeance contre ses anciens compagnons, les esclavagistes chélastiens et tous ceux qui oseront les aider.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier Empart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

AVILL RANSFORD

Lorsque la sœur d'Avill choisit la voie des croisés, il lui apporta tout son soutien et lut avec enthousiasme toutes les lettres qu'elle lui envoya pour lui parler de son entraînement et de ses études religieuses. La dernière missive qu'il reçut débordait de fierté : sa sœur lui annonçait qu'elle avait été assignée à Vigil. Quelques mois plus tard, Tar-Baphon détruisait la ville. Avill manie aujourd'hui l'épée à la place de sa sœur et en son honneur.



CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Bien que le Dernier-Rempart soit brisé et que ses dirigeants aient pris la fuite, le courage de ceux qui défendaient ses murailles étincelantes reste indéniable. On trouve les Chevaliers du Dernier-Rempart là où se déchaînent de grandes calamités, à escorter les civils et repousser les morts-vivants. Si les PJ s'aventurent dans une région en crise, ils ont de grandes chances d'y rencontrer des Chevaliers du Dernier-Rempart, que ces derniers forment un rempart pour défendre les innocents ou se faufilent dans des terres dévastées où même les plus braves éprouvent une crainte mortelle. À moins que les PJ ne soient maléfiques ou qu'ils servent sans le savoir les agents de Tar-Baphon, la voie du Murmure, ces chevaliers sont en général de précieux alliés en des royaumes où les visages amis se font rares. Le défenseur vertueux (voir plus loin) peut être membre d'une escouade de chevaliers ou un recruteur en quête de gens prêts à risquer leur vie pour sauver l'Avistan d'un terrible danger. Le reconquérant vétéran (page ci-contre) se rencontre au cœur du Pays des Tombes ou dans un autre royaume tout aussi condamné, où le moindre faux-pas entraîne la mort ou pire. Ces héros aussi rusés que vertueux peuvent demander de l'aide pour conduire des gens en sûreté, servir de guide en territoire inconnu ou fournir de précieux conseils et informations sur les dangereuses créatures ou les pièges redoutables que les PJ pourraient rencontrer.

DÉFENSEUR VERTUEUX

Avec son armure de plates patinée et son robuste bouclier, cette haute silhouette semble prête à affronter n'importe quel ennemi.

Même après la chute du Dernier-Rempart, nombre de gens consacrent encore leur vie à la lutte contre les armées et les complots du Tyran qui Murmure. Ils se font appeler les Sentinelles étincelantes et se considèrent comme un rempart contre l'influence du Tyran. Quand ces chevaliers ne sont pas occupés à rallier des troupes pour combattre leur ennemi juré ou à protéger des villages contre les incursions des morts-vivants, ils parcourent la mer Intérieure dans l'espoir de recruter d'autres âmes vertueuses prêtes à se battre contre les hordes de morts-vivants. Nombre de Sentinelles étincelantes sont au service de divinités bienveillantes, comme Iomédae et utilisent leurs pouvoirs divins contre leurs ennemis. Ces guerriers vertueux font passer la sécurité de leurs compagnons avant la leur et prennent souvent une position défensive pour protéger leurs alliés.

DÉFENSEUR VERTUEUX

CRÉATURE 4

LB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10

Langues commun, varisien

Compétences Diplomatie +12, Intimidation +11, Religion +9, Connaissance de la Croisade étincelante +8, Survie +9

For +4, **Dex** +0, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +3

Objets arc long composite (20 flèches), harnois, épée longue, bouclier en acier (Solidité 7, PV 30, SR 15)

CA 22 (24 avec le bouclier levé) ; **Réf** +6 (+9 contre les effets infligeant des dégâts), **Vig** +12, **Vol** +12

PV 70

Allié bouclier. Le bouclier du défenseur vertueux est plus résistant entre ses mains. Les statistiques de ce bouclier données précédemment en tiennent compte. Pour toute autre personne, c'est un bouclier en acier ordinaire.

Frappe punitive ➤ Le défenseur vertueux peut Faire un pas pour arriver à portée de son ennemi avant de faire une Frappe punitive au corps à corps.

Blocage au bouclier ➤

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ épée longue, +12 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+6 tranchants

À distance ♦ arc long composite, +8 (mortel 1d10, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+4 perforants

Sorts de dévotion de champion 1 point de focalisation, DD 19 ; 2° imposition des mains (Livre de base Pathfinder p. 387), voile de confiance (Livre de base Pathfinder p. 407)

RECONQUÉRANT VÉTÉRAN

Cette demi-orque grisonnante manie son arc long avec autant de naturel que s'il était une extension de son corps plutôt qu'une arme.

Lorsque le Dernier-Rempart tomba, nombre de Chevaliers d'Ozem se découragèrent et s'éparpillèrent, errant sans but dans les contrées sauvages de la mer Intérieure. Bien que les atroces événements ayant mené à la chute du Dernier-Rempart aient ébranlé leur foi dans la hiérarchie traditionnelle des Chevaliers, leur résolution à traquer tous les morts-vivants de Golarion s'en trouva raffermie. Ces Reconquêteurs écarlates considèrent toujours le Tyran qui Murmure comme leur principal ennemi, mais on les trouve dans la plupart des régions hantées du monde où ils vivent de ce qu'ils trouvent et traquent les morts sans repos.

Bien que le cœur des vétérans brûle encore d'héroïsme et de ferveur, ils ont assez vécu pour perdre le goût des récits parlant de bravoure chevaleresque et d'ultimes barouds. Ils ont appris la valeur de la prudence et affrontent l'ennemi de loin, en utilisant le terrain à leur avantage. Ils ripostent rapidement contre tout ennemi qui s'en prend à leurs alliés, car ils savent que des compagnons loyaux sont indispensables pour lutter contre les nombreuses horreurs du monde.

RECONQUÉRANT VÉTÉRAN

CRÉATURE 11

CB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE ORC

Perception +24 ; vision dans le noir, vision nocturne

Langues commun, orquien

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +19, Intimidation +15, Médecine +19, Nature +18, Religion +20, Survie +22

For +4, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +0

Objets épée bâtarde de frappe +1, cuirasse +1, arc long composite de frappe +1 (100 flèches), dague, potion de guérison inférieure

CA 29; **Réf** +23 (les succès de viennent des succès critiques),

Vig +20, **Vol** +19

PV 195

Vitesse 7,5m; ignore les effets des terrains difficiles non magiques.

Corps à corps ♦ épée bâtarde, +21 (magique, deux mains d12), **Dégâts** 2d8+8 tranchants

Corps à corps ♦ dague, +21 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+8 perforants

À distance ♦ arc long composite, +22 (mortel 1d10, magique, propulsif, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8+6 perforants

À distance ♦ dague, +21 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+8 perforants

Vengeance écarlate ♦; **Fréquence** 1/round ; **Conditions** Le reconquêteur vétérans manie une arme à distance avec un rechargement de 0. **Effet.** Le reconquêteur vétérans fait deux Frappes avec l'arme demandée contre une cible qui a attaqué sa personne ou l'un de ses alliés lors du dernier round (le malus d'attaques multiples s'applique normalement). Si les deux touchent la cible, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses.

Avantage naturel. On considère que le vétérans prend ses ennemis au dépourvu lorsqu'ils se trouvent sur un terrain difficile naturel ou sur un terrain difficile engendré par un piège artisanal.

Avantage vindicatif. Lorsque le vétérans attaque une créature qui s'en est prise à lui ou à l'un de ses alliés pendant le round précédent, son malus d'attaques multiples est de -3 ou -2 avec la dague.

Maîtrise martiale. Lorsque le vétérans réussit un coup critique contre une créature qui l'a attaqué ou a attaqué l'un de ses alliés au cours du dernier round, il applique l'effet de critique spécialisé de son arme.

RUTHAL RUGISSEFER

Les affrontements constants entre le Belkzen et le Dernier-Rempart donnèrent naissance à des préjugés de part et d'autre et Ruthal n'eut jamais une vie agréable, ni dans un pays ni dans l'autre. Pendant des années, elle vécut seule dans les étendues sauvages, en évitant les gens. Mais quand le Dernier-Rempart tomba, elle ne put faire comme si de rien n'était. Malgré ses sautes d'humeur et ses compétences sociales rouillées, elle a tout d'un ange pour ceux qu'elle sauve.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-Rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

MYRA FORGESANG

Myra se sentait déjà damnée avant même d'entendre parler des Chevaliers infernaux. Pour des raisons inconnues, son clan était tombé en disgrâce et avait été déchu de son véritable nom et chassé des montagnes des Cinq Rois avant sa naissance. Beaucoup de nains pensent que les Forgesang sont un clan maudit et il est vrai que bien des membres de sa famille ont connu un funeste destin. Abandonnée par les siens, Myra s'est tournée vers l'ordre du Portail, bien décidée à appeler des fiélons et pratiquer la magie noire pour faire régner l'ordre sur le monde et, peut-être, briser le sombre destin qui semble tenir sa famille en otage.

