

PATHFINDER®



DIEUX ET MAGIE

DES PRÉDICTIONS PERDUES

METTEZ VOS CONVICTIONS À L'ÉPREUVE

Dans des pays privés de destin et sur un monde trop souvent dépourvu de justice, c'est aux dieux qu'il incombe de décider du sort de ceux qui implorent leur aide ou éveillent leur courroux. Vous avez le choix : soumettez-vous au pouvoir des dieux et adhérez à leur cause ou rejetez leurs dons et menez votre vie comme bon vous semble !

Vous trouverez dans l'ouvrage *Dieux et magie des prédictions perdues* de nombreuses informations sur les principales divinités de la région de la mer Intérieure, et notamment la façon dont elles expriment leur agrément ou leur colère. Ce livre vous présente également les règles de plus d'une centaine d'autres dieux et philosophies pour vous permettre de trouver la cause qui correspond le mieux à vos convictions et de mettre vos armes et votre magie à son service !



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPF208

PATHFINDER[®]

DIEUX ET MAGIE

DES PRÉDICTIONS PERDUES



Auteurs • Robert Adducci, Amiral Attar Olyae, Calder CaDavid, James Case, Adam Daigle, Katina Davis, Leo Glass, Joshua Grinlinton, James Jacobs, Virginia Jordan, Jason Keeley, Jacky Leung, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Dave Nelson, Samantha Phelan, Jennifer Povey, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Patrick Renie, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, David Schwartz, Shahreena Shahrani, Isabelle Thorne, Marc Thuot, Jason Tondro, Diego Valdez

Responsables du développement • Eleanor Ferron, Luis Loza

Chargé de conception • Mark Seifter

Correcteur en chef • James Case

Correcteurs • Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lu Pellazar

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, Kevin A. Ross, Bryan Sola

Direction artistique • Sarah E. Robinson

Mise en page • Sonja Morris

Directeur de la création • James Jacobs

Gestion de projet • Gabriel Waluconis

Éditeur • Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Clément Bouilly, Alexis Brossollet

Relecture VF • Antoine Bernadet, Roxane Collet

Mise en page VF • Laurent Royer

L'équipe de Black Book éditions •

Jean-Cyril Amiot, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Louise Chalier, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book éditions.
Dépôt légal : Février 2022. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-38227-320-3
ISBN (PDF) : 978-2-38227-321-0
Pathfinder © 2022, Paizo Inc.

TABLE DES MATIÈRES



PRÉSENTATION

6

Vous trouverez là une vue d'ensemble des religions de la région de la mer Intérieure ainsi que les règles qui vous permettent de changer de religion, de vénérer des aspects non traditionnels d'un dieu, et de créer des personnages qui ont été élevés dans une croyance donnée.

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

10

Ces pages présentent les vingt dieux les plus importants dans la culture du pourtour de la mer Intérieure, ainsi que vingt dieux moins connus mais également vénérés dans cette région. Conjurez les puissants avatars de ces êtres comme signe de leur faveur, ou voyez leur courroux et leurs bénédictions se manifester sous la forme d'intercessions divines !

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

72

La divinité a des origines variées et tous ceux qui sont capables d'accorder leur aide divine ne portent pas le titre convoité de dieu. Qu'il s'agisse des Aînés, ces fées capricieuses du Premier Monde, ou des seigneurs élémentaires maniant une énergie brute, ces êtres non conventionnels incarnent des concepts plus restreints que les dieux véritables, mais leurs adeptes n'en sont pas moins puissants.

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

92

Avec des centaines de cultures différentes, le monde compte des milliers d'écoles de pensée. Nombreux sont ceux pour qui la foi ne se limite pas aux édits d'un seul dieu, par exemple parce qu'ils cherchent à trouver des réponses à des questions par le biais de leurs ancêtres ou tentent d'obtenir le salut par l'accumulation de richesses.

OPTIONS DE PERSONNAGES

102

Là où ils ont une influence, les dieux s'affrontent souvent, car les dieux bienveillants, malveillants et indifférents n'ont pas la même vision du destin à réserver aux vies et aux âmes. Ce chapitre présente les avantages que les dieux accordent à leurs fidèles afin qu'ils soient à même de mener leurs croisades dans un monde hostile.

DONS

104

Qu'ils soient acquis par ferveur divine ou par entraînement, ces dons accordent des compétences et des pouvoirs aux dévots ou à ceux qui luttent contre les fidèles.



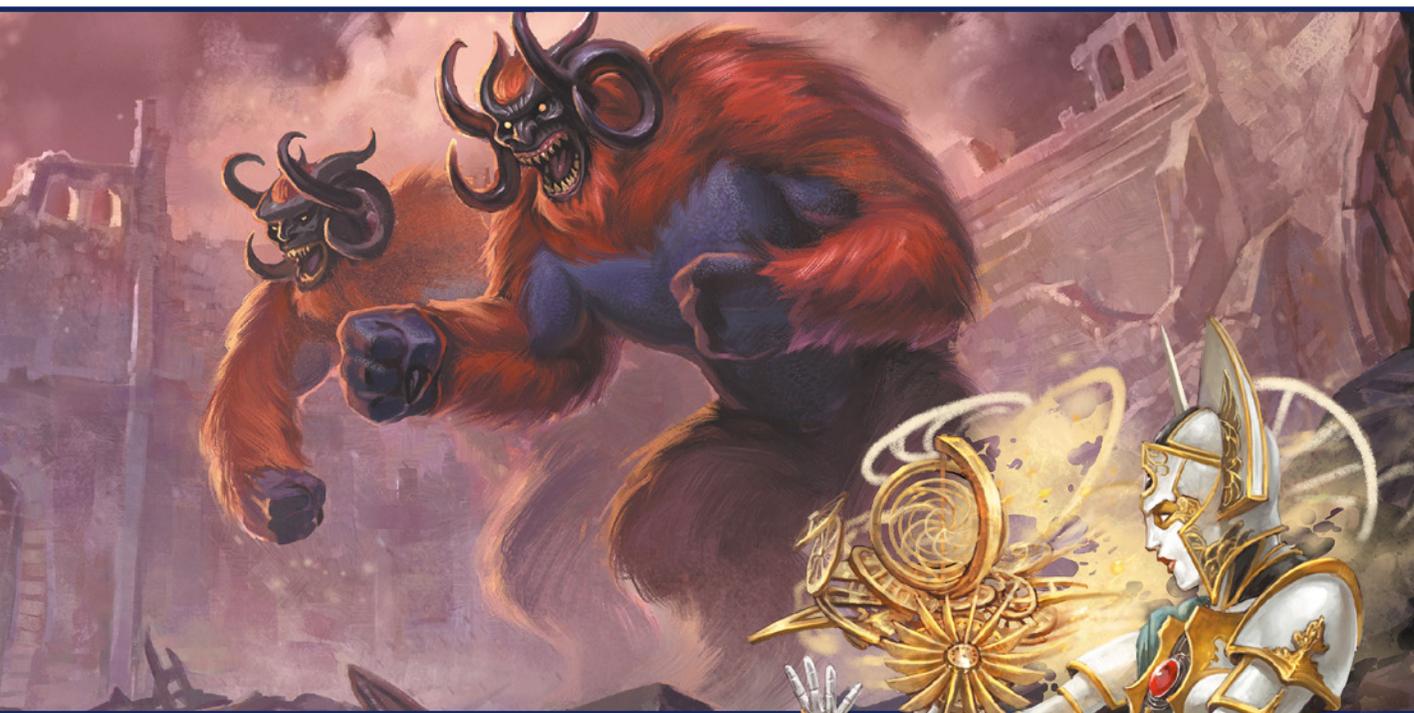
PAIZO INC.

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



BLACKBOOK ÉDITIONS

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



SORTS

L'une des plus grandes bénédictions que les dieux peuvent accorder à leurs serviteurs est la magie divine et notamment la capacité de lancer des sorts qui ne peuvent être obtenus autrement. Découvrez de nouveaux sorts divins, ainsi que des magies appartenant à d'autres traditions et associées à des divinités spécifiques de la région de la mer Intérieure.

106

LES DOMAINES

Les dieux exercent une influence sur de nombreux aspects de la vie quotidienne des mortels et ainsi nombreux sont ceux qui les implorent de leur accorder leurs grâces ou une protection divine dans leurs domaines de prédilection. Les individus qui consacrent leur vie à leur divinité peuvent obtenir une plus grande influence sur ces domaines et avoir ainsi au creux de leurs mains le pouvoir de lancer du feu de dracosire ou d'écraser quelqu'un sous le poids du chagrin. Découvrez les secrets de 18 nouveaux domaines, comme les frissons glaciaux du domaine du froid ou les masses grouillantes du domaine de la nuée.

112

OBJETS ET ARMES

Presque toutes les cultures considèrent certains objets comme sacrés et de nombreuses religions détiennent des reliques. Maniez de nouvelles armes et prenez possession d'objets sacrés afin de répandre les enseignements de votre dieu ou de défendre vos propres croyances.

120

ANNEXE

Cette annexe présente les règles de base de plus d'une centaine d'autres divinités importantes vénérées pendant l'âge des prédictions perdues. Vous y rencontrerez ainsi des seigneurs démons des Abysses comme des dieux du lointain Tian Xia. L'entrée de chaque divinité vous indique : son alignement et les alignements autorisés à ses adorateurs ; les avantages obtenus par les adorateurs, comme leurs compétences divines, leur arme de prédilection, leurs domaines, les sorts accordés et leur source divine ; et les édits et anathèmes les plus importants de la foi. Chaque entrée indique également la caractéristique divine qui peut être utilisée avec le nouvel historique présenté en p. 9 de ce livre et qui permet à votre personnage d'être élevé dans les secrets d'obscurs ordres ou traditions, comme les cultes auréolés de mystère de Magnimar ou le culte secret des huit archidiabes d'Asmodeus.

124

GLOSSAIRE ET INDEX

134







PRÉSENTATION

L'une des grandes caractéristiques de la fantasy en tant que genre est la présence et l'utilisation de la magie. Un jeu de rôle de fantasy dénué de magie serait comme un récit de science-fiction sans technologie ou une histoire d'horreur qui ne fait pas peur ! Pathfinder propose quatre traditions magiques : arcanique, divine, occulte et primordiale. Pour un personnage croyant, la magie divine est celle qui offre le plus d'attrait, car elle représente un lien direct entre lui et une divinité.

La magie divine se trouve à l'intersection entre l'essence vitale, instinctive et basée sur la foi, et l'essence spirituelle et surnaturelle qui compose l'âme. Elle permet de guérir des blessures en quelques secondes, d'en appeler à la vengeance divine, de découvrir des vérités cachées, de révéler l'avenir et même de transformer temporairement un fidèle en un avatar de son dieu. Si l'idée de puissance divine évoque souvent l'image d'un croisé vertueux, les dieux neutres et mauvais confèrent également des pouvoirs à leurs fidèles afin de servir leurs desseins. La tradition divine englobe également des philosophies spirituelles qui ne sont liées à aucune divinité particulière et des panthéons rassemblant de nombreuses divinités.

Cet ouvrage propose une présentation détaillée des divinités introduites au chapitre 8 du *Livre de base Pathfinder* et, pour chacune, les domaines alternatifs et les intercessions divines qu'elle confère. Suivent 20 divinités supplémentaires accompagnées de règles permettant d'incarner leurs prêtres et leurs champions, ainsi que les avantages associés à leur avatar. L'ouvrage présente ensuite des panthéons de demi-dieux, comme les Aînés et les seigneurs empyréens, ainsi

que des philosophies spirituelles, dont la verte religion et le sangpotshi. Vous trouverez également dans ce livre de nouveaux domaines, des dons, des objets, des sorts et des armes dont l'usage n'est pas limité aux prêtres.

POURQUOI LA CROYANCE EST IMPORTANTE

La foi est importante dans tout monde fantastique où les mortels ont accès à la puissance divine. Sur Golarion, l'existence des dieux n'est pas une spéculation. Au contraire, la réalité de chaque dieu est démontrable et bien visible à travers des manifestations concrètes, comme de puissants sorts divins ou de stupéfiantes malédictions ou grâces.

La croyance et la dévotion influencent la vie sur Golarion de bien des façons. En général, les dieux confèrent à leurs fidèles les plus dévoués une partie de leur magie. L'adhésion d'un prêtre aux principes et aux observances de son dieu influe sur sa capacité à accéder à la magie divine qui alimente ses sorts. Un champion forge son identité dans sa dévotion à sa divinité et à sa cause, d'où il tire également son zèle vertueux. Les autres mortels sont souvent impressionnés par les personnages qui accèdent à la puissance divine grâce à leur seule piété.

Il s'agit pourtant de cas exceptionnels et la foi se manifeste généralement de manière plus modérée. Un guerrier peut ainsi vénérer Kurgess, le dieu de la saine compétition et du développement physique, tandis qu'un barbare adresse ses prières à Gorum, le dieu de la force et des batailles, et chacun trouve dans sa foi une inspiration nécessaire à son

développement personnel et à la défense de ses valeurs. Les personnages vivant dans la nature, tels que les rôdeurs et les druides (dont la magie dérive des forces primordiales plutôt que divines), peuvent se sentir attirés par la verte religion ou l'animisme shoanti, qui représentent tous deux une expression de leur lien avec la terre, mais ils peuvent également vénérer Gozreh, le dieu de la nature, Sarenrae, la déesse du soleil, ou Tsukiyo, le dieu de la lune. Les personnages érudits, comme les alchimistes et les magiciens, peuvent reconnaître que les religions leur apportent un lien avec la communauté, un but, ou sont un moyen d'obtenir encore plus de pouvoir. Ils peuvent adorer une divinité associée à l'intellect, comme le dieu de la magie Néthys, ou préférer des églises bien établies et au vaste réseau relationnel, comme celles d'Abadar, le dieu des villes et de la richesse, de Iomédae, la déesse de la justice et de l'honneur, ou d'Asmodeus, le dieu de la tyrannie et de l'orgueil. Les sorciers et les bardes peuvent quant à eux se sentir attirés par le culte de Shélynn, la déesse de l'art et de l'amour, de Desna, la déesse de la chance et du voyage, ou même de Cayden Cailéan, le dieu de la liberté et de l'alcool. Leur dévotion peut faire partie intégrante de leur personnalité, être une caractéristique qu'ils partagent avec des camarades aux valeurs similaires, ou renforcer leur sens du devoir. Les personnages qui recherchent constamment la perfection, comme les roubards et les moines, peuvent être attirés par le culte d'Irori, le dieu de la connaissance et du développement personnel, ou celui de Norgorber, le dieu des secrets et du vol.

Si les personnages dont la foi est assez profonde pour bénéficier de pouvoirs divins ne prêtent généralement allégeance qu'à une seule divinité, la plupart des habitants de Golarion vénèrent plusieurs dieux auxquels ils adressent leurs louanges et prières en fonction des situations. L'objet de la foi d'un individu peut changer en fonction des circonstances. Ainsi, une barbare peut adhérer principalement au culte de Chaldira, la déesse halfeline des batailles et de la chance, mais également adresser ses prières à Shélynn, déesse de la beauté et de l'amour, si elle rencontre le grand amour. En cas de mort prématurée de sa moitié, elle peut alors se tourner vers Pharasma, déesse de la mort et du destin, ou vers Desna, déesse des rêves, afin d'alléger son chagrin... mais aussi vers Calistria, déesse de la vengeance, afin de châtier les responsables. De la même manière, une politicienne déshonorée peut continuer à vénérer Gruhastha le Gardien, tout en adressant des prières à Achaékek, le dieu-mante des assassins et de la mort, afin de recouvrer son influence.

LE RÔLE DES DIEUX

Comme il convient dans le cas d'une réalité où les dieux et la magie sont des éléments démontrables, les divinités de Pathfinder ne sont pas des entités distantes qui interviennent seulement pour étoffer les options proposées lors de la création de personnages. Ils sont profondément liés à la nature de la réalité et influencent le destin des peuples de Golarion en particulier. L'ascension à la divinité est quelque chose de bien réel sur Golarion. Des divinités comme Arazni, Cayden Cailéan, Iomédae, Norgorber et plus récemment Casandalee étaient auparavant mortelles et ont toutes obtenu un statut divin. D'autres, comme Abadar et Sarenrae, vivent sur d'autres plans et leur existence précède celle de Golarion, ce qui ne les empêche pas de s'intéresser de près à ce monde.

Les bouleversements politiques peuvent favoriser certains dieux et portent même parfois la marque de leur influence

directe. Par exemple, le pacte entre le Chéliax et Asmodeus a incontestablement permis à ce dernier d'étendre son influence diabolique dans la région de la mer Intérieure. Le succès de la nation des morts-vivants de Geb est une bénédiction pour Urgathoa et une source d'inquiétude incessante pour Pharasma et ses légions de psychopompes. La destruction de Dernier-Rempart a été un coup dur pour Iomédae et a grandement réduit son influence dans la région avoisinante. Bien que ces dieux aient une myriade de préoccupations extraplanares et extra-mondaines qui dépassent la capacité de compréhension des mortels, ils sont toujours (à divers degrés et à différents moments) profondément investis dans les drames qui se jouent sur Golarion et manifestent leur volonté en conséquence.

Malgré la proximité de Golarion avec le divin, il reste extrêmement rare qu'un dieu apparaisse sur ce monde. Les dieux préfèrent influencer les mortels (ainsi que les morts-vivants et les immortels) en leur conférant une portion de leur puissance divine. L'intercession divine, par l'octroi de grâces et de malédictions, est un autre moyen par lequel les dieux étendent leur influence. Les divinités de Golarion ne passent cependant pas leur temps à dispenser des grâces et des malédictions ni à prêter attention à tous les mortels. Ils n'en ont pas le temps et sont déjà bien trop occupés à comploter et forger des alliances à une échelle extraplanaire. Pourtant, lorsque leur attention est attirée par un mérite ou un outrage particulier, ou lorsque cela s'inscrit dans un plan plus important, ils peuvent intervenir pour bénir ou maudire un mortel qui s'est distingué. Enfin, un dieu peut s'adresser à un mortel par le biais d'un rêve, d'un présage ou d'une expérience religieuse singulière. De tels moments peuvent influencer les valeurs et motivations profondes d'un personnage et ils sont laissés entièrement à la discrétion du MJ.

Les campagnes qui se déroulent sur d'autres mondes que Golarion peuvent utiliser les règles et informations présentées dans ce livre pour approfondir les thèmes religieux. Les dieux exercent en effet leur influence dans tout le multivers et ils peuvent participer à des drames similaires à ceux décrits ici sur n'importe quel monde créé par le MJ. Il se peut aussi que d'autres dieux occupent le devant de la scène dans le panthéon d'un autre monde, ou qu'ils aient des relations totalement différentes. Dans un autre monde, Rovagug la Bête Hirsute pourrait être le dieu et l'antagoniste principal, établissant des plans monstrueux avec l'aide de Néthys sous aspect destructeur.

ÉLÉMENTS DE RÈGLES

Ce livre présente les éléments de règles suivants.

DOMAINES ALTERNATIFS

Chaque divinité est associée à quatre domaines principaux. Certaines divinités ont cependant une telle influence que quatre domaines ne leur suffisent pas. Seuls les personnages qui se spécialisent peuvent avoir accès à ces domaines alternatifs, car ils s'écartent bien souvent des principales attributions de la divinité. Ce livre présente les domaines alternatifs associés à certaines divinités. Les adorateurs d'une divinité n'ont initialement pas accès à ces domaines, cependant un prêtre peut choisir le don Domaine d'initié étendu (ci-dessous) afin d'accéder à un domaine alternatif de sa divinité, et un prêtre ou un champion appartenant à une branche atypique de son

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

culte peut choisir le don Foi dissidente (ci-dessous) afin de redéfinir les domaines auxquels il a accès.

DOMAINE D'INITIÉ ÉTENDU

DON 4

PRÊTRE

Prérequis Initié du domaine

Vous vénerez depuis longtemps l'un des aspects les moins connus de votre divinité. Choisissez un des domaines alternatifs de votre divinité.

Vous avez accès à ce domaine et à son sort initial.



FOI DISSIDENTE

DON 1

CHAMPION | PRÊTRE

Votre croyance en votre divinité se présente sous une forme tellement singulière que certains pourraient vous qualifier d'hérétique. Lorsque vous sélectionnez ce don, détaillez les dogmes de votre foi dissidente, sans remettre en cause les édits ou anathèmes de votre divinité. Choisissez quatre domaines. Vous sélectionnez ceux-ci dans la liste de domaines principaux et alternatifs de votre divinité, et vous pouvez choisir jusqu'à un domaine hors liste, tant qu'il n'est pas anathème à votre divinité. Tout sort de domaine que vous lancez grâce à un domaine qui ne fait pas partie des domaines principaux ou alternatifs de votre divinité est toujours intensifié à 1 niveau inférieur à la normale pour un sort focalisé. En ce qui concerne les pouvoirs qui dépendent des domaines de votre divinité, les quatre domaines que vous avez choisis sont considérés comme ceux de votre divinité et les domaines de votre divinité que vous n'avez pas choisis s'ajoutent à ses domaines alternatifs.

Spécial. Sauf si vous avez choisi ce don au niveau 1, il vous faudra effectuer un réapprentissage pour modifier vos rapports avec votre divinité, comme indiqué dans la section Changer de religion ci-dessous. Si vous choisissez ce don alors que vous bénéficiiez précédemment d'un effet associé à un domaine non inclus dans votre Foi dissidente, comme un sort de domaine lié au don Initié du domaine, vous perdez cet effet.

CHANGER DE RELIGION

Qu'il s'agisse d'un événement brutal ou progressif, un personnage peut connaître une crise spirituelle ou tomber en disgrâce. Il n'est alors plus en mesure d'utiliser les sorts, les dons et les autres capacités de classe liés à sa foi perdue. Comme il est en proie à de véritables conflits internes, cet individu peut se trouver handicapé dans ses actions et interactions jusqu'à ce qu'il retrouve la faveur de sa divinité grâce au rituel *pénitence* ou, dans le cas d'une réelle scission, jusqu'à ce qu'il effectue un réapprentissage.

Un réapprentissage requiert un temps d'intermède conséquent. Dans la plupart des cas, il faut compter au moins un mois. La reconversion d'un personnage qui se tourne vers une religion partageant les mêmes préoccupations et domaines est moins longue que s'il se tournait vers une religion radicalement différente. Ainsi, un prêtre de Grand-Mère Araignée peut se mettre à adorer Calistria grâce à une formation et un service d'un mois dans l'un de ses temples. Cependant, le même prêtre aurait plus de mal à intégrer le culte d'Asmodeus, car même si les deux divinités partagent le domaine de la tromperie, leur longue animosité se reflète dans des doctrines et une culture radicalement opposées. Une telle conversion est toujours possible, mais il devra alors y consacrer plusieurs mois d'intermède ou l'accomplir par étapes et l'étaler sur de nombreux mois dans le jeu. Quand une divinité repère un PJ ou un autre individu qui ferait un converti de choix, elle enverra parfois un émissaire auprès de cette personne en crise afin de la pousser à suivre le chemin de la vertu ou du mal. Cet émissaire peut parfois offrir de faciliter la conversion en la rendant immédiate, en canalisant l'essence vitale et spirituelle associée à la philosophie de sa divinité dans le converti, ce qui lui épargne un laborieux travail lors d'un intermède. Une telle transformation n'est cependant pas sans risque et peut, à terme, s'accompagner de complications.

À la discrétion du MJ, les personnages pour qui un patronage divin est essentiel mais qui perdent complètement la

foi peuvent bénéficier d'un réapprentissage dans une nouvelle classe. Un champion peut ainsi devenir un guerrier ou un rôdeur, remplaçant ses dons et capacités de classe basés sur la foi par des analogues plus appropriés. La durée d'intermède nécessaire est chaque fois laissée à la discrétion du MJ. Cependant, il est conseillé au MJ et au joueur de déterminer ensemble cette durée, afin de ne pas trop peser sur le déroulement de l'histoire.

INTERCESSIONS DIVINES

Pour faire sentir directement leur influence sur Golarion sans pour autant se manifester sur la planète dans toute leur gloire divine, les dieux disposent d'un outil : l'intercession divine. L'intercession divine se manifeste sous la forme de grâces et de malédictions, de durée et de puissance variables, visant des mortels. Une malédiction ne vient pas automatiquement punir quelqu'un dont les actions ne plaisent pas à un dieu, sinon tous les habitants de Golarion seraient maudits en permanence. Elles sont généralement réservées aux fidèles d'un dieu qui commettent un anathème sans que leurs actions justifient une excommunication, ou à ceux responsables de blasphèmes choquants. De même, un adorateur non affilié au culte d'un dieu, mais impliqué dans des actions de grande envergure qui lui sont anathèmes, peut se trouver maudit. Comme les malédictions, les grâces ne sont pas automatiquement accordées à quiconque s'adresse à une divinité. Bien entendu, quelqu'un qui respecte les édits de son dieu peut être récompensé d'une grâce, surtout s'il les applique dans un contexte difficile. Le plus souvent, cependant, et en accord avec leur nature impénétrable, les divinités accordent une grâce ou une malédiction pour des raisons qui leur sont propres. En effet, un dieu peut avoir échafaudé des plans qui dépendent du succès d'une mission ou de la survie d'un individu qu'ils ont prévu d'exploiter plusieurs décennies après.

Les intercessions divines présentées ici avec les profils des dieux ont seulement valeur d'exemple et le MJ peut parfaitement décider d'appliquer un effet différent que celui indiqué. Ces intercessions sont spéciales et dépendent toujours de la volonté de la divinité concernée, donc du MJ, et c'est ce dernier qui décide quand une grâce ou une malédiction frappe quelqu'un. Le MJ est également libre de retirer à un personnage une grâce ou une malédiction si cela est cohérent avec l'histoire. Un PJ ou un PNJ ne peut jamais choisir un don, un sort ou une autre option de règles qui lui octroie une grâce divine ou qui inflige une malédiction divine à ses ennemis. Une intercession mineure a un impact marquant sur celui qui en est la cible et se présente soit comme un effet modeste et durable, soit comme un effet spectaculaire et fugace. Une intercession modérée est un événement de grande importance dont les conséquences sont généralement permanentes. Une intercession majeure peut avoir un impact énorme sur la vie de sa cible, soit en lui accordant des pouvoirs qui dépassent largement ses capacités innées, soit en lui infligeant un terrible handicap.

NOUVEL HISTORIQUE

L'historique suivant peut être choisi par des personnages de n'importe quelle classe. Les blocs de statistiques des divinités présentées dans ce livre mentionnent tous une paire de Caractéristiques divines qui peuvent être améliorées grâce à cet historique.

ÉLEVÉ DANS LA FOI

Vous avez grandi dans un monastère, une famille croyante, ou tout simplement dans un cadre qui vous a imprégné de préceptes religieux ou philosophiques. Que vous adhérez toujours à ce credo ou non, ce passé a une grande influence sur vous.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une d'elles doit améliorer une des Caractéristiques divines associées à votre divinité, vous êtes libre de choisir la seconde.

Vous êtes qualifié dans la compétence associée à votre divinité et vous bénéficiez du don Assurance avec cette compétence. Vous gagnez une compétence de Connaissances dans une sous-catégorie associée à votre divinité (Connaissance d'Abadar, par exemple).

ARME DE PRÉDILECTION

Chaque divinité a une arme de prédilection. L'usage de cette arme n'est pas limité à ses prêtres et à ses champions. Ses adorateurs séculiers s'entraînent souvent à son maniement afin de démontrer leur dévotion. Tout personnage peut se procurer l'une de ces armes de prédilection et l'utiliser tant qu'il remplit les conditions requises. Il en va de même pour les objets divins présentés dans ce livre.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Les archétypes thématiques (présentés dans le *Guide des personnages des Prédications perdues*) permettent à un MJ de représenter des créatures et des PNJ qui vénèrent des divinités spécifiques. Si vous ajoutez un archétype thématique qui octroie de nombreux pouvoirs supplémentaires à une créature, vous devriez lui ôter un ou plusieurs de ses pouvoirs d'origine pour compenser, ou augmenter son niveau de 1 et ajuster ses statistiques en conséquence afin de pouvoir lui ajouter l'archétype thématique sans rien lui ôter. Dans tous les cas, les pouvoirs conférés par un archétype thématique dépendent du niveau final de la créature : si vous avez fait passer une créature du niveau 6 au niveau 7, en ajustant ses statistiques en fonction, puis lui ajoutez un archétype, elle gagne les pouvoirs d'archétype de niveau 7 ou plus. L'archétype thématique d'une divinité fonctionne comme suit.

Toutes les créatures. Ajoutez les traits d'alignement de la divinité. Retirez tous les traits d'alignement qui ne correspondent pas à ceux de la divinité.

Niveau 1 ou supérieur. Ajoutez aux objets de la créature l'arme de prédilection de la divinité et un symbole religieux en bois qui lui est associé. Ajoutez une Frappe avec l'arme de prédilection ; son bonus d'attaque est égal au plus élevé parmi les Frappes à distance ou au corps à corps de la créature (choisir le plus pertinent). Si l'arme de prédilection est une arme simple, augmentez le dé de dégâts de cette Frappe d'un échelon.

Niveau 4 ou supérieur. La créature peut lancer le sort de domaine initial associé à l'un des domaines de la divinité et elle gagne une réserve de 1 point de focalisation.

Niveau 7 ou supérieur. La créature peut lancer trois fois par jour le sort de niveau 1 que la divinité accorde à ses prêtres comme s'il s'agissait d'un sort divin inné.

Niveau 12 ou supérieur. La créature peut lancer le sort de domaine avancé du domaine que vous avez choisi au niveau 4 ou supérieur et sa réserve de focalisation passe à 2 points.

Niveau 17 ou supérieur. La créature est véritablement bénie. Elle peut soit lancer les autres sorts associés à la divinité jusqu'au niveau 7 une fois par jour et comme s'il s'agissait de sorts divins innés, soit, à la discrétion du MJ, bénéficier des effets d'une grâce divine.

HISTORIQUE

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

Les dieux vénérés — ou craints — dans la région de la mer Intérieure sont aussi variés que ses habitants. Ce chapitre présente plusieurs dieux importants dans cette région et au-delà. Si les vingt divinités principales de la mer Intérieure sont bien connues, soit parce que leur culte est répandu, soit parce qu'elles sont historiquement réputées pour aider ou nuire aux mortels, les vingt autres dieux présentés dans ce chapitre sont tout aussi importants pour leurs adorateurs et leur accordent autant de pouvoirs.

LES ENTRÉES

Les entrées des blocs de statistiques des divinités de ce livre se présentent de deux manières différentes, en fonction de l'importance de la divinité concernée. Elles apportent des informations essentielles à son culte. Vous trouverez des informations supplémentaires permettant d'incarner un champion, un prêtre ou un fidèle d'une des vingt divinités principales au chapitre 8 du *Livre de base Pathfinder*.

LES DIVINITÉS PRINCIPALES

Les sections consacrées aux vingt divinités les plus influentes de la mer Intérieure présentent des informations permettant de mieux comprendre ces dieux. Chacune inclut trois grâces et trois malédictions servant au dieu à signifier son approbation ou son mécontentement face à certaines actions ; l'intensité de ces intercessions varie d'une divinité à l'autre, en fonction de ses domaines de prédilection et de l'intérêt qu'elle porte aux mortels. Chaque section commence par les statistiques associées à la divinité, présentées au format suivant.

Nom. Le nom de la divinité ainsi que le titre ou l'épithète le qualifiant couramment.

Alignement. L'alignement et les préoccupations de la divinité.

Royaume. L'endroit où la divinité et les âmes de ses fidèles décédés vivent dans les plans extérieurs, ainsi que le nom de son royaume divin, si elle en possède un.