CHEVALIERS INFERNAUX

Persuadés que la loi doit primer sur tout, les Chevaliers infernaux sont généralement basés au Chéliax, mais ils se rendent dans tout Golarion pour faire appliquer leur idéal : l'ordre. À cause de ce point de vue extrêmement rigide et de cette intolérance envers tout désaccord, les PJ ont autant de chance de trouver des ennemis que des alliés parmi les Chevaliers. Un agent des Chevaliers infernaux de l'ordre des Chaînes peut tout aussi bien aider les PJ à arrêter un violent criminel que les pourchasser parce qu'ils ont enfreint une loi mineure injuste. L'écuyer des Chevaliers infernaux présenté ici peut être un impitoyable homme de main cherchant à écraser la rébellion de gens opprimés, un chasseur de monstres dévoué, un censeur de l'innovation artistique, un sauveur pour les victimes d'un enlèvement, un espion et un tortionnaire ou un croisé luttant loyalement contre les incursions démoniaques. Le paravicaire des Chevaliers infernaux, quant à lui, est un exemple absolu pour tout son ordre. Les PJ qui le rencontrent se retrouveront probablement au cœur d'événements capitaux.

ÉCUYER DES CHEVALIERS INFERNAUX

Cette naine menaçante porte une armure frappée du symbole de son ordre de Chevaliers infernaux et manie un puissant fléau.

Les écuyers forment la soldatesque des Chevaliers infernaux et le gros des troupes de la majorité des ordres. Quelles que soient les raisons qui les ont poussés à rejoindre leur organisation, ils partagent la volonté des chevaliers de faire régner la loi sur tout Golarion. Cette dévotion leur permet d'accomplir diverses missions, qu'il s'agisse de débusquer des bandits et des escrocs, d'emprisonner des contrebandiers et des acteurs du marché noir ou d'enquêter sur des rumeurs de sédition. Les villages frontaliers sont parfois heureux d'accueillir les Chevaliers infernaux car ils sont gage de sécurité, mais les libres penseurs et les historiens regimbent devant les restrictions qu'ils imposent sur la liberté de mouvement et d'expression.

Les écuyers ne sont pas encore des chevaliers à part entière, mais ce serait une grave erreur que de les sous-estimer. Une fois qu'un écuyer a reçu l'ordre de prendre position ou d'éliminer un ennemi, il obéit aveuglément. Au combat, il se jette volontiers au cœur de la mêlée où il se concentre sur les serviteurs de divinités chaotiques et ceux qu'ils repèrent en train d'user de tactiques sournoises.

ÉCUYER DES CHEVALIERS INFERNAUX

CRÉATURE 4

LN MOYENNE NAIN HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun, nain

Compétences Athlétisme +12, Connaissance des Enfers +8, Intimidation +10, Religion +10, Société +7

For +4, Dex +1, Con +3, Int +0, Sag +3, Cha +0

Objets arc long composite (20 flèches), armure de plates, fléau d'armes

CA 22 ; Réf +10, Vig +12, Vol +10 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur
PV 75 ; Résistances mental 5

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 6 m ; ignore 1,5 m de réduction de vitesse due à la surcharge

Corps à corps ✦ fléau d'armes, +13 (balayage, croc-en-jambe, désarmer), Dégâts 1d10+6 contondants

À distance ✦ arc long composite, +10 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), Dégâts 1d8+4 perforants

Maîtrise martiale (fléau) Lorsque l'écuyer des Chevaliers infernaux réussit un coup critique avec un fléau d'armes, sa cible est projetée à terre.



PARAVICAIRE DES CHEVALIERS INFERNAUX

Cette silhouette au visage couvert d'un heaume menaçant et au corps caparaçonné d'une armure de plates ornementée dégage une puissante aura d'autorité.

Chaque ordre de Chevaliers infernaux est placé sous la direction d'un puissant paravicaire, un général chargé de décider des tactiques de l'ordre et de gérer ses ressources. Au sein de l'ordre, sa parole fait loi et tous ses membres, du plus petit page au chevalier le plus expérimenté, suivent ses directives avec une dévotion inébranlable. Les paravicaire estiment que leur propre dévotion aux édits de leur ordre doit être un exemple pour les autres membres et sont donc aussi exigeants envers eux-mêmes qu'envers leurs subalternes. Même s'ils y font peu appel, les paravicaire peuvent utiliser leurs pouvoirs infernaux considérables pour renforcer leur position au sein de la hiérarchie des Chevaliers infernaux.

Au combat, ils commandent directement les troupes de chevaliers et d'écuyers. Les paravicaire sont des militaires expérimentés qui préfèrent prendre des décisions tactiques calculées plutôt que de se livrer à des manœuvres impulsives risquées susceptibles de laisser leurs forces à découvert. S'ils doivent se battre, ils tirent parti de leurs capacités pour démoraliser leurs adversaires et obliger leurs ennemis à se rallier à eux ou fuir le champ de bataille.

PARAVICAIRE DES CHEVALIERS INFERNAUX CRÉATURE 11

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +20

Langues commun, infernal

Compétences Arcanes +16, Duperie +21, Intimidation +23, Religion +21, Société +16

For +4, Dex +2, Con +2, Int +0, Sag +3, Cha +5

Objets arbalète de frappe +1 (20 carreaux), potion de guérison inférieure, harnois des chevaliers infernaux +1 (p. 100), morgenstern de frappe +1

CA 30 ; Réf +19, Vig +19, Vol +24

PV 145

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ morgenstern, +21 (magique, polyvalent P),

Dégâts 2d6+8 contondants

À distance ♦ arbalète, +19 (magique, facteur de portée 36 m, rechargement 1), Dégâts 2d8+4 perforants

Sorts spontanés divins DD 30, attaque +20; 6° (3 emplacements) convocation de fiélon, coup spirituel, manque de foi, ravages magiques, vision lucide; 5° (4 emplacements) bannissement, convocation de fiélon, désespoir foudroyant, guérison, injonction; 4° (4 emplacements) ancre dimensionnelle, détection du mensonge, marche dans les airs, suggestion; 3° (4 emplacements) cécité, discours captivant, manque de foi, terreur; 2° (4 emplacements) détection de l'alignement, lueurs féériques, sphère de feu, vision dans le noir; 1° (4 emplacements) charme, imprécation, injonction, rayon affaiblissant; Tours de magie (6°) bouclier, détection de la magie, flammes, lumière, sceau d'interdiction, symbole

Sorts de lignage d'ensorceleur 3 points de focalisation, DD 30 ; 6° édit diabolique (Livre de base Pathfinder p. 391), étreinte de la fosse (Livre de base Pathfinder p. 392), volute de feu infernal (Livre de base Pathfinder p. 394)

Incantation fiable. Si une réaction devrait interrompre l'incantation du paravicaire, il peut tenter un test nu DD 15. Sur un succès, l'action n'est pas interrompue.

Obéissance universelle ♦ (divin, manipulation) Si la prochaine action du paravicaire consiste à lancer un sort d'ensorceleur doté du trait linguistique, ce sort affecte la cible comme si elle et le paravicaire parlaient une même langue. La cible doit disposer d'un langage.

SERGIA NOVELLIA

Tous les Chevaliers infernaux sont poussés par le besoin de se battre pour faire régner l'ordre, mais cette lutte a un côté bien plus personnel pour Sergia Novellia. Alors qu'elle était encore jeune écuyer, ses compagnons et elle passèrent accidentellement à travers un portail menant au plan de l'ombre et y subirent les cruelles attentions des velstracs. Sergia fut finalement sauvée par deux invocateurs d'ombres nidalais, mais elle conserva des cicatrices sur le corps et l'âme. Elle dissimule à présent ses traits derrière une armure terrifiante, bien qu'elle apprécie en réalité l'apparence repoussante qu'elle lui donne. Sergia sert le rigoureux Ordre du Dieu griffu pour renforcer le contrôle strict qu'elle exerce sur la société et elle-même.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

SIORA QINNOVE

Héritière de deux riches familles, Siora a grandi habituée à avoir tout ce qu'elle voulait. Mais elle se passionna pour l'archéologie et l'examen de tous les creux et bosses d'artefacts inconnus. Comme les cités perdues sont difficiles à trouver et abritent souvent des choses que l'argent ne peut pas acheter, Siora a rejoint la Société des Éclaireurs, équipée de tout le matériel onéreux susceptible de s'avérer utile.

SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

La Société des Éclaireurs est une organisation aussi vaste qu'influente qui cherche à apprendre et partager ses connaissances avec autrui. On trouve donc ses membres partout, même dans les endroits les plus improbables. Les PJ membres de la Société des Éclaireurs peuvent accompagner un agent de terrain (voir plus bas) ou obtenir de nouvelles missions de la part d'un capitaine-aventurier (page ci-contre).

AGENT DE TERRAIN DES ÉCLAIREURS

Les habits de cette demi-elfe semblent adaptés à tout type de voyage et elle a l'air parée à toute éventualité.

Les agents de terrain suivent tous leur propre voie pour rejoindre la Société des Éclaireurs et continuent à suivre chacun sa route une fois partis pour leur première expédition. Les dangereuses missions de la Société nécessitent toutes sortes d'aventuriers, des combattants aguerris aux explorateurs de ruines en passant par les experts en matière d'occulte. Certains agents de terrains se spécialisent beaucoup et tiennent un rôle unique dans un groupe d'Éclaireurs, tandis que d'autres s'efforcent d'être des plus polyvalents.

Cette agente de terrain cherche le frisson de la découverte que procurent les trésors perdus des ruines de la mer Intérieure. Elle part en reconnaissance pour son équipe, à l'affût des ennemis, des pièges et autres dangers. En combat, elle se montre prudente et pragmatique, préférant rester mobile et hors de vue. Lorsque la victoire est certaine, elle se glisse sournoisement pour porter le coup de grâce.

AGENT DE TERRAIN DES ÉCLAIREURS

CRÉATURE 4

N MOYENNE | ELFE | HUMAIN | HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision nocturne, dénicheur de pièges

Langues commun, elfique

Compétences Acrobaties +12, Arcanes +8, Athlétisme +6, Duperie +6, Diplomatie +6, Connaissance de la Société des Éclaireurs +11, Discrétion +12, Survie +8, Vol +10
For +0, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets élixir de compréhension, potion de guérison mineure, élixir d'infiltration, rapière, arc court (20 flèches), armure de cuir clouté, outils de voleur

Avertissement de l'éclaireur ➤ **Déclencheur**. L'agent de terrain est sur le point de faire un test de Perception pour déterminer l'initiative. **Effet**. L'agent de terrain avertit visuellement ou audiblement ses alliés d'un danger imminent. Ce pouvoir gagne le trait audible si l'avertissement est audible ou le trait visuel s'il est visuel. Tout allié en mesure d'entendre l'agent (pour un avertissement audible) ou de le voir (pour un avertissement visuel) gagne un bonus de circonstances de +1 au jet d'initiative.

CA 21 (22 contre les pièges) ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +11 ; bonus de circonstances de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les pièges

PV 60

Refus d'avantage. L'agent de terrain n'est pas pris au dépourvu face à des créatures qui sont cachées ou non détectées, qui le prennent en tenaille ou qui utilisent attaque surprise contre lui, si ces créatures sont de niveau 4 ou inférieur.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ rapière, +12 (mortel 1d8, désarmer), **Dégâts** 1d6+6 perforants

À distance ❖ arc court, +12 (mortel d10, facteur de portée 18 m, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Mobilité. Quand l'agent de terrain Marche rapidement pour se déplacer de la moitié de sa Vitesse ou moins, ce déplacement ne déclenche pas de réaction.

Attaque sournoise 2d6

Attaque surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par l'agent de terrain.

Dénicheur de pièges. L'intuition de l'agent de terrain l'avertit des dangers et de la présence de pièges. Il gagne un bonus de circonstances de +1 aux tests de Perception pour trouver des pièges, à la CA contre les attaques des pièges et aux jets de sauvegarde contre les pièges. Même s'il n'est pas en train de Fouiller, il fait un test pour trouver des pièges. Il peut désactiver des pièges qui nécessitent un rang de maîtrise de maître en Vol.

CAPITAINE-AVENTURIER DES ÉCLAIREURS

L'armure couverte de bernicles de ce nain laisse deviner un millier d'histoires passionnantes.

Les capitaines-aventuriers de la Société des Éclaireurs grimpent les échelons de leur organisation en suivant chacun un chemin unique. Le moindre d'entre eux a surmonté de nombreux défis et a d'innombrables histoires à raconter (et autant de cicatrices). Chaque capitaine-aventurier gère une demeure quelque part en mer Intérieure. Là, les agents des Éclaireurs peuvent se reposer, partager leurs histoires et partir pour de nouvelles missions. Le capitaine-aventurier leur assigne lui-même ces missions et peut puiser dans les imposantes ressources de la Société (ainsi que dans celles de ses éventuels alliés locaux) pour assurer le succès des dites missions.

Ce capitaine-aventurier possède une demeure qui sert aussi de taverne. Il a rejoint la Société car il adorait les histoires épiques et il les partage volontiers avec toute personne intéressée. Les agents de terrain opportunistes peuvent obtenir les faveurs du capitaine-aventurier en lui ramenant de précieux alcools uniques. Le capitaine-aventurier espère un jour publier sa propre Chronique des Éclaireurs.

CAPITAINE-AVENTURIER DES ÉCLAIREURS

CRÉATURE 11

NB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +20

Langues commun, nain

Compétences Connaissance des alcools +20, Connaissance bardique +16, Diplomatie +21, Occultisme +16, Représentation +19

For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +4

Objets *arc long composite* +1, *armure de plates* +1, *bouclier renforcé mineur* (Solidité 8, PV 64, SR 32), *marteau de guerre de frappe* +1, *guide*

CA 32 (34 avec le bouclier levé) ; **Réf** +18, **Vig** +22 (un succès est à la place un succès critique), **Vol** +19
PV 195

Inébranlable. Chaque fois que le capitaine-aventurier obtient l'état effrayé, réduisez son intensité de 1.

Attaque d'opportunité ↻

Blocage au bouclier ↻

Vitesse 6 m

Corps à corps ↻ *marteau de guerre*, +24 (magique, pousser),

Dégâts 2d8+11 contondants

À distance ↻ *arc long composite*, +20 (mortel 1d10, magique, facteur de portée 30 m, volée 9 m),

Dégâts 2d8+8 perforants

Sorts occultes spontanés DD 27 ; **Tours de magie (3^e)** *détection de la magie, inspiration talentueuse, inspiration vaillante, lecture de l'aura*

Connaissance bardique. Le capitaine-aventurier peut se souvenir de n'importe quel sujet avec la compétence Connaissance bardique.

Maîtrise martiale (marteau). Le capitaine-aventurier a passé des heures à s'entraîner avec un marteau. Il a accès à l'effet de critique spécialisé de tous les marteaux simples et de guerre.

Protection du paragon ↻ (posture)

Tant que le capitaine-aventurier adopte cette posture et manie un bouclier, ce dernier est toujours levé.



GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Les modifications suivantes vous permettent, en tant que MJ, de créer des créatures et des PNJ appartenant à des organisations spécifiques. Pour rappel, lorsque vous ajoutez un archétype thématique à un niveau supérieur accordant plusieurs pouvoirs, nous vous recommandons fortement de retirer un ou plusieurs pouvoirs originels de la créature pour compenser ou bien augmenter son niveau de 1 et ajuster ses valeurs numériques en fonction, pour ajouter les pouvoirs d'archétype sans en enlever d'autres. Dans tous les cas, un archétype ajoute des pouvoirs basés sur le niveau final de la créature. Par exemple, si vous avez fait passer une créature de niveau 6 au niveau 7, ajusté ses valeurs numériques et ajouté un archétype, elle gagne les pouvoirs de l'entrée Niveau 7 ou plus.

ACADÉMIE DU MAGAAMBYA

Le Magaambya est une académie consacrée à l'étude de la magie. Ses membres sont connus pour leur manière unique de combiner les traditions magiques.

Toute créature. Ajoutez le trait bon. Retirez le trait mauvais.

Niveau 1 ou plus. La créature peut lancer *détection de la magie* et *symbole* comme des tours de magie innés. Choisissez si ces tours de magie sont arcaniques ou primordiaux lorsque vous appliquez l'archétype.

Niveau 4 ou plus. Ajoutez Arcanes et Nature aux compétences de la créature. Elle gagne aussi le don de compétence Reconnaître des sorts.