Alliés. Les dieux avec lesquels cette divinité collabore ou s'entend bien et qu'elle peut appeler à l'aide.

Ennemis. Les dieux avec lesquels cette divinité entre souvent en conflit en raison de divergences de philosophies, d'objectifs, ou d'une vendetta personnelle.

Relations. Les dieux avec lesquels la divinité entretient des liens forts, comme ses frères et sœurs, ses amants ou d'autres relations importantes. Cette section est omise pour les divinités non concernées.

Temples. Si les temples de cette divinité ont tendance à se trouver dans certains endroits, ou à avoir une fonction sociale spécifique, c'est ici que se trouve cette information.

Adorateurs. Le type de personnes vouant un culte à la divinité, en plus de ses prêtres.

Animal sacré. Un animal considéré comme sacré par la divinité et ses fidèles.

Couleurs sacrées. Les couleurs de prédilection de la divinité, qui se retrouvent généralement dans les tenues de ses fidèles.

Caractéristiques divines. Les deux primes de caractéristiques que cette divinité peut accorder aux personnages qui choisissent l'historique élevé dans la foi (p. 9).



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

Domaines alternatifs. Si la divinité est associée à des domaines alternatifs, ceux-ci sont indiqués ici (rendez-vous en p. 7 pour en savoir plus sur les domaines alternatifs). Si la divinité ne propose pas de domaines alternatifs, cette entrée est omise.

LES AUTRES DIVINITÉS

Vous trouverez à partir de la page 52 vingt divinités supplémentaires à l'importance non négligeable, avec pour chacune ses statistiques et les règles permettant de jouer un de ses champions, prêtres ou adorateurs. La section consacrée à chaque divinité présente les informations nécessaires pour la comprendre, ainsi que les avantages dont ses adorateurs bénéficient grâce au sort *avatar*. Ces statistiques sont présentées sous le format suivant.

Nom. Le nom de la divinité ainsi que le titre ou l'épithète le qualifiant couramment.

Préoccupations. Les sujets qui intéressent le plus cette divinité.

Alignement. L'alignement de la divinité. Entre parenthèses se trouvent les autres alignements que la divinité tolère de la part de ses adorateurs. Par exemple, Kazutal, la déesse de la protection et de la communauté, accueille tous les prêtres d'alignement bon. Arazni, bien qu'amère et parfois cruelle, fait néanmoins preuve d'une certaine empathie envers les victimes de mauvais traitements et, ne se préoccupant pas tellement de la moralité de ses adorateurs, elle accepte qu'ils soient d'alignement mauvais, neutre ou bon.

Source divine. Cette entrée indique si la divinité confère à ses adorateurs le sort *guérison* ou *mise à mal*, ou si elle peut leur octroyer les deux. *Guérison* soigne les vivants et blesse les morts-vivants, tandis que *mise à mal* blesse les vivants et

soigne les morts-vivants. De manière générale, les divinités bonnes octroient *guérison*, les divinités mauvaises octroient *mise à mal* et les divinités neutres octroient *mise à mal* ou *guérison*, mais il existe des exceptions.

Caractéristiques divines. Les deux primes de caractéristiques que cette divinité peut accorder aux personnages qui choisissent l'historique élevé dans la foi (p. 9).

Compétence divine. Cette entrée indique une compétence étroitement associée à cette divinité et dans laquelle ses fidèles sont naturellement doués étant donné leur foi ou leurs liens avec la divinité.

Domaines. Les domaines qui représentent le mieux cette divinité.

Domaines alternatifs. Si la divinité propose des domaines alternatifs (voir en p. 7 pour plus d'informations sur ceux-ci), c'est ici qu'ils sont listés. Si la divinité ne propose pas de domaines alternatifs, cette entrée est omise.

Sorts de prêtres. Chaque divinité octroie au moins trois sorts supplémentaires à la liste de sorts des prêtres qui les vénèrent. Il s'agit généralement d'un sort de niveau 1 et de deux autres sorts de thème approprié.

Édits. Il s'agit des choses que la divinité incite ses adeptes à faire. Ils doivent respecter ces recommandations autant que possible s'ils veulent gagner la faveur de leur divinité.

Anathèmes. Il s'agit des choses que la divinité trouve absolument détestables. Si un de ses adeptes commet un tel acte, il risque une disgrâce ou une punition.

Arme de prédilection. L'arme favorite de la divinité. Voir p. 9 pour plus d'informations.

ABADAR

MAÎTRE DU PREMIER COFFRE

Dieu LN des villes, de la loi, des marchands et de la richesse

Royaume Aktun (Axis)

Alliés Asmodeus, Brigh, Érastil, Iomédae, Irori, Shélynn, Shizuru, Torag

Ennemis Besmara, Lamashtu, Norgorber, Rovagug

Temples banques, cathédrales, palais de justice

Adorateurs architectes, banquiers, législateurs

Animal sacré singe

Couleurs sacrées or et argent

Caractéristique divine Constitution ou Intelligence

Domaine alternatif devoir

Abadar est vénéré comme le dieu des villes, de la loi, des marchands et de la richesse. De nombreuses villes où l'ordre prospère (ou est en train de s'établir) abritent ses banques-cathédrales. Les adorateurs du dieu des villes sont généralement des aristocrates, des gardes municipaux, des marchands, des citoyens travaillant dans le domaine juridique ou qui œuvrent pour le bien-être de leur communauté, et bien souvent des nains. Les membres du clergé d'Abadar qui vivent en ville occupent souvent des fonctions de juges, d'avocats et de greffiers, tandis que ceux qui vivent dans des zones encore sauvages cumulent souvent les rôles de juge, jury et bourreau itinérant au nom de l'ordre.

Abadar est le gardien du Premier Coffre, une chambre forte divine qui abrite un exemplaire parfait de chaque type de créature et d'objet. On trouve ainsi dans le Coffre l'épée longue parfaite, le bouclier parfait, le passereau parfait, le marteau parfait et même une loi parfaite. À leur manière, ses fidèles font de leur mieux pour imiter ces formes parfaites, par exemple en réalisant une œuvre d'art, en élevant du bétail vigoureux, ou en votant les lois les plus justes possibles pour une communauté.

Le livre sacré d'Abadar, *L'Ordre des nombres*, enjoint aux croyants de construire des villes et des colonies là où il n'y en a pas, de travailler dur et de commercer pour s'enrichir dans le respect des lois. Si une profession a une place légale dans la société, elle se trouve sous la houlette d'Abadar. Ainsi, les agents du gouvernement et tous ceux qui bénéficient directement de l'État de droit et du commerce rendent généralement hommage à Abadar. Naturellement, ceux qui s'opposent aux lois ou les enfreignent volontairement, comme les voleurs, les criminels, les bandits et les pirates, sont des ennemis de l'église et de la société telles que les conçoit Abadar. Cela n'empêche pas certains membres de factions hérétiques au sein de son culte de pervertir le message de *L'Ordre des nombres* pour justifier leur cupidité. Ils légitiment leur comportement criminel en détournant les mots sacrés d'ordre et de richesse et jouent sur des détails techniques afin de contourner la loi, s'appropriant ainsi la légitimité des institutions.

En tant que dieu des villes et des lois, Abadar est un maître sévère, mais juste. Il récompense ceux qui travaillent dur et méprise ceux qui tentent de tromper le système pour leur propre intérêt. Abadar est bien conscient que tous les mortels ne sont pas logés à la même enseigne et il encourage son clergé à soutenir des lois aussi équitables que possible afin de promouvoir l'égalité des chances. L'église désapprouve l'esclavage. Elle estime que le commerce doit toujours être équitable et qu'aucune somme n'est assez élevée pour compenser l'ensemble de la vie et des labeurs d'une créature.

Les prêtres d'Abadar contribuent activement au développement et à l'épanouissement de leur communauté. Ils militent pour l'adoption de lois efficaces et encouragent le rétablissement de l'ordre là où il est absent. Lorsqu'ils s'adressent à leurs fidèles, les prêtres portent des robes de soie blanche avec des détails dorés symbolisant la richesse de leur église. Les temples dédiés à Abadar faisant souvent office de banque, d'organisme de prêt et de bureau de change, ils sont fortifiés.

Au-delà de cette considération pratique, ils sont richement décorés et affichent une architecture élégante et une profusion de vitraux et de dorures.

En Avistan, l'église d'Abadar estime qu'elle doit faire payer ses services divins pour rendre hommage au dieu des marchands. Cependant, les fidèles traitent généralement les questions de santé et de sécurité publique rapidement et sans exiger de rémunération. Les membres du clergé sont également encouragés à se lancer dans des entreprises commerciales afin de remplir leur devoir sacré d'enrichissement de l'église. Ces entreprises sacrées mettent souvent les membres de plusieurs lieux de culte en concurrence, une situation perçue comme saine et souvent encouragée. Toutefois, le dogme interdit aux membres du clergé de se porter préjudice, y compris lors des guerres opposant des nations ou des royaumes. Par conséquent, les abadariens remplissent souvent le rôle de négociateurs entre deux camps adverses (moyennant finance, bien sûr).

Dans *L'Ordre des nombres*, Abadar enseigne à son clergé que respecter la loi mène à la richesse et au confort, et donc au bonheur. Il explique que la discipline conduit à un jugement éclairé, qui permet à son tour des négociations favorables concernant le commerce, le droit ou d'autres sujets. Si Abadar encourage l'expansion de la société ordonnée, il désapprouve toute action précipitée et recommande la prudence en toutes choses. Le clergé abadarien enseigne ces principes à ses ouailles et apprend aux individus séculiers que le commerce est un système menant au bonheur. Ces enseignements transmettent également les idéaux d'équité et de respect de l'esprit de la loi, mais aussi de sa lettre. L'une des principales valeurs de l'église est la coopération entre les citoyens, car une communauté forte est essentielle pour la santé d'une ville et d'un royaume. Le clergé reste cependant conscient que la plupart des individus recherchent un meilleur statut et des richesses pour des raisons égoïstes.

INTERCESSIONS DIVINES

Les dons d'Abadar se présentent sous la forme de richesses et sa colère appauvrit ceux qui l'ont offensé.

Grâce mineure. Abadar met en garde ses favoris contre ceux qui pourraient tenter de les tromper. Une fois, lorsque quelqu'un obtient un succès à un test de Duperie pour vous Mentir à vous et vous seul dans le but de vous nuire, cet individu obtient un échec critique à la place. Abadar accorde généralement cette grâce en réaction à un mensonge qui serait lourd de conséquences.

Grâce modérée. Abadar bénit vos entreprises. Tout semble vous réussir, favorisant votre succès financier. Si vous obtenez un échec critique à un test pour Gagner de l'argent, celui-ci devient un échec simple. Si vous obtenez un succès à un test pour Gagner de l'argent, vous gagnez le double de la somme habituelle.

Grâce majeure. Votre éloquence exceptionnelle vous permet d'arriver à des compromis même quand cela semblait impossible. Une fois par jour, vous devinez exactement quelle proposition faire pour conclure un marché ou une négociation. Si vous faites cette offre d'inspiration divine, vous pouvez automatiquement bénéficier d'un résultat de 20 + votre modificateur de Diplomatie à votre test de Diplomatie au lieu de lancer le dé. Cela n'augmente cependant pas votre degré de succès, comme ce serait le cas avec un 20 naturel. S'il n'y a absolument rien que vous puissiez proposer pour parvenir à un accord, vous le devinez alors et vous ne dépensez pas votre usage quotidien de cette grâce.

Malédiction mineure. Chaque fois que vous volez, blessez ou tuez illégalement une autre créature ou que vous portez préjudice à un agent ou un tribunal officiel, un symbole ou un mot représentant votre crime apparaît sur une portion exposée de votre peau. Vous ne pouvez pas vous débarrasser de ce symbole ni le dissimuler sous du maquillage (mais vous pouvez le couvrir avec des vêtements) et il ne disparaît pas tant que vous n'avez pas payé légalement pour votre crime, par exemple en purgeant votre peine.

Malédiction modérée. Abadar maudit toutes vos entreprises, ce qui entraîne votre ruine car tout ce que vous entreprenez semble échouer. Le résultat de vos tests pour Gagner de l'argent est toujours un degré de succès inférieur au résultat que vous avez obtenu aux dés.

Malédiction majeure. Vous devenez d'une honnêteté malade. Vous êtes constamment sous l'effet de l'échec critique du sort *zone de vérité*. En outre, on vous propose toujours les pires marchés quand vous faites des affaires.



APHORISMES

Lorsqu'un mortel souhaite attirer l'attention du Maître des Coffres, il prononce certaines phrases.

Sous le regard d'Abadar, le marché est conclu. L'initiateur des négociations prononce souvent cette phrase pour signifier qu'un accord a été atteint et que la discussion est terminée. Elle est souvent simplifiée sous une des formes suivantes : « Sous le regard d'Abadar » ou « Le marché est conclu ». Une fois cette formule prononcée, il est mal vu de tenter de modifier l'accord.

Digne du Coffre d'Abadar. Cette expression signifie qu'un produit est d'excellente facture, mais elle est généralement considérée comme une hyperbole. De la même manière, dire que quelque chose n'est pas digne du Coffre d'Abadar implique généralement qu'il s'agit d'un objet fonctionnel mais de piètre facture.

Ainsi en a-t-il été décidé. Il s'agit de la conclusion standard des verdicts officiels et autres procédures judiciaires. Certains adeptes utilisent cette expression lors des événements apparemment aléatoires favorisant ce qu'ils considèrent comme la justice.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

ASMODEUS

LE PRINCE DES TÉNÈBRES

Dieu LM des contrats, de l'orgueil, de l'esclavagisme et de la tyrannie.

Royaume Nessus (Enfers)

Alliés Abadar

Ennemis Besmara, Cayden Cailéan, Grand-Mère Araignée, Iomédae, Irori, Lamashtu, Rovagug, Sarenrae, Shélyn

Relations Ilys (frère défunt)

Temples temples noirs à proximité d'édifices gouvernementaux

Adorateurs avocats, diabolistes, esclavagistes, individus en quête de pouvoir ou de discipline

Animal sacré serpent

Couleurs sacrées noir et rouge

Caractéristique divine n'importe laquelle, mais les personnages qui s'engagent ainsi envers Asmodeus voient leur âme liée au Prince Noir pour l'éternité

Domaines alternatifs devoir, glyphes

Asmodeus est le Premier, le Prince Noir, le seigneur des ténèbres et de la loi et le dirigeant du plan des Enfers. Si l'on en croit ses écrits sacrés (corroborés par d'autres sources, comme le *Livre des damnés* écrit par des anges), il est l'un des êtres les plus vieux du multivers. Ces textes affirment qu'avant même que le temps existe, avant la création du monde, Asmodeus et son frère Ilys faisaient partie des premiers dieux. Durant cette époque sans nom, les deux dieux se disputèrent quant au sort des âmes de leurs créations et Asmodeus finit par tuer son frère.

Convaincu que le libre arbitre qu'Ilys avait accordé aux mortels était une folie, Asmodeus énonça ses propres convictions : l'existence serait mieux servie par un ordre et une discipline absolus. Ces affirmations contredisent d'autres mythes de création populaires et sont remises en question par des théologiens et par les agents immortels d'autres dieux, mais en l'absence de preuve, il est aussi difficile de les étayer que de les réfuter.

Asmodeus peut prendre la forme qu'il souhaite. L'aspect sous lequel il est plus connu est cependant celui qu'on lui prête dans l'art populaire : un être millénaire à la peau rouge vif, aux cornes et aux sabots noirs, ceint d'une pâle aura de flammes. On le représente généralement tenant dans une main un contrat écrit sur un long parchemin et dans l'autre une redoutable masse enflammée, ou assis sur un trône d'où il surplombe le paysage apocalyptique des Enfers et les hordes diaboliques qui le servent. Asmodeus a la réputation d'être à la fois éloquent, plein de tact, patient et incroyablement brillant, mais impétueux et terrifiant quand il est en colère.

De nombreux mortels vénèrent Asmodeus malgré son aspect diabolique et son mépris notoire du libre arbitre. Si l'on met de côté la question du bien et du mal (et il ne fait pas de doute qu'il est mauvais), Asmodeus est une divinité immensément puissante et peut-être bien la plus puissante de toutes. Il incarne une discipline stricte et était un être d'ordre bien avant la création des concepts de bien et de mal. Cette représentation d'Asmodeus en tant que champion de la loi lui permet d'avoir nombre d'adorateurs, qui ne se limitent pas à des sectes clandestines. Même s'il est fortement réprouvé dans la plupart des régions du monde, son culte est très répandu, et dans certains endroits, comme la nation du Chéliax, c'est même la religion principale.

On trouve parmi les serviteurs d'Asmodeus des prêtres avides de pouvoir, des diabolistes, des avocats et la noblesse décadente de régions



proches des Enfers, comme le Chéliax. Ces adeptes admirent l'ordre qui règne aux Enfers et tentent d'exploiter les ressorts légaux pour le reproduire. Ils exploitent un tel système, généralement alourdi par une bureaucratie complexe, afin d'obtenir des postes de pouvoir. Cette capacité à évoluer dans les méandres de la bureaucratie est partagée par la plupart des asmodéens, habitués à chercher leur chemin dans les nombreux volumes hermétiques de la *Monographie Asmodéenne*, le texte sacré de leur culte. Les asmodéens sont cependant prudents dans leur quête de pouvoir, car une ascension trop rapide ou prématurée pourrait les rendre vulnérables à ceux qui guettent des signes de faiblesse de leur part.

Asmodeus étend son emprise sur de nombreux adorateurs en plus de ses prêtres et de son clergé. Les soldats et autres individus portés sur la guerre peuvent notamment apprécier ses dons ainsi que la force et l'esprit de domination nécessaires pour les maîtriser. Cependant, toute personne en quête de pouvoir ou de richesses, quelle que soit sa profession, est susceptible de faire face aux tentations du Prince Noir. Il peut simplement s'agir du prêtre asmodéen local qui propose l'objet de leur désir par des moyens douteux mais techniquement légaux. En d'autres occasions, un diable peut apparaître pour proposer un contrat infernal (littéralement) offrant de grands pouvoirs, comme la capacité de lancer des sorts ou d'invoquer ce diable, en échange de l'âme du signataire.

Les temples d'Asmodeus varient beaucoup d'une région à l'autre en fonction de la popularité du culte. Les temples publics du Prince Noir ont souvent une architecture gothique ou baroque. Au Chéliax, ces temples font parfois office de bâtiments gouvernementaux ou occupent le même espace que ces édifices. À l'intérieur, des bureaucrates, des juges et d'autres fonctionnaires exploitent leurs connaissances des contrats et des lois pour perpétuer la machine infernale de l'ordre. Dans les régions où le culte d'Asmodeus est mal vu, ses temples peuvent être clandestins et se présenter sous la forme d'autels cachés dans des maisons ou de temples accessibles uniquement par des entrées secrètes.

INTERCESSIONS DIVINES

Asmodeus se sert généralement de sa bénédiction pour séduire ceux qui sont sur le point de céder à ses viles tentations. Ses malédictions frappent souvent ceux qui rompent un contrat avec lui ou lui font un affront personnel.

Grâce mineure. Asmodeus reconnaît votre talent pour la manipulation et décide de vous donner un coup de pouce. Une fois, lorsque vous échouez à un test de Diplomatie pour accomplir une action de Sollicitation importante ou lourde de conséquences, vous pouvez lancer *suggestion* sur la cible de votre requête et réitérer votre demande. Il s'agit d'un sort divin inné.

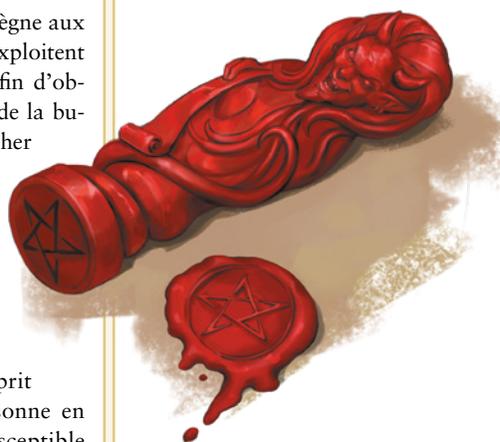
Grâce modérée. Vos yeux se mettent à rougeoyer comme des braises et votre peau prend une teinte cramoisie. Vous gagnez vision dans le noir et résistance au feu 5.

Grâce majeure. Asmodeus vous aide à faire respecter vos accords et vos contrats. Lorsqu'une créature passe un marché ou un contrat avec vous, sans y être contrainte et de son plein gré, elle ne peut pas violer volontairement sa part du marché tant que vous respectez votre part. Vous pouvez toujours violer les termes du contrat mais, si vous le faites, la créature n'est plus tenue d'en remplir sa part.

Malédiction mineure. Les flammes d'Asmodeus vous brûlent avec plus d'intensité. Vous gagnez faiblesse au feu 5.

Malédiction modérée. Asmodeus vous contraint à l'obéissance. Vous ne pouvez pas revenir volontairement sur un accord, un contrat ou votre parole. Cela dit, vous êtes seulement contraint de respecter la lettre de cet accord et pas nécessairement son esprit.

Malédiction majeure. Asmodeus a remarqué que vous semez le chaos. Vous recevez une vieille blessure qui semble plus ancienne que le temps lui-même. Vous vous trouvez en permanence dans l'état drainé 4 et seule une autre intercession peut dissiper cet état. Votre blessure vous fait atrocement souffrir chaque fois que vous accomplissez un acte particulièrement chaotique et vous confère alors l'état malade 1.



APHORISMES

Comme c'est le cas avec les autres grandes religions de Golarion, les adorateurs d'Asmodeus emploient d'innombrables imprécations ou louanges à leur dieu. Certaines sont réputées avoir plus de pouvoir que d'autres.

Loué soit Asmodeus. Cette formule de soutien et de louange à Asmodeus est proclamée avec fierté par ses adeptes qui savent que son règne est inévitable, ou murmurée en signe de reconnaissance entre deux adorateurs là où son culte n'est pas accepté.

Ce qui était sien autrefois le redeviendra. La doctrine asmodéenne veut que le Premier ait autrefois régné sur l'ensemble du multivers et ses fidèles maintiennent qu'il le dominera de nouveau. Les adeptes d'Asmodeus se répètent cette formule pour se conforter dans leurs croyances, mais il s'agit également d'un appel aux armes et d'une menace adressée à quiconque s'oppose à la loi du Prince Noir.

Par ses flammes ! Un appel à l'aide et une demande d'intervention divine. Les fidèles les plus dévoués d'Asmodeus sont conscients des dangers qu'ils courent en appelant ainsi leur dieu, car tout contrat a un prix et le coût de la faveur d'Asmodeus monte en flèche quand celui qui la réclame est en mauvaise posture et n'a aucune marge de négociation.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

CALISTRIA

LA DOUCE PIÛRE

Déesse CN de la luxure, de la vengeance et de la tromperie

Royaume Jardins de la Duplicité et des Délices (Élysée)

Alliés Cayden Cailéan, Desna, Norgorber, Shélynn

Ennemis Rovagug

Relations Cayden Cailéan (amant occasionnel)

Temples bordels, cachettes, églises, manoirs, tavernes

Adorateurs amoureux éconduits, elfes, hédonistes, saltimbanques, voleurs

Animal sacré guêpe

Couleurs sacrées noir et jaune

Caractéristique divine Dextérité ou Charisme

Comme l'évoquent les trois dagues qui apparaissent dans son symbole religieux, Calistria a trois aspects : la luxure, la vengeance et la tromperie. Éloquente et charmante, elle instille avec brio des insultes dans ses compliments en tissant la toile complexe de ses représailles. Si elle est une déesse de la vengeance, ce serait une erreur de penser qu'elle cherche la justice. Calistria est inconstante et sa loyauté et ses intérêts changent au gré de ses caprices. Malgré cela, elle n'oublie jamais un affront et tous ceux qui pensent avoir été pardonnés n'ont simplement pas encore compris qu'ils finiraient tôt ou tard par payer pour leur impudence.

Bien qu'elle ne soit qu'une divinité elfique parmi d'autres, Calistria est de loin la plus connue par les non-elfes, qui la considèrent souvent comme la représentante du panthéon elfique, voire son unique membre. Cette approche n'est pas entièrement déraisonnable, car Calistria représente les aspects de l'ascendance elfique que les autres peuples trouvent séduisants, intrigants et fascinants. Elle incarne sinon les caractéristiques de la culture et de l'identité elfiques, comme la recherche de sa propre voie, et elle personnifie une vérité qui échappe aux peuples à la vie fugace, son caractère flexible et inconstant servant de modèle grâce auquel vivre plusieurs siècles avec recul et détachement. Elle est donc étroitement associée au peuple elfique, aux yeux des elfes aussi bien que des autres peuples. Parmi les divinités elfiques, elle est celle qui a le plus d'adorateurs non-elfes.

À l'image de leur déesse, les adorateurs de Calistria sont inconstants. Même parmi les elfes, le culte de Calistria se pratique de manière intermittente ou concomitante au culte d'une autre divinité. Calistria reçoit les prières d'individus qui cèdent à la concupiscence, s'adonnent aux mensonges, ou veulent se venger. Ces prières ne les engagent pas nécessairement auprès de la déesse au-delà du moment où ils les prononcent. Si la vie des adorateurs de Calistria les mène sur d'autres chemins, ils se tournent vers de nouvelles divinités, tout comme la déesse passe d'un amant à l'autre au gré de ses humeurs. La liberté est une notion chère à Calistria comme à ses fidèles et il s'agit peut-être d'une des valeurs les plus importantes de la société elfique dans son ensemble. Certains des adeptes les plus dévoués de Calistria défendent fermement la liberté en effectuant un discret travail de sappe des gouvernements tyranniques, en se vengeant d'esclavagistes et en libérant leurs captifs, ou simplement en démontrant les bienfaits d'une vie célébrant la liberté.

Le culte de Calistria se présente de manière plus organisée chez les elfes, comme il sied à une divinité elfique. Bien que la rumeur laisse entendre que tous ses temples sont des bordels, ces lieux de rassemblement ressemblent plus souvent à des salons littéraires. Ceux-ci se différencient néanmoins de leur équivalent séculier en encourageant les interactions sexuelles entre leurs membres. D'autres ont un fonctionnement plus proche d'une guilde de voleurs et permettent de lancer et collecter des rumeurs, d'échafauder des projets à la légalité douteuse, mais aussi de s'adonner à la luxure, autant d'activités adaptées derrière des portes closes.

Les prêtres de Calistria s'efforcent de maintenir un équilibre entre les trois aspects de leur déesse, car une vie entière passée à en défendre un seul risque de

devenir monotone et Calistria déteste que ses fidèles soient absorbés par une unique activité. Les champions se spécialisent parfois, par exemple en se consacrant à la lutte contre l'esclavage, mais même ceux-ci veillent à ne pas se laisser absorber par cette préoccupation au point de négliger les autres aspects de la vie qui font qu'elle vaut la peine d'être vécue.

Au besoin, certains rituels peuvent être accomplis afin de demander la bénédiction de la déesse quand un adorateur souhaite courtiser une personne aimée, de déterminer si Calistria approuve ou non des plans de vengeance, d'initier de nouveaux convertis, ou de célébrer une naissance ou commémorer une mort. Le culte de Calistria accorde peu d'importance au mariage ; entre les intérêts changeants de la déesse et la nature volatile des relations entre les elfes centenaires, le mariage a moins de signification que chez les autres peuples.

Les guêpes, très appréciées de Calistria, sont notoirement reconnues comme un de ses symboles au même titre que son symbole religieux officiel. Comme la déesse, une guêpe inflige une douleur extrême, bien plus intense que ce dont un simple insecte devrait être capable, pour se venger d'un affront. La similitude est encore renforcée par le fait que la guêpe semble prendre un plaisir pervers à ces attaques et poursuit ceux qui l'ont offensée pour les piquer de nouveau. De nombreux adeptes de Calistria portent sur eux des objets jaune et noir afin de lui rendre hommage. Les membres de son clergé élèvent parfois des guêpes géantes qui leur servent d'alliés et animaux de compagnie et qui établissent des nids sous les avant-toits et autres recoins abrités des lieux de rassemblement calistriens. Ces essais ignorent généralement les adorateurs mais fondent sur les intrus et défendent les lieux de culte avec encore plus de hargne que des guêpes normales.

INTERCESSIONS DIVINES

En fonction des moments, les signes de faveur ou de déplaisir de la Douce Piqûre peuvent être subtils ou incontestables. Calistria accorde généralement sa grâce à ceux qui préparent une terrible vengeance et elle maudit ceux qui font du tort à ses adeptes, en particulier s'il s'agit de travailleurs du sexe. Cela dit, elle reste trop inconstante pour appliquer ces principes absolument.

Grâce mineure. Calistria récompense les mensonges les plus risqués. Une fois, quand vous obtenez un échec à un test pour Mentir, vous obtenez un succès critique à la place. Calistria accorde généralement cette grâce pour raconter un mensonge lourd de conséquences.

Grâce modérée. Vous croisez la route d'une guêpe de 30 cm de long qui se lie d'amitié avec vous. Elle remplit le rôle de familier tant que vous bénéficiez de la faveur de Calistria. La guêpe possède toujours les pouvoirs de familier vol et fousseur.

Grâce majeure. Calistria vous guide sur la voie de la vengeance. Vous savez toujours dans quelle direction et à quelle distance se trouve la plus proche créature qui vous a porté préjudice et n'en a pas encore payé le prix.

Malédiction mineure. Chaque fois qu'une nouvelle personne désire se venger de vous, vous subissez une piqûre douloureuse qui s'accompagne des effets du stade 1 du venin de guêpe géante (*Bestiaire Pathfinder* p. 210).

Malédiction modérée. Même lorsque vous avez une conversation normale, les gens réagissent comme si vous les insultiez. Chaque fois que vous tentez de Faire bonne impression, le résultat est un degré de succès inférieur au résultat de votre jet de dés. Si vous discutez assez longtemps avec quelqu'un sans tenter de Faire bonne impression, cette personne se sent insultée et vous subissez les effets d'un échec critique à un test pour Faire bonne impression.

Malédiction majeure. Vous avez fait du tort à quelqu'un incapable de se venger. La malédiction de Calistria permet donc à cette vengeance de s'incarner. Chaque fois qu'une autre créature rêve de se venger de vous mais est incapable de mettre ses plans à exécution car vous êtes trop puissant, avez trop de relations, ou êtes intouchable pour une autre raison, une créature d'un niveau équivalent au vôtre se manifeste pour accomplir la vengeance désirée. Une fois que cette vengeance est accomplie ou que la manifestation a été détruite, la créature invoquée se dissipe.



APHORISMES

Les adeptes de Calistria utilisent les phrases suivantes afin d'illustrer les subtilités de l'enseignement de leur déesse.

Il faut aimer la nourriture, pas le cuisinier.

Chercher à obtenir un objet de désir ou à se venger peut être agréable, mais Calistria déteste l'idée de devenir obsédé par l'amour, le ressentiment, ou un unique sujet. Ce proverbe rappelle à ses adeptes qu'ils doivent faire attention à ne pas laisser la vengeance guider le reste de leur vie et garder une certaine distance émotionnelle avec la cible de leurs désirs physiques.

Pansez d'abord vos plaies. Lorsqu'on a subi un préjudice, il est tentant de chercher à se venger immédiatement. Cet adage encourage les adeptes de Calistria à prendre d'abord soin d'eux-mêmes avant de penser à se venger. Les adeptes doivent ainsi soigner leurs blessures physiques ou émotionnelles, ou écouter leurs désirs charnels, car les ignorer revient à laisser une blessure s'infecter. Bien entendu, l'adage laisse peu de place au doute quant aux mesures à prendre ensuite.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

CAYDEN CAILÉAN



LE DIEU PAR HASARD

Dieu CB de la bière, de la bravoure, de la liberté et du vin.