Niveau 7 ou plus. La créature gagne soit *invisibilité* au niveau 2 comme sort arcanique inné, soit *enchevêtrement* au niveau 2 comme sort primordial inné. Elle peut lancer le sort choisi une fois par jour.

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le don de magicien Incantation accélérée.

Niveau 17 ou plus. La créature peut lancer *vision lucide* au niveau 7 comme un sort arcanique inné et *éclairs multiples* au niveau 7 comme sort primordial inné, chacun une fois par jour.

AGITATEURS

Les Agitateurs sont d'ordinaire des libérateurs rebelles ou des casse-cou vantards. Ils cherchent à attirer l'attention sur eux.

Toute créature. Ajoutez le trait chaotique. Retirez le trait loyal.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Acrobaties et Athlétisme aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. Augmentez la Vitesse de la créature de 1,5 m.

Niveau 7 ou plus. Ajoutez Duperie, Diplomatie ou Intimidation aux compétences de la créature. Si vous avez opté pour Duperie, ajoutez-lui aussi le don de compétence Affabulateur ; si vous avez opté pour Diplomatie, ajoutez le don Cordialité forcée et si vous avez opté pour Intimidation, ajoutez Cri de guerre.

Niveau 12 ou plus. La créature peut lancer *héroïsme* niveau 3 une fois par jour, comme un sort occulte inné.

Niveau 17 ou plus. La créature gagne le don Détermination bravache (page 55).

ASSASSIN DES MANTES ROUGES

Les Mantes rouges sont des assassins qui travaillent selon un code de règles et de conditions très strict. Une fois qu'ils ont accepté une mission, ces tueurs infatigables poursuivent leur proie sans relâche.

Toute créature. Ajoutez les traits mauvais et loyal. Retirez les traits chaotique et bon.

Niveau 1 ou plus. Retirez les armes de corps à corps de la créature de ses objets. Ajoutez deux sabres dentelés aux objets de la créature et une Frappe de sabre dentelé avec un bonus d'attaque égal à son bonus d'attaque au corps à corps le plus élevé.

Niveau 4 ou plus. Ajoutez Discrétion aux compétences de la créature.

Niveau 7 ou plus. La créature gagne le don Voile pourpre (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 59).

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le don Forme de mante (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 59).

Niveau 17 ou plus. La créature peut lancer *invisibilité* niveau 9 une fois par jour, comme un sort divin inné.



SEIGNEUR DES ÉPÉES ALDORI

CHEVALIERS DE L'AIGLE

Les Chevaliers de l'aigle forment un groupe militaire qui se consacre à la lutte contre la tyrannie et à la défense de son pays, l'Andoran. Ils risquent leur vie pour combattre l'injustice et défendre les droits de tout un chacun.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Diplomatie et Société aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. La créature peut lancer les tours de magie de composition *inspiration talentueuse* (*Livre de base* p. 387) et *inspiration vaillante* (*Livre de base* p. 387) une fois par jour chacun, comme des sorts divins innés.

Niveau 7 ou plus. Si la créature obtient un succès alors qu'elle utilise la réaction Aider, elle obtient à la place un succès critique.

Niveau 12 ou plus. Retirez l'une des réactions de la créature (le cas échéant) de ses options disponibles et remplacez-la par la réaction Attaque d'opportunité.

Niveau 17 ou plus. La créature peut lancer *liberté de mouvement* niveau 9 une fois par jour, comme un sort divin inné.

CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART

Bien que leur pays soit tombé, les Chevaliers du Dernier-Rempart continuent de se dresser contre les morts-vivants. Ils restent indéfectiblement fidèles à leur cause et combattent avec honneur.

Niveau 1 ou plus. Retirez les armes de corps à corps de la créature de ses objets (si elle en possède). Ajoutez une épée longue et un bouclier en acier aux objets de la créature, avec une Frappe au même bonus d'attaque. Elle obtient la réaction Blocage au bouclier. Ajoutez Connaissance des morts-vivants aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. La créature gagne le don de guerrier Bouclier réactif.

Niveau 7 ou plus. La créature gagne le don Résistance à la nécromancie (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 71).

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le don Gardien du Dernier-Rempart (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 71).

Niveau 17 ou plus. La créature peut lancer le sort de dévotion *sacrifice du champion* (*Livre de base* p. 388) une fois par jour, comme un sort divin inné.

CHEVALIERS INFERNAUX

Les Chevaliers infernaux sont des gens disciplinés qui cherchent à maintenir l'ordre et étouffer le chaos. Il existe une myriade d'ordres de chevaliers, tous très structurés et organisés. Cet archétype dote les créatures de bas niveau d'un trésor bien supérieur au maximum normal à leur niveau car leur armure coûte cher. Ajustez le total de trésors de votre aventure en fonction.

Toute créature. Ajoutez le trait loyal. Retirez le trait chaotique.

Niveau 1 ou plus. Retirez l'armure de la créature de ses objets (si elle en possède une). Ajoutez-lui un clibanion. Si la créature ne portait pas d'armure lourde avant cela, sa Vitesse est réduite de 1,5 m et elle gagne +1 CA.

Niveau 4 ou plus. La créature gagne une résistance aux dégâts mentaux et tranchants égale à la moitié de son niveau.

Niveau 7 ou plus. Ajoutez un harnois des chevaliers infernaux aux objets de la créature au lieu d'un clibanion. La créature peut lancer *détection du mensonge* une fois par jour comme un sort divin inné.

Niveau 12 ou plus. Retirez l'une des réactions de la créature (le cas échéant) de ses options disponibles et remplacez-la par Attaque d'opportunité. Si l'application du pouvoir d'archétype

de niveau 1 avait réduit la Vitesse de la créature, elle retrouve sa valeur originelle.

Niveau 17 ou plus. Les attaques de la créature infligent 1d6 dégâts loyaux de plus si elles touchent. Comme pour tous les dégâts liés aux alignements, ceux-ci ne blessent que les créatures chaotiques.

CONSORTIUM DE L'ASPI

Les membres du Consortium de l'Aspis cherchent toujours à gagner plus d'argent. Ils recourent à des méthodes agressives et peu scrupuleuses et font passer leurs finances avant leur moralité.

Toute créature. Ajoutez le trait mauvais. Retirez le trait bon.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Duperie ou Vol aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. La créature gagne le pouvoir de classe de roublard attaque surprise.

Niveau 7 ou plus. La créature peut lancer *invisibilité* une fois par jour, comme un sort arcanique inné.

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le pouvoir de classe de roublard refus d'avantage.

Niveau 17 ou plus. La créature gagne *antidétection* au niveau 9, comme un sort arcanique inné constant qui affecte aussi ses objets.

LAMES DU LION

Les Lames du lion forment une organisation secrète taldo-rienne qui recourt à l'espionnage, aux intrigues et à l'infiltration pour protéger le pays. Ils utilisent tous les outils à leur disposition avec beaucoup de créativité.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Duperie et Discrétion aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. Un observateur ne reçoit jamais de bonus de circonstances aux tests de Perception lorsque la créature Se déguise pour se faire passer pour quelqu'un d'une autre ascendance, d'un autre âge etc., tant que son déguisement reste adapté à sa taille.

Niveau 7 ou plus. La créature gagne le don Se perdre dans la foule (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 95).

Niveau 12 ou plus. La créature gagne un bonus de statut de +3 m à ses Vitesses.

Niveau 17 ou plus. La créature gagne le don Image vacillante (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 95).

MAISONS DE LA PERFECTION

Les étudiants des maisons de la Perfection se consacrent aux arts martiaux et aux pratiques mystiques du Vudra. Ce sont des gens disciplinés capables d'improbables prouesses physiques.

Toute créature. Ajoutez le trait loyal. Retirez le trait chaotique.

Niveau 1 ou plus. Retirez les armes de corps à corps de la créature de ses objets (si elle en possède). Remplacez les attaques avec une arme de corps à corps par une attaque à mains nues avec les poings infligeant des d8 en dégâts.

Niveau 4 ou plus. La créature obtient le sort *ki frappe ki* (*Livre de base* p. 396) et une réserve contenant 1 point de focalisation. Les sorts *ki* de la créature sont divins.

Niveau 7 ou plus. Augmentez la Vitesse de la créature de 1,5 m. Elle gagne le sort *ki coup parfait* (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 119). Sa réserve de focalisation passe à 2 points.

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le sort *ki adapté* à sa maison de la Perfection (*Guide du monde des prédictions*

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

perdues p. 114): *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. Sa réserve de focalisation passe à 3 points.