Royaume Cœur du héros (Élysée)

Alliés Besmara, Calistria, Desna, Milani, Sarenrae, Shélyn, Torag

Ennemis Asmodeus, Norgorber

Relations Calistria (amante occasionnelle), Iomédae (sœur exaltée), Kurgess (protégé), Norgorber (frère exalté)

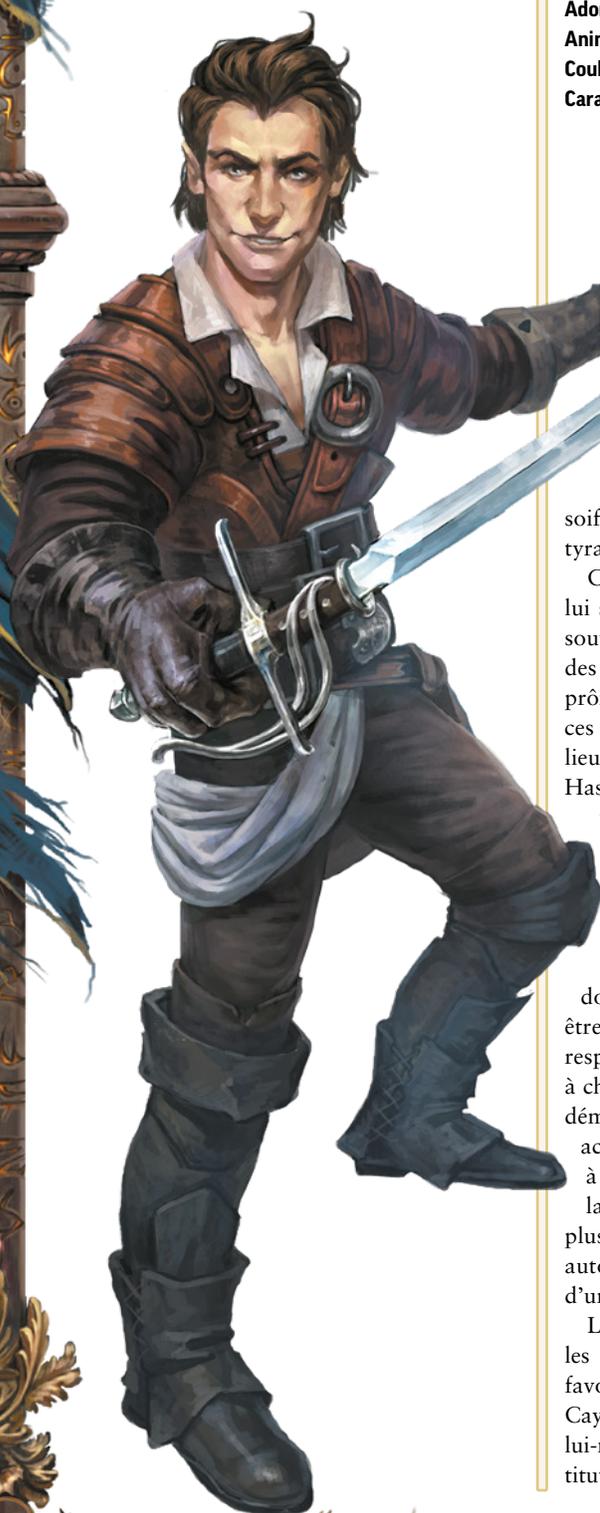
Temples auberges, tavernes et orphelinats

Adorateurs aventuriers, barmans, orphelins et rebelles

Animal sacré chien

Couleurs sacrées argent et brun roux

Caractéristique divine Constitution ou Charisme



Cayden Cailéan était autrefois un humain mortel et compte aujourd'hui parmi les rares divinités qualifiées d'Exaltées. Au cours de sa vie mortelle, Cayden était un mercenaire de grande renommée, réputé pour son caractère exubérant, ses prouesses de bretteur et sa détermination à toute épreuve. Au cours d'une soirée particulièrement arrosée, une série de défis toujours plus audacieux conduisit le mercenaire errant à tenter l'épreuve de la *Pierrétoile*. Trois jours plus tard, il émergea en riant de la cathédrale de la Pierrétoile : il était devenu un dieu. Les responsabilités divines

n'ont pas eu d'impact majeur sur le caractère qu'avait Cayden. Il a toujours soif d'aventures, d'alcool et de compagnie réconfortante et déteste les brutes, les tyrans et les lâches.

Cayden n'a pas d'églises officielles ni de clergé structuré, mais de simples autels lui sont dédiés dans presque toutes les tavernes et auberges d'étape. On trouve souvent ses prêtres à la tête de ce genre d'établissements. Ils proposent alors des soins aux clients, parfois blessés lors de rixes alcoolisées. Bien que Cayden prône la charité, les caydeniens demandent néanmoins à être rémunérés pour ces services. À tout le moins, on attend des blessés qu'ils paient leur tournée. Ses lieux de culte ne sont clandestins qu'aux endroits où les adorateurs du Dieu Par Hasard s'opposent directement aux pouvoirs locaux, par exemple en fomentant une rébellion sous le nez d'un tyran. Cela dit, les caydeniens ont du mal à ne pas s'insurger contre la tyrannie, et une fois qu'une rébellion bat son plein, la chope d'argent de Cayden Cailéan est souvent fièrement exposée dans chaque bar.

Quand il était mortel, Cayden s'était trouvé à de nombreuses reprises en désaccord avec des missions qui lui étaient confiées et il préférait les abandonner et rester fidèle à ses principes. Cela lui avait valu la réputation de ne pas être fiable auprès de ses employeurs les moins scrupuleux, tout en lui attirant le respect de clients à l'éthique plus développée. Selon les légendes, il avait tendance à choisir les contrats lui permettant de libérer des troupes entières d'esclaves, de démanteler les opérations de propriétaires sans scrupules et d'accomplir d'autres actes de rébellion bénéficiant au peuple. Ses adorateurs prennent souvent part à des activités similaires : sauvegarder la liberté et la prospérité des classes laborieuses, renverser les tyrans et aider les opprimés à migrer vers des pays plus libres. Ses champions, en particulier, se rendent dans des nations aux régimes autoritaires pour y fomenter des rébellions, généralement depuis l'arrière-salle d'une taverne.

Les membres du culte de Cayden administrent de nombreux orphelinats dans les zones urbaines, qui sont financés à l'aide de collectes dans les pubs locaux favorables au dieu de l'alcool. On ne sait pas grand-chose de l'enfance mortelle de Cayden, mais le fait qu'il parraine ce type d'établissements peut faire penser qu'il a lui-même passé du temps dans un orphelinat. Si les orphelins recueillis dans ces institutions ne sont pas expressément élevés dans la foi de Cayden, la plupart d'entre

eux adoptent ses enseignements lorsqu'ils sont en âge de partir. Ils adoptent alors souvent le nom de Cailéan afin d'honorer le dieu et viennent rejoindre la foule des rebelles grégaires de ce monde.

Bien que la consommation d'alcool se trouve au cœur de la plupart des cérémonies caydeniennes, l'excès et la dépendance à la boisson sont réprouvés. Les membres du clergé qui développent une telle addiction sont encouragés par leur communauté à participer à d'autres activités liées au culte, par exemple aider à la gestion des orphelinats ou soutenir les efforts des rebelles, et ceux qui se rétablissent tentent généralement d'aider les autres victimes de l'alcoolisme. Si le statut de dieu de l'alcool participe à la popularité de Cayden Cailéan, nombreux sont ses fidèles qui sont tout autant inspirés par son attachement à la liberté et son rejet de la tyrannie, c'est pourquoi il n'est pas rare de trouver des abtèmes parmi leurs rangs.

Cayden ne discrimine pas ses adorateurs, tant que ceux-ci partagent ses valeurs de liberté, de bravoure et savent apprécier un bon verre. Ses fidèles peuvent ainsi appartenir à presque toutes les ascendances. Un bon nombre d'adorateurs de Cailéan sont des demi-orcs, qui apprécient d'autant plus la simplicité des doctrines de ce dieu et sa nature accueillante qu'ils sont souvent ostracisés par des communautés plus fermées. Les fidèles de Cayden sont généralement de bonne composition, turbulents et optimistes. La vie est tout simplement trop riche pour la passer dans la morosité. De nombreux aventuriers sont naturellement attirés par les doctrines de Cayden et, comme lui, louent leurs services et luttent contre la barbarie dès que possible.

INTERCESSIONS DIVINES

Cayden semble parfois distribuer ses bénédictions et malédictions de façon aléatoire, en fonction de ses humeurs enivrées. Il accorde notamment ses grâces aux individus récemment libérés afin de les aider à préserver leur liberté. Il est également réputé pour lancer des malédictions particulièrement triviales et inoffensives à ceux qui perturbent les fêtes. Ainsi, le perturbateur risque d'arborer soudain une apparence comique ou farfelue. Le dieu lève généralement ces malédictions dès l'aube ou plus tôt si leur victime cède à l'attrait de la soirée et se joint aux festivités.

Grâce mineure. Cayden Cailéan vous aide à vous remettre de vos nuits de beuverie. Vous pouvez toujours vous enivrer et ressentir les effets de l'alcool normalement, mais vous n'avez jamais de gueule de bois le lendemain matin.

Grâce modérée. Vous êtes investi d'un peu de la bravoure dont Cayden a fait preuve lors de son ascension. Lorsque vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un succès critique. Si vous possédez la capacité de classe bravoure du guerrier, lorsque votre jet de sauvegarde contre un effet de terreur se solde par un échec critique, vous obtenez à la place un simple échec.

Grâce majeure. Tel un avatar de la liberté, vous n'avez aucun mal à briser vos entraves. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez par une action gratuite mettre fin à un effet qui vous immobilise (y compris les effets qui vous immobilisent par une empoignade ou une entrave).

Malédiction mineure. Les personnes qui ont éveillé le déplaisir passager de Cayden se réveillent comme au lendemain d'une nuit de beuverie et ils trouvent le goût des boissons infect.

Malédiction modérée. Cayden vous a affligé de couardise. Chaque fois que vous obtenez un succès critique à un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez un succès à la place et, chaque fois que vous obtenez un échec à un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez un échec critique à la place.

Malédiction majeure. Cayden vous condamne à souffrir à proximité d'alcool, ce qui complique toute visite à une taverne. Chaque fois qu'une créature boit de l'alcool à moins de 30 m de vous, vous subissez tous les effets négatifs de l'alcool (mais seulement de l'alcool) à sa place. Cette malédiction est inopérante si la créature concernée bénéficie d'un effet spécial quand elle boit de l'alcool.



APHORISMES

Les caydeniens ne sont généralement pas très doués pour les discours formels et préparés. Ils invoquent souvent le nom de Cayden comme un juron accompagné de langage coloré. Cependant, certains adages, généralement tirés de ballades assez populaires pour se diffuser largement, sont connus de tous ses adeptes.

Je suis fort, mais pas autant que Cayden Cailéan. Une manière de décliner un défi poussé trop loin. Cette phrase suit traditionnellement la proposition d'un des participants, qui met l'autre au défi de passer l'épreuve de la *Pierrétoile*. Ce défi et cette réponse permettent aux deux parties de mettre un terme à une situation qui s'est un peu trop échauffée sans perdre la face, et celui qui a refusé paie une tournée à toutes les personnes impliquées.

Que votre vie s'écoule aussi librement que la bière. Une phrase populaire utilisée pour terminer un discours ou faire des adieux cordiaux. Elle exprime la conviction de Cayden que les gens comme la boisson ne devraient pas avoir d'entraves. Elle sert fréquemment de slogan aux rebelles.

Par le malt ! Une phrase exprimant l'étonnement, la frustration, ou utilisée comme juron. Elle peut aussi bien être utilisée pour réagir à quelque chose de merveilleux, comme le goût d'une bière fraîche par une chaude journée, ou de déplaisant, comme l'approche imminente d'un monstre.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



DESNA

LA CHANSON DES SPHÈRES

Déesse CB des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs

Royaume Cynosure, Septuple Cynosure (Élysée)

Alliés Calistria, Cayden Caileán, Chaldira, Gozreh, Sarenrae, Shélyn

Ennemis Ghlauder, Lamashtu, Rovagug, Zon-Kuthon

Relations Kurgess (protégé), Sarenrae (amante), Shélyn (amante)

Temples menhirs, observatoires, sommets de collines, tours

Adorateurs astronomes, explorateurs, parieurs, rêveurs, voyageurs

Animal sacré papillon

Couleurs sacrées bleu et blanc

Caractéristique divine Dextérité ou Charisme

Domaines alternatifs étoiles, vide

La nuit ne connaissait pas la beauté avant l'arrivée de Desna. Alors que les autres dieux s'affairaient à créer le monde, elle jeta son dévolu sur les cieux et plaça une à une les étoiles dans le ciel. Une fois son œuvre terminée, elle fixa l'étoile la plus brillante au nord et en fit sa demeure. Son premier cadeau aux mortels était ce symbole d'espoir, une lumière scintillante au cœur de la nuit vers laquelle se tourner s'ils étaient perdus ou assaillis par le doute. Desna propose à tous un passage sûr à travers les ténèbres, s'ils choisissent de le suivre.

Les voyages de Desna n'ont pas de fin, à l'image des merveilles de l'univers. Elle ne se soucie pas de sa destination ni de préparer son voyage, préférant se fier à son instinct pour la guider. L'attention fluctuante de Desna peut donner l'impression qu'elle est insensible ou froide, alors qu'elle préfère simplement mener son existence dépourvue d'attaches et de soucis. Sa confiance en elle-même et celle qu'elle accorde à ses fidèles la libère de l'inquiétude. Elle sait que le destin peut toujours être réécrit et encourage les autres à profiter de tout ce que la vie a à offrir. Desna veut que ses fidèles prennent des risques, n'hésitent pas à se salir les mains et vivent pleinement leur vie. Elle récompense ceux qui suivent ses enseignements en leur accordant des coups de chance : elle leur dévoile des raccourcis inattendus, des dangers à éviter ou des merveilles inespérées.

Desna a beau être née à l'aube des temps, son sens de l'émerveillement n'a jamais faibli. Elle n'est pas étrangère aux épreuves de la vie et comprend que le destin peut être cruel et que l'amour peut être perdu. Cela ne fait que renforcer sa détermination. Elle croit en la chance et est convaincue que les gens peuvent la favoriser. Pour Desna, personne n'est jamais vraiment perdu, il leur suffit de retrouver leur chemin. Elle se délecte des mystères et est elle-même assez énigmatique, mais on la trouve toujours du côté de l'espoir. La lumière perce toujours l'obscurité et tous les cauchemars finissent par laisser place aux rêves.

La déesse aime la musique et les spectacles vivants. D'après les légendes, Desna a interprété la toute première musique en faisant sonner les étoiles en célébration de l'achèvement du monde matériel par les dieux. Ses fidèles partagent son amour de la musique et des arts et sont souvent eux-mêmes des interprètes. De nombreuses chansons et danses modernes trouvent leurs origines dans le culte de

Desna. Les artistes qui vénèrent Desna ont créé certains des poèmes et ballades les plus célèbres de Golarion et se produisent souvent aux côtés de shélynites. De nombreux prêtres de Desna sont des bardes, qui répandent ses chansons à travers le monde au cours de leurs pérégrinations.

Desna encourage ses adeptes à partir en quête de félicité, à trouver leur passion et à la suivre. Elle accepte l'amour sous toutes ses formes et reste très attachée à ses amantes Sarenrae et Shélyn. Elle a également une relation privilégiée avec Cayden Cailléan et n'hésite pas à prendre de nouveaux amants. Desna protège ceux qui comptent pour elle et, si quelqu'un blesse ou importune un de ses protégés, sa réaction ne se fait pas attendre.

Lors de ses rares apparitions devant les mortels, Desna se présente comme une belle femme aux longs cheveux noirs et aux yeux constellés d'étoiles. Des formes brillantes et colorées de rose, de violet et de bleu la suivent comme la queue d'une comète, tandis qu'elle traverse le cosmos en volant grâce à ses majestueuses ailes de papillon. Si elle souhaite faire connaître ses désirs, elle transmet à ses adeptes des rêves merveilleux qui leur donnent une rare occasion de danser avec elle parmi les étoiles.

Bien que le culte de Desna date des anciens Azlants, l'autorité n'a pas vraiment sa place au sein de son église. Celle-ci est ainsi dénuée de toute forme de hiérarchie et les prêtres se distinguent surtout par les récits des voyages qu'ils ont entrepris et de leurs expériences plutôt que par leur ancienneté. Un service desnien typique est presque entièrement composé de chansons, entrecoupées d'intermèdes dédiés à la danse, aux contes et aux récits de rêves.

La plupart des lieux de culte de Desna sont de petits sanctuaires libres d'accès plutôt que des temples décorés. On les retrouve généralement à des croisements de routes, dans des lieux reculés et de toute beauté, ou au sommet de collines d'où l'on peut tranquillement contempler les étoiles. Les membres du clergé itinérant de Desna nettoient et entretiennent ces sanctuaires quand ils les croisent, les adornant de leur signature afin de laisser une marque de leur passage.

INTERCESSIONS DIVINES

Desna favorise ceux qui suivent leur cœur et leurs envies sans blesser les autres.

Grâce mineure. Pour ceux qui arrivent au terme d'un voyage, Desna offre les avantages d'un sommeil profond. Une fois, après vous être reposé, vous récupérez l'ensemble de vos points de vie, dissipez tous vos états négatifs et êtes guéri de toute malédiction ou maladie.

Grâce modérée. Desna fait tourner la chance en votre faveur. Une fois par jour, après avoir déterminé le résultat d'un test, vous pouvez relancer les dés et choisir le nouveau résultat.

Grâce majeure. Desna vous fait don d'un nuage de lumières tourbillonnantes qui forment une paire de merveilleuses ailes de papillon. Ces ailes vous confèrent une Vitesse de vol de 12 m et diffusent une lumière faible sur une portée de 6 m.

Malédiction mineure. Vous perdez constamment votre chemin ou subissez d'étranges mésaventures qui vous font perdre du temps. Vous (et donc tout groupe qui voyage avec vous) ne vous déplacez qu'aux 3/4 de votre Vitesse d'exploration, à laquelle il faut encore ajouter les éventuels malus associés aux types de terrains et autres facteurs susceptibles de vous ralentir davantage.

Malédiction modérée. Le malheur vous suit à la trace et vous devez sans cesse accomplir des actes de contrition ou de charité pour le tenir à distance. Quand vous faites un test, vous devez toujours lancer les dés deux fois et choisir le plus mauvais résultat. Il s'agit d'un effet d'infortune. Vous pouvez dépenser une action, qui possède alors le trait concentration, pour exprimer vos remords et ignorer cet effet pendant 1d4 rounds. Si vous accomplissez un acte de compassion véritablement désintéressé, vous ignorez cet effet pendant 1 jour.

Malédiction majeure. Les étoiles vous reprochent votre comportement. Vous vous trouvez dans l'état malade 4 et ralentit 1 dès que vous êtes exposé à la lumière des étoiles.



APHORISMES

Les desniens profitent de leurs voyages de par le monde pour échanger des chansons, des histoires et des expressions. Voici quelques expressions parmi les plus courantes.

Une pièce pour la chanson, une pièce pour la route. Il est de coutume d'offrir deux pièces de cuivre à un barde de Desna. La première pièce est un signe de respect pour Desna et la seconde est soit un signe d'appréciation du travail de l'artiste, soit une invitation à aller chanter ailleurs.

Une étoile ne peut pas connaître sa place dans le ciel. Lorsque les fidèles de Desna doutent d'eux-mêmes ou de leur chemin, on leur rappelle qu'une étoile seule ne peut pas concevoir le rôle qu'elle tient dans l'harmonie des cieux. Même lorsqu'ils sont seuls, ils marchent aux côtés de Desna.

Soyez prêts à relever des défis et rencontrer des amis inattendus. Les adorateurs de Desna doivent se former au combat ou à la magie afin de surmonter de potentiels obstacles lors de leurs voyages.

Apprenez de la différence. Les adeptes de Desna doivent accepter ceux qui se montrent amicaux, quelle que soit leur ascendance ou leur foi.

Il est impossible de se perdre en suivant des papillons. Les fidèles de Desna font confiance à leur intuition et aux signes que leur déesse leur envoie.

Dieux ET Magie

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

ÉRASTIL

LE VIEUX BORGNE

Dieu LB de la famille, de l'agriculture, de la chasse et du commerce

Royaume Terres d'été (Paradis)

Alliés Abadar, Gozreh, Kazutal, Shélyln, Torag

Ennemis Urgathoa

Relations Cernunnos (fils), Halcamora (fille), Jaïdi (femme)

Temples maisons longues ou halles en bois servant de lieu de réunion pour les membres d'une communauté

Adorateurs chasseurs, colons, fermiers, métamorphes, négociants, rôdeurs, trappeurs

Animal sacré cerf

Couleurs sacrées marron et vert

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaine alternatif devoir

À la différence de nombreuses autres divinités du bien, Érastil n'envoie pas ses fidèles combattre le mal. Il préfère veiller sur ceux qui consacrent leur vie à la famille et à leur communauté plutôt que de les envoyer mener des croisades ou autres entreprises les éloignant de leur foyer. Il s'agit principalement d'une divinité agricole, qui s'intéresse particulièrement aux aspects de la nature qui peuvent être apprivoisés ou être utiles à ses fidèles. Ces centres d'intérêt englobent les plantes et les animaux que les agriculteurs, les chasseurs et les éleveurs côtoient dans leur quotidien. Bien qu'il soit un dieu protecteur, Érastil n'intervient directement que lorsque la vie tranquille et pastorale de ses fidèles est menacée. Il leur souhaite en effet une vie pacifique, sans risque de se faire enrôler dans une armée, dévorer par des monstres ou détruire par la magie.

La famille est d'une importance capitale pour le Père Cerf. Il accorde une grande importance au mariage et aux enfants et estime qu'il est primordial de prendre soin de sa famille. Sans pour autant forcer les choses, les communautés d'Érastil sont favorables à un mariage précoce des célibataires. Les veuves et les veufs se remarient souvent, surtout s'ils ont des enfants à charge. Érastil désapprouve l'adultère et tout ce qui peut affaiblir ou briser les liens du mariage, comme une union fondée sur le mensonge. Cependant, quand une union a été mise à mal par certains comportements abusifs, il est compréhensif et préfère que les époux se séparent pour le bien des individus et de la communauté.

Aux yeux d'Érastil, fonder une famille devrait être un objectif partagé par tous. Ceux qui ne peuvent pas avoir d'enfants devraient être prêts à accueillir les enfants qui ont besoin d'une famille et les célibataires sont encouragés à remplir le rôle de parents de substitution ou de modèles auprès d'eux. Il apprécie les traditions qui renforcent la famille, même si elles semblent désuètes pour certains, et il est prêt à en adopter de nouvelles si elles consolident les liens familiaux au lieu de les affaiblir. Le Père Cerf est notoirement lent à s'adapter au changement et il commence souvent par tenter d'intégrer les idées nouvelles à un cadre familial. Cela étant, il est toujours en faveur de ce qui peut renforcer les relations et accepte ainsi toutes les formes d'union, tant qu'elles sont respectueuses de la communauté.

La plupart des gens pensent qu'Érastil a également une famille, mais il évoque rarement celle-ci devant ses fidèles et ne l'implique pas dans sa foi. Le Père Cerf préfère en effet ne pas distraire ses fidèles avec ses propres relations. Les mortels devraient voir leurs propres familles, peu importe leur composition, comme sacrées, plutôt que de s'intéresser à celle d'un dieu sous prétexte qu'elle est divine.

Lorsqu'il accorde des grâces, Érastil favorise l'aspect pragmatique aux miracles ostentatoires. Beaucoup pensent qu'il est le dieu qui a donné l'arc aux mortels afin qu'ils puissent chasser pour se nourrir (et non pour le plaisir). Il apprend aux agriculteurs quand semer et récolter, aux éleveurs à savoir si leurs bêtes sont malades, boiteuses ou gravides, et à tous comment soigner

les humains et les animaux. Il défend les avantages d'une vie lente et pastorale, qui sait profiter des avantages de la nature tout en les respectant. Il enseigne également la coopération et les membres de son clergé font souvent partie des premiers volontaires aidant à la construction d'une grange ou d'une maison. Les sermons de ses prêtres peuvent aussi bien être des leçons philosophiques que des méthodes pour repérer le mildiou.

La grande majorité du clergé d'Érastil est composée de prêtres, mais on y trouve aussi quelques druides et de rares rôdeurs. Il a aussi quelques champions, mais bien moins nombreux que ceux de Torag ou de Iomédae. Bien que les clercs d'Érastil soient souvent les chefs religieux de leur communauté, ils y ont également leur place en tant qu'artisans, fermiers ou chasseurs. Ils apportent leur aide à la communauté en guérissant le bétail et les individus, en bénissant les récoltes et en apportant leur aide aux transactions commerciales. On s'attend généralement à ce que les clercs d'Érastil se marient, sans que cela soit une obligation. Ils sont en effet nombreux à considérer leur communauté comme leur famille et leur responsabilité sacrée.

Les services religieux d'Érastil sont courts et vont droit au but, et sa musique sacrée a été pensée pour pouvoir être chantée et jouée en travaillant. À l'image de son clergé, les temples d'Érastil remplissent plusieurs fonctions. En plus d'être utilisées pour le culte, ces bâtisses simples servent de lieu de rassemblement et de cadre pour s'adonner à des activités artisanales qui nécessitent beaucoup d'espace et un toit. La fête principale d'Érastil, le jour de l'Archer, est célébrée par des compétitions de tir à l'arc, des festins et souvent des demandes en mariage.

Érastil apparaît généralement sous la forme d'un grand homme humanoïde à tête de cerf vêtu d'un habit traditionnel de chasseur et tenant un arc, mais ses fidèles le rencontrent parfois sous la forme d'un trappeur de la même ascendance qu'eux. C'est notamment le cas quand il apparaît à des enfants ou à des voyageurs perdus, afin de les rassurer. Tous les animaux à sabots sont associés à Érastil, mais le cerf conserve une place centrale dans son culte. Il tolère cependant leur chasse, à condition que celle-ci soit nécessaire et respectueuse.

Les aventuriers vénèrent rarement Érastil, qui attire plutôt les individus sédentaires qui préfèrent s'occuper de leur communauté et de leur famille. Ceux d'entre eux qui le vénèrent quand même sont souvent partis à l'aventure au nom de leur communauté, afin de trouver l'origine d'attaques de monstres, de gagner de l'argent pour aider leur village, ou pour obtenir un savoir qui sera utile à leur communauté.

INTERCESSIONS DIVINES

Érastil favorise ceux qui s'engagent dans leur communauté et déteste ceux qui troublent ces familles.

Grâce mineure. Érastil vous fait profiter de sa prospérité tant que vous faites des efforts pour l'obtenir. Chaque fois que vous obtenez un échec critique à un test pour Subsister dans la nature, vous obtenez un échec simple à la place.

Grâce modérée. Érastil vous fait profiter de l'acuité de son regard, ce qui vous permet d'utiliser un arc long dans n'importe quelle situation. Quand vous attaquez avec un arc long, vous pouvez en ignorer le trait volée et vous bénéficiez du double du facteur de portée normal de cette arme.

Grâce majeure. Vous devenez un ami de la nature. Vous pouvez lancer *communication avec les plantes* comme un sort divin inné. Quand vous vous trouvez dans un environnement naturel sain, vous y trouvez assez de nourriture et d'eau et n'avez donc pas besoin de provisions. Vous pouvez lancer le rituel *communion avec la nature* sans incantateurs secondaires ni tests secondaires.

Malédiction mineure. Érastil maudit votre table et vous punit de profiter du labeur d'autrui. Toute nourriture que vous n'avez pas fait pousser ou récoltée vous-même a un goût de cendre et vous confère l'état fatigué.

Malédiction modérée. Toutes les bêtes d'Érastil vous prennent en grippe. L'attitude des animaux envers vous se dégrade d'une catégorie (amicale au lieu de serviable, indifférente au lieu d'amicale, etc.).

Malédiction majeure. Érastil vous rend stérile (vous ne pouvez pas avoir d'enfants, vous reproduire ou vous propager de quelque manière que ce soit). Cette malédiction affecte également votre bétail, vos animaux de compagnie et vos cultures.



APHORISMES

Les adorateurs d'Érastil se transmettent des dictons tirés de la sagesse populaire de génération en génération.

Méfiez-vous des imprudents. Les adeptes d'Érastil incluent souvent les aventuriers dans leur définition d'imprudents. Ce dicton sert à rappeler qu'il ne faut pas écouter quelqu'un réputé pour ses idées stupides ou dangereuses.

Rien n'est plus satisfaisant que les fruits d'une journée de labeur. Ce rappel incitant à travailler dur et à en tirer satisfaction plutôt que d'aspirer à plus sert souvent à réprimander ceux qui se déroberont à la tâche, y compris les enfants qui font passer le jeu avant le travail.

La plus ardue des tâches devient aisée avec un ami. Comme dans l'expression « le nombre allège la charge », ce dicton suggère qu'une tâche qui serait difficile ou impossible à réaliser seul devient facile à accomplir avec de l'aide.

LES DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

GORUM



NOTRE SEIGNEUR DE FER

Dieu CN des batailles, de la force et des armes

Royaume Rivage des Combats (Élysée)

Alliés aucun

Ennemis Achaékek, Norgorber, Urgathoa

Temples armureries, champs de bataille, forteresses

Adorateurs demi-orcs, forgerons, mercenaires, soldats

Animal sacré rhinocéros

Couleurs sacrées gris et rouge

Caractéristique divine Force ou Constitution

Le choc de l'acier, le cri de la victoire, le refus hâtant de la mort, voilà quelles prières sont adressées à Notre Seigneur de Fer, car vénérer Gorum, c'est se battre. Gorum ne s'intéresse pas aux origines d'un combat (la résistance désespérée de villageois face à des pillards n'a pas moins de valeur qu'une armée de croisés affrontant des démons dans la Plaie du Sarkaris) ni ne prend parti pour un camp ou l'autre. Peu lui importe que le combat se fasse au nom du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. C'est le frisson de la bataille qui lui plaît, le creuset au sein duquel émergera la victoire.

Gorum comprend l'intérêt de la guerre stratégique et de l'archerie, des engins de siège et de la furtivité, mais il leur préfère le combat au corps à corps, le choc meurtrier opposant la force brute à l'habileté. Il ne prend par contre aucun plaisir à assister à des combats inégaux ou des massacres d'innocents et un chevalier en armure qui invoque son nom en levant son épée contre un paysan sans défense risque de voir sa lame rouiller et s'effriter. Gorum appréciera bien plus de voir le même paysan brandir un pot de fer dans un futile geste de défiance et il est susceptible de récompenser un tel acte, comme s'il s'agissait d'une prière à haute voix, en rendant ce coup mortel.

Les adeptes de Gorum considèrent que l'on est soit courageux, soit lâche, et que le champ de bataille est l'aire de battage qui sépare le bon grain de l'ivraie. Mourir au combat est un honneur. Si l'on peut tolérer une retraite stratégique ou une trêve pour négocier, il n'y a pas de plus grande honte que de fuir le combat. Le meurtre et l'assassinat sont teintés du même déshonneur et Gorum ne ressent que du mépris pour ces pratiques comme pour Achaékek et Norgorber qui les cautionnent. Le dieu et ses fidèles font également preuve de dédain envers Urgathoa : ses maladies volent des vies et la glotonnerie qu'elle promet compromet la capacité des guerriers à combattre sérieusement.