Niveau 17 ou plus. Choisissez un jet de sauvegarde. Lorsque la créature obtient un succès sur ce jet, il est transformé en succès critique.

RÉSEAU CAMPANULE

Les membres du réseau Campanule se battent contre l'esclavagisme partout où ils le peuvent, libérant les esclaves et aidant tous ceux qui ont besoin d'eux.

Toute créature. Ajoutez le trait chaotique. Retirez les traits mauvais et loyal.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Acrobaties aux compétences de la créature, avec un bonus supplémentaire de +2 pour S'échapper.

Niveau 4 ou plus. Augmentez la Vitesse de la créature de 1,5 m.



ASSASSIN DES MANTES ROUGES

Niveau 7 ou plus. Ajoutez Duperie aux compétences de la créature. Elle gagne aussi le don d'ascendance halfeline Halfelin libre, même si elle n'est pas un halfelin.

Niveau 12 ou plus. La créature peut lancer *liberté de mouvement* une fois par jour, comme un sort divin inné.

Niveau 17 ou plus. La créature gagne les dons de compétence Déjouer les sens et Secrets insaisissables.

SEIGNEURS DES ÉPÉES ALDORIS

Les seigneurs des épées alдорis sont des maîtres du combat, formés au maniement de l'épée de duel aldorie. Ils accordent plus de valeur à l'honneur qu'à toute autre chose.

Niveau 1 ou plus. Retirez les armes de corps à corps de la créature de ses objets (si elle en possède). Ajoutez l'épée de duel aldorie (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 100) à ces objets, avec une Frappe au même bonus que la meilleure Frappe au corps à corps de la créature.

Niveau 4 ou plus. Ajoutez Intimidation aux compétences de la créature. Elle gagne l'action gratuite Avantage du duelliste (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 107)

Niveau 7 ou plus. Retirez l'une des réactions de la créature (le cas échéant) de ses options disponibles et remplacez-la par la réaction Attaque d'opportunité.

Niveau 12 ou plus. La créature gagne l'action gratuite Prouesse désarçonnante (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 107).

Niveau 17 ou plus. La créature gagne la réaction Parade salvatrice (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 107).

SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

La Société des Éclaireurs recrute des membres de toutes sortes tant qu'ils désirent rendre compte, explorer et coopérer. Ces aventuriers et explorateurs à la tournure d'esprit similaire parcourent le monde en quête de connaissance et d'expériences.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Connaissance de la Société des Éclaireurs, une autre Connaissance et Discrétion aux compétences de la créature.

Niveau 4 ou plus. La créature ajoute son niveau à son modificateur de caractéristique pour déterminer son modificateur total pour toutes les compétences qui ne figurent pas dans son bloc de statistiques.

Niveau 7 ou plus. La créature gagne un *guide* et le don Explorateur vigilant (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 23).

Niveau 12 ou plus. La créature peut lancer *hypercognition* une fois par jour, comme un sort occulte inné.

Niveau 17 ou plus. La créature peut lancer *vision lucide* niveau 9 une fois par jour, comme un sort occulte inné.

VOIE DU MURMURE

La voie du Murmure est un culte de nécromanciens, de nihilistes et de morts-vivants bien décidé à apporter son soutien à Tar-Baphon, le Tyran qui Murmure. Ils se montrent très zélés dans leurs efforts pour aider la lice à atteindre ses objectifs.

Toute créature. Ajoutez le trait mauvais. Retirez le trait bon.

Niveau 1 ou plus. Ajoutez Connaissance des morts-vivants aux compétences de la créature. Elle peut lancer *contact glacial* comme un tour de magie divin inné.

Niveau 4 ou plus. La créature peut lancer le sort de lignage *contact de la non-mort* (*Livre de base* p. 399) une fois par jour, comme un sort divin inné.

Niveau 7 ou plus. La créature peut lancer *mise à mal* niveau 2 une fois par jour, comme un sort divin inné. Pour

chaque tranche de deux niveaux après le 7^e, *mise à mal* est intensifié d'un niveau de sort.

Niveau 12 ou plus. La créature gagne le don de classe de prêtre Contrôlé des morts-vivants. Elle gagne une utilisation supplémentaire du sort inné *mise à mal* qu'elle peut utiliser seulement avec Contrôle des morts-vivants.

Niveau 17 ou plus. La créature gagne le pouvoir soins négatifs, ce qui signifie que les effets positifs blessant les morts-vivants la blessent aussi, que les effets négatifs soignant les morts-vivants la soignent aussi et qu'elle ne bénéficie pas des effets de guérison.

CHEVALIER INFERNAL CHANGELIN

Cet exemple de créature plus évolué a été construit en appliquant l'archétype de chevalier infernal à une exilée changeline (*Bestiaire Pathfinder* p. 49) puis en ajoutant quelques modifications pour qu'elle corresponde mieux au concept désiré. Comme les armures métalliques sont anathèmes pour les druides, ce personnage a remplacé ses sorts de druide par des sorts d'ensorceleur de lignage primordial et son bâton de druide par une hallebarde en métal.

CHEVALIER INFERNAL CHANGELIN CRÉATURE 4

LN MOYENNE CHANGELIN HUMANOÏDE HUMAIN

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Duperie +13, Médecine +11, Nature +13, Discrétion +10, Survie +11

For +4, **Dex** +0, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +4

Objets hallebarde, clibanion

CA 22 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +13 ; bonus de circonstances de +2 pour tous les jets de sauvegarde contre les rêves et le sommeil

PV 45 ; **Résistances** mental 2, tranchant 2

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ griffe, +12 (agile), **Dégâts** 1d4+4 tranchants

Corps à corps ❖ hallebarde, +12 (allonge 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d10+6 perforants

Sorts spontanés primordiaux DD 22, attaque +12 ; 2^e résistance à l'énergie, sphère de feu, 1^{er} grande foulée, mains brûlantes, ventriloquie ; **Tours de magie (2^e)** entrave, flammes, lecture de l'aura, lumières dansantes

Sorts de lignage d'ensorceleur 1 point de focalisation, DD 22 ; 2^e projectile élémentaire (*Livre de base* p. 393)

MOINE GÉANT DE PIERRE

Cette créature a été construite à l'aide des règles d'archétype thématique, en appliquant l'archétype des maisons de la Perfection à un géant de pierre (*Bestiaire Pathfinder* p. 174)

MOINE GÉANT DE PIERRE CRÉATURE 9

LN GRANDE TERRE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +22, Intimidation +16, Discrétion +16 (+20 dans un environnement rocaillieux)

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets sac contenant 5 rochers

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +20, **Vol** +16

PV 170

Interception de rochers ↻

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ poing, +22 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+16 contondants

À distance ❖ rocher, +20 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d6+14 contondants

Sorts de ki de moine divins 2 points de focalisation, DD 24 ; 4^e frappe ki (*Livre de base* p. 396), coup parfait (*Guide du monde des prédictions perdues* p. 119; voir plus bas)

Coup violent ❖❖ Le géant de pierre effectue une Frappe de poing. La cible est Bousculée jusqu'à 3 m en cas de coup réussi ou jusqu'à 6 m sur un coup critique. Si la cible percute un objet solide ou tombe au sol, elle subit des dégâts contondants comme si elle avait chuté d'une hauteur égale à la distance parcourue.

Projection de rochers ❖

COUP PARFAIT

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.