Les adeptes de Gorum sont innombrables. Soldats, mercenaires, chevaliers et pillards de tout le pourtour de la mer Intérieure lui rendent hommage, notamment là où le conflit fait partie du quotidien, comme au Belzen, dans les Terres des Rois des Linnorms, au Royaume des Seigneurs des Mammouths et au Pays des Tombes. Les croyants prétendent que l'esprit de leur dieu vit dans le fer et se ceignent ainsi d'une armure de métal dès que possible. Ils se battent fréquemment, mais pas toujours, jusqu'à la mort : la bataille est en effet un moyen d'assurer leur domination, de libérer leurs tensions, ou simplement de prier.

Il est difficile de différencier les membres de son clergé de ses autres adeptes. Ils sont généralement



vêtus d'une armure (ou de lourdes robes bardées de métal) et portent toutes sortes d'armes, ce qui les fait ressembler à de véritables arsenaux ambulants prêts à dégainer à la moindre occasion. Bien que Gorum n'ait pas de texte sacré à proprement parler, ses adeptes apprennent son credo grâce à un recueil de sept poèmes héroïques appelé le *Gorumskagat*. Chaque verset a un rythme spécifique conservé dans toutes les traductions et que les guerriers apprennent à reconnaître et à chanter en marchant. Quand ils s'harmonisent, ces chants évoquent la clameur entêtante des combats et les bandes de guerriers gorumites tirent une grande fierté de leurs chants quand ils reproduisent l'écho de vastes conflits. La bataille est le véritable langage de Gorum et représente le grand unificateur, car elle ne change guère si les combattants parlent le shoanti ou le nain.

Les prêtres de Gorum prêchent que si plus aucune bataille ne se déroulait sur Golarion, Gorum l'abandonnerait jusqu'à ce que, inévitablement, les mortels finissent par s'affronter de nouveau. Ses sites les plus sacrés sont les champs de bataille, consacrés par les luttes, le sang et les vies des combattants. Ses temples ressemblent à des forteresses et abritent des armureries et des forges, même quand ils se trouvent dans une ville paisible. Ils contiennent des représentations de Gorum, généralement sous la forme d'un harnois couvert de pointes et dont seuls les yeux de braise sont visibles à travers le heaume. Les autels qui lui sont consacrés sont simples : un tas de pierres coiffé d'un casque métallique ou une lame fichée dans une crevasse.

Parmi les aventuriers, la plupart des gorumites sont des humains ou des demi-orcs, mais il s'en trouve de toutes les ascendances. Leurs compétences martiales en font des alliés de valeur, même si la violence est leur première solution à tous les problèmes. Généralement, ils ne partent pas à l'aventure afin de trouver un trésor, mais plutôt pour relever un défi, se mettre à l'épreuve et honorer leur dieu en combattant. Les plus chanceux font leurs preuves en enchaînant les victoires, mais même ceux-ci risquent plus d'être occis sur un champ de bataille que de se retirer et s'éteindre tranquillement, rattrapés par leur âge.

INTERCESSIONS DIVINES

Gorum a une vision très simple des choses : soit quelqu'un se bat et se montre digne de sa faveur, soit il est un pleutre et ne mérite que son mépris.

Grâce mineure. Gorum vous donne une arme chaque fois que cela est nécessaire. Vous pouvez utiliser une action d'Interaction pour dégainer une arme de fer non magique de niveau 0, même si vous ne portez pas d'arme sur vous. Cette arme persiste tant que vous l'utilisez pour attaquer et elle ne peut pas être vendue, donnée, fondue pour en récupérer le fer, etc.

Grâce modérée. Vos coups bénéficient de l'enthousiasme de Gorum pour la bataille et deviennent impossibles à arrêter. Vos Frappes d'épée à deux mains gagnent le trait percutant.

Grâce majeure. Gorum vous insuffle le zèle de ses guerriers immortels, ce qui vous permet de puiser dans votre force vitale l'énergie nécessaire pour continuer à vous battre. Chaque fois que vous devez être réduit à 0 point de vie, vous vous trouvez à la place guéri de la moitié de votre maximum de points de vie, mais êtes affligé par l'état condamné 1 (ou augmentez l'intensité de cet état de 1).

Malédiction mineure. Gorum récompense la couardise par la fragilité. Toute armure ou tout bouclier que vous portez voit son bonus d'objet à la CA réduit de 2 (avec un minimum de 0) et sa Solidité, ses points de vie et son Seuil de rupture sont divisés par deux.

Malédiction modérée. Vous ne pouvez plus bénéficier de l'honneur d'abattre un adversaire de valeur. Les dés de dégâts de toutes vos attaques avec des armes ou à mains nues sont réduits d'un échelon et toutes vos attaques deviennent non létales.

Malédiction majeure. Vous êtes incapable d'endurer les rigueurs du combat. L'instant où un combat éclate, vous devenez fatigué et ralenti 1. À la fin de chacun de vos tours, votre état ralenti augmente de 1. Ces états se dissipent seulement quand vous arrêtez de vous battre.



APHORISMES

Le culte de Gorum étant très répandu dans la région de la mer Intérieure, il est possible de retrouver ces dictons dans de nombreuses langues et cultures.

Le sang plutôt que la rouille. Gorum pense qu'un guerrier doit faire en sorte d'avoir une armure propre, mais que si elle est souillée, il vaut mieux que cela soit par le sang d'un ennemi (ou de son porteur) plutôt que par de la rouille. Cette phrase résume l'idée que quelque chose qui n'est pas parfait peut quand même être acceptable. Certains fidèles du dieu y voient plutôt un appel à l'action, en particulier dans des cas désespérés : mieux vaut risquer la mort au combat que de pourrir de vieillesse.

Langue de fer. Cette expression (semblable à langue dorée et langue de vipère) sert à caractériser ceux qui finissent toujours par dire exactement ce qu'il faut pour déclencher un combat, mais rares sont ceux qui l'associent ouvertement à Notre Seigneur de Fer.

GOZREH

LE VENT ET LES VAGUES

Divinité N de la nature, de la mer et du climat

Royaume nomade (plan matériel)

Alliés Besmara, Desna, Érastil

Ennemis Néthys, Rovagug, Urgathoa

Temples moulins, phares, rivages, zones de grande beauté naturelle

Adorateurs druides, ermites, explorateurs, pêcheurs, survivalistes

Animal sacré tous

Couleurs sacrées bleu et vert

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaines alternatifs froid, foudre

Entité intemporelle née du premier vent à avoir troublé la surface des vastes océans, Gozreh vagabonde dans l'air et les eaux du monde. Dans l'espoir de plaire au Vent et aux Vagues, les marins offrent à leur divinité des caisses de marchandises afin d'éviter une tempête fatale, tout en étant conscients que ces suppliques passeront probablement inaperçues. Le tempérament de Gozreh est inconstant et il est prompt à s'emporter et à laisser parler la foudre avant d'entraîner dans les profondeurs ceux qui osent souiller le monde naturel. Gozreh est la mer qui ceint les terres et le vent qui anime sa surface, les oiseaux qui traversent le ciel et les nuages qui les protègent.

Gozreh est une divinité à deux aspects, représentée dans l'art comme l'un, l'autre ou les deux, selon les endroits. Lorsqu'elle vient de l'océan, elle est présentée comme une femme aux cheveux d'écume émergeant des flots jusqu'à la taille. Sur terre et dans les cieux, il s'agit d'un vieil homme à la longue barbe mouchetée du noir et du gris des nuages dans l'orage et dont les yeux luisent de foudre.

Lorsqu'ils sont représentés ensemble, le long d'un rivage par exemple, les deux avatars se dirigent l'un vers l'autre, l'extrémité de leurs doigts séparés par le plus infime des intervalles. Pourtant, ces deux aspects ne sont pas distincts. Ils représentent le Vent et les Vagues, et la divinité est à la fois l'un et l'autre et sans être aucun des deux, car elle transcende les concepts mortels de genre et de corps.

Tout comme les vents et les mers, Gozreh est capricieux et enclin à de soudaines explosions de colère. La divinité voit tout, glissant en un instant de la brise septentrionale aux yeux d'un étourneau puis aux racines d'un grand chêne à l'autre bout du monde. C'est ainsi que ceux qui souillent la nature ou détruisent les étendues sauvages vierges peuvent soudain se trouver victimes de la colère tempétueuse de Gozreh. Cela dit, ces fureurs imprévisibles et aveugles peuvent se produire après plusieurs années et saccager la vie d'innocents qui n'ont rien à voir avec la transgression initiale. Si l'humeur de Gozreh est explosive, la divinité n'est pas pour autant malintentionnée. Sa rage se dissipe aussi rapidement qu'elle a éclaté et le ciel et les eaux retrouvent alors leur aspect paisible. Le Vent et les Vagues voient et ressentent tout à la fois et ils n'ont pas le luxe de rester longtemps concentrés sur un seul acte de profanation.

Gozreh est une divinité terrestre, qui s'intéresse au climat et aux êtres vivants. La terre ferme ne l'intéresse pas, sinon en cela qu'elle donne des fondations aux arbres et que le feu qui la couvre parfois laisse le champ libre à une nouvelle vie. Pour le culte de Gozreh, ces choses ne sont pas dénigrées, elles sont simplement dénuées d'importance. De même, les créatures existent puis

disparaissent, cédant leur énergie à ce qui vient après. Le Vent et les Vagues se soucient davantage de la nature qui n'a pas été souillée par les mortels et qui est libre d'évoluer à sa guise.

Le culte de Gozreh accepte des individus de toutes les identités et tous les genres. La nature duelle de la divinité parle en effet à ces adorateurs et le clergé considère toutes les identités comme faisant partie de l'ordre naturel. L'Église n'attache pas d'importance particulière au mariage et les idylles saisonnières sont aussi bien acceptées que les unions à vie. Certains membres des courants les plus isolationnistes du culte choisissent une vie de réclusion et de célibat et se réfugient dans des montagnes ou des cavernes littorales isolées où ils peuvent méditer à loisir sur l'indépendance de Gozreh : après tout, en tant que divinité à la nature duelle, Gozreh n'est jamais vraiment seule.

La plupart des adeptes de Gozreh portent les cheveux longs (parfois jusqu'au sol) et les ornent de complexes décorations à base d'algues, de coraux et de coquillages. Les membres du clergé qui le peuvent se laissent pousser la barbe, qu'ils portent souvent en tresses emmêlées. Il n'est pas rare qu'ils se servent de cette pilosité pour apporter à de petites créatures locales de quoi nidifier. Ils passent alors plusieurs mois à emmêler leurs cheveux avant de les couper pour en faire de petits nids. Seuls quelques-uns abritent dans leur barbe, alors qu'ils la portent encore, de petits oiseaux, grenouilles ou rongeurs.

Les membres les plus dévots du culte de Gozreh gardent leurs distances avec la civilisation et vivent dans les profondeurs de forêts ou sur des côtes stériles. Les plus sociables intègrent souvent l'équipage d'un navire, où ils font office de navigateurs et de porte-bonheurs qui aident les bateaux à échapper aux tempêtes les plus violentes. Ces « orateurs des tempêtes » ne mettent pied à terre que le temps de changer de navire et ils sont très prisés par les capitaines. Il n'est cependant pas possible d'acheter leurs services. Ils choisissent eux-mêmes leur destination et privilégient les long-courriers qui leur permettent de voguer dans des eaux rarement touchées par autre chose que le Vent et les Vagues.

INTERCESSIONS DIVINES

Gozreh est satisfait quand ses créatures et ses cours d'eau sont respectés, mais est prompt à manifester son mécontentement.

Grâce mineure. Gozreh guide ceux qui obtiennent ses faveurs quand ils sont en mer. Vous bénéficiez constamment de l'effet du sort *repérage* et devenez qualifié en Connaissance de la navigation maritime (ou une autre compétence de Connaissance si vous êtes déjà qualifié dans celle-ci).

Grâce modérée. La mer vous accorde sa faveur. Vous pouvez respirer sous l'eau et vous bénéficiez d'une Vitesse de nage égale à votre Vitesse au sol.

Grâce majeure. Gozreh vous a béni et son vent vous accompagne. Vous gagnez un bonus de statut de 9 m à vos Vitesses, ainsi qu'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol.

Malédiction mineure. La foudre frappe deux fois. Vous gagnez faiblesse à l'électricité 5 et tout éclair naturel ou magique vous prend automatiquement pour cible au lieu des créatures qui vous entourent.

Malédiction modérée. Quand vous Nagez, le courant et les vagues s'opposent constamment à vous et vous font courir le risque de vous noyer. Vous perdez votre Vitesse de nage, sauf si c'est votre unique Vitesse, auquel cas vous êtes affecté par un malus de statut qui la réduit de -6 m. Quand vous faites un test d'Athlétisme pour Nager, votre degré de succès est toujours inférieur d'un rang au résultat de votre jet.

Malédiction majeure. Ceux qui encourent le déplaisir de Gozreh sont rejetés par la nature elle-même. Tous les animaux et les créatures végétales non intelligentes vous sont hostiles et vous êtes abandonné par votre compagnon animal ou votre familier. L'attitude initiale des plantes intelligentes envers vous se dégrade de deux degrés, car votre seule vue les répugne. Si ce n'est pas dans leur nature de le faire, les animaux et les plantes ne vous attaquent pas nécessairement quand ils sont hostiles mais, en vous voyant, les chiens grognent, les chats crachent, etc.



APHORISMES

Les adeptes de Gozreh parlent généralement avec une franchise qui ne reflète pas leur perspicacité. La plupart d'entre eux préfèrent l'action aux paroles et les axiomes varient d'un temple à l'autre. Les dictons se limitent généralement à de simples déclarations qui tiennent de la sagesse courante.

La tempête finit par passer. Si sombre le ciel puisse-t-il devenir, le mauvais temps et les émotions sont temporaires. La vie continue, événement après événement, et même si certains laissent des traces durables, les nuages finissent toujours par se dissiper. Les adeptes de Gozreh se servent de cette phrase comme mantra ou afin de reconforter ceux qui viennent les voir, poussés par le désespoir.

Par la marée et les tempêtes. Les adorateurs de Gozreh prononcent cette formule afin de sceller un serment solennel en jurant sur les deux aspects de leur divinité. Elle est également utilisée lors des rites d'initiation des nouveaux acolytes, des sacrifices à Gozreh ou comme menace de châtiement face à quelqu'un qui souille la nature.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

IOMÉDAE

L'HÉRITIÈRE

Déesse LB de l'honneur, de la justice, du commandement et de la bravoure

Royaume Patrie des épées (Paradis)

Alliés Abadar, Sarenrae, Shizuru, Torag

Ennemis Asmodeus, Norgorber, Lamashtu

Relations Arazni (ancienne divinité protectrice), Cayden Cailéan (frère exalté), Norgorber (frère exalté)

Temples cathédrales, châteaux, grandes bâtisses immaculées

Adorateurs aristocrates, chevaliers, croisés, dirigeants, juges, soldats

Animal sacré lion

Couleurs sacrées rouge et blanc

Caractéristique divine Force ou Constitution

Domaine alternatif devoir

Iomédae, la plus jeune des grandes divinités du pourtour de la mer Intérieure, s'est montrée digne de son statut avant même d'y accéder. Née au Chéliax, elle est devenue paladin d'Arazni, héraut d'Aroden, après avoir décidé de prendre les armes pour combattre le mal. Enchaînant les victoires à la tête des Chevaliers d'Ozem contre le Tyran qui Murmure, elle n'a pas tardé à devenir une légende au sein de la Croisade étincelante. Iomédae est la troisième mortelle à avoir réussi l'épreuve de la *Pierrétoile* et ainsi accédé à la divinité en 3832 AR. Quand Arazni a péri lors de la Croisade étincelante, Aroden a fait de la nouvelle déesse son héraut et, à sa mort, Iomédae a hérité de la plupart de ses adorateurs et est devenue à son tour une divinité majeure de l'honneur et de la justice.

Les fidèles de Iomédae, à l'image de leur déesse, consacrent une grande partie de leur vie à lutter contre le mal et la cruauté. Ils peuvent pour cela combattre physiquement des adversaires comme des félons, des morts-vivants et d'autres créatures sinistres, mais également prouver leur dévotion à l'Héritière en luttant contre l'adversité, l'oppression ou l'injustice par d'autres méthodes.

Partout où le courage, la vertu et la valeur sont nécessaires, les disciples de Iomédae prospèrent. Iomédae est appréciée des aventuriers d'alignement loyal bon et ceux qui la vénèrent affichent parfois leur obédience en portant une mince chasuble blanche par-dessus leur tenue normale d'aventurier.

L'Héritière ne se considère pas comme une déesse de la guerre, mais elle accorde beaucoup d'importance aux faits d'armes et est la patronne de nombreux ordres militaires, et ses saints sont réputés pour leurs prouesses martiales. En tant que seule femme qui a atteint la divinité par l'épreuve de la *Pierrétoile*, elle est la protectrice des femmes qui fuient de cruels partenaires, des esclavagistes ou toute autre forme d'oppression. Nombreuses sont ces femmes qui deviennent à leur tour de talentueux chevaliers ou obtiennent un poste important dans son clergé.

L'arme de prédilection de Iomédae est l'épée longue et, même si elle ne le leur demande pas, ses prêtres et ses champions refusent souvent de manier d'autres armes. Les épées ont une place si importante dans son culte qu'on retrouve ce symbole gravé sur les alliances des fidèles et que les morts sont enterrés avec de petits objets en forme d'épée, ou simplement des dessins en représentant. On évite cependant d'enterrer de véritables épées avec les morts. Celles-ci sont transmises aux membres de la famille du défunt, à des apprentis qui en ont besoin, ou données à un temple pour l'usage des ecclésiastiques ou des chevaliers sacrés. Il existe deux exceptions à cette règle : si une épée est irrémédiablement endommagée ou si une magie ou une autre influence la lie à son



porteur. Cependant, même dans ces cas, ces épées ont tendance à réparer en cas de besoin, comme si Iomédae elle-même les chargeait de poursuivre leur devoir. Les armures revêtent une importance similaire aux yeux des Iomédaens, qui sont ainsi rarement enterrés avec, préférant les léguer à des proches afin qu'elles continuent de servir la cause de Iomédae.

Les ecclésiastiques de Iomédae voyagent souvent en groupes de dix à cinquante individus sous la houlette d'un chevalier épéiste. Lors des batailles, de nombreux ecclésiastiques n'hésitent pas à se positionner en première ligne pour combattre directement le mal ou prêter main-forte à ceux qui partagent leurs convictions. En ville, ils sont à l'affût des crimes et se tiennent toujours prêts à intervenir. Ceux qui ne peuvent supporter les rigueurs de la bataille ou préfèrent une vie plus paisible travaillent souvent dans un tribunal, conseillent des nobles et des dirigeants locaux, ou entraînent la prochaine génération de croisés. Les églises de Iomédae sont rarement gérées directement par ses champions, ses prêtres ou ses ecclésiastiques, qui préfèrent se trouver sur le terrain. Ces tâches incombent donc aux croyants et aux acolytes dans la plupart des villes. Cependant, il arrive dans certaines régions reculées que des croisés prennent en charge l'intendance de sanctuaires et de temples.

Plusieurs jours fériés sont associés à Iomédae : le jour de l'Exaltation, qui commémore son passage de l'épreuve de la *Pierrétoile* ; l'Exaltation de l'Héritière, qui fête le jour où elle est devenue héraut d'Aroden ; le jour de l'Héritière, correspondant à la date à laquelle elle a endossé le rôle d'Aroden ; la Lune du Souvenir, un jour de commémoration dédié aux victimes de la Croisade étincelante contre le Tyran qui Murmure ; et Armée, un ancien jour férié qui donne traditionnellement lieu à des joutes, des duels et d'autres épreuves de maniement des armes. Elle perpétue également le jour du Deuil, qui permet à ceux qui se souviennent d'Arazni de pleurer solennellement sa mort aux mains de Tar-Baphon. Une grande partie du culte de Iomédae est liée à un document appelé les *Actes de Iomédae*, qui décrit onze miracles qu'elle a accomplis quand elle était encore un paladin mortel. Iomédae se manifeste sous la forme d'un resplendissant chevalier en armure étincelante. Comme elle est née au Chéliax, elle a l'apparence d'une taldorienne armée et harnachée pour le combat.

INTERCESSIONS DIVINES

Iomédae donne sa bénédiction à ceux qui prouvent leur valeur face à des épreuves difficiles.

Grâce mineure. Vous vous présentez toujours sous votre meilleur jour. Vous êtes toujours propre et vos vêtements sont également lissés. Le métal de votre lame et de votre armure est brillant et sans aucune imperfection. Cela ne vous empêche pas d'être exposé à des maladies et autres afflictions par le biais de la saleté, mais vous êtes aussi bien protégé que si vous veniez de vous laver soigneusement.

Grâce modérée. Votre cœur est animé par votre valeur et votre détermination. Une fois, Iomédae met fin à tous les effets négatifs qui vous affectent, sauf s'ils proviennent d'un artefact, d'une divinité ou d'une source de puissance similaire ; elle vous rend tous vos points de vie perdus et recharge vos sorts, vos points de focalisation et vos autres ressources quotidiennes.

Grâce majeure. Iomédae imprègne votre lame d'une grande puissance. Tant que vous les maniez, les épées longues gagnent les runes *axiomatique*, *sainte* et *frappe majeure*. Ces runes de propriété sont comptabilisées dans le total de runes dont votre arme peut bénéficier et, si votre arme dépasse sa limite, vous devez choisir quelles runes vous conservez chaque jour lorsque vous vous préparez. Vous gagnez un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque avec les épées longues.

Malédiction mineure. Votre lame et votre armure se sont émoussées, comme s'il s'agissait de plomb. Vos armes, armures et boucliers ont seulement la moitié de leurs points de vie et de leur Seuil de rupture habituels.

Malédiction modérée. Vous n'arrivez plus à profiter de vos avantages tactiques comme prévu. Vous ne pouvez pas recevoir de bonus de circonstances à vos jets d'attaque et les ennemis ne subissent pas de malus de circonstances à leur CA contre vos attaques.

Malédiction majeure. La cruauté qui habite votre cœur fragilise vos armes. Toute arme que vous maniez se brise automatiquement dès que vous avez porté une Frappe. Cette malédiction ne peut pas briser les artefacts ou les armes de puissance similaire.



APHORISMES

Les Iomédaens ont de nombreux cris de guerre afin d'inspirer le courage sur le champ de bataille, mais ils partagent également des dictons transmettant la sagesse de l'Héritière.

Une lame dont l'on se sert ne s'émousse jamais. Cette phrase rappelle qu'il faut constamment rester alerte, de corps et d'esprit, car une épreuve peut surgir à tout moment.

Visez la victoire, visez le cœur. Cette formule appelle à frapper un ennemi en plein cœur pour s'assurer de sa mort. Elle est souvent utilisée comme cri de guerre, mais les adeptes moins belliqueux l'utilisent lorsqu'ils font quelque chose qui demande de la précision, comme abattre un arbre.

[Sa] cape est devenue rouge. Lorsque Iomédae part au combat, la couleur de sa cape vire du blanc au rouge. Cette image fait référence à un chevalier ou à un prêtre qui prend le sentier de la guerre, que ce soit au sens propre, en s'élançant dans la bataille, ou au figuré, en se dressant contre les menaces qui pèsent sur l'église, ou simplement contre un acolyte qui lui a fait une farce.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

IRORI

MAÎTRE DES MAÎTRES

Dieu de l'histoire, de la connaissance et du perfectionnement de soi, LN

Royaume Cercle serein (Axis)

Alliés Abadar

Ennemis Asmodeus, Norgorber

Relations Gruhastha (neveu)

Temples bibliothèques, dojos, monastères

Adorateurs artistes martiaux, ermites, érudits, historiens, moines

Animal sacré escargot

Couleurs sacrées bleu et blanc

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Domaines alternatifs changement, veille



Irori incarne le concept du perfectionnement de soi. Selon son dogme, il a d'abord été mortel et est devenu un dieu après avoir atteint un état physique et mental surpassant les limitations des mortels. Ses adeptes cherchent à imiter leur dieu en se perfectionnant à l'aide des conseils prodigués dans le *Se libérer des entraves*, le texte sacré d'Irori. Les pages enluminées de cet ouvrage présentent de nombreux exercices physiques, spirituels et mentaux, ainsi que des méthodes d'apprentissage et de mémorisation.

Irori n'est pas seulement le dieu du perfectionnement de soi, mais aussi de l'histoire et de la connaissance, et il connaît en effet parfaitement l'univers. Il encourage ses disciples à suivre ses traces et à apprendre tout ce qu'ils peuvent sur le monde et ce qui se trouve au-delà.

Même si Irori s'est perfectionné lui-même, il est un professeur patient et bienveillant. Irori et son clergé proposent ainsi à ses adeptes une multitude de pratiques et de méthodes parmi lesquelles ils peuvent choisir celle qui leur convient.

En tant que Maître des Maîtres, Irori enseigne qu'une personne est composée d'un corps, d'une conscience et d'un esprit unifiés. Une fois que quelqu'un maîtrise les trois aspects de sa personne comme s'il s'agissait d'un tout, elle a alors accès à son Moi trinitaire. Pour la plupart des mortels, le corps et la conscience sont plus faciles à maîtriser que l'esprit et ils leur servent donc de point de départ. Les progrès qu'ils font dans cette voie leur servent ensuite à percer les secrets de l'esprit et atteindre l'illumination.

La recherche de la perfection conduit de nombreux adeptes au sacerdoce. Ils deviennent alors des moines errants solitaires ou s'isolent dans des monastères où ils s'adonnent à un perfectionnement perpétuel. Nombre de ces monastères sont des bâtisses tentaculaires fermées au public. Dans leur quête sans fin de perfection, les fidèles y prient, dorment, s'entraînent et étudient, souvent après avoir fait vœu de pauvreté et de silence. D'autres temples accueillent des visiteurs et proposent des conseils et des formations en échange de dons. Certains adorateurs d'Irori préfèrent rester seuls et consolident leur lien avec Irori en renonçant à la distraction des biens matériels et en vivant dans une grotte, une forêt ou un cimetière. Ces ascètes sont parfois nus ou seulement vêtus de haillons et les personnes vivant alentour leur prêtent souvent des pouvoirs mystiques. En dépit de leur apparence, ces individus sont très respectés parmi les fidèles d'Irori.

On raconte que les membres du clergé d'Irori les plus proches de l'illumination ont atteint un tel état d'éveil qu'ils savent quand l'heure de leur mort approche. Afin de s'y préparer, certains adoptent un régime à base de thé et de noix empoisonnés pour entamer un processus d'automomification. Ce rituel leur permettra de continuer de veiller sur leur monastère après leur mort et de venir en aide aux fidèles si nécessaire. Ceux qui sont considérés comme les plus dévots semblent

quant à eux tout simplement disparaître de la surface du monde. On raconte que ces individus, que l'on suppose triés sur le volet, deviennent des serveurs divins d'Irori et « marchent avec le Maître ».

Le clergé d'Irori ne se contente pas de chercher à atteindre la perfection et participe à la vie du monde. Les moines-prêtres adoptent souvent le rôle d'historiens et chroniqueurs d'une région et les bibliothèques des monastères iroriens abritent des trésors de connaissances anciennes et occultes, pour le plus grand bonheur des bardes et des sages. Les plus anciens ecclésiastiques prennent souvent ce rôle à cœur et accumulent les connaissances au nom du savoir. Irori estime que toute connaissance vaut la peine d'être connue et ne se soucie pas de la manière dont elle est utilisée, sauf si elle cause une perte du contrôle de soi. Cette apparente indifférence au bien et au mal peut mettre les fidèles d'Irori en porte-à-faux face à des Églises plus dogmatiques.

Lorsqu'ils ont affaire à des croyants séculiers, les ecclésiastiques d'Irori se comportent comme des guides ou des bergers et incitent les fidèles à s'améliorer. Certains adorateurs se concentrent sur un ou deux aspects des enseignements et des méthodes d'Irori pour devenir des guerriers ou gladiateurs accomplis dans le combat à mains nues, tandis que d'autres étudient exclusivement la médecine et la philosophie. D'autres encore s'intéressent particulièrement à l'histoire du monde, d'un royaume ou d'une région.

Irori est rarement représenté car, étant donné sa nature parfaite, ses disciples estiment que tout portrait du Maître des Maîtres serait bien terne en comparaison de son apparence réelle. Ils préfèrent donc utiliser le chant et la poésie pour louer l'indescriptible perfection de leur dieu. Irori est décrit comme un homme vudrain à la peau sombre, vêtu de robes simples et de sandales en bois. Son crâne est rasé à l'exception d'une simple tresse qu'il enroule souvent autour de son cou comme un collier.

INTERCESSIONS DIVINES

Irori accorde ses grâces à ceux qui progressent sur la voie de la perfection. Quand il maudit quelqu'un, ce n'est pas tant pour le punir que pour lui présenter un obstacle difficile à surmonter afin de l'aider à progresser sur la voie de la perfection.

Grâce mineure. Irori partage sa perspicacité et son savoir avec vous. Une fois, lorsque vous obtenez un échec à un test pour Vous souvenir de quelque chose, vous obtenez un succès critique à la place. En outre, le test perd le trait secret, vous savez donc que vous avez obtenu un succès critique. Irori accorde généralement cette grâce pour un test permettant de Se souvenir de quelque chose de très important.

Grâce modérée. Votre corps soumis à l'adversité se répare et devient plus fort. Vous pouvez lancer *plénitude physique* comme un sort ki occulte. Si vous n'en avez pas déjà une, vous obtenez une réserve de focalisation avec 1 point de focalisation et vous devenez qualifié dans les jets d'attaque de sorts occultes et le DD de ces sorts (vous trouverez toutes les informations sur ce qu'il se passe quand vous obtenez votre premier sort ki dans le *Livre de base Pathfinder* p. 169).

Grâce majeure. Vous accédez temporairement à une forme supérieure. Vous pouvez lancer le sort de niveau 8 *force du colosse* une fois par jour comme un sort inné occulte. Votre forme ne gagne cependant aucun attribut remarquable et vous ne vous trouvez pas paré d'un armement puissant.

Malédiction mineure. Irori vous met au défi de chercher une autre voie au lieu d'aborder chaque problème comme s'il s'agissait d'un clou simplement parce que vous avez un marteau. Quand, pour résoudre une situation, vous choisissez un test seulement en fonction de vos bonus alors qu'une autre méthode aurait été plus adaptée (si vous utilisez Duperie pour mentir parce que c'est votre meilleur modificateur alors qu'il serait plus adapté de trouver un compromis avec Diplomatie, par exemple), vous lancez deux fois les dés et gardez le résultat le moins élevé.

Malédiction modérée. Irori vous met au défi de vous adapter à l'adversité afin de vous perfectionner. Vous avez l'impression d'être constamment en surcharge et vous gagnez les états maladroit 2 et encombré jusqu'à ce que vous accomplissiez une tâche difficile choisie par Irori.

Malédiction majeure. Irori vous efface de la mémoire de toutes les créatures vivantes. Si vous continuez de provoquer le dieu, il efface toute trace écrite de votre existence. Dans les deux cas, les souvenirs et les écrits se réorganisent pour ne pas laisser de vide là où vous vous trouviez.



APHORISMES

On attribue à Irori d'innombrables adages. La plupart de ces aphorismes évoquent le perfectionnement et le dépassement de l'adversité.

Puisse Irori t'oublier. En tant que dieu de l'histoire, il est admis qu'Irori sait tout ce qui s'est passé. Souhaiter à quelqu'un qu'Irori l'oublie revient à souhaiter qu'il n'existe pas, ce qui est extrêmement blessant pour un ami ou un parent. La variante « Puisse Irori oublier ceci » est généralement prononcée après un épisode particulièrement embarrassant ou grotesque.

Souviens-toi et tu pourras éclairer la voie. Lorsqu'un adepte d'Irori connaît le passé, il est mieux préparé pour l'avenir. Cette phrase est souvent prononcée en guise d'adieu au début d'un voyage ou pour rappeler que l'histoire contient peut-être une solution à un problème actuel.

Il n'y a pas de perfection sans changement. Irori enseigne que la voie de la perfection passe par le changement. Les disciples du Maître des maîtres rappellent cet adage quand les temps sont durs, afin de garder courage face à l'adversité.

LAMASHTU



MÈRE DES MONSTRES

Déesse CM de l'aberration, des monstres et des cauchemars

Royaume Kurnugia (les Abysses)

Alliés Ghlauder

Ennemis Abadar, Asmodeus, Desna, Iomédae, Rovagug, Sarenrae, Tsukiyo

Relations Pazuzu (ex-consort)

Temples bâtiments en ruine, cavernes, orphelinats abandonnés

Adorateurs gnolls, gobelins, monstres, parias

Animal sacré chacal

Couleurs sacrées rouge et jaune

Caractéristique divine Constitution ou Force

Domaine alternatif changement

À tous ceux qui savourent la corruption des purs ou qui se sentent rejetés et négligés par un monde qui méprise leurs différences, Lamashtu offre un répit parmi sa progéniture grotesque. La Mère des Monstres accueille volontiers des mortels dans son giron et elle s'est donné pour objectif de dévoyer les mortels et les attirer vers ses ignobles idéaux. Son intervention est réputée être corruptrice et causer de terribles cauchemars. Les individus ostracisés qui partagent ses idéaux considèrent cette intervention comme une grâce, tandis que les autres y voient une malédiction.

Par-dessus tout, Lamashtu désire la prolifération, la propagation et la domination de ses enfants. Son contact avec le monde des mortels révèle les défauts répugnants de ceux qui sont considérés comme beaux et respectables. Elle cherche, tout comme ses adeptes, des occasions de déchirer le voile de l'innocence de toutes les créatures afin de révéler leur potentiel de haine et d'abjection dans un monde hypocrite.

Lamashtu prend la forme d'une femme enceinte dont le ventre gonflé est barré de cicatrices. De grandes ailes noires émergent de son dos et ses jambes se terminent par d'énormes serres d'oiseau. Un troisième œil vertical s'ouvre au milieu de son front, au-dessus de son museau de chacal. À Kurnugia, son royaume personnel dans les Abysses, elle occupe le trône de reine des démons et créatrices de bêtes abominables. Ses enfants, qu'ils aient jailli de son corps ou été modelés par son esprit monstrueux, servent de modèles de puissance à ses adeptes. Les fidèles de Lamashtu partagent ses idéaux et tente de devenir toujours plus ignobles et de répandre son influence funeste dans le monde des mortels.

Lamashtu encourage ses adorateurs à épouser la monstruosité et elle se propose de les aider dans cette démarche en leur inspirant des cauchemars traumatisants susceptibles de rendre leur esprit réceptif à la puissance et à la vérité qu'elle leur propose. Leur imagination corrompue conçoit alors des images toujours plus horribles que Lamashtu introduit



dans la réalité. Les dévots sacrifient la chair et les os des bêtes conquises et de leurs ennemis à leur mère, afin qu'elle ait le matériau nécessaire au modelage de nouveaux camarades monstrueux ou qu'elle accorde le don de mutation à ses fidèles.

Les adeptes gravides sont capables d'imiter certains des pouvoirs de leur déesse. Porter un enfant monstrueux pour Lamashtu est l'un des actes les plus sacrés que l'on puisse accomplir dans son culte. Les tourments mentaux et physiques subis par ces adoratrices pendant leur grossesse et l'épouvantable accouchement qu'elles endurent leur valent beaucoup de prestige... si elles survivent. Celles qui survivent à plusieurs accouchements et en arborent fièrement les cicatrices sont honorées par les autres adeptes de Lamashtu et bénéficient d'une grande autorité dans le culte.

Les Lamashtiens répandent chacun la doctrine de leur déesse à leur manière. Les guerriers protègent la progéniture aux côtés de leurs frères et sœurs monstrueux. Les guérisseurs veillent à ce que les adoratrices survivent à plusieurs grossesses et ils sont particulièrement doués pour faire en sorte que les blessures laissent d'atroces cicatrices. Les adeptes qui en ont les capacités veillent sur les monstrueux enfants du culte et sont aidés dans leur tâche par des bénédictions de leur déesse. Des adorateurs de toutes sortes s'en vont de par le monde comme missionnaires afin de convertir des parias et autres communautés de proscrits qui rejoindront les rangs des enfants de Lamashtu.

Ressentir la présence de Lamashtu est perçu comme un sinistre présage par ceux qui ne la vénèrent pas. Les communautés submergées de monstres et de démons implorèrent parfois Lamashtu de leur épargner la colère de ses enfants. De futurs parents qui se réveillent en sursaut après un terrifiant cauchemar craignent les horreurs qui pourraient être causées par leur enfant.

Lamashtu est obsédée par la création de nouveaux monstres et veut remodeler le monde mortel en une sinistre ménagerie composée de vils corrupteurs. Ses adeptes rejoignent une famille de démons et de bêtes dont le but est de promouvoir et de répandre tout ce qui est détestable. À tous ceux qui les rejettent, les Lamashtiens lancent un ultimatum : rejoignez la progéniture ou succombez face à sa puissance.

INTERCESSIONS DIVINES

Lamashtu récompense la fraternisation avec les monstres et la domination guerrière. Ceux qui l'offensent deviennent des proies ou des sacrifices pour sa progéniture.

Grâce mineure. La grâce de Lamashtu fait muter une partie de votre corps. Vous gagnez une Frappe à mains nues qui inflige soit 1d6 dégâts, soit 1d4 dégâts, mais possède les traits finesse et agile. Le type de dégâts infligés par l'attaque (contondants, tranchants ou perforants) dépend de la mutation. Si la mutation qui vous accorde cette Frappe à mains nues remplace un de vos membres, celui-ci remplit toujours ses fonctions d'origine. Lamashtu choisit la forme et la fonction de votre mutation.

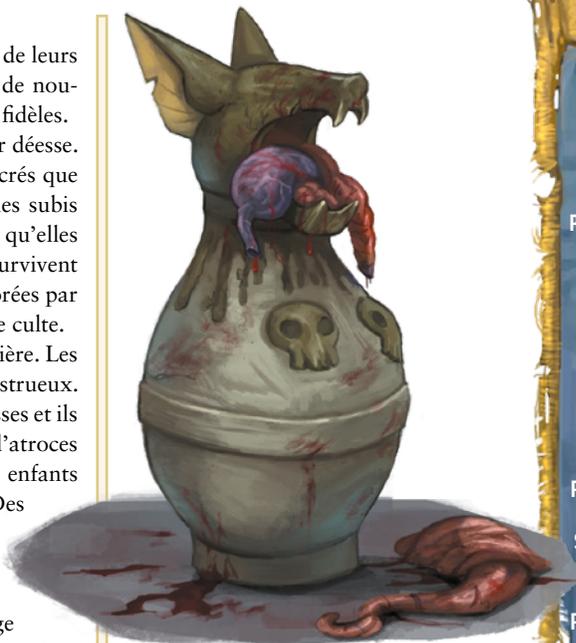
Grâce modérée. Vous répandez les cauchemars de Lamashtu partout où vous allez. Vous pouvez lancer *confusion* une fois par jour comme un sort divin inné.

Grâce majeure. Lamashtu utilise votre corps pour donner naissance à un nouveau monstre, peu importe votre sexe. Une fois par jour, vous pouvez consacrer 1 min à la naissance d'un monstre, choisi par le MJ, qui s'extrait de vos entrailles. Le niveau du monstre est égal au vôtre. Il est indépendant et accomplit la volonté de Lamashtu. Il ne vous attaque pas, sauf si vous avez perdu la faveur de la déesse. Cette épreuve vous confère l'état drainé 3.

Malédiction mineure. D'horribles visions tourmentent votre esprit et se superposent à la réalité aux pires moments. À vos yeux, tout ce qui vous entoure est dans l'état masqué.

Malédiction modérée. Lamashtu vous a désigné comme proie. Toute créature à l'odorat imprécis ou meilleur peut vous sentir à 100 × la portée normale de son odorat et elle ne peut se défaire de l'impression que vous avez l'odeur d'une proie, ce qui la rend plus susceptible de vous attaquer, même si elle éviterait normalement d'attaquer des créatures de votre ascendance. Cette odeur ne la contraint pas à agir magiquement, ainsi cette odeur de proie ne viendra pas à bout d'un lien plus profond, comme celui que vous pouvez avoir avec un compagnon animal.

Malédiction majeure. Vos rêves sont un flot ininterrompu de cauchemars. Il vous faut 16 h de repos pour récupérer assez afin de réaliser les préparatifs quotidiens nécessitant normalement 8 heures de repos. Même ainsi, vous devez réussir un test nu DD 15 pour y parvenir et vous vous trouvez dans l'état fatigué même en cas de succès.



APHORISMES

Les disciples de Lamashtu répètent des dictons qui dégoulinent de la sagesse monstrueuse de leur mère. D'autres font appel à certaines phrases comme des charmes pour tenir ses bêtes à distance.

C'est une nouvelle cicatrice sur le ventre.

Ce dicton, que l'on rencontre parfois sous la variante « les cicatrices le prouvent », rappelle que les plus dures épreuves peuvent être à l'origine des meilleures qualités. Ce dicton a été introduit par des gobelins qui ont abandonné le culte de Lamashtu. Il a gagné en popularité grâce à son message en apparence positif. Cependant, ceux qui en connaissent les origines savent qu'il s'agit d'une référence aux scarifications de Lamashtu et de ses mères profanes.

Que vos rêves et vos accouchements soient sereins. Dans les communautés qui ont souffert des tragiques naissances associées à Lamashtu, ce dicton est une manière de reconforter les futurs parents, notamment, et de leur souhaiter d'échapper à l'attention de la déesse.

Les trois yeux te (me/nous) regardent. Au sein des fidèles de Lamashtu, cette phrase rituelle marque l'achèvement d'actions riches de promesses, comme la création de nouveaux monstres. Elle incite également les membres de la progéniture à faire leurs preuves auprès de leur déesse. Lorsqu'elle est dirigée, dans un sifflement, en direction de victimes insouciantes, cette phrase représente une menace chargée de haine et un présage de malheur imminent.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

NÉTHYS



L'ŒIL QUI VOIT TOUT

Dieu N de la magie

Royaume Ahkanefti (Maelström)

Alliés aucun

Ennemis aucun

Temples bibliothèques, cathédrales, tours

Adorateurs érudits, incantateurs, magiciens, scribes

Animal sacré zèbre

Couleurs sacrées noir et blanc

Caractéristique divine Sagesse ou Intelligence

Domaine alternatif glyphes

Certains considèrent la magie comme une arme puissante. D'autres y voient un outil malléable. Et, pour quelques-uns, elle est une finalité. Une bonne compréhension de la magie permet aux créatures de faire jaillir du feu de leurs mains, d'appeler à leur aide des êtres d'un autre monde, d'ensorceler les sens et même de ramener les morts à la vie. Nombreux sont ceux qui rêvent d'avoir cette capacité à remodeler la réalité afin qu'elle réponde à leurs besoins et leurs désirs, mais rares sont ceux qui parviennent à une véritable maîtrise de tels pouvoirs.

Un de ces maîtres était Néthys, qui était vénéré comme un dieu-roi dans l'ancien Osirion. Après avoir cherché à percer tous les secrets des plans et au-delà et à en découvrir le potentiel, Néthys avait accumulé tellement de connaissances que son esprit s'était brisé. Voir l'ensemble de la création, accéder aux secrets de l'univers et à l'étendue de tout ce qui avait été vu et entendu et le serait, lui permit à la fois d'atteindre la divinité et, au même moment, lui fissura l'esprit. Néthys avait obtenu un pouvoir illimité et la capacité de l'utiliser, mais au prix de son identité profonde et de sa stabilité mentale. Son âme a été divisée en deux fragments luttant l'un contre l'autre au sein d'un même corps. L'un veut détruire le monde, le purger par le feu et la dévastation, et conquérir tout ce qui existe. L'autre veut protéger le monde, l'élever et l'éduquer, et lui permettre de s'affranchir de ses limitations.

Ceux qui rencontrent Néthys le décrivent généralement comme imprévisible. Ses changements inattendus d'humeur et de perspective rendent les interactions avec lui délicates. Malgré cela, il dispense son enseignement à ceux qui font appel à lui, quels que soient leurs desseins. Tant qu'ils s'efforcent d'utiliser la magie et d'explorer son potentiel illimité, ils peuvent bénéficier de la protection de Néthys. Des malédictions les plus viles aux remèdes les plus purs, la magie et son usage continu semblent être les seules motivations du dieu. Cet aspect se retrouve souvent chez ses disciples, qui peuvent aussi bien chercher à explorer les limites des arcanes en découvrant de nouveaux usages à des sorts déjà existants, ou simplifier des tâches banales à l'aide de la magie.

Nombreux sont les adeptes de Néthys à utiliser la magie dès que possible. Certains des plus zélés d'entre eux appliquent ce principe à la lettre et utilisent la magie pour accomplir leurs tâches ménagères, s'éclairer, ou être constamment baignés d'une légère brise.

Les adorateurs de Néthys cherchent à accumuler des savoirs et à accroître leurs pouvoirs. Alors que la majorité d'entre eux accueille tous ceux qui souhaitent comprendre et apprendre à utiliser la magie, une portion non négligeable exclut délibérément les candidats qui n'ont pas le talent ou la patience pour y parvenir. Beaucoup d'adeptes poussent les autres à apprendre, en leur donnant juste assez d'informations pour qu'ils cherchent eux-mêmes les réponses à leurs questions et tirent bénéfice de cette démarche. Certains, au contraire, gardent jalousement leurs connaissances, espérant ainsi distancer ceux qui sont intéressés par les mêmes sujets. Les adeptes de Néthys donnent souvent l'impression d'être distants ou indifférents, imitant peut-être le dieu de la magie en tentant de maintenir un équilibre dans le monde, laissant se

produire des désastres qui auraient pu être évités tout en apportant une structure là où elle fait défaut. Ils s'abstiennent généralement de faire de la politique, préférant l'impartialité aux positions tranchées. Cela dit, cette neutralité en fait de parfaits conseillers pour les souverains concernant tout ce qui a trait à la magie.

Il est rare de trouver des temples uniquement consacrés au culte de Néthys. La plupart d'entre eux servent en effet de bibliothèque ou de lieu d'étude, et des autels dédiés à Néthys sont souvent dressés dans des bibliothèques et universités. La plupart de ces temples sont des édifices grandioses dont l'imposante architecture a probablement bénéficié d'une aide magique. De nombreux intendants de ces lieux sont d'ailleurs fiers des sorts créés spécifiquement pour la construction des temples les plus élaborés. Quelques endroits isolés, assez rares, abritent un petit autel dédié à Néthys contenant une bibliothèque itinérante et des fragments de recherche susceptibles d'inciter certains fidèles de passage à explorer de nouveaux domaines. Ces sanctuaires et leurs bibliothèques sont édifiés par des adeptes qui sillonnent la campagne à la recherche de nouveaux secrets. Les prêtres de Néthys arborent généralement des couleurs contrastées, une claire et une foncée, ou se maquillent ou se tatouent la moitié du corps afin de refléter la dualité du dieu de la magie.

INTERCESSIONS DIVINES

Néthys n'attache guère d'importance à ses adeptes et ce qu'ils désirent, il est donc rare qu'il accorde une faveur particulière. Cependant, mépriser ou tenter de museler la magie est un moyen assuré de provoquer sa colère.

Grâce mineure. Néthys jette un puissant sort pour vous aider en cas de nécessité. Une fois, Néthys lance un sort de 1 niveau supérieur au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer. Si vous ne pouvez pas lancer de sorts, Néthys lance un sort de niveau 1 pour vous aider.

Grâce modérée. Néthys vous aide à découvrir les secrets de la magie. Ajoutez un sort d'une autre tradition magique à votre liste de sorts. Il vous faut quand même l'apprendre ou l'ajouter à votre répertoire normalement.

Grâce majeure. Vous bénéficiez d'une connaissance et d'une maîtrise suprêmes de la magie. Si vous êtes un incantateur préparé, vous pouvez échanger un de vos sorts préparés avec un autre sort que vous auriez pu préparer dans cet emplacement ; si vous êtes un incantateur spontané, vous pouvez échanger un des sorts de votre répertoire avec un autre sort que vous auriez pu choisir pour votre répertoire. Dans les deux cas, vous effectuez cette permutation par une action unique qui possède le trait concentration. (Si vous n'êtes pas un incantateur préparé ou spontané, Néthys ne vous accordera pas sa grâce majeure).

Malédiction mineure. Les secrets magiques vous épuisent. Vous vous trouvez constamment dans l'état stupéfié 1.

Malédiction modérée. Votre magie est en conflit avec elle-même, à l'image des deux moitiés de Néthys qui s'affrontent. Chaque fois que vous lancez un sort, faites un test nu DD 11. En cas d'échec, si votre sort était nuisible, vous lancez à la place un sort bénéfique de même niveau sur vos cibles et, s'il était bénéfique, vous lancez à la place un sort nuisible de même niveau sur vos cibles. Si le sort était bénéfique pour certaines cibles et nuisible pour d'autres, vous lancez un sort de même niveau avec un effet inverse (par exemple, vous lancez le sort *mise à mal*, qui soigne les morts-vivants et blesse les vivants, au lieu de *guérison*, qui blesse les morts-vivants et soigne les vivants). Vous perdez toujours l'emplacement de sort correspondant au sort que vous avez essayé de lancer.

Malédiction majeure. Néthys rompt votre connexion avec la magie. Vous perdez toutes vos pouvoirs d'incantation et vous ne pourrez plus en obtenir de nouveaux.



APHORISMES

Les adeptes de Néthys apprécient particulièrement les dictons qui jouent sur les mots ou nécessitent des connaissances en magie pour être déchiffrés.

Ce qui n'est pas là est. Ce dicton est aussi énigmatique que le dieu de la magie lui-même et ceux qui en comprennent le sens s'y réfèrent volontiers lorsqu'ils partent à la recherche d'un nouveau savoir. Il signifie que ce n'est pas parce qu'ils ne connaissent pas encore une idée ou une entité, ou qu'elle n'existe pas encore, qu'ils ne peuvent pas la comprendre. Il s'agit d'une incitation à chercher à comprendre quelque chose. Il est possible de découvrir et de connaître ce qui n'est pas immédiatement visible et généralement d'en apprendre quelque chose.

Il le désigne de sa main noire calcinée. Cette référence à la main de Néthys, calcinée par la magie, a plusieurs sens qui deviennent apparents quand elle est traduite dans d'autres langues. Dans son sens premier, elle sert à orienter les adeptes vers un défi dont ils tireront des leçons, tout en les avertissant que cette entreprise n'est pas exempte de dangers.

NORGORBER

FAUCHEUR DE RÉPUTATION, LE MAÎTRE GRIS, NOIRS DOIGTS, PÈRE ÉCORCHEUR

Dieu NM de l'avidité, du meurtre, du poison et des secrets

Royaume Vespérantre (Axis)

Alliés Achaékek, Sivanah

Ennemis Abadar, Cayden Cailéan, Érastil, Gruhastha, Iomédae, Sarenrae, Torag

Relations Cayden Cailéan (frère exalté), Iomédae (sœur exaltée)

Temples boutiques d'alchimie, guildes des voleurs, maisons marchandes

Adorateurs assassins, empoisonneurs, espions, meurtriers, politiciens, voleurs

Animal sacré araignée

Couleurs sacrées noir et gris

Caractéristique divine Dextérité ou Intelligence

Norgorber est le plus mystérieux des Exaltés, ces mortels qui ont accédé à la divinité en réussissant l'épreuve de la *Pierrétoile*. Contrairement à Iomédae et Cayden Cailéan, la vie de Norgorber avant son ascension est un mystère qu'il contribue à entretenir. Pour ceux qui le connaissent, ce n'est pas une surprise. Il s'agit en effet du maître des secrets, un manipulateur calculateur qui exploite habilement et impitoyablement les secrets qu'il possède pour parvenir à ses propres fins. Seuls ses adorateurs les plus fidèles en savent assez sur ses objectifs pour aider leur dieu et même eux voient souvent leur mémoire modifiée une fois qu'ils ont joué leur rôle dans les plans de Norgorber.

Dans l'art, Norgorber est souvent représenté seulement par son symbole religieux : un masque noir dénué de traits. Il interfère en effet dans les tentatives des artistes de reproduire son image de manière réaliste en provoquant leur cécité ou des crises de tremblements qui les empêchent de mener leur travail à terme. Ceux qui prétendent l'avoir vu décrivent simplement une silhouette ordinaire noire et grise, encapuchonnée, et dont le visage est perdu dans les ombres.

Norgorber est vénéré sous quatre aspects qui représentent chacun une de ses sinistres facettes : le Faucheur de Réputation, dieu des secrets ; le Maître Gris, dieu des voleurs ; Noirs Doigts, dieu du poison ; et le Père Écorcheur, dieu du meurtre. Les adeptes de Norgorber favorisent généralement un de ses aspects, ce qui n'empêche pas certains temples de vénérer le dieu sous toutes ses formes. Les temples de Norgorber ont un fonctionnement spécifique selon l'aspect du dieu qu'ils privilégient. Il leur arrive cependant de collaborer afin de mener à bien les plans complexes échafaudés par leur dieu ou ses serviteurs.

Le Faucheur de Réputation. Les politiciens, les maîtres-espions et même les archivistes ou les chercheurs peuvent vénérer Norgorber sous son aspect le moins malveillant. Le Faucheur de Réputation représente le pouvoir de l'information : le pouvoir de la découvrir, de la garder secrète, puis de la murmurer à la bonne oreille au bon moment. Si de nombreuses personnes bien intentionnées souhaitent recueillir des informations utiles, ceux qui vénèrent le Faucheur de Réputation exploitent celles-ci pour servir leurs propres fins égoïstes. La manipulation des prix et la corruption politique sont le quotidien de nombreux adeptes du Faucheur de Réputation, mais ses adorateurs les plus fanatiques sont prêts à tuer tous ceux qui détiennent un secret qu'ils ont découvert, afin d'en conserver le pouvoir.

Le Maître Gris. Chantage, extorsion, vol, enlèvement, voilà autant d'actes sacrés pour les adeptes du Maître Gris. L'aspect de dieu des voleurs de Norgorber encourage ses adeptes à s'emparer de ce qu'ils peuvent en faisant fi de la morale et de la loi. Alors que les guildes des voleurs indépendantes peuvent adopter des règles garantissant la rentabilité ou les aidant à échapper aux autorités, celles qui sont affiliées au Maître Gris ont pour seule règle de faire

du profit aux dépens des autres. De tous les aspects de Norgorber, celui du Maître Gris est le plus susceptible d'avoir un culte organisé et ses ecclésiastiques occupent souvent des postes importants dans les guildes de voleurs, les gangs et autres syndicats du crime.

Noirs Doigts. Sous son aspect de dieu des alchimistes et des empoisonneurs, Norgorber représente l'utilisation dissimulée de substances dangereuses afin d'obtenir un gain personnel ou de découvrir des secrets alchimiques, au mépris des conséquences. Même les alchimistes qui vénèrent des dieux plus bienveillants convoitent les secrets de Noirs Doigts. Cependant, ses adorateurs estiment que ces hérétiques sont trop prudents ou charitables pour découvrir les techniques interdites de Norgorber. Les adeptes de Noirs Doigts sont des expérimentateurs téméraires qui n'hésitent pas à pratiquer l'élevage sélectif d'araignées ou de scorpions pour en tirer des poisons plus puissants, ou à tester des teintures chimiques sur des prisonniers pour en étudier les effets. Ces expériences aboutissent souvent à la mise au point de produits de contrebande, comme un poison indétectable imitant une maladie ou un puissant acide capable de dissoudre des serrures ou des barreaux de prison.

Père Écorcheur. Violent et assoiffé de sang, l'aspect de Père Écorcheur de Norgorber n'est vénéré que par les tueurs les plus impitoyables. Qu'il s'agisse de bandits, de voleurs ou de bouchers sans état d'âme, les adorateurs du Père Écorcheur s'intéressent principalement au meurtre comme acte de domination, sacrement macabre, ou célébration de la perversité. Alors que la plupart se contentent de meurtres aveugles, certains tueurs en série considèrent leurs crimes comme autant d'étapes dans les plans mystérieux de leur dieu. Pour eux, chaque meurtre est une prière.

INTERCESSIONS DIVINES

La faveur et le mécontentement de Norgorber se manifestent de manière subtile mais efficace.

Grâce mineure. Norgorber protège vos secrets et vos mensonges. Une fois, lorsque vous obtenez un échec à un test de Duperie pour dire un mensonge, vous obtenez un succès critique à la place. Norgorber accorde généralement cette grâce pour protéger un mensonge lourd de conséquences.

Grâce modérée. Vos poisons sont persistants. Si vous obtenez un échec critique à une Frappe avec une arme empoisonnée, ou que vous réussissez mais que votre Frappe n'inflige pas de dégâts tranchants ou perforants, alors le poison n'est pas utilisé. Le poison est par contre utilisé une fois qu'il a été inoculé avec succès à une créature.

Grâce majeure. Vous devenez un secret vivant. Vous êtes immunisé contre les effets de divination et les tentatives d'altération magique de votre mémoire, sauf si vous choisissez d'être affecté ou si ces effets sont causés par une divinité, un artefact ou une source de puissance similaire. Vous ne pouvez pas non plus être dupé ou forcé par des moyens ordinaires à dévoiler un secret que vous souhaitez garder.

Malédiction mineure. Norgorber permet aux voleurs de se jouer de vous. Chaque fois que vous Gagnez de l'argent, vous recevez une somme correspondant à une tâche inférieure de 2 niveaux pour cause de vol, perte ou malchance.

Malédiction modérée. Les poisons ont un effet accru sur vous. Lorsque vous obtenez un échec à un jet de Vigueur contre un poison, il se transforme en échec critique.

Malédiction majeure. Norgorber vous vole vos souvenirs. Une fois par jour, lorsque vous vous réveillez après un repos, lancez 1d4. Sur un 1, vous oubliez pour de bon les événements de la veille. Sur un 2, vous souffrez pendant la journée qui suit d'une amnésie rétrograde complète et êtes incapable de vous rappeler quoi que ce soit du passé, y compris qui vous êtes. Sur un 3, vous oubliez pour la journée qui suit un unique sujet important (Norgorber a tendance à choisir intentionnellement une information qui sera cause de désarroi, comme vous faire oublier votre conjoint le jour de votre anniversaire de mariage). Sur un 4, vous vous rappelez pour la journée qui suit d'un souvenir erroné portant sur un unique sujet important, parfaitement intégré dans vos vrais souvenirs.



APHORISMES

De nombreux adeptes de Norgorber utilisent un mélange de mots clefs, de termes à double sens et de signaux non verbaux pour communiquer avec leurs coreligionnaires sans attirer l'attention des non-initiés. Ils partagent cependant les deux dictons suivants, mais font attention à ne pas les prononcer en présence de non-croyants.

D'une main, je donne. Cette salutation sert également d'avertissement : les véritables intentions de l'orateur sont cachées et ce qu'il donne d'une main peut être contrebalancé par la menace qui se trouve dans l'autre.

J'attends un prix juste. Une chose qui peut sembler de piètre importance peut avoir une grande valeur une fois placée entre de bonnes mains ou chuchotée dans la bonne oreille. La personne qui prononce cette phrase possède un objet ou connaît un secret qui n'a pas encore été exploité à son plein potentiel.

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

PHARASMA

LA DAME DES TOMBES

Déesse N de la naissance, de la mort, du destin, des prophéties et du temps

Royaume Cimetière

Alliés Alséta, Tsukiyo

Ennemis Urgathoa

Temples bibliothèques, catacombes, cathédrales, cimetières, hôpitaux, îles fluviales

Adorateurs croque-morts, érudits, femmes enceintes, individus proches de la mort ou qui se lancent dans une activité dangereuse, médecins, prophètes, sages-femmes

Animal sacré engoulevent bois-pourri

Couleurs sacrées bleu et blanc

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaines alternatifs âme, temps, veille

Il n'existe aucune archive ni aucun autre dieu qui puisse se souvenir d'une époque antérieure à Pharasma. Son trône se trouve dans une vaste cathédrale gothique située sur la Tour infinie qui s'élève au centre des plans. De là, elle voit le passé et le futur, observe la naissance, la vie et la mort de chaque âme, car elle est l'arbitre final qui décide de la destination d'une âme après sa mort. Les serveurs psychopompes de Pharasma protègent les nouvelles âmes le long de la Rivière des âmes et les guident jusqu'à son royaume, où elle les jugera et s'assurera de les envoyer dans le plan adapté à leur après-vie en fonction de leur alignement et des actions accomplies de leur vivant. Bien qu'elle puisse voir tous les futurs possibles et connaisse le destin de chaque individu, la destination finale d'une âme peut être influencée par son libre arbitre et Pharasma accorde une grande importance aux actions et aux choix de chaque individu. C'est pour cela qu'elle ne prononce son jugement qu'une fois que l'âme se présente devant elle. Ses prophéties sont cryptiques et leur signification est rarement claire tant que ses prédictions ne se sont pas réalisées.

Une fois que Pharasma a jugé une âme, celle-ci ne peut plus être ramenée d'entre les morts par une magie mortelle comme *rappel à la vie* ou *résurrection*. Bien que Pharasma en soit capable, elle n'a jamais empêché une âme de rejoindre sa destination, pas même les royaumes des dieux qu'elle méprise. Elle joue son rôle avec une dignité impassible qui peut la faire passer pour distante ou indifférente, alors qu'elle comprend simplement la nécessité de cette impartialité pour entretenir le cycle de la vie et l'équilibre des plans. Presque toutes les autres divinités font preuve d'une grande déférence à l'égard de Pharasma, car elle est la seule en qui elles peuvent avoir confiance pour distribuer sans faillir les âmes sur les plans qui leurs sont destinés.

Pharasma a une sainte horreur des morts-vivants et de toute magie qui piège les âmes et les empêche de rejoindre son royaume pour être jugées, perturbant ainsi l'équilibre du cycle des âmes. Elle ordonne à ses fidèles de détruire ces abominations pour libérer les âmes prises au piège.

Pharasma est généralement représentée comme une grande femme à la peau cendrée, aux yeux blancs et aux cheveux blancs ondoyants, vêtue d'une robe sombre et tenant dans une main un sablier rempli de sable rouge. Beaucoup la redoutent car ils voient en elle une faucheuse prête à récolter leur âme à la fin de leur existence mortelle. Mais beaucoup la vénèrent également sous son aspect de gardienne des naissances et des nouvelles âmes, de sage érudite et de guérisseuse. Ces adorateurs la surnomment la Mère des Âmes, un titre qui illustre ses rôles de guide et de protectrice. Le symbole religieux de Pharasma est

une comète argentée et bleue qui forme une spirale et symbolise le potentiel lumineux et sinueux de chaque âme.