FOCALISÉ 2

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



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** Le dieu loyal neutre des villes, de la loi et de la richesse est aussi appelé le Maître du Premier Coffre.
- Absalom** La plus grande ville de la mer Intérieure a été fondée par Aroden et se situe sur l'île de la Pierrétoile.
- Académique** (trait) Les entités académiques se concentrent sur les études et l'acquisition du savoir. Une organisation académique est souvent une école ou groupe comprenant des élèves, des enseignants et des chercheurs.
- Acavna** Déesse azlante décédée chaotique neutre de la camaraderie, des batailles défensives et de la lune. On l'appelait le Bouclier.
- Achaékek** Dieu loyal mauvais des assassins, des punitions divines et des Mantes rouges, aussi appelé Celui-qui-marche-dans-le-sang.
- Affin de la Pénombre** Groupe ethnique majeur demi-orc très répandu en Ombreterre. p. 15
- Affin de la pluie** Groupe ethnique majeur demi-orc très répandu dans les jungles de l'Étendue du Mwangi. p. 15
- Affin des Rochers** Groupe ethnique majeur demi-orc très répandu dans les régions montagneuses de l'ouest de l'Avistan. p. 14
- Affin du Gel** Ce sous-groupe ethnique demi-orc majeur occupe l'extrême nord de l'Avistan et la Couronne du Monde. p. 14
- Affin du Sable** Groupe ethnique majeur demi-orc très répandu dans les déserts du nord du Garund et de l'Osirion. p. 15
- Agitateurs** Organisation d'insoumis téméraires connue pour combattre l'oppression. p. 76-85
archétype thématique* p. 128
archétype* p. 84-85
don* p. 81
objet* p. 82-83
PNJ* p. 120-121
- Aiudeen** Ce groupe ethnique elfique réside majoritairement au Kyonin. p. 16
- Alijaj** L'un des trois sous-groupes formant les elfes mualijaj. Les Alijaj vivent au nord de l'Étendue du Mwangi. p. 19
- Alkenastre** Cité-état située au centre de la Désolation de mana, connue pour sa technologie unique, dont les armes à feu.
- Almas** Capitale de l'Andoran.
- Ancien Chéliax** Région du sud-ouest de l'Avistan comprenant le Chéliax, l'Isger, le Nidal et le Corbel.
- Andoran** Nation relativement jeune du sud de l'Avistan, connue pour être une démocratie attachée aux libertés personnelles.
- Arcadie** Continent à l'ouest de la mer Intérieure, au-delà des ruines de l'Azlant.
- Aroden** Dieu décédé loyal neutre de l'humanité, de l'innovation, de l'histoire et de l'accomplissement de la destinée, aussi appelé le Dernier Azlant.
- Asmodeus** Dieu loyal mauvais des contrats, de l'orgueil, de l'esclavagisme et de la tyrannie, aussi appelé le Prince des Ténèbres.
- Avistan** Continent formant la moitié nord de la région de la mer Intérieure.
- Azlant** 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.
- Azlant** Les Azlants formaient le peuple de l'ancien empire azlant. p. 10
- Bekyar** Un sous-groupe ethnique majeur du Mwangi, localisé au sud-ouest du Garund. p. 7
- Belkzen** Région du nord-ouest de l'Avistan, foyer des clans orcs.
- Bonuwat** Un sous-groupe ethnique majeur du Mwangi, localisé sur la côte occidentale du Garund. p. 7
- Brévoy** Ce pays du nord-est de l'Avistan est connu pour son agitation politique et son instabilité.
- Caldaru** Un sous-groupe ethnique majeur du Mwangi, localisé à l'ouest du Garund. p. 7
- Capitaines libres** Chefs des pirates des Chaînes.
- Casmaron** Ce continent jouxte l'est de la région de la mer Intérieure.
- Cayden Cailéan** Dieu chaotique bon du courage, de la bière, de la liberté et du vin, aussi appelé le Héros Ivre.
- Chaînes (les)** Groupe d'îles à l'ouest des côtes du Garund, connues pour être infestées de pirates.
- Chaldira Zuzaristan** Déesse halfeline neutre bonne des batailles, de la chance et des farces, parfois appelée la Calamité.
- Chéliax** Nation du sud-ouest de l'Avistan au gouvernement diabolique.
- Chevaliers de l'aigle** Défenseurs de l'Andoran qui s'opposent à la tyrannie et à l'injustice. p. 65
archétype thématique* p. 129
- Chevaliers du Dernier-Rempart** Ce qui reste des chevaliers du Dernier-Rempart tentent d'éliminer le Tyran qui Murmure, p. 86-95
archétype thématique* p. 128
archétype* p. 93-95
don de classe* p. 90
équipement* p. 91-93
PNJ* p. 122-123
sort focalisé* p. 90-91
- Chevaliers infernaux** Ensemble d'ordres de chevaliers qui se concentre sur le maintien de l'ordre et le respect de la loi. p. 96-105
archétype thématique* p. 129
archétype* p. 104-105
don d'écuyer* p. 101-102
équipement* p. 100
PNJ* p. 124-125
pouvoir d'ordre* p. 101-103
- Consortium de l'Aspis** Organisation commerciale opérant dans toute la mer Intérieure, connue pour ses méthodes sans scrupules. p. 65
archétype thématique* p. 129
- Corbeaux d'argent** Groupe rebelle ayant aidé à libérer la ville de Kintargo et à créer le Corbel.
- Corbel** Jeune pays du sud-ouest de l'Avistan, connu pour s'être soulevé contre le Chéliax et sa lutte perpétuelle pour la liberté individuelle.
- Couronne du Monde** Continent le plus au nord de Golarion, reliant l'Avistan au Tian Xia.
- Demi-elfe** Héritage très présent en mer Intérieure, partageant des caractéristiques des elfes et des humains. p. 10
dons ancestraux* p. 15
- Demi-orc** Héritage très présent en mer Intérieure, partageant des caractéristiques des humains et des orcs. p. 10
dons ancestraux* p. 15
- Desna** Déesse chaotique bonne des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs, aussi appelée la Chanson des Sphères.
- Désolation de Mana** Région localisée au Garund oriental, connue pour ses zones de magie morte et de magie sauvage.
dons ancestraux* p. 25-27
héritage* p. 24
- Droskar** Dieu neutre mauvais de la tricherie, de l'esclavagisme et du labeur, parfois appelé le Sombre Forgeron.
- Ekujae** L'un des trois sous-groupes formant les elfes mualijaj. Les Ekujaes vivent à l'ouest de l'Étendue du Mwangi. p. 19

Elfe Peuple mystérieux dotée d'une riche tradition magique et d'une grande érudition. p. 16-21
dons ancestraux* p. 20-21
héritage* p. 19

Elfique Langue des elfes.

Empire du Jistka Ancien empire ayant gouverné le nord du Garund autour de -3600 AR.

Enfant de la Brume Ethnie demi-elfe majeure, descendant des ethnies d'elfes mualijaes. p. 12

Enfant de la Neige Sous-groupe ethnique majeur de demi-elfes, descendant des elfes ilveranis. p. 12

Enfant de la Tour Sous-groupe ethnique majeur de demi-elfes, descendant des elfes Protecteurs de la tour. p. 12

Enfant des Cavernes Sous-groupe ethnique majeur de demi-elfes, descendant des drows. p. 13

Enfant du Portail Sous-groupe ethnique le plus important des demi-elfes, descendant des elfes aiudeens. p. 10

Enfant du Rivage Sous-groupe ethnique majeur de demi-elfes, descendant des elfes aquatiques. p. 12

Érastil Dieu loyal bon de la famille, de l'agriculture, de la chasse et du commerce, aussi appelé le Vieux Borgne.

Ergaksen Un des trois groupes de nains majeurs. Les Ergaksens vivent à la surface de Golarion. p. 42

Erutaki Ethnie humaine commune en mer Intérieure, surtout en Couronne du Monde. p. 6

Étendue du Mwangi Zone du centre nord du Garund comprenant la majorité des régions formant et bordant la jungle de Mwangi, y compris la Vidriane.

Fade Gnome ayant subi l'Affadissement et survécu. p. 23

Faiseurs d'orage Secte de prêtres de Gozreh qui tentent de comprendre l'Œil d'Abendego.

Findeladlara Déesse chaotique bonne de l'agriculture, de l'art et du crépuscule, parfois appelée la Guide.

Forêt de Verduran Grande forêt du sud-est de l'Avistan, nichée entre l'Andoran, le Galt et le Taldor.

Galt Nation de l'est de l'Avistan, connue pour ses révolutions et ses soulèvements politiques constants.

Garund Continent de Golarion dont la partie nord forme la moitié sud de la région de la mer Intérieure.

Garundi Ethnie humaine de la mer Intérieure, originaire des pays du nord du Garund.

Geb Pays de l'est du Garund, sanctuaire pour les morts-vivants.

Gnome cruel Ethnie gnome avec une affinité pour la magie occulte. p. 24

Gnome enfant des fées Ethnie gnome avec une affinité pour la magie occulte. p. 24

Gnome étinceleur Ethnie gnome avec une affinité pour la magie arcanique. p. 24

Gnome miroitant Ethnie gnome avec une affinité pour la magie divine. p. 25

Gnome. Peuple de petite taille, doué pour la magie, toujours en quête de nouvelles expériences. p. 22-27

Gnomien Langue des gnomes.

Gobelin des forêts Ce groupe gobelin majeur réside dans les forêts. p. 29

Gobelin givré Ce groupe gobelin majeur réside dans les régions froides. p. 29

Gobelin Langue des gobelours, des gobelins et des hobgobelins.