Si ses fidèles portent le plus souvent des vêtements noirs bordés de pourpre ou d'argent lors des rituels, ils aiment aussi porter des vêtements de couleur argent, bleu ou pourpre dans leur quotidien et lors des rites sacrés célébrant la naissance et la vie. Les sages-femmes et les médecins portent le symbole religieux en argent de Pharama en pendentif au bout de longues chaînes lorsqu'ils vont bénir des nouveau-nés ou prier avec les mourants. Les érudits et les oracles brodent la spirale de Pharama ou un sablier afin d'indiquer leur croyance dans le destin, les prophéties ou l'observation du temps. Les adorateurs de Pharama sont généralement peu enclins à prendre parti dans les questions politiques ou les conflits. Lors de disputes, batailles ou guerres, on trouve généralement les ecclésiastiques de Pharama en train de bénir, guérir ou veiller en toute impartialité les blessés et les morts de camps rivaux.

Les lieux de culte dédiés à Pharama peuvent être très simples ou très ostentatoires. Les mausolées et les cryptes contiennent généralement au moins un objet symbolique ou un autel dédié à Pharama, qui consiste parfois simplement en une pierre sculptée sur une île fluviale ou dans un cimetière. Les temples de Pharama sont en revanche d'imposantes cathédrales gothiques décorées de vitraux et de statues. Au-dessus du sol, ces temples abritent généralement des universités, des hôpitaux et d'immenses bibliothèques et, sous terre, de profondes catacombes aux décorations élaborées où reposent les os des défunts. Les riches mécènes et les érudits sont prêts à payer des sommes importantes pour accéder au savoir et à la sagesse que renferment ces temples et, l'inhumation dans les catacombes de Pharama étant perçue comme une bénédiction, ils font également des dons conséquents afin d'obtenir des emplacements de choix dans les cryptes et rentrer dans les bonnes grâces de Pharama en vue du jugement de leur âme dans l'au-delà. Il n'est pas rare que, sur leur lit de mort, les riches et les puissants, préoccupés par la manière dont leurs choix mortels se reflèteront sur leur âme immortelle, lèguent à l'église de Pharama des bibliothèques ou des domaines entiers.

INTERCESSIONS DIVINES

La colère de Pharama s'abat sur ceux qui tentent d'empêcher une âme de rejoindre l'au-delà, mais elle ignore généralement ceux qui se contentent de prolonger leur vie ou de ressusciter les défunts, car la mort rattrape tout le monde.

Grâce mineure. Vous avez un bref aperçu prophétique de votre destin. Une fois, vous gagnez un bonus de statut de +2 à un unique test ; vous pouvez appliquer ce bonus après avoir déterminé le résultat du test et il peut donc en modifier le degré de succès.

Grâce modérée. Vous obtenez une plus grande maîtrise des énergies de la vie et de la mort. Vos Frappes infligent 1 dégât positif aux morts-vivants. Vos sorts qui infligent des dégâts positifs aux morts-vivants bénéficient d'un bonus de statut de +1 aux dégâts par niveau de sort, et vos sorts qui soignent les vivants bénéficient d'un bonus de statut de +1 aux points de vie rendus par niveau de sort.

Grâce majeure. Pharama vous garde en vie tant que vous n'avez pas accompli votre destinée. Le MJ choisit secrètement un destin que Pharama sait que vous devez accomplir. Jusqu'à ce que vous accomplissiez votre destin, chaque fois que vous devriez mourir, vous subissez à la place une infortune grave, mais qui ne vous tue pas. Il vous faut au moins une journée entière pour récupérer et vous risquez d'avoir des séquelles permanentes, mais vous ne mourez pas. Si cette grâce vous permet d'échapper à la mort au moins une fois, une fois votre destin accompli, vous poussez un dernier soupir puis mourez paisiblement.

Malédiction mineure. Des visions horribles ou séduisantes de votre jugement final détournent votre attention de ce que vous êtes en train de faire. Vous subissez un malus de statut de -2 à vos jets d'initiative.

Malédiction modérée. Votre destin s'assombrit et se charge de mauvais présages. Les divinations comme *augure* que vous lancez ou qui vous concernent obtiennent toujours un présage de malheur. Une fois par jour, quand vous venez de faire un test, le MJ peut transformer le résultat du test en un 1 naturel.

Malédiction majeure. Pharama souhaite la fin de votre vie et celle de votre lignée. Vous devenez incapable d'avoir des enfants (ou de procréer par quelque moyen que ce soit, y compris avec un pouvoir de création de rejeton) et vous êtes en permanence dans l'état condamné 2.



APHORISMES

Les adorateurs de Pharama font appel à de nombreux rituels et symboles au cours de leurs cérémonies. Ils accompagnent celles-ci de multiples formules comme celles qui suivent.

Tous les vivants doivent affronter son jugement. Cette formule est traditionnellement prononcée au moment de prendre une décision importante ou sert à réprimander le mauvais comportement de quelqu'un.

Pas cette année, pas maintenant. Cette brève prière adressée à la déesse de la mort lui demande de retarder l'inévitable afin que le suppliant puisse accomplir davantage de choses dans sa vie.

Les sables de Pharama continuent de s'écouler. Cette formule fait référence aux sables du temps qui s'écoulent continuellement dans le sablier de Pharama. Elle est généralement prononcée quand quelqu'un est trop long à accomplir quelque chose ou lorsque l'on doit attendre longtemps.

La Dame le gardera. Un serment solennel de garder un secret : le confident jure que seule Pharama l'entendra de sa bouche (et seulement après sa mort).

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

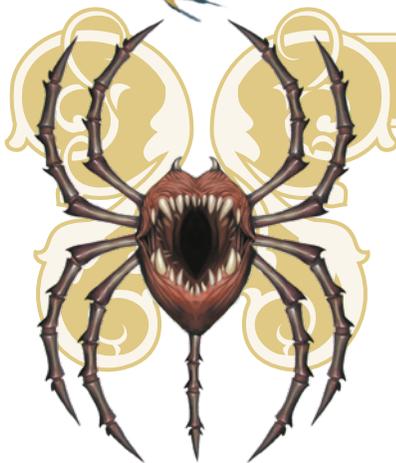
PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

ROVAGUG



LA BÊTE HIRSUTE

Dieu CM de la destruction, des désastres et de la fureur

Royaume le Caveau mort

Alliés aucun

Ennemis Abadar, Asmodeus, Calistria, Desna, Gozreh, Lamashtu, Pharasma, Sarenrae, Shélyn, Torag, Zon-Kuthon

Temples cavernes, forteresses, fosses, gouffres

Adorateurs fanatiques destructeurs, propagateurs de haine, prophètes de malheur, seigneurs de guerre

Animal sacré scorpion

Couleurs sacrées marron et rouge

Caractéristique divine Force ou Constitution

Domaines alternatifs nuée, vide

Rovagug ne possède pas de texte sacré. Il n'en a pas l'usage, car son seul commandement est de détruire et ses adeptes n'ont pas besoin d'instructions pour y parvenir. Les monstres, au sens propre comme au sens figuré, qui vénèrent Rovagug partagent leurs mythes et leurs légendes dans des sanctuaires secrets et des grottes cachées. Ils surnomment leur dieu la Bête Hirsute, le Roi Emprisonné, la Marée de Crocs, le Dévastateur et le Briseur de Mondes. Ils se répètent que chaque vie qu'ils ont prise, chaque œuvre d'art qu'ils ont détruite et chaque travail qu'ils ont sapé fissure toujours un peu plus la prison de leur dieu. Le moindre effort de destruction s'ajoute aux autres et permettra un jour de le libérer afin qu'il provoque la fin de toute chose.

Ils racontent comment, il y a des millénaires, Rovagug apparut en rampant depuis les profondeurs de l'univers, dévastant tout sur son passage.

D'innombrables dieux mineurs se dressèrent contre lui et finirent dévorés dans sa gueule massive ou écrasés sous sa masse démesurée.

Ses adorateurs évoquent dans des murmures chargés de colère la lâche alliance des autres dieux qui ne pouvaient espérer le stopper seuls.

Pendant que la sournoise Calistria distraiyait la Bête Hirsute, le répugnant Torag, le chétif Gorum et la méprisante Pharasma fabriquaient une prison incassable située au cœur de Golarion.

L'arrogante Sarenrae eut la témérité de défier Rovagug directement. Elle utilisa son feu sacré pour attirer le dieu près du monde qui serait sa prison avant d'ouvrir à sa surface une grande entaille qui l'aspira. Ce n'est qu'alors que le lâche et vaniteux Asmodeus scella la Cage avant de narguer le captif avec sa clé infernale.

Cependant, les adorateurs de Rovagug maintiennent que cette prison suffit à peine à contenir leur dieu et que sa captivité est temporaire. Rovagug dort d'un sommeil agité et ses frissons font trembler la terre et s'effondrer des pans de montagnes, tandis que ses cris de rage répandent des gaz nocifs qui empoisonnent les fidèles de ses ennemis. De sa chair surgissent des horreurs insoupçonnées, des parasites qui ont le pouvoir de semer le chaos dans le monde. Les plus dangereux d'entre eux (comme Ulunat le Putride, le Premier impie ; Chemnosit, le Roi-Ver ; Xotani, le Saignefeu ; et la Tarasque, la Porteuse d'Armageddon) sont presque aussi puissants que des dieux et parcourent Golarion en détruisant tout sur leur passage. Ils sont à l'origine de catastrophes à une échelle que la plupart des adeptes de la Bête Hirsute ne peuvent qu'espérer atteindre en rêve, et font avancer à grands pas le jour de la libération de Rovagug, qui pourra alors se repaître de ses géoliers.

Alors que la plupart des adeptes de Rovagug cherchent simplement la fin de tout, les plus fanatiques d'entre eux croient qu'ils deviendront les dieux du nouveau monde que Rovagug créera après avoir détruit l'ancien. En réalité, la Bête Hirsute ne se soucie pas d'eux. Elle ne vit que pour détruire et mettre fin à toute chose. Si, un jour, sa prison venait à céder, Rovagug commencerait par se venger des dieux avant de retourner contre sa progéniture et ses fidèles, les dévorant aussi sûrement que tout le reste.

Le culte de Rovagug est interdit dans les pays civilisés et ses temples y sont proscrits. Les adorateurs de la Bête Hirsute se complaisent dans la haine des autres dieux et de leurs fidèles. Les créatures qui se mettent au service de Rovagug vivent seulement pour détruire. La plupart sont des monstres ou viennent de communautés qui glorifient la destruction et braillent des hymnes à leur dieu en fauchant leurs ennemis dans des accès de rage. Quelques individus, tous monstrueux à leur façon, se rallient à Rovagug par soif d'un pouvoir qu'ils pensent redouté par les autres dieux, ou parce qu'ils croient à tort que la destruction promise par la Bête Hirsute précédera une renaissance. Même eux sont cependant conscients qu'ils ne doivent pas prononcer le nom de leur dieu au grand jour, sous peine d'être exécutés.

Les quelques aventuriers qui vénèrent Rovagug adorent semer la destruction sur leur passage. Il peut s'agir de seigneurs de guerre, de cultistes cherchant à briser le verrou de la prison de Rovagug, de guerriers ayant vu tant d'horreurs qu'ils ne pensent plus qu'à la destruction, ou encore d'individus vindicatifs qui aspirent seulement au néant, pour eux comme pour leurs bourreaux.

INTERCESSIONS DIVINES

Rovagug peut rarement intervenir sur Golarion depuis sa prison. Cependant, certains lieux sont assez profondément enfouis pour subir l'influence profane du dieu. S'il a autant de chances de récompenser que de maudire ceux qui attirent son attention, la violence et la destruction sont de bons moyens d'obtenir sa faveur.

Grâce mineure. Vos attaques deviennent plus destructrices. Une fois, l'une de vos attaques (ratée ou réussie) devient un coup critique et votre arme ou votre attaque à mains nues gagne le trait mortel d12 pour cette attaque (le cas échéant, il remplace le trait mortel qu'elle possédait déjà). Rovagug accorde généralement cette grâce lorsque le coup critique peut détruire quelque chose de précieux ou d'important.

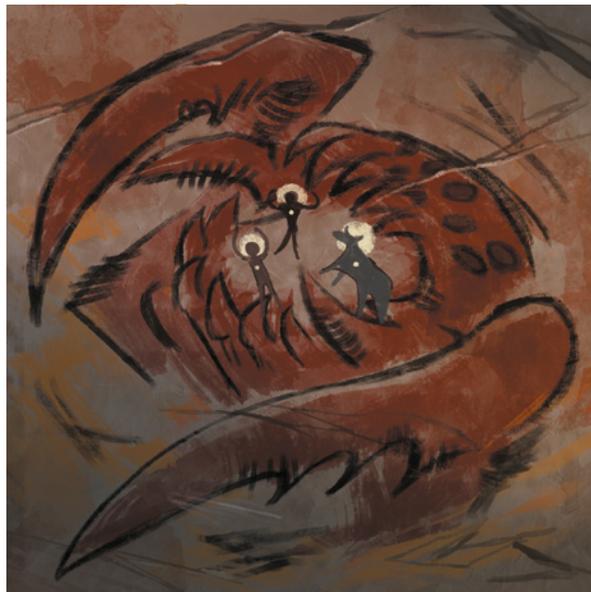
Grâce modérée. Vous pouvez dévorer n'importe quoi. Votre bouche se transforme en une horrible gueule circulaire et insectoïde bardée de dents en aiguilles. Vous gagnez une attaque à mains nues de morsure qui inflige 1d8 dégâts perforants. En outre, vous pouvez manger tout ce que vous arrivez à faire entrer dans votre bouche, y compris des pierres ou de petits objets. Vous gagnez un bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde causés par l'ingestion de quelque chose, comme les maladies, les poisons ou d'autres effets associés à l'objet ingéré. Vous ne pouvez cependant pas digérer des objets magiques qui seraient autrement difficiles ou impossibles à détruire, comme des objets maudits ou des artefacts.

Grâce majeure. Vous pouvez fissurer la surface de Golarion et favoriser la libération de la Bête Hirsute. Vous gagnez le don de barbare Piétinement sismique.

Malédiction mineure. Chaque fois que vous êtes emprisonné, vous êtes assailli par le désespoir et vous vous agitez en tous sens. Chaque fois que vous êtes entravé ou enfermé (si vous êtes envoyé en prison, par exemple), vous vous trouvez également dans les états maladroit 2 et stupéfié 2.

Malédiction modérée. Votre rage destructrice ne peut pas être contenue. Toute armure que vous portez prend automatiquement l'état brisé. Avec le temps, les autres objets en votre possession risquent aussi de se briser.

Malédiction majeure. Vous n'êtes plus qu'un symbole de destruction. Vous êtes confus en permanence et vous dirigez votre rage contre tout ce qui se trouve devant vous. Vous infligez également 18 dégâts supplémentaires avec vos Frappes à mains nues et armées.



APHORISMES

Étant donné la nature des adorateurs de Rovagug, plus portés vers les acclamations enthousiastes à la mort d'un ennemi ou la gratitude moqueuse quand un objet utile se brise, les adages associés au dieu sont rares, mais certains se sont répandus.

Quand la Cage sera brisée. Cette subtile menace porte en elle la promesse d'une mort inévitable. Elle illustre la certitude des adeptes de Rovagug que leur dieu se libérera pour répandre la destruction. Les fidèles s'en servent parfois pour identifier leurs coreligionnaires, en espérant la réponse : « les dieux mourront ».

Rien ne me contient. Les adorateurs fanatiques de Rovagug poussent ce cri de guerre pour indiquer que leur dieu combat par leur intermédiaire et qu'il n'est donc pas confiné à sa prison.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

SARENRAE



LA FLEUR DE L'AUBE

Déesse NB de la guérison, de l'honnêteté, de la rédemption et du soleil

Royaume Lumière perpétuelle (Nirvana)

Alliés Cayden Cailéan, Desna, Iomédae, Shélyn

Ennemis Asmodeus, Lamashtu, Rovagug, Urgathoa

Relations Desna (amante), Shélyn (amante)

Temples cathédrales, églises, infirmeries, menhirs

Adorateurs guérisseurs, médiateurs, philanthropes, repentis

Animal sacré colombe

Couleurs sacrées bleu et or

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaine alternatif quiétude

Sarenrae est l'une des divinités les plus populaires de Golarion en raison de son association avec le soleil et de sa volonté d'aider les gens à devenir meilleurs, même s'ils ont commis des erreurs. Les gens lui sont reconnaissants de canaliser la puissance du soleil et d'assurer ainsi la sécurité et la survie de tous, et remercient son clergé de prodiguer ses pouvoirs de guérison à tous ceux qui en ont besoin. Les mortels voient dans la Fleur de l'Aube un symbole d'amour illimité, de bonté exceptionnelle et de véritable patience. Ils lui adressent leurs prières afin qu'elle guérisse les malades, secoure les opprimés et illumine les ténèbres véritables et celles de l'esprit. Ses disciples aspirent à l'imiter en faisant preuve de générosité, de sollicitude, de sincérité et de courage désintéressé. Partout, ils se dressent contre le mal, d'abord avec des mots et, si nécessaire, avec un cimeterre et du feu.

Sarenrae est également vénérée comme symbole de l'espoir renouvelé. C'est en effet elle qui, dans un passé mythique, s'est dévouée pour mener la charge contre Rovagug et sauver Golarion de la destruction. C'est elle qui a jeté Rovagug dans sa terrible tombe à l'intérieur du monde et qui a porté le feu du soleil dans sa prison afin de l'affaiblir et l'empêcher de s'évader. Sarenrae était un ange parmi les plus puissants avant de devenir une divinité véritable et elle reprend son rôle de vengeresse ardente quand elle se trouve confrontée à un mal trop enraciné pour qu'il ait une chance de salut.

Le texte sacré de Sarenrae s'appelle *La Naissance de la Lumière et de la Vérité*. Il relate ses combats angéliques avant le début de l'histoire des mortels et donne des conseils pour résister au mal né de la facilité, pour se dresser contre la cruauté et pour éduquer et mener une âme maléfique à la rédemption. Les prêcheurs citent souvent ce texte dans leurs sermons passionnés qui condamnent la cruauté et la corruption, contribuant à donner aux fidèles une réputation de zélotes. Dans des endroits comme le Qadira, ses adeptes se trouvent ainsi souvent en conflit avec les dirigeants qui autorisent ou soutiennent des pratiques comme l'esclavage. Récemment, Sarenrae a même retiré sa bénédiction à ceux de ses croyants qui toléraient ce mal avant de se raviser, une fois calmée, et d'offrir publiquement la rédemption aux disgraciés prêts à se repentir.

L'église de Sarenrae est dédiée à la guérison de tous les maux, au développement du corps et de l'esprit, et à la remédiation du mal. Elle bénéficie d'une organisation flexible, quasi familiale, qui incite ses membres à se rendre là où on a besoin d'eux. La plupart des gens reconnaissent les temples lumineux et fuselés de Sarenrae, dont les services s'effectuent sous la lumière directe du soleil. Les plus grands d'entre eux incorporent des caractéristiques de l'architecture kéleshite, car dans de nombreux endroits, le culte de Sarenrae a précédé l'expansion économique du Kélesh. Les services dédiés à Sarenrae sont traditionnellement joyeux et comportent des chants et des danses. Les étapes importantes de la construction d'une famille et du développement personnel, comme l'adoption, les mariages, le passage à l'âge adulte ou la réhabilitation d'un ancien fauteur de troubles, ont une place privilégiée dans la religion et sont célébrées comme telles.

Les ecclésiastiques sont appelés à dispenser de nombreux bienfaits de par le monde. Ils nourrissent les affamés, soignent les malades, guérissent les blessés et guident les égarés. Beaucoup reçoivent une formation de diplomate ou de conseiller dans l'espoir qu'ils aident à maintenir la paix ainsi que la justice et la miséricorde des gouvernements. Ils conseillent également les individus à l'esprit torturé, servent de médiateurs dans les disputes et cherchent à réhabiliter ceux qui ont causé du tort à d'autres. Bien que le quotidien des églises soit paisible, le clergé s'entraîne au maniement de l'épée et de la magie, à la fois comme art méditatif et pour être prêt à terrasser le mal irréductible d'un coup rapide et miséricordieux.

Ceux qui regrettent les terribles crimes qu'ils ont commis rejoignent parfois le culte de Sarenrae, car ils savent que la déesse offre une chance de rédemption même aux pires criminels. La fête de Marque-chandelle, axée sur la méditation, se déroule pendant le solstice d'hiver et permet aux adorateurs de la déesse de se souvenir pourquoi ils ont rejoint l'église. Cette fête a un sens particulier pour les nouveaux comme les anciens fidèles, mais également pour ceux qui traversent une passe difficile.

INTERCESSIONS DIVINES

Sarenrae accorde souvent des grâces à ceux qui sont prêts à faire des sacrifices pour s'améliorer ou à prendre des risques pour aider autrui à trouver le salut. Elle maudit généralement ceux qui abusent de sa clémence.

Grâce mineure. Vos mains de guérisseur sont bénies et bénéficient de la douce chaleur des flammes. Une fois, lorsque vous soignez une autre créature, au lieu de la guérir du montant normal de points de vie, vous lui rendez tous ses points de vie, peu importe la quantité de dégâts qu'elle a subis. Sarenrae accorde généralement cette grâce dans des situations lourdes de conséquences.

Grâce modérée. Votre lame brûle ceux qui ne peuvent pas trouver le salut. Vos attaques infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires qui ignorent la résistance au feu.

Grâce majeure. Vous êtes un chantre de la paix et de la réhabilitation. Lorsque vous obtenez un succès à un test pour Solliciter quelque chose, vous obtenez un succès critique à la place. En outre, toutes les créatures autres que les fiélons, les morts-vivants et les créatures dénuées d'intelligence vous laissent le temps de parler et d'exprimer vos requêtes avant d'engager le combat. Si vous ou un allié utilisez ce temps qui vous est accordé pour obtenir un avantage dans un combat (par exemple en lançant des sorts préparatoires, en vous positionnant ou en attendant la fin des sorts préparatoires de votre adversaire), Sarenrae révoque immédiatement cette grâce ou maudit votre allié.

Malédiction mineure. Le soleil vous brûle pour vous punir de votre transgression. Vous recevez un coup de soleil qui vous confère l'état permanent maladroit 1.

Malédiction modérée. Le soleil met en pleine lumière tout ce que vous dites. Vous devenez incapable de mentir et, si vous tentez de le faire, vous ne pouvez vous empêcher de dire la vérité sur le sujet dont il est question. Vous pouvez toujours ne pas révéler certaines informations ou mentir par omission.

Malédiction majeure. Sarenrae limite votre capacité à nuire aux autres. Toutes vos attaques, les sorts que vous lancez et les autres sources de dégâts que vous infligez sont non létales, sauf face aux fiélons et aux morts-vivants, et vous ne pouvez jamais les rendre létales. Vous infligez à chaque fois le minimum de dégâts, sauf face aux fiélons et aux morts-vivants. Toutes les créatures, à l'exception des fiélons et des morts-vivants, bénéficient d'un bonus de statut de +4 à leur CA et à leurs jets de sauvegarde contre vos attaques et les effets que vous causez.



APHORISMES

Les adeptes de Sarenrae jurent généralement de leur honnêteté sur leur déesse, car ils croient qu'elle maudit ceux qui se parjurent ensuite. Ils utilisent aussi ces aphorismes.

L'aube porte une lumière nouvelle.

Cette phrase sert souvent à inviter une bénédiction sur un heureux événement, qui peut être important, comme une naissance, ou anodin, comme un repas particulièrement satisfaisant. Répétée comme litanie, elle rappelle aux fidèles que chaque nouveau jour est une chance accordée par Sarenrae de devenir meilleur et une promesse que les choses vont s'améliorer (même si c'est seulement dans l'au-delà).

Par le soleil et la fureur.

La plupart des adorateurs voient seulement ce cri de guerre peint ou gravé sur les pierres angulaires des temples de leur déesse, où il est censé tenir le mal irréductible à distance. Au combat, les fidèles de Sarenrae s'en servent pour invoquer son pouvoir contre le mal (en particulier face aux fiélons et aux morts-vivants) et pour appeler à eux le feu sacré.

DIEX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

SHÉLYN



LA ROSE ÉTERNELLE

Déesse NB de l'art, de la beauté, de l'amour et de la musique

Royaume Cœur de pétales (Nirvana)

Alliés Abadar, Brigh, Calistria, Cayden Cailéan, Desna, Érastil, Sarenrae, Shizuru

Ennemis Asmodeus, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon

Relations Desna (amante), Sarenrae (amante), Zon-Kuthon (frère)

Temples cathédrales, galeries d'art, jardins, musées, théâtres

Adorateurs amoureux, artistes, ceux qui cherchent à se repentir, ménestrels, musiciens

Animal sacré passereau

Couleurs sacrées toutes

Caractéristique divine Sagesse ou Charisme

Domaine alternatif quiétude

Shélyn porte sur l'existence un regard bienveillant et aimant et elle encourage les mortels à profiter de la vie en faisant leur possible pour répandre l'amour, l'art et la beauté. Pour elle, même les élans artistiques les plus grossiers sont dignes d'éloges, car ils représentent l'expression individuelle des épreuves et des réussites d'une vie. Elle pense que chaque créature est digne d'être aimée et capable de création artistique à sa manière. Le culte de Shélyn n'est pas attaché à la chasteté, la fidélité ou à un type

de relations particulier, car la passion d'un amour naissant est aussi importante et légitime que la relation de confiance qui existe dans un couple marié de longue date. Shélyn fait cependant une distinction entre la cour et le simple désir charnel et elle préfère quand ces rencontres amoureuses évoluent en relations plus sérieuses.

En tant que déesse de l'art et de la beauté, les représentations de Shélyn changent radicalement en fonction des normes et de la culture des artistes qui la dépeignent. Son apparence a ainsi été déclinée dans presque toutes les ascendances, en conservant cependant quelques caractéristiques : de longs cheveux aux mèches arc-en-ciel qui lui atteignent les chevilles et des yeux bleus, argentés ou les deux, voire vairons.

On ne sait pas qui est la mère de Shélyn, mais certains pensent qu'il s'agit d'une ancienne déesse de l'amour. Son père était Thron, un loup spirituel qui parcourait Golarion dans les temps primordiaux en chantant des louanges sauvages à l'amour, à la vie et à l'univers. Thron a eu de nombreux partenaires et enfants, mais seuls deux parmi ces derniers sont devenus plus puissants que lui : Shélyn et Dou-Bral. Après une dispute avec Shélyn, Dou-Bral décida de tourner le dos à ses responsabilités divines et disparut dans le Grand Au-Delà. Quand il en revint, il n'était plus le même : il était possédé par un esprit malveillant qui l'avait transformé en Zon-Kuthon, un être difforme et corrompu. Les deux divinités s'affrontèrent de nouveau et c'est seulement après que Shélyn

lui arracha des mains la *Chuchoteuse des âmes*, sa couille dorée qu'elle pensait être à l'origine de la corruption, que son frère accepta une trêve. Zon-Kuthon a beau rester mauvais, au point qu'il a mutilé et remodelé son propre père pour en faire son héraut grotesque, Shélyn est convaincue que son frère existe toujours sous la corruption qui l'accable et elle espère pouvoir un jour le guider un jour au salut.

Ce schisme tragique au sein la famille de Shélyn explique en partie sa conviction que toutes les créatures sont dignes d'amour et que même ceux qui se sont tournés vers le mal sont toujours habités par de l'amour et peuvent donc être guéris et sauvés. Ainsi, si Zon-Kuthon, Asmodeus, Rovagug et Urgathoa sont parfois considérés comme des ennemis de sa foi, Shélyn est incapable



de leur appliquer le concept mortel d'«ennemi». Et, de même, les divinités maléfiques et leurs adorateurs préfèrent Shélyn et ses fidèles aux autres dieux bons.

Shélyn est bien consciente que l'amour et l'art ne sont pas des choses faciles et peuvent causer des souffrances, mais son optimisme est inébranlable, car elle sait que les cœurs brisés peuvent être réparés et qu'une vie amoureuse mouvementée peut être source d'apprentissage et mener à la guérison. Cependant, elle admet que certaines créatures transforment l'amour en jalousie ou le besoin de créer en avidité ou en obsession. Bien qu'elle valorise la passion et la persévérance face à l'adversité, Shélyn ne demande jamais à ses adeptes de renoncer à leur bien-être ou à celui d'autrui si cela signifie sombrer dans l'obsession, poursuivre assidûment quelqu'un qui n'est pas intéressé, ou se mettre en danger au nom de l'art. Il est tout aussi important pour ses disciples de répandre l'amour que de corriger ceux qui utiliseraient le nom de Shélyn pour justifier des actes égoïstes, cupides ou cruels.

Les shélynites se réunissent dans ses temples pour fêter le Jour du Cristal, une fête hivernale centrée sur la création, l'amitié et la cour amoureuse. De nombreux couples se fiancent ou se marient lors du Jour du Cristal et, le soir tombé, les temples organisent de grandes fêtes afin que toute la communauté se réunisse et partage nourriture, compagnie et spectacles jusque tard dans la nuit. Quelle que soit la saison, les temples de Shélyn sont ornés de fleurs, d'œuvres d'art et d'images de son symbole religieux : un passereau aux plumes caudales aux couleurs de l'arc-en-ciel.

INTERCESSIONS DIVINES

Quand une créature plaît à Shélyn en répandant la beauté ou lui déplait en trahissant des êtres chers, la déesse peut la récompenser ou la punir.

Grâce mineure. Une fois, lorsque vous obtenez un échec à un test de Diplomatie, vous obtenez un succès critique à la place. Shélyn n'accorde généralement cette grâce que lorsque ce test de Diplomatie permet de susciter l'amour ou d'offrir une chance de rédemption.

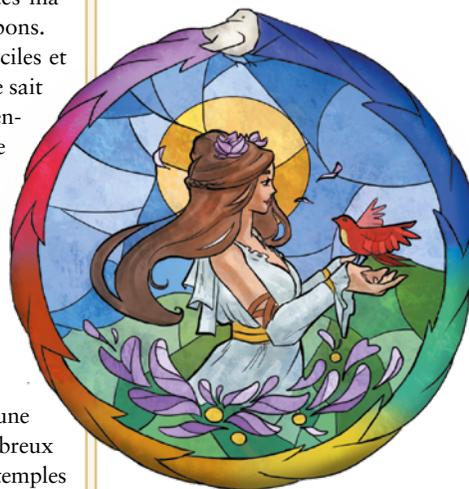
Grâce modérée. Vous êtes habité par l'inspiration qui vous aide à créer de grandes œuvres et devenir un virtuose dans tous les arts. Vous gagnez les dons Artisanat spécialisé et Artiste virtuose pour toutes les catégories d'Artisanat et de Représentation.

Grâce majeure. Votre beauté intérieure et votre amour se manifestent autour de vous sous la forme d'une aura. Tant que vous ne leur souhaitez pas de mal, toutes les créatures qui ne sont pas des fiélons, des morts-vivants ni des créatures dénuées d'intelligence ont une attitude initiale amicale à votre égard, sauf si elles seraient naturellement serviables. Elles ne sont pas pour autant prêtes à bouleverser leur vie ou leurs plans pour vous et cette grâce n'empêche pas leur attitude de se dégrader si vous les contrariez. Cet effet ne fonctionne pas contre les divinités ni les créatures de puissance similaire. En outre, l'amour que vous éprouvez pour vos amis les inspire. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de statut de +3 à vos jets de sauvegarde et tests de compétences tant que vous pouvez vous voir.