Gobelin Peuple morcelé de petite taille adorant les chansons et le feu. p. 28-33
dons ancestraux* p. 31-33
héritage* p. 31

Gobelin râpeux Sous-groupe gobelin majeur, répandu en Varisie et alentour. p. 30

Gobelin simiesque Ce groupe gobelin majeur réside sur l'île de Médiogalti. p. 32-31

Golarion Monde principal du cadre de campagne des Prédications perdues.

Gorum Dieu chaotique neutre des batailles, de la force et des armes, aussi appelé Notre Seigneur de Fer.

Gozreh Dieu neutre de la nature, de la mer et du climat, parfois appelé le Vent et les Vagues.

Gondaksen Un des trois groupes de nains majeurs. Les Gondaksens vivent généralement sous terre. p. 41

Halfelin Langue des halfelins.

Halfelin Peuple enjoué de petite taille, parfois considéré comme porte-bonheur. p. 34-39
dons ancestraux* p. 38-39
héritage* p. 37

Hobgobelin Peuple robuste et rusé adepte du militarisme. p. 48-51
dons ancestraux* p. 50-51
héritage* p. 49-50

Holtaksen Un des trois groupes de nains majeurs. Les Holtaksens vivent généralement sur les pentes des montagnes ou au sommet. p. 43

Homme-lézard Humanoïde reptilien extrêmement patient et adaptable, aussi appelé iruxi. p. 52-55
dons ancestraux* p. 55-56
héritage* p. 53-54

Humain Peuple diversifié réputé pour ses capacités d'adaptation
dons ancestraux* p. 11-15
héritage* p. 11

Île de la Pierrétoile Autre nom de l'île de Kortos.

Île de Médiogalti Grande île au large de la côte nord-ouest du Garund, demeure des assassins des Mantes rouges.

Ilverani Groupe ethnique elfique majeur, parfois appelé mages des neiges, vivant en Couronne du Monde. p. 17

Iobarie Nation de l'ouest du Casmaron, très perturbée suite à de nombreuses épidémies.

Iobarien Ethnie humaine principalement située en Iobarie. p. 10

Iomédae Déesse loyale bonne de l'honneur, la justice, le commandement et la bravoure, aussi appelée l'Héritière.

Irori Dieu loyal neutre de l'histoire, de la connaissance et de l'auto-perfection, aussi appelé le Maître des Maîtres.

Irrisen Pays du nord-ouest de l'Avistan connu pour être dirigé par des sorcières de l'hiver et prisonnier d'un hiver constant.

Isger Nation du centre sud de l'Avistan, vassal du Chélix et foyer de plusieurs clans gobelins.

Itinérance (trait) Les entités itinérantes se concentrent sur l'exploration et la découverte.

Jadwiga Ethnie humaine principalement localisée en Irrisen descendant des reines-sorcières de ce pays. p. 10

Jalmeray Nation insulaire au large de la côte est du Garund, foyer d'immigrants du lointain Vudra.

Jaric Groupe ethnique halfelin résidant principalement dans les montagnes de la Muraille, au Garund. p. 35

Kallijae L'un des trois groupes formant les elfes mualijaes. Les Kallijaes vivent au nord-ouest de l'Étendue de Mwangi. p. 19

Katapesh Nation de la côte nord-est du Garund, connue pour ses marchés.

Kéléshite Ethnie humaine de la région de la mer Intérieure répandue dans les pays de la route Dorée. p. 6

Kellide Ethnie humaine de la mer Intérieure, originaire des steppes et montagnes du nord de l'Avistan.

Kols Dieu nain loyal neutre du devoir, de l'honneur et des promesses, aussi appelé le Gardien des Serments.

Kortos Île qu'Aroden remonta du fond de l'océan en même temps que la Pierrétoile et sur laquelle il bâtit Absalom. Aussi appelée l'île de la Pierrétoile.

Kulenett Ces nains souterrains résident principalement sous les montagnes du Geb. p. 41

Kyonin Nation connue comme le cœur de la culture elfique en Avistan.

Lac Encarthan Grand lac situé au centre de l'Avistan, facilite le commerce dans cette région.

Lamashtu Déesse chaotique mauvaise des aberrations, des monstres et des cauchemars, aussi appelée la Mère des Monstres.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

- Lames du lion** Groupe secret d'espions censés défendre le Taldor et ses intérêts contre ses ennemis. p. 65
archétype thématique* p. 129
- Léchi** Plantes vivantes animées par une magie primordiale. p. 56-59
dans ancestraux* p. 58-56
héritage* p. 57
- Lirgeni** Peuple humain originaire du Lirgen obligé de migrer à cause de l'Œil d'Abendego.
- Lissala** Déesse loyale neutre du devoir, du destin, des récompenses pour services rendus et des runes, parfois appelée l'Ordre de la Vertu, elle était vénérée par les Azlants.
- Magaambya** Académie arcanique la plus ancienne de la mer Intérieure, située à Nantambu. p. 66-75
archétype thématique* p. 128
archétype* p. 71-75
objet magique* p. 70
PNJ* p. 118-119
- Mages des glyphes** Cette organisation de mages se consacre à l'étude de l'ancienne magie et des antiques monuments de Varisie.
- Magnimar** Cité-état majeure de Varisie, aussi appelée la Cité des Monuments.
- Maison Thrune** Maison noble régnante du Chéliax.
- Maisons de la Perfection** Ces écoles d'arts martiaux de Jalmeray se concentrent sur des techniques liées aux éléments. p. 65
archétype thématique* p. 129
- Mantes rouges** Groupe d'assassins très efficaces qui servent le dieu mante Achaékek et résident sur l'île de Médiogalti. p. 65
archétype thématique* p. 128
- Mauxi** Sous-groupe ethnique majeur du Mwangi, principalement installé en Thuvie et dans la Muraille. p. 7
- Mbe'ke** Ethnie naine résidant dans l'Étendue du Mwangi. p. 42
- Mendev** Nation du nord-est de l'Avistan, point de départ des croisades contre les démons de la Plaie du Sarkaris.
- Mer Intérieure (région de la)** Nom désignant collectivement le continent avistanaï et le nord du Garund autour de la mer Intérieure.
- Mer Intérieure** Mer nichée entre l'Avistan et le Garund, créée lors du remodelage de la région à l'époque de la Chute.
- Mihirini** Ethnie halfeline vivant en Iobarie et à l'est de l'Avistan. p. 35-36
- Milani** Déesse chaotique bonne de la dévotion, de l'espoir et des soulèvements, aussi appelée le Bourgeon Éternel.
- Militariste** (trait) Une entité militariste dispose d'une structure de commandement et met l'accent sur le combat armé en groupes organisés. Une organisation militariste est souvent une armée ou une agence de maintien de l'ordre.
- Molthune** Nation du centre de l'Avistan dominée par son armée, en guerre contre le Nirmathas.
- Montagnes des Cinq Rois** Région du sud-est de l'Avistan considérée comme le cœur de la civilisation naine en mer Intérieure.
- Mualijae** Groupe ethnique elfique majeur composé de trois sous-groupes, résidant dans l'Étendue du Mwangi. p. 18
- Mwangi** Terme englobant plusieurs ethnies humaines originaires de l'Étendue du Mwangi.
- Mzali** Cité-temple du sud de l'Étendue du Mwangi.
- Nain** Humanoïde robuste vivant souvent sous terre. p. 40-45
dans ancestraux* p. 44-45
héritage* p. 43
- Nain** Langue des nains.
- Néthys** Dieu neutre de la magie, aussi appelé l'Œil qui Voit Tout.
- Nex** Pays de la côte est du Garund, haut lieu des études arcaniques.
- Nidal** Nation de la côte sud-ouest de l'Avistan, sous l'égide de Zon-Kuthon.
- Nidalais** Ethnie humaine répandue au Nidal et dans les régions avoisinantes de la mer Intérieure.
- Ninshabur** Empire du Casmaron détruit il y a bien longtemps par un rejeton de Rovagug.
- Nirmathas** Pays du centre de l'Avistan, connu pour ses vastes étendues sauvages et sa guerre contre le Molthune.
- Nouveau Thassilon** Cette jeune nation du nord-ouest de l'Avistan accueille les Thassiloniens déplacés dans le temps.
- Numérie** Pays du nord-est de l'Avistan, connu pour sa technologie unique tirée d'un vaisseau spatial échoué.
- Océan Arcadien** Cet océan se situe entre l'Arcadie et l'Avistan.
- Œil d'Abendego** Gigantesque ouragan permanent niché entre l'île de Médiogalti, les Chaînes et les Terres Inondées.
- Oprak** Nation du centre de l'Avistan, foyer des hobgobelins qui s'en sont emparés de force.
- Orquien** Langue des orcs et des demi-orcs.
- Osirion** Pays du nord-est du Garund renfermant d'innombrables tombes et temples du grand empire qu'était l'Ancien Osirion.
- Othoban** Ethnie halfeline vivant principalement au Nouveau Thassilon et en Varisie. p. 36
- Ouat** Cette secte de moines nains pahmets s'est isolée en quête de la perfection de soi. p. 42
- Pahmet** Ethnie naine résidant en Osirion. p. 42
- Paraheen** Groupe d'artisans nains basé dans la cité qadirie de Katheer. p. 42
- 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.
- Pharasma** Déesse neutre de la naissance, de la mort, du destin et des prophéties, aussi appelée la Dame des Tombes.
- Plaie du Sarkaris** Région du nord de l'Avistan où se trouvait la démoniaque Plaie du Monde.
- Protecteur de la tour** Ethnie elfique majeure résidant dans la tour Acérée de la mer de Vapeur. p. 18
- Qadira** Nation du sud-est de l'Avistan et satrapie la plus à l'ouest du grand empire padishah du Kélesh.
- Rahadom** Nation du nord-ouest du Garund, connue pour interdire tout type de pratique religieuse.
- Réseau Campanule** Organisation secrète dédiée à la libération des esclaves halfelins, en particulier au Chéliax. p. 34
archétype thématique* p. 130
- Révolutionnaire** (trait) Une entité révolutionnaire recourt au conflit armé pour s'opposer à l'autorité. Une organisation révolutionnaire possède souvent une structure assez floue composée d'agents loyaux à des individus charismatiques.
- Rivain** Ancien empire dominant le centre du Garund autour de -2500 AR, connu pour ses cités volantes.
- Roncier** Grand marais du sud du Kyonin, domaine du seigneur démoniaque Fléau des Arbres.
- Route Dorée** Région couvrant le nord du Garund et le sud-est de l'Avistan comprenant le Katapesh, l'Osirion, le Qadira, le Rahadom et la Thuvie.
- Rovagug** Dieu chaotique mauvais de la destruction, des désastres et de la fureur, aussi appelé la Bête Hirsute.
- Royaume des Seigneurs des Mammouths** Région du nord de l'Avistan, faite d'étendues sauvages où vit une mégafaune redoutable.
- Royaumes Fluviaux** Région du nord-est de l'Avistan faite de dizaines de petits pays luttant pour la domination.
- Sarenrae** Déesse neutre bonne de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil, souvent appelée la Fleur de l'Aube.
- Seigneurs des épées alдорis** Ces épéistes acclamés sont formés au maniement de l'épée de duel aldorie. p. 65
archétype thématique*, p. 130
- Senghor** Cité-état située dans le sud-ouest de l'Étendue du Mwangi. Port important.
- Shélynn** Déesse neutre bonne de l'art, de la beauté, de l'amour et de la musique, appelée la Rose Éternelle.
- Shoanti** Ethnie humaine répandue sur le plateau de Storval, aux frontières de la Varisie et au-delà. p. 8