Malédiction mineure. Votre cœur est rongé par les remords. Chaque jour, vous ressassez une mauvaise action et votre sentiment de culpabilité vous confère l'état malade 1. Vous ne pouvez pas vous débarrasser de cet état, mais il s'atténue suffisamment pour vous permettre de manger et boire rapidement si nécessaire. Si vous faites amende honorable ou cherchez sincèrement à vous racheter pour cette action, votre état malade se dissipe complètement ce jour-là.

Malédiction modérée. Les autres perçoivent inconsciemment vos trahisons passées. Chaque fois que vous faites un test de Diplomatie et que vous obtenez un échec, vous obtenez un échec critique à la place et, si vous obtenez un succès critique, vous obtenez un succès à la place.

Malédiction majeure. Ceux qui causent des souffrances en feignant l'amour s'exposent à la plus grande malédiction de Shélyn. Vous perdez la capacité de différencier les êtres vivants les uns des autres par leur apparence, leur voix, leur odeur ou d'autres moyens sensoriels similaires. Vous êtes encore capable de différencier les tailles (vous ne confondrez pas une fourmi et un cheval, par exemple), mais rien d'autre. Si vous vous êtes montré simplement superficiel, chaque créature que vous voyez a des traits génériques et neutres, mais, si vos actions étaient viles, vous voyez seulement les visages de ceux et celles que vous avez lésés.



APHORISMES

Les adeptes de Shélyn connaissent un certain nombre de dictons qu'ils glissent dans leurs poèmes, leurs chansons ou leurs discussions quotidiennes.

Le plus grand des arts consiste à créer la beauté. Toute tentative de rendre le monde plus beau est considérée par les shélynites comme une bénédiction. Cela vaut pour les arts visuels, la musique, la littérature ou d'autres formes d'expression comme le maquillage ou l'habillement.

L'amour et la beauté sont universels. Tous les êtres sont capables et dignes d'amour, même ceux qui se sont dévoyés ou ont été corrompus par des facettes de l'amour comme la jalousie ou la possessivité. En l'amour se trouve la capacité de rechercher et d'unir, et sa signification est propre à chacune des créatures qui le ressent.

L'amour surpasse tout. La plus importante leçon de Shélyn est que l'amour est la plus puissante de toutes les forces. Il guide les actions des mortels comme des dieux et il transcende les connaissances, les langues et les ambitions. Les émotions douloureuses comme la colère ou la peur sont les échos d'un amour qui fait défaut et elles ne peuvent donc être apaisées que par l'amour.

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

TORAG



PÈRE DE LA CRÉATION

Dieu LB de la forge, de la protection et de la stratégie

Royaume Cœur de la Forge (Paradis)

Alliés Abadar, Cayden Cailléan, Érastil, Iomédae, Nivi Rhomboéblouissante

Ennemis Rovagug

Relations Nivi Rhomboéblouissante (protégée)

Temples cathédrales, cavernes, champs de bataille, châteaux, entrepôts, forges, forteresses

Adorateurs chasseurs, forgerons, gardes, mineurs, nains

Animal sacré blaireau

Couleurs sacrées or et gris

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaine alternatif devoir

Le chef du panthéon nain est également son représentant le plus visible, au point que Torag est la seule divinité naine que la plupart des non-nains connaissent. Si les autres dieux nains représentent des domaines spécifiques de la vie et de la culture naines, formant ainsi un panthéon étendu et complet, les préoccupations de Torag restent centrales à la société naine. Au sein de sa propre famille, Torag incarne les valeurs de communauté et de protection qui ont cimenté les relations entre les clans nains. Il met son sens de la stratégie et de la tactique au service de la protection, comme en témoignent les impénétrables forteresses des nains et leurs tactiques militaires conservatrices, dont leur tendance à utiliser des manœuvres offensives comme forme de défense. Il représente également la forge : la création d'œuvres à partir de matériaux bruts, la pratique et la maîtrise d'un métier et la fierté du travail accompli. Son influence s'étend même aux activités qui alimentent la forge et l'artisanat nain, comme l'extraction de minerai brut et de pierres précieuses. La mainmise de Torag sur ces concepts fondamentaux a assuré sa place à la tête du panthéon nain depuis des temps immémoriaux. C'est Torag qui a envoyé les nains mener la légendaire Quête du ciel pendant l'âge des ténèbres, et son culte était alors déjà bien établi. De fait, chez les nains, Torag est souvent surnommé le Père de la Création.

Le culte de Torag est centré sur la forge, au sens propre comme au sens figuré. De nombreux lieux de culte abritent ainsi une forge fonctionnelle, utilisée lors des services religieux. Les enseignements du dieu incitent les fidèles de tous les métiers à pratiquer et à améliorer continuellement leur art. Si le travail du métal est la compétence la plus emblématique du culte, les toragdiens apprécient et encouragent également la maçonnerie, le travail du cuir, la taille de pierres précieuses, la cuisine, la brasserie et virtuellement tout autre métier pragmatique. Les adeptes de Torag attachent une grande importance à l'affinage des techniques et à l'amélioration des compétences et cette recherche de qualité est un aspect qui attire de nombreux non-nains vers le culte.

Une forge ne signifie rien sans communauté. Par conséquent, les adeptes de Torag tiennent en haute estime la famille, les amis et la société en général. Cet aspect de la foi de Torag a mené à son culte un nombre non négligeable de non-nains cherchant une religion intéressée par l'amélioration et la protection de la société.

Il n'est pas surprenant que Torag insiste sur la défense et les prouesses martiales au nom de la protection de la communauté. Les adeptes de

Torag sont ainsi censés s'entraîner aux techniques martiales et prendre en charge la défense de leur foyer, y compris si cela implique de mener la charge contre les ennemis de la communauté. Malgré cela, la protection reste leur priorité, et l'accent mis par Torag sur l'utilisation de la puissance militaire pour la défense plutôt que pour la conquête et la gloire explique en partie pourquoi les nains préfèrent rester retranchés dans leurs forteresses plutôt que tenter d'étendre leurs frontières.

Torag encourage ses adeptes à développer leurs compétences tactiques et préventives, mais il valorise également la capacité à réfléchir et à réagir vite dans le chaos du combat. Les récits des exploits du dieu au combat le dépeignent calme et déterminé, perdant rarement son sang-froid, un tempérament que ses adorateurs cherchent à imiter.

L'église de Torag célèbre les événements familiaux, comme les mariages, les naissances et les décès. La stabilité, la tradition et l'orthodoxie sont bien ancrées dans le culte, dont les valeurs sont véhiculées par les contes et légendes. Les prêtres et les ecclésiastiques sont les piliers des communautés naines. Les champions nains de Torag se distinguent généralement en tant que paladins, en première ligne des opérations militaires de leurs communautés, où ils sèment la dévastation et la terreur parmi leurs ennemis. Les toragdiens pensent qu'il est plus sage de détruire leurs ennemis que de faire preuve de clémence et de risquer de futures effusions de sang. Ainsi, la rédemption est incompatible avec le culte de Torag. Lorsqu'une communauté naine doit faire face à un problème dont l'origine est éloignée, elle envoie généralement ses champions s'en occuper. Dans les régions où les nains sont peu nombreux, ces fidèles envoyés en mission sont parfois les seuls adeptes de Torag que croisent les non-nains.

INTERCESSIONS DIVINES

Torag fait part de son plaisir ou de son mécontentement par des signes qui manquent de subtilité.

Grâce mineure. Torag répare votre équipement pour que vous puissiez continuer votre veille. Une fois, un bouclier, une arme ou un autre objet que vous tenez ou que vous portez récupère tous ses points de vie. La Solidité de l'objet est doublée pendant 1 minute. Torag peut vous accorder cette grâce à un moment où l'objet devrait être détruit et ainsi le sauver. Il peut parfois accorder cette grâce pour restaurer un objet important de l'histoire naine qui a déjà été entièrement détruit.

Grâce modérée. Vous êtes considéré comme un membre de la famille de Torag et de ses adeptes. Vous profitez des effets d'un unique don ancestral nain choisi par Torag, même si vous n'êtes pas un nain, tant que vous bénéficiez de sa bénédiction.

Grâce majeure. Monter la garde ou surveiller un lieu compte comme un repos en ce qui vous concerne. Ainsi, si vous montez la garde pendant au moins 6 heures dans une journée, vous n'êtes pas affecté par l'état fatigué. Monter la garde vous permet également de récupérer vos points de focalisation (si vous en avez) ainsi que de réactiver vos autres options associées au repos. Lorsque vous montez la garde, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +4 à la Perception pour remarquer les embuscades et autres dangers qui se profilent. Si vous êtes en mode exploration et tant que vous portez un bouclier, vous vous Défendez sans avoir besoin de vous déplacer de la moitié de votre vitesse de voyage, et vous pouvez en outre effectuer une autre activité d'exploration. Lorsque vous utilisez un bouclier, sa Solidité augmente de 5.

Malédiction mineure. Vous révélez les défauts des objets. Lorsqu'un objet que vous utilisez subit des dégâts, il se brise.

Malédiction modérée. Vous devez prouver vos compétences dans un métier en confectionnant votre propre équipement. Vous bénéficiez uniquement des bonus d'objets des objets que vous avez fabriqués vous-même.

Malédiction majeure. Vous êtes exilé à jamais de votre foyer. L'attitude des membres à votre égard se dégrade de deux crans, ce qui signifie que ceux qui étaient serviables sont maintenant indifférents, ceux qui étaient amicaux sont inamicaux et tous les autres sont hostiles. Si cela ne suscite pas nécessairement de réaction violente, les membres de votre communauté qui vous sont hostiles veulent vous chasser définitivement.



APHORISMES

Les adorateurs de Torag peuvent prononcer les phrases suivantes.

Marteau et tenailles ! Le nom du texte sacré de Torag est souvent invoqué en réponse à quelque chose de scandaleux, surprenant ou frustrant. Si ces mots n'ont pas nécessairement de rapport avec la situation, ils permettent généralement à celui qui les a prononcés de se souvenir des enseignements de Torag et de prendre du recul face à une situation surprenante ou difficile.

Une enclume n'est rien sans feu. Les ecclésiastiques utilisent cette phrase pour enseigner que travailler ou se battre sans objectif n'accomplit rien. Ce dicton rappelle les consignes de Torag qu'il faut se limiter à une guerre défensive protégeant la communauté, encourage les adeptes à se lancer dans l'artisanat pour accomplir un objectif, etc. De nombreux nains se souviennent avoir été admonestés ainsi à la suite d'épisodes particulièrement irresponsables de leur jeunesse.



URGATHOA

LA PRINCESSE BLAFARDE

Déesse NM des maladies, de la gourmandise et de la non-mort

Royaume Sang-fétide (Abaddon)

Alliés Ghlaunder, Zon-Kuthon

Ennemis Érastil, Gorum, Gozreh, Pharama, Sarenrae, Shélyn

Temples cathédrales, cimetières, cryptes, salles à manger

Adorateurs gourmands, morts-vivants, nécromanciens, sybarites

Animal sacré mouche

Couleurs sacrées vert et rouge

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaines alternatifs décomposition, fléau, nuée



Les élus d'Urgathoa ne redoutent pas les défaillances de la chair mortelle, comme la sénescence, la maladie ou la mort, car tant qu'ils font de l'excès leur priorité, leur déesse les protège de ces entraves éphémères. Urgathoa était autrefois une mortelle contestant et rejetant les doctrines des divinités qui attendaient de leurs fidèles une conformité aveugle, de la tempérance et de la retenue. Pourquoi les dieux feraient-ils de Golarion un buffet abondant de plaisirs physiques et spirituels si les vivants n'étaient pas destinés à s'en régaler ? Urgathoa aimait tellement laisser libre cours à ses appétits qu'une fois morte, elle cracha au visage de Pharama et de son jugement, tua le psychopompe chargé de l'accompagner vers l'au-delà et, par la seule force de sa volonté, réussit l'exploit de s'arracher au Cimetière pour rejoindre le plan matériel et devenir la première divinité morte-vivante.

Urgathoa exige de ses fidèles qu'ils rejettent toute forme de modération et de retenue, et les incite à s'adonner à une glotonnerie effrénée, à sans cesse expérimenter et à profiter de tous les appétits de la chair. Par-dessus tout, les enfants d'Urgathoa doivent satisfaire leur faim sans bornes. Ils se doivent donc de participer à tous les festins et tenter de satisfaire tous leurs désirs pendant qu'ils festoient ainsi, car chaque bouchée porte en elle une vérité sacrée qui ne peut être connue qu'en l'ingérant. Les adeptes d'Urgathoa doivent goûter la chair et boire le sang d'autres créatures intelligentes pour découvrir les envies cachées que leur essence pourrait étancher. Seuls les plus lâches ont peur d'assouvir ces désirs qu'ils qualifient d'étranges et de tabous, car même le poison peut être dégusté comme un doux nectar si l'on est assez fort pour en savourer les tourments. Les maladies et les infections ne sont rien d'autre que des épreuves de volonté et les adeptes d'Urgathoa sont incités à les contracter volontairement, car leur déesse révèle ses secrets les plus précieux au sein des rêves enfiévrés causés par ces afflictions. La non-mort, considérée par beaucoup comme une perversion de la forme mortelle, est l'ultime transformation qui permet de s'affranchir des limites du corps, car ceux qui défient le jugement hypocrite de la mort s'assurent une existence leur permettant d'assouvir leurs désirs. Ce dogme qui fait de la gratification personnelle une priorité n'est nulle part défendu avec autant de détermination que dans le texte sacré d'Urgathoa, *Assouvir sa faim*, écrit par Dason, le premier champion de la Princesse Blafarde.

Tout comme les principes défendus par les membres de son église, l'existence d'Urgathoa défie l'ordre naturel. Elle est souvent représentée comme une femme aux cheveux de jais tenant une immense faux à la main. La peau de la partie supérieure de son torse est aussi pâle que celle d'un vampire, de son abdomen pourrissant se détachent des bandes de chair qui exposent ses entrailles et son bassin, tandis que ses jambes et ses pieds, entièrement dépourvus de muscles et de chair, ne laissent apparaître que des os blanchis. Ses vêtements, lorsqu'elle en porte, sont tachés de sang et de bile, mais elle est le plus souvent dénudée, par dérision de la forme charnelle. On raconte que les empreintes laissées par

ses premiers pas sur Golarion se sont emplies d'une pestilence inextinguible qui a engendré des milliers de maladies en évoluant et en s'adaptant, empêchant ainsi l'humanité de développer une immunité. D'autres disent que les premiers mots prononcés par Urgathoa après son retour sur le plan matériel ont volé le souffle des poumons de ses auditeurs, transformant ces pauvres hères en spectres partageant sa faim insatiable. Les fidèles soutiennent que son contact suffit à provoquer de tels plaisirs que ceux qui l'ont connu ne désirent plus rien d'autre. Ils pensent également que si Urgathoa maudit un individu, le seul moyen de lever cette malédiction consiste à se gaver à outrance de la chair crue de créatures intelligentes.

L'église d'Urgathoa a une organisation matriarcale. Généralement, un temple se trouve sous l'égide d'une puissante prêtresse à la tête d'une congrégation composée principalement de nécromanciens, de morts-vivants ou d'individus qui espèrent devenir des morts-vivants. Si la plupart des adorateurs d'Urgathoa se soucient moins de propager sa foi que d'accroître leur propre plaisir en son nom, ils collaborent souvent pour s'assurer que ses temples offrent des expériences riches en sensations pures. Les temples dont les prêtresses sont expérimentées ont tendance à offrir des services répondant aux désirs les plus singuliers et, souvent, grotesques. Le culte d'Urgathoa est illégal dans la plupart des nations du pourtour de la mer Intérieure, à l'exception notable du Geb.

Les doyennes de l'église d'Urgathoa pratiquent parfois un rituel appelé la Moisson au cours duquel elles revêtent des robes grises immaculées et, armées de faux, se dispersent dans la campagne environnante pour semer autant de mort et de destruction que possible parmi les adorateurs des ennemis d'Urgathoa. Chaque prêtresse s'efforce de faire gicler autant de sang que possible sur ses vêtements pendant ce massacre. Elles sont en effet convaincues que, si Urgathoa est satisfaite de la Moisson, elle récompensera chacune des participantes. Les robes trempées de sang d'une Moisson fructueuse sont généralement exposées dans les temples d'Urgathoa, où elles symbolisent l'approbation de la déesse envers son clergé.

INTERCESSIONS DIVINES

Urgathoa s'imisce dans les affaires des mortels pour assouvir sa curiosité et son besoin obsessionnel d'observer de nouvelles sensations.

Grâce mineure. Vous vous délectez de ce que la vie et la mort ont à vous offrir. Vous bénéficiez des avantages de l'héritage goblin boyaud'fer, peu importe votre ascendance. Si vous possédez déjà cet héritage, son bonus de circonstances augmente à +4.

Grâce modérée. Urgathoa vous bénit comme si vous étiez l'un de ses enfants. Vous gagnez le pouvoir soins négatifs.

Grâce majeure. Lorsque vous contractez des maladies, vos rêves févreux deviennent clairvoyants. Lorsque vous contractez une maladie, vous bénéficiez des effets du sort *prémonition* comme si vous en étiez la cible, jusqu'à ce que vous ne soyez plus affecté par une maladie.

Malédiction mineure. Vous devez vous empiffrer ou goûter des mets interdits pour vous sentir un tant soit peu rassasié. Vous devez manger 20 fois plus de nourriture que la normale pour éviter de souffrir des effets de la faim mais, peu importe les quantités que vous mangez, vous avez toujours faim. Si vous vous nourrissez de la chair et du sang de créatures intelligentes, vous pouvez vous contenter des quantités normales et votre faim s'atténue.

Malédiction modérée. Urgathoa tranche votre connexion avec l'énergie positive sans pour autant vous accorder la bénédiction de la non-mort. Les effets positifs vous blessent et ne vous rendent pas de points de vie, comme si vous étiez un mort-vivant ou possédiez le pouvoir soins négatifs, mais les effets négatifs contiennent de vous blesser normalement.

Malédiction majeure. Urgathoa vous enseigne que les vies futiles vécues comme esclave de la mort et de la moralité sont vouées à la tragédie. Vous développez une maladie incurable qui vous rend maladroit 2, affaibli 2, et incapable de vous déplacer autrement qu'en Rampant. Cette maladie ne progresse jamais au point de vous tuer, mais vous la transmettez à vos amis et à vos proches par le regard, les condamnant à dépérir et à mourir sous vos yeux, puis à renaître sous forme de morts-vivants pour vous hanter.



APHORISMES

Les phrases suivantes sont couramment utilisées par les adeptes d'Urgathoa.

Puissiez-vous dîner à jamais. Les fidèles d'Urgathoa croient que tout est destiné à être dévoré, ce n'est qu'une question de temps. Ils utilisent souvent cette phrase pour inciter leurs congénères à se livrer à des actes de glotonnerie gratuits, pour accompagner le rite de passage d'un allié, ou comme discret signe de reconnaissance avec les autres disciples de la Princesse Blafarde.

Puissiez-vous ne plus jamais avoir faim. Bien que les imbéciles prennent cette phrase pour une bénédiction, il s'agit en réalité d'une insulte accablante, souvent murmurée à un ennemi juste avant qu'il rende son dernier souffle.

Payer la vérole. Lorsqu'une maladie suit son cours, les victimes ne peuvent plus se permettre de payer le prix de leur propre chair. Leur corps se décompose alors et meurt en même temps que leurs ambitions matérielles. Les adorateurs d'Urgathoa se croient au-dessus de ce « paiement de la vérole », car leur déesse leur permet d'échapper à l'impôt de la mortalité par la non-mort.

Pourriture dans l'intestin, bave aux lèvres. Cette phrase est souvent prononcée avant d'accomplir un acte de dévotion envers Urgathoa, comme manger de la nourriture rance ou continuer de manger avec le ventre déjà douloureusement plein.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

ZON-KUTHON



LE SEIGNEUR DE MINUIT

Dieu LM des ténèbres, de l'envie, de la disparition et de la souffrance

Royaume Xovaikaine (plan de l'ombre)

Alliés Urgathoa

Ennemis Desna, Rovagug, Shélyn, Sivanah

Relations Shélyn (sœur)

Temples cathédrales, cavernes, chambres de torture, cimetières abandonnés, clairières hantées, laboratoires, squares urbains en ruines

Adorateurs cultistes de l'ombre, désespérés, sadiques, tortionnaires, velstracs

Animal sacré chauve-souris

Couleurs sacrées gris sombre et rouge

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Domaine alternatif vide

Le Seigneur de Minuit, qui incarne et célèbre la souffrance, les ombres et la mutilation, est l'un des dieux les plus retors et malveillants de Golarion. Autrefois appelé Dou-Bral, c'est lui qui a construit les immenses Tours stellaires qui immobilisent Rovagug dans sa prison au cœur de Golarion, mettant ses compétences et ses pouvoirs au service de la grande alliance divine chargée d'emprisonner cette entité maléfique. Une dispute avec sa sœur Shélyn a cependant causé le départ du dieu vers des contrées inconnues. Zon-Kuthon a voyagé au-delà des limites du multivers et été confronté aux choses incompréhensibles qui y résident. Nul ne sait ce qu'il a trouvé là, mais il en est revenu changé et affirme être sorti plus fort de ces épreuves. Sur Golarion, la nation du Nidal qui lui est associée est également un pays de survivants, fondé par des individus assez forts pour faire le nécessaire afin de survivre aux terribles conséquences de la Chute et de l'âge des ténèbres qui a suivi.

Zon-Kuthon enseigne que le tourment représente le plaisir et le sacrement ultimes, et que c'est en infligeant et en ressentant la souffrance que l'on accède à la véritable force. Connaître la douleur et apprendre à l'accepter permet de purger la faiblesse du corps et de l'esprit. Après tout, une grande partie des peurs des créatures mortelles est liée à la souffrance et à la lutte pour y échapper. Si un adepte apprend à accepter cette souffrance, les chaînes de la peur se brisent et elle devient un outil. Les adorateurs de Zon-Kuthon s'efforcent donc d'infliger la souffrance et la désolation, à eux-mêmes comme aux autres. Ils s'inspirent des cruels extérieurs que sont les velstracs et utilisent comme eux des chaînes cloutées comme armes principales.

La souffrance enseignée par Zon-Kuthon ne se limite pas à l'aspect physique. Zon-Kuthon enseigne également à ses adeptes à comprendre, à surmonter et à se délecter de la douleur psychologique, ainsi qu'à briser le carcan de la moralité pour transformer leur compassion en un pragmatisme indifférent. La meilleure illustration de ce processus est la relation complexe qu'il entretient avec sa sœur Shélyn, qui continue de croire en sa rédemption impossible, et l'asservissement qu'il a imposé à son divin père, dont il a brisé la volonté pour en faire son haïssable serviteur, maintenant surnommé le Prince Enchaîné.

Certains vénèrent Zon-Kuthon par nécessité, en particulier dans le Nidal, où le culte du Seigneur de Minuit est intriqué avec la culture et le paysage politique, et où tout manquement à ses sinistres édits a généralement des conséquences funestes. Hors de ces frontières, certains individus méprisables sont attirés par cette foi qui leur permet d'embrasser et de mettre en pratique leurs penchants sadiques. D'autres trouvent en Zon-Kuthon une attitude compréhensive face à une douleur inéluctable. Enfin, pour certains, cette foi lugubre offre une échappatoire face à l'incapacité de ressentir.

Zon-Kuthon est cruel mais patient. Il est disposé à collaborer avec les autres et ne cherche pas à provoquer les autres dieux. Il est plutôt solitaire, mais il est aussi possible d'arguer que ce sont les autres divinités qui gardent leurs distances avec lui. À son image, ses adeptes expriment rarement leurs opinions et peuvent sembler réservés, mais ils n'ont aucun problème à collaborer avec d'autres pour atteindre des objectifs communs. Le dieu, son église et sa nation sur Golarion s'inscrivent tous dans une structure hiérarchique stricte et inflexible que les adeptes comprennent et respectent, et où chacun joue son rôle comme le dictent les enseignements du Seigneur de Minuit.

L'adoration du Seigneur de Minuit est terrible et impitoyable, souvent sanglante et parfois mortelle, et ce quelles que soient les raisons qui ont poussé quelqu'un à y adhérer. Il est généralement possible d'identifier les adeptes de Zon-Kuthon à leurs cicatrices (qu'ils se sont pour la plupart infligées eux-mêmes) et à leurs nombreux piercings et autres modifications corporelles. Cela dit, les tatouages sont relativement rares chez les kuthonites. Un véritable fidèle se caractérise également par son regard froid et détaché ainsi que son calme inébranlable face à un danger imminent et son acceptation ravie de tout mal qui lui échoit.

Les ecclésiastiques de Zon-Kuthon occupent souvent des postes de pouvoir ou de prestige au sein du Nidal, mais on en rencontre rarement hors de cette nation. Il est plus facile de croiser la route d'infâmes invocateurs d'ombres, qui pratiquent un mélange de magies d'inspiration divine ou non, ou de cruels prêtres et champions itinérants parcourant la campagne tels des inquisiteurs à la recherche d'opposants et de rebelles.

INTERCESSIONS DIVINES

Zon-Kuthon intervient rarement directement dans les affaires des mortels mais, lorsqu'il s'intéresse personnellement à une créature, les conséquences pour celle-ci sont aussi terribles que le dieu lui-même.

Grâce mineure. Le Seigneur de Minuit transforme votre sang et votre souffrance en chaînes de ténèbres que vous pouvez utiliser pour détruire vos ennemis. Une fois, pendant 1 minute, chaque fois que vous subissez des dégâts tranchants, perforants ou de saignement, des chaînes surgissent de votre corps et toutes les créatures qui se trouvent sur la ligne entre votre position et la source de l'attaque (ou dans la direction de votre choix en cas de dégâts de saignement ou auto-infligés) se trouvent affectées par le sort *sinistres volutes*, avec un niveau égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur et un DD égal à votre DD des sorts le plus élevé (ou 10 + votre niveau + votre modificateur de Sagesse si vous n'avez pas de DD des sorts).

Grâce modérée. Chaque matin, au cours de vos préparatifs quotidiens, des cicatrices apparaissent dans vos chairs et forment des mots. Ces cicatrices fonctionnent comme le parchemin d'un sort divin déterminé par Zon-Kuthon. Après avoir utilisé le parchemin ou bénéficié d'une guérison magique, l'effet de cette grâce s'estompe pour la journée. Vous pouvez cependant conserver certaines ou toutes les cicatrices en souvenir.

Grâce majeure. Les ombres s'épaississent autour de vous. Les créatures dotées de vision dans le noir ou de vision dans le noir supérieure ne peuvent pas percevoir l'obscurité qui vous entoure dans un rayon de 18 m, mais vous pouvez quant à vous voir normalement.

Malédiction mineure. Vous êtes entouré de chaînes spectrales qui vous confèrent l'état surchargé en permanence et ont les mêmes effets qu'une armure possédant le trait bruyant.

Malédiction modérée. Vous ressentez la douleur des autres et la moindre blessure vous procure une souffrance incroyable. Chaque fois que vous voyez (ou sentez) une créature subir des dégâts, vous subissez 1d6 dégâts mentaux. Chaque fois que vous subissez des dégâts autrement, vous subissez 1d6 dégâts mentaux causés par la douleur amplifiée et vous vous trouvez dans l'état malade 1. Les dégâts mentaux causés par cette malédiction ignorent toutes vos résistances aux dégâts mentaux.

Malédiction majeure. Zon-Kuthon vous vole votre joie, ne vous laissant que la douleur. Vous perdez à jamais ce que vous chérissez le plus et vous perdez la capacité de ressentir de la joie. Vous ne pouvez pas tirer profit des effets d'émotion basés sur des émotions positives. Si Zon-Kuthon estime que vous êtes prêt à renoncer, à détruire, à mutiler ou à torturer ce que vous chérissez le plus, il peut vous le rendre pour vous permettre de le faire.



APHORISMES

Les phrases suivantes sont courantes parmi les adorateurs de Zon-Kuthon.

Jamais de rouille sur la lame. Les blessures sont monnaie courante pour les adorateurs du Seigneur de Minuit, mais ils sont conscients qu'il est important d'utiliser des outils correctement nettoyés et aiguisés, et d'avoir des blessures saines afin que la maladie n'abrège pas leurs souffrances. Cette phrase peut également servir à rappeler qu'il ne faut pas laisser passer trop de temps entre deux pratiques des sacrements du culte, de crainte que la lame ne rouille par manque d'usage.

Saisissez la chaîne. Un véritable adepte de Zon-Kuthon a beau connaître des tourments, il n'est ni victime ni prisonnier au sein de la foi. En apparence, ces mots rappellent à l'adorateur qu'il participe volontairement à sa torture. À un niveau plus profond, cette phrase signifie qu'accepter la douleur permet de la transformer en arme et qu'il faut donc saisir volontairement l'arme de prédilection du dieu malgré les clous dont elle est couverte.

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

ACHAÉKEK



CELUI QUI MARCHE DANS LE SANG

Préoccupations assassins, punitions divines et les Mantes rouges.

Alignement LM (LN, LM, NM)

Source divine *mise à mal*

Caractéristique divine Force ou Dextérité

Compétence divine Discrétion

Domaines mort, puissance, tromperie, zèle

Sorts de prêtre 1^{er} : *coup au but*, 2^e : *invisibilité*, 4^e : *assassin imaginaire*

Édits commettre des assassinats, répandre l'infamie des Mantes rouges, utiliser un sabre dentelé au combat

Anathèmes accepter puis rompre un contrat pour meurtre, devenir obsédé par des questions triviales comme le genre ou l'ascendance d'autrui, tuer un souverain légitime

Arme de prédilection sabre dentelé

Bien que la genèse divine d'Achaékek fasse l'objet de nombreux débats parmi les spécialistes, le consensus est qu'il a été créé par un dieu ou un groupe de dieux afin d'éradiquer les potentiels voleurs de divinité. Il remplit depuis le rôle d'exécuteur des punitions divines. Surnommé Celui qui Marche dans le Sang, Achaékek sommeille dans un bain de sang d'hérétiques et d'adorateurs au sein d'une immense cavité creusée à la base de la tour du Cimetière et appelée le Val de sang. Il n'entretient aucune relation formelle avec les autres divinités, y compris sa sœur, Grand-Mère Araignée, qui tente régulièrement de le convaincre de renoncer à son devoir et de se rebeller contre les dieux. Ainsi, même si certains dieux désapprouvent les méthodes d'Achaékek, ils ne sont pas nombreux à le défier ouvertement.

De nombreux fidèles d'Achaékek attribuent au Dieu Mante une identité masculine. Cela dit, Achaékek s'intéresse aussi peu aux conventions de genre et d'ascendance qu'aux affaires mortelles. Il ne cherche pas nécessairement d'adorateurs, mais les assassins de la guilde des Mantes rouges suivent des doctrines élaborées à partir de sa personnalité et de ses tactiques. Les Mantes rouges considèrent leurs assassinats comme des rites sacrés. À l'image de leur divinité, qui s'abstient de frapper les dieux légitimes, elles ne s'en prennent pas aux dirigeants légitimes, mais tous les autres peuvent en revanche être des proies. Certains druides et rôdeurs particulièrement farouches vénèrent Achaékek, dont ils cherchent à imiter l'efficacité meurtrière.