Société des Éclaireurs Groupe d'explorateurs parcourant le monde pour l'explorer et retrouver des reliques perdues. p. 106-115
 archétype thématique* p. 130
 archétype* p. 112-115
 don d'agent* p. 112
 équipement* p. 110
 objet magique* p. 110-111
 PNJ* p. 126-127

Song'o Groupe ethnique majeur halfelin vivant dans la Jungle Ricanante de l'Étendue du Mwangi. p. 36-37

Spriggan Branche de gnomes, remodelés par leur absorption de la magie.

Svirfneblin Autre nom des gnomes des profondeurs, une branche de gnomes vivant sous terre.

Taldor Grand empire sur le déclin qui cherche à retrouver sa gloire d'antan.

Taldorien Ethnie humaine très répandue en Avistan, surtout au sud du continent. p. 8

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 libéré en 4719 AR et terrorise de nouveau la région.

Terres brisées Les Terres brisées forment une région du nord-est de l'Avistan comprenant le Brévoy, le lac des Brumes et des Voiles, le Mendev, la Numérie, le Razmiran, les Royaumes Fluviaux et la Plaie du Sarkaris.

Terres des Rois des Linnorms Région du nord-ouest de l'Avistan connue pour la rudesse de son environnement et ses féroces dirigeants.

Terres Inondées Région de la côte nord-ouest du Garund, ravagée par l'Œil d'Abendego.

Thassilonien Langue du Thassilon et du Nouveau Thassilon.

Thuvie Nation du centre nord du Garund, connue pour produire l'élixir d'orchidée solaire.

Tian Xia Continent loin à l'est de la région de la mer Intérieure, après le Casmaron.

Tian-Dan Sous-groupe ethnique tianais majeur, principalement installé au Xa Hoi, au Tian Xia. p. 9

Tian-Dtang Sous-groupe ethnique tianais majeur, principalement installé au Dtang Ma, au Tian Xia. p. 9

Tian-Hwan Sous-groupe ethnique tianais majeur, principalement installé au Hwanggot, au Tian Xia. p. 9

Tian-La Sous-groupe ethnique tianais majeur, principalement installé au Hongal et dans le désert de Shaguang, au Tian Xia. p. 9

Tian-Min Sous-groupe ethnique tianais majeur, originaire du Minkai, au Tian Xia. p. 9

Tian-Shu Sous-groupe ethnique tianais le plus nombreux, réparti dans tout le Tian Xia. p. 10

Tian-Sing Sous-groupe ethnique tianais majeur, résidant principalement dans les îles Errantes du Minata, au Tian Xia. p. 10

Tianais Groupe d'ethnies humaines originaires du Tian Xia, présentes sur les routes commerciales majeures d'Avistan, y compris en Couronne du Monde.

Tianais Langue commerciale commune aux divers peuples tianais.

Torag Dieu loyal bon de la forge, la protection et la stratégie, appelé le Père de la Création.

Uhlam Ethnie halfeline répandue dans la forêt de Verduran.

Ulfes Ethnie humaine répandue au nord de l'Avistan. p. 10

Usaro Ville aux habitants maléfiques, située au cœur de la jungle du Mwangi.

Ustalav Pays du centre nord de l'Avistan où sévissent nombre de créatures terrifiantes.

Vahrid Nains vivant en surface au Rahadoum. p. 42

Varisie Région frontalière du nord-ouest de l'Avistan, foyer des Shoantis et des Varisiens.

Varisien Ethnie humaine répandue dans tout l'Avistan, particulièrement en Ustalav et en Varisie. p. 9

Varisien Langue des Varisiens.

Varki Ethnie humaine liée aux Erutaki vivant le long des montagnes du nord de l'Avistan. p. 10

Verte religion Une philosophie qui affirme que les forces naturelles sont dignes d'attention et de respect.

Vidriane Jeune nation de la côte occidentale du Garund qui s'est libérée du joug colonial il y a peu.

Vieux mage Jatembe Ce puissant magicien fonda le Magaambya et aida à redécouvrir l'art de la magie à l'âge de l'angoisse.

Voie du Murmure Organisation cherchant à répandre la non-mort et soutenant Tar-Baphon. archétype thématique* p. 130

Vourinoi Groupe ethnique elfique majeur vivant principalement en Osirion et alentour. p. 19

Vudra Vaste péninsule du sud-est du Casmaron, foyer des Vudrains.

Vudrain Ethnie humaine répandue au Vudra, mais également à Jalmeray et dans les régions voisines.

Vudrain Langue des Vudrains.

Yae Sous-groupe ethnique tianais majeur, résidant principalement dans le désert de Saguang et les montagnes de la Muraille, au Tian Xia. p. 8-9

Zenj Sous-groupe ethnique mwangi majeur résidant dans toute l'Étendue du Mwangi. p. 7

Zon-Kuthon Dieu loyal mauvais des ténèbres, de la jalousie, de la perte et de la souffrance, appelé le Seigneur de Minuit.

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
 Elfes
 Gnomes
 Gobelins
 Halfelins
 Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
 Homme-Lézards
 Léchis
 Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
 Agitateurs
 Chevaliers du Dernier-rempart
 Chevaliers Infernaux
 Société des éclaireurs
 Galerie de Pnj
 Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content you distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 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 Character Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundeen, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Micheal Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, and Linda Zayas-Palmer.

Guide des Personnages des Prédications perdues - Pathfinder Seconde édition Black Book Éditions. French translation © 2020, Paizo Inc.

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 Lundeen, 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

Responsable des licences • Glenn Elliott

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge

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.