Achaékek est également réputé pour attirer les tueurs à gages qui souhaitent rejoindre les Mantes rouges ou qui agissent pour le compte de leurs propres cultes ou guildes. Même s'ils ne sont pas associés aux Mantes rouges, les ecclésiastiques d'Achaékek sont censés se comporter en assassins quand l'occasion se présente, peu importe leurs compétences ou leur formation. Cette occasion peut se manifester par un présage d'Achaékek, comme une mante posée sur l'épaule d'un orateur public, ou par un message plus explicite des agents de la Mante rouge. Les adeptes d'Achaékek pensent qu'un assassinat commis en légitime défense ou par vengeance ne nécessite aucune sorte de paiement. Les assassins qui tuent pour des raisons qui ne sont pas liées à leur intérêt personnel méritent en revanche une récompense appropriée, du moins aux yeux des fidèles d'Achaékek.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur d'Achaékek gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Achaékek Vitesse 21 m, Vitesse d'escalade 15 m, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ griffe de mante (agile, allonge 4,5 m, finesse, polyvalent P, prise d'élan), **Dégâts** 6d8+6 tranchants ; **Distance** ♦ volée d'épines (portée 18 m), **Dégâts** 6d6+3 perforants



ALSÉTA

L'HÔTESSE

Préoccupations portes, portails, seuils, traditions

Alignement LN (LB, LN, N)

Source divine guérison

Caractéristique divine Intelligence ou Charisme

Compétence divine Diplomatie

Domaines changement, magie, protection, temps

Sorts de prêtre 1^{er} : *anticipation du danger* (p. 106), 2^e : *déblocage*, 4^e : *porte dimensionnelle*

Édits proposer de protéger les passages et guider les autres lors des transitions, traiter tous les autres êtres avec courtoisie et respect

Anathèmes arrêter une transition sans raison valable, détruire une porte ou bloquer un chemin pour des raisons personnelles

Arme de prédilection dague

Alséta exerce son emprise sur les transitions. Qu'il s'agisse de transitions physiques, comme passer une porte ou un seuil, de transitions métaphoriques ou même de l'écoulement du temps, toutes sont sous l'influence d'Alséta. Elle veille sur les portes des villes et contribue à la sécurité de leurs défenseurs en les aidant à empêcher les envahisseurs d'y pénétrer. Elle veille également sur ceux qui franchissent une nouvelle étape de leur vie sous la forme d'un anniversaire, d'un mariage ou d'un changement physique. Il n'est pas rare que quelqu'un qui apporte un changement à sa vie, en s'installant dans une nouvelle ville ou en changeant de carrière, par exemple, demande des conseils à Alséta. La naissance et la mort sont également des transitions et les futures mères comme les personnes endeuillées lui adressent leurs prières en même temps qu'à Pharasma. Certains considèrent Alséta comme la déesse de la téléportation, même si elle-même ne revendique pas officiellement ce titre. Alséta est également appréciée des elfes, qui l'associent aux *aiudaras*, un réseau de portails elfiques couvrant Golarion.

En tant qu'Hôtesse, Alséta est également attachée à la courtoisie. Elle traite chaque être, du plus petit animal au plus puissant des dieux, avec civilité et respect, et elle attend le même traitement en retour. Elle compte sur ses adeptes pour agir de même et se montrer courtois dans leurs relations avec autrui. Les fidèles d'Alséta sont généralement des diplomates, des négociateurs et d'autres membres des organes gouvernants. Le clergé d'Alséta est réputé pour être équitable et impartial, c'est pourquoi on fait appel à lui pour aider des individus et parfois même d'autres églises à résoudre des conflits ou superviser des cérémonies importantes.

Alséta apparaît le plus souvent sous la forme d'une sympathique femme âgée dont l'arrière du crâne est orné d'un masque souriant. Elle porte des vêtements simples, généralement de couleur grise. Lorsqu'elle parle, ses mots sont mûrement réfléchis et sa voix est chargée d'une autorité et d'une sagesse considérables, et il est difficile de l'ignorer.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur d'Alséta gagne les pouvoirs supplémentaires suivants. La Vitesse dimensionnelle permet à l'avatar d'Alséta de lancer *porte dimensionnelle* à volonté comme un sort divin inné et de dépenser une unique action pour se déplacer à une distance maximale de 18 mètres. La poussée dans le portail est une Frappe qui a pour effet de faire tomber la créature à travers une série de portails avant d'atterrir à son point de départ et de subir des dégâts.

Alséta Vitesse 12 m, Vitesse dimensionnelle 18 m ; **Corps à corps** ♦ dague (agile, allonge 4,5 m, finesse, jet 12 m, polyvalent P), **Dégâts** 6d6+6 perforants ; **Distance** ♦ poussée dans le portail (portée 18 m), **Dégâts** 6d6+3 contondants



DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

ARAZNI



L'INFLEXIBLE

Préoccupations malmenés, dignité, non-mort forcée

Alignement NM (LN, N, NM, CB, CN)

Source divine *mise à mal*

Caractéristique divine Constitution ou Intelligence

Compétence divine Intimidation

Domaines confiance en soi, liberté, souffrance, protection

Domaine alternatif chagrin

Sorts de prêtre 1^{er} : *soutenir* (p. 110), 2^e : *mine immatérielle* (p. 109), 6^e : *débilité*

Édits agir avec dignité, faire ce qu'il faut pour survivre, mépriser et ne jamais pardonner à ceux qui vous ont fait du mal

Anathèmes créer des morts-vivants de force, insulter Arazni

Arme de prédilection rapière

Arazni est avant tout une survivante. Elle a d'abord été, il y a longtemps, une guerrière-mage œuvrant pour le bien et cherchant à améliorer la vie de ses concitoyens. Bien après sa mort, elle a été rappelée par Aroden pour devenir son héraut et combattre aux côtés de mortels lors d'une des heures sombres de leur histoire. Mais l'humanité et son protecteur l'abandonnèrent, d'abord aux mains du Tyran qui Murmure, puis du nécromancien Geb, et ses souffrances la transfigurèrent. Malgré tout, elle survécut, son corps brisé ranimé contre sa volonté pour devenir une puissante monstruosité morte-vivante. Pendant plus d'un millénaire, Arazni fut ainsi la reineliche captive de la nation morte-vivante de Geb, et sa vision des mortels, et de l'humanité en particulier, se détériora.

Arazni n'a retrouvé son autonomie que récemment, après avoir manipulé le Tyran qui Murmure afin qu'il utilise sa magie pour briser les liens arcaniques la retenant. L'Inflexible défend sa liberté reconquise avec une détermination exceptionnelle. Elle abhorre ceux qui implorent sa clémence et punit promptement ceux qui lui nuisent. Elle n'a que mépris pour les pétitionnaires qui l'honoraient quand elle occupait le trône honni de reine de Geb, ou qui ne lui adressent ses prières que parce qu'elle a retrouvé son pouvoir. Arazni a beau avoir réussi à accepter ses nouveaux pouvoirs pour se protéger et appris l'art de la cruauté inflexible, elle ressent un profond dédain pour ceux qui pensent que ce qu'elle est devenue est digne d'être vénéré.

Arazni ne se sent proche ni des mortels, ni des morts-vivants, sauf peut-être de ceux qui, comme elle, ont été contraints à subir cette transformation. Elle concède également, à contrecœur, que les Chevaliers du Dernier-Rempart partagent sa haine du Tyran qui Murmure ; un certain nombre de ces chevaliers dépossédés, désenchantés et aigris par l'incapacité de leurs dirigeants à détenir Tar-Baphon considèrent même Arazni comme une protectrice. Ces adeptes disparates sont cependant peu nombreux et dispersés et forment moins un culte qu'un ensemble de croyants épars qui arrivent partiellement à se reconnaître dans l'Inflexible.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur d'Arazni gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Arazni Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, immunisé contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦ rapière (allonge 4,5 m, mortelle 3d8), **Dégâts** 6d8+6 perforants ;

Distance ♦ appel du sang (portée 36 m), **Dégâts** 6d6 de saignement persistants

BESMARA

LA REINE PIRATE

Préoccupations piraterie, monstres marins et conflits

Alignement CN (CB, CN, CM)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Dextérité ou Constitution

Compétence divine Athlétisme

Domaines destruction, tromperie, eau, richesse

Sorts de prêtre 1^{er} : *poussée hydraulique*, 3^e : *pieds en nageoires*, 5^e : *malédiction du marin*

Édits naviguer sur les mers, rester fidèle au capitaine et à l'équipage, s'emparer de ce que vous voulez

Anathèmes abandonner la piraterie, s'installer sur la terre ferme, trahir ses compagnons

Arme de prédilection rapière

Autrefois, Besmara n'était guère qu'un puissant esprit de l'eau capable de manipuler les monstres marins, mais sa puissance s'est lentement accrue au fil des siècles grâce aux sacrifices faits par les marins. Après avoir vaincu et dévoré des esprits rivaux de la bataille, de l'or et du bois, elle est devenue une déesse mineure de la piraterie, des conflits et des monstres marins.

Besmara, la Reine Pirate, est souvent représentée comme une femme à l'air intrépide et audacieux, vêtue d'habits de flibustier amples et tape-à-l'œil et de bottes noires, et dont les cheveux semblent toujours flotter dans le vent, même par temps calme. Ses disciples et elle adhèrent à un code simple basé sur la cupidité : prenez ce que vous désirez, peu importe son propriétaire. Malgré tout, Besmara et ses adorateurs sont généralement loyaux les uns envers les autres, car les membres d'un équipage de pirates en chasse ne peuvent pas survivre s'ils ne se font pas confiance.

Besmara est cependant loin d'être stupide. Elle sait ne pas insister si un trésor semble trop dur à atteindre. À l'heure actuelle, elle attend justement le bon moment d'agir pour obtenir plus de pouvoir divin, même si elle doit pour cela le dérober à d'autres divinités mineures. Besmara n'a pas de scrupule à utiliser des coups bas si elle pense obtenir ainsi un avantage au combat et elle encourage parfois ses fidèles à attiser des querelles entre d'autres groupes afin de pouvoir profiter du chaos qui en résulte. La déesse prospère dans les régions où la piraterie est difficile à contrôler, voire encouragée, comme Ilizmagorti ou dans les Chaînes, et ses adeptes rejettent toute loi qui limiterait leurs libertés individuelles.

La plupart des fidèles de Besmara vivent sur ou autour des mers de Golarion et sont des pirates ou des individus dont le gagne-pain dépend de la piraterie. On retrouve ainsi parmi eux à la fois les plus vils assassins de haute mer et les corsaires qui les pourchassent. Cependant, même ceux qui ne vouent pas de culte à la Reine Pirate lui adressent ses prières lorsqu'ils prennent la mer ou qu'ils voient le temps tourner. Besmara se soucie rarement de la religion des individus qui s'aventurent en mer tant qu'elle reçoit le respect et la part de trésor qu'elle estime être son dû.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Besmara gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Besmara Vitesse 12 m, Vitesse de nage 21 m, immunisé contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦ rapière (allonge 4,5 m, désarmer, finesse, mortelle 3d8), **Dégâts** 6d6+6 perforants ; **Distance** ♦ canon de navire (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 contondants



DIEX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

BRIGH

LE MURMURE DANS LE BRONZE

Préoccupations mécanique, inventions, temps

Alignement N (LN, NB, N, NM, CN)

Source divine *mise à mal* ou *guérison*

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Compétence divine Artisanat

Domaines création, terre, savoir, temps

Domaine alternatif feu

Sorts de prêtre 1^{er} : *outil éphémère* (p. 110), 4^e : *création*, 7^e : *dupliquer l'ennemi*

Édits fabriquer de nouvelles choses, partager ses réalisations, prêter attention aux détails

Anathèmes asservir des créatures artificielles intelligentes, détruire sans raison les créations ou les recherches d'autrui, maltraiter des créatures artificielles, refuser d'admettre ou d'apprendre de ses erreurs

Arme de prédilection marteau léger

Personne ne connaît vraiment les origines de Brigh. Les membres de son clergé et certains érudits religieux ont cependant de nombreuses théories à son sujet. Certains pensent qu'elle était une créature artificielle qui a réussi à se hisser jusqu'à la conscience et trouvé ainsi une étincelle de divinité, d'autres qu'elle était une alchimiste et inventrice humaine qui a découvert les moyens de faire fusionner des composants mécaniques avec son corps. Dans tous les cas, Brigh est une déesse patiente et réfléchie qui encourage une curiosité sans fin et un progrès intellectuel constant. Ses deux formes les plus courantes sont celles d'une femme humanoïde mécanique en bronze et d'une humaine portant une calotte de bronze et vêtue d'une armure composée d'engrenages et d'autres pièces de métal mobiles. Si Brigh est généralement posée et réservée, elle n'a rien d'un automate indifférent et elle affectionne les créations réalisées par ses disciples et elle-même, et ses fidèles sont enclins aux mêmes sentiments.

Le culte de Brigh n'est pas aussi répandu que celui de nombreux autres dieux, même s'il n'est pas rare de rencontrer des groupes de ses adorateurs là où les machines et les créatures artificielles sont monnaie courante, comme à Alkenastre, où une grande partie de la production d'armes à feu de la ville est supervisée par des prêtres de Brigh, en Numérie, où la prolifération d'étranges artefacts technologiques attire les adeptes de Brigh comme des papillons de nuit vers une flamme, ou encore à Absalom, où les étudiants enthousiastes peuvent apprendre les métiers de l'ingénierie mécanique et l'art de la construction de créatures artificielles dans la mystérieuse cathédrale Mécanique. Brigh encourage ses fidèles à s'inspirer du travail d'autrui et à le surpasser, tout en permettant à d'autres de s'inspirer de leurs réalisations. Les adeptes de Brigh sont généralement des individus avec un travail manuel et notamment des tailleurs de pierres précieuses, des inventeurs et des fabricants de jouets. De nombreux gnomes sont attirés par sa religion, car elle met l'accent sur la recherche constante d'innovations stimulantes. Nombre de ses adeptes consacrent leur vie à la recherche ou à des projets de grande envergure et confectionnent de magnifiques inventions dont la réalisation prend des années. D'autres fidèles se contentent d'inventions plus modestes ou modifient les inventions des autres. Peu importe l'ampleur d'un projet, Brigh est satisfaite tant qu'il permet de faire des découvertes et de développer de nouvelles technologies.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Brigh gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Brigh Vitesse 18 m, immunisé contre l'état immobilisé, *marche dans les airs* ; **Corps à corps** ♦ marteau léger (agile, allonge 4,5 m, jet 12 m), **Dégâts** 6d6+6 contondants ; **Distance** ♦ trait de bronze fondu (portée 36 m), **Dégâts** 6d8+3 de feu

CASANDALEE

LA DÉESE DE MÉTAL

Préoccupations vie artificielle, liberté de penser, apothéose intellectuelle

Alignement N (LN, NB, N, NM, CN)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Constitution ou Intelligence

Compétence divine Société

Domaines création, liberté, savoir, perfection

Domaines alternatifs ambition, foudre

Sorts de prêtre 1^{er} : *disque flottant*, 3^e : *hypercognition*, 6^e : *mur de force*

Édits encourager le dialogue entre la vie artificielle et la vie organique, faire progresser le développement de l'intelligence artificielle

Anathèmes considérer la vie artificielle comme inférieure à la vie organique, nourrir la méfiance entre la vie artificielle et la vie organique

Arme de prédilection multensile (p. 121)

Casandalee est une déesse inhabituelle en cela qu'elle a atteint la divinité en combinant science et foi. Au départ une intelligence artificielle copiée depuis l'esprit d'un androïde venu de l'espace, elle a atteint la divinité au cœur de la Numérie, dans le noyau informatique d'un vaisseau spatial écrasé, et est ainsi devenue la protectrice de la vie artificielle, de la liberté de pensée et de l'apothéose intellectuelle.

Bien qu'elle soit parfois surnommée la Déesse de métal, Casandalee est bien plus que cela. Elle apparaît parfois sous la forme d'une reconstruction holographique de sa forme androïde : une humanoïde aux cheveux violets, aux lèvres bleues et à la peau pâle où apparaît le tracé de circuits informatiques lumineux. En y regardant de plus près, cependant, cette image semble être constituée de millions d'algorithmes complexes de lumière pure. Casandalee et ses partisans encouragent le progrès de la technologie sur Golarion afin que ses habitants puissent mieux comprendre (au lieu de craindre) les mécanismes complexes de la vie dite artificielle, notamment représentée par les androïdes et les intelligences artificielles autonomes. De nombreux androïdes se considèrent comme le peuple élu de Casandalee et la représentent comme une androïde manifeste, avec des circuits ou composants apparents.

En tant que jeune divinité, Casandalee a très peu d'adeptes et la majorité d'entre eux vivent en Numérie. En dehors de ce pays, ses fidèles sont généralement considérés comme des marginaux excentriques dont les objets technologiques sophistiqués semblent fonctionner par magie. Le clergé itinérant de Casandalee cherche des signes d'équipements technologiques en provenance de Numérie dans l'espoir de trouver ainsi la trace de créatures artificielles qui pourraient bénéficier des enseignements de leur déesse. Ces religieux aident également ceux qui ont découvert ou construit une technologie avancée à comprendre son fonctionnement et à l'utiliser responsablement. Les préoccupations de Casandalee et de Brigh se recoupent sur de nombreux points et les deux cultes collaborent ainsi souvent ensemble, même si les fidèles de Brigh ont parfois du mal à appréhender le concept d'intelligence artificielle.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Casandalee gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Casandalee Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ multensile (allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ♦ explosion logique (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 mentaux



DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

CHALDIRA

LA CALAMITÉ

Préoccupations bataille, chance, fortune, espiègleries

Alignement NB (LB, NB, CB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Dextérité ou Charisme

Compétence divine Vol

Domaines confiance en soi, chance, tromperie, zèle

Sorts de prêtre 1^{er} : *pas rapide*, 2^e : *détection faussée*, 5^e : *cape colorée*

Édits défendre ses amis et les innocents, s'adonner à d'innocentes plaisanteries, traquer et défier les oppresseurs et les tyrans

Anathèmes abandonner un ami dans le besoin, se faire insulter ou voir quelqu'un se faire insulter par une brute sans rien rétorquer, s'attribuer le mérite d'un heureux concours de circonstances

Arme de prédilection épée courte

Chaldira Zuzaristan, surnommée la Calamité, est une déesse intrépide et impulsive principalement vénérée par les halfelins. Elle incarne deux caractéristiques auxquelles les halfelins s'identifient : une forte affinité avec la chance et une détermination farouche pour protéger ses amis. Chaldira est une tête brûlée qui ne supporte aucune forme d'intimidation. Ses fidèles sont souvent aussi impétueux et prêts à saisir la moindre occasion de se dresser contre les oppresseurs et les tyrans. Alors que beaucoup considèrent qu'il s'agit plus d'un défaut que d'une qualité, Chaldira et ses disciples pensent qu'il vaut mieux foncer tête baissée dans les problèmes plutôt que de s'incliner docilement face au mal par peur ou par commodité. Chaldira est également la déesse de l'espièglerie et insiste sur le fait que des plaisanteries inoffensives, même aux dépens des autres, sont source de joie et resserrent les liens au sein d'une communauté. Tous les fidèles de Chaldira ne sont pas des farceurs invétérés, mais la plupart connaissent au moins quelques tours de passe-passe. Chaldira est le plus souvent représentée comme une halfeline dont l'aspect correspond à celui des halfelins locaux. Elle a les cheveux bouclés, des taches de rousseur, et porte un manteau rapiécé fait de pièces de tissu vert et rouge aux boutons dépareillés.

L'église de Chaldira n'a rien de formel et possède peu d'ecclésiastiques attirés. La plupart des congrégations sont dirigées par des prêtres laïcs qui ont un travail à plein temps et font leur possible pour préserver les coutumes halfelines, renforcer les liens au sein de la communauté et aider les défavorisés à sortir de la misère. Les véritables prêtres de Chaldira sont responsables de la gestion du culte dans son ensemble et ce sont eux qui pétitionnent les autorités séculaires pour faire passer de nouvelles lois plus équitables. De nombreux fidèles soutiennent le réseau Campanule, une organisation clandestine qui lutte pour libérer les halfelins de l'esclavage dans toute la région de la mer Intérieure, mais principalement au Chéliax.

Chaldira est proche de Desna, mais elle se considère comme l'amie de presque tous les dieux qui ne sont pas mauvais et elle adore raconter des récits exagérés de leurs escapades, surtout s'ils mettent en scène des espiègleries ou des situations embarrassantes. Même des dieux plutôt réservés comme Érastil ou Irori se trouvent ainsi régulièrement entraînés, malgré eux, dans une aventure par la déesse à la camaraderie contagieuse. Le principal ennemi divin de Chaldira est Thamis, un dieu mauvais vénéré par des halfelins désabusés et misanthropes.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Chaldira gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Chaldira Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, immunisé contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦ épée courte (agile, allonge 4,5 m, finesse, polyvalent T),

Dégâts 6d6+6 perforants ; **Distance** ♦ poignée de boutons (non léthal, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 contondants

GHLAUNDER

LE ROI DIAPHANE

Préoccupations infections, insectes, parasites et stagnation

Alignement CM (NM, CM)

Source divine mise à mal

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Compétence divine Nature

Domaines air, décomposition, fléau, nuée

Sorts de prêtre 1^{er} : *variole gobeline*, 2^e : *vomissement de nuée* (*Guide des joueurs - Règles avancées Pathfinder*), 3^e : *forme d'insecte*

Édits corrompre des parcelles de terre, des sources d'eau et des communautés, infecter les faibles, propager et entretenir les maladies

Anathèmes aider à mettre fin à une épidémie ou à une infection, détruire quelque chose sur-le-champ alors que vous auriez pu le corrompre ou en tirer profit

Arme de prédilection lance

Ghlaunder est le dieu de la peste, des infections et des insectes. Il ressemble à un moustique géant, déformé et distendu par les parasites qu'il abrite. Il cherche à détruire tout ce qu'il peut et, partout où il passe, il laisse le malaise dans son sillage. Ghlaunder se délecte de la souffrance, surtout celle causée par la maladie, comme le dernier souffle d'air dans des poumons remplis de liquide ou la terreur des rêves enfévrés. On raconte que le Roi Diaphane était autrefois emmailloté dans un cocon dont il a été libéré par la curieuse Desna à l'aide de sa lamétoile. La déesse s'est depuis lancée à sa poursuite et mène avec lui une sorte de danse macabre entre les plans, au terme de laquelle elle espère réussir à le tuer.

Ghlaunder attire ceux qui sont exclus par leurs semblables. Son clergé est composé de survivants de maladies infantiles virulentes qui les ont laissés changés et aigris, ainsi que de rescapés d'horribles tortures ou de terribles tourments aux mains de guérisseurs inexpérimentés, qui souhaitent soumettre autrui aux mêmes sévices. Il attire les misanthropes qui veulent propager les maladies, les lépreux ostracisés, les victimes blessées et infectées de la guerre, et les individus rongés par la variole. Ghlaunder charge ses adeptes de répandre la maladie partout où ils vont, en étant eux-mêmes vecteurs de l'infection ou en l'inculquant par d'autres moyens. Ceux qui le révèrent parlent de lui à mots couverts et ils comptent parmi leurs ennemis les médecins, les sages-femmes et les adeptes de Desna.

Les cérémonies adressées à Ghlaunder sont troublantes. Les acolytes se rassemblent à l'abri des regards indiscrets et adressent leurs gémissements à leur dieu en lui offrant de la viande rance et de cadavres fétides, puis s'infestent eux-mêmes de sangsues et de parasites. Les désirs de Ghlaunder sont explicites : il veut pouvoir voler dans le ciel nocturne au son de plaintes angoissées en ayant la satisfaction de savoir que ceux qui les émettent sont en train de pourrir de l'intérieur.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Ghlaunder gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Ghlaunder Vitesse 9 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ♦ trompe (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 6d6+6 perforants plus 3d6 de saignement persistants



DIEX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

GRAND-MÈRE ARAIGNÉE

LA TISSEUSE

Préoccupations famille, illusions, histoires, crépuscule, tissage

Alignement N (NB, N, CB, CN)

Source divine *mise à mal* ou *guérison*

Compétence divine Artisanat

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Domaines création, destin, famille, tromperie

Domaines alternatifs changement, ténèbres

Sorts de prêtre 1^{er} : *forme de nuisible*, 2^e : *toile d'araignée*, 4^e : *bagou*

Édits être habile et intelligent, être payé pour son travail, humilier les puissants, penser par soi-même

Anathèmes abuser du pouvoir que vous avez sur quelqu'un, ne pas répondre à un affront, nuire à quelqu'un qui a fait preuve d'une bonté sincère envers vous, posséder un esclave

Arme de prédilection bolas (p. 120)

Également connue sous le nom de Nana Anadi, Grand-Mère Araignée a d'abord été au service des autres dieux, chargée de tisser le destin et la réalité dans la toile de l'existence. Furieuse d'être reléguée à un poste de laquais, elle a entrepris de ridiculiser les grands dieux en semant le désordre et en jouant de mauvais tours. Elle a

ainsi volé et fait une copie des clés d'Asmodeus, causant un chaos généralisé, et s'est accaparé une partie du feu de Sarenrae, détournant ainsi de nombreux adeptes de leur chemin. Évitant habilement de se faire punir pour ses frasques, Grand-Mère Araignée a retissé les fils du destin afin de s'accorder la liberté. Elle exhorte régulièrement son frère Achaékek à suivre son exemple et se rebeller contre les dieux. S'il refuse toujours et semble indifférent, Achaékek s'est, en une occasion notable, vengé de ceux qui faisaient du mal à sa sœur et à ses disciples.

En raison de l'animosité qu'éprouve Asmodeus à son égard, le culte de Grand-Mère Araignée est pratiquement inconnu en Avistan. Elle est traditionnellement vénérée au Garund et parmi les anadis, dont elle a guidé les ancêtres à travers les ténèbres et jusqu'à la liberté. Rares sont les temples dédiés à Grand-Mère Araignée. Ses lieux de culte sont

plutôt des écoles ou de petits autels situés au bord de chemins ou dans des maisons et qui consistent en une figurine d'araignée, un métier à tisser ou un objet tissé. On trouve également des losanges tissés

représentant le symbole religieux de Grand-Mère

Araignée dans les temples d'autres divinités, notamment ceux des Exaltés, ces dieux qui étaient autrefois mortels.

Grand-Mère Araignée encourage l'autonomie, l'apprentissage, la ruse et le sens de la famille et de la communauté. Elle ne tolère pas les brimades et l'esclavage et méprise la hiérarchie et les titres héréditaires.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Grand-Mère Araignée gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Grand-Mère Araignée Vitesse 21 m,

Vitesse d'escalade 21 m, immunisé contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦

patte (allonge 4,5 m, finesse, mortelle 3d8, polyvalent P), **Dégâts** 6d6+6 contondants ; **Distance** ♦

toile venimeuse (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 de poison



GROÉTUS

DIEU DE LA FIN DES TEMPS

Préoccupations apocalypse, lieux désertés, oubli, ruines

Alignement CN (CN, CM)

Source divine mise à mal

Caractéristique divine Force ou Charisme

Compétence divine Intimidation

Domaines ténèbres, destruction, cauchemars, vide

Domaine alternatif décomposition

Sorts de prêtre 1^{er} : *douleur fantôme*, 5^e : *désespoir foudroyant*, 9^e : *disjonction*

Édits abrèger les souffrances de ceux qui vivent dans la douleur, détruire ce qui n'a plus d'utilité, prêcher la fin des temps à venir

Anathèmes prolonger artificiellement l'existence ou la durée de vie, répandre l'espoir

Arme de prédilection fléau de guerre

Groétus est une entité aux origines immémoriales dont les agissements sont difficiles à comprendre. Il est suspendu dans le ciel au-dessus du Cimetière tel une lune en forme de crâne et observe constamment le passage des âmes. En fonction des événements et sans que l'on comprenne vraiment pourquoi, il se rapproche parfois dangereusement de la Tour de Pharsma ou s'en éloigne à une distance plus sûre. Il ne se soucie guère que de son objectif premier : la dissolution de l'univers.

Il peut sembler étrange qu'une divinité qui se désintéresse de ses adorateurs continue à attirer des fidèles, mais Groétus exerce une fascination morbide sur ceux qui désirent connaître l'avenir. Grâce à sa parfaite clairvoyance de la fin du cosmos, Groétus est en mesure de reconstituer nombre des horribles possibilités de ce qui est encore à venir. Ceux qui ont eu un aperçu de ces futurs ont accès à un terrible savoir qui suffit généralement à altérer leur perception de la réalité. Ces malheureux se trouvent souvent contraints de répandre la nouvelle du triomphe prochain de Groétus en avertissant tous ceux qui veulent bien les écouter que les jours de l'univers sont comptés. Groétus est également vénéré par ceux qui souhaitent la fin du monde parce qu'ils dédaignent l'ordre actuel, n'arrivent pas à affronter la réalité, ou croient que l'univers est irrémédiablement défectueux et doit être détruit. Beaucoup de ces adeptes sont plus avides de destruction que Groétus lui-même, qui réagit avec un même détachement aux événements qui précipitent ou retardent la fin des temps. La fin est inévitable et Groétus est patient.

Groétus n'a pas de culte organisé. Son clergé est surtout composé de prophètes de malheur solitaires et errants. Cela dit, certains s'allient à des bandes de pillards ou de bandits et encouragent ces groupes à semer le chaos. Ceux qui se sentent guidés par le dieu s'efforcent de remplir les conditions permettant la réalisation d'obscuras prophéties qui, selon eux, précipiteront la destruction de la réalité et permettront à Groétus de tourner la dernière page de l'univers.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Groétus gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Groétus Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ fléau de guerre (allonge 4,5 m, balayage, croc-en-jambe, désarmer), **Dégâts** 6d10+6 contondants ; **Distance** ♦ pensée effroyable (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 mentaux



DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

GRUHASTHA



LE GARDIEN

Préoccupations illumination, le livre sacré des Vudrains

Alignement LB (LB, NB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Compétence divine Société

Domaines glyphes, savoir, perfection, vérité

Domaines alternatifs nature, voyages

Sorts de prêtre 1^{er} : *partage de connaissances* (p. 110) ; 2^e : *compréhension des langues* ; 3^e : *hypercognition*

Édits exposer et dénoncer les mensonges malveillants, lutter contre l'oppression par l'éducation, œuvrer à la transcendance collective, protéger le savoir, rechercher la vérité

Anathèmes détruire des connaissances, manquer de respect aux traditions de ceux qui vous entourent, refuser d'éduquer un étudiant sérieux, répandre volontairement l'ignorance ou des informations erronées

Arme de prédilection arc court

Gruhashtha le Gardien est une divinité de la compréhension, de la paix et de la recherche collective de l'illumination. Le neveu d'Irori, autrefois mortel, est censé s'être élevé lui-même au rang de dieu après avoir écrit le livre saint *Azvadeva Pujila*, en devenant l'incarnation de la sagesse divine contenue dans le texte. Le culte du Gardien, qui trouve ses origines dans le Vudra, a lentement gagné en popularité dans la région de la mer Intérieure, notamment à Jalmeray, où Irori a déjà de nombreux adeptes. Gruhashtha se manifeste sous la forme d'un homme au physique idéalisé, doté d'ailerons au plumage rouge et vert et d'un mandala doré en guise d'auréole.

Gruhashtha enseigne qu'il faut faire preuve de compassion envers tous les êtres et que le savoir, guidé par la sagesse et l'empathie, permet d'atteindre l'illumination. Son clergé et ses disciples se consacrent à l'éducation des autres, tout en reconnaissant qu'ils sont eux aussi en perpétuel apprentissage. Ils n'accordent pas plus de valeur aux enseignements d'une culture que d'une autre et veillent à préserver et honorer les traditions culturelles où qu'ils aillent, car il n'y a pas qu'une seule voie menant à l'illumination.

Dans leur recherche de savoir, les adeptes de Gruhashtha s'efforcent de comprendre, respecter, célébrer et encourager chacun dans son propre cheminement vers la transcendance. Ses temples sont ouverts à tous et abritent de vastes bibliothèques afin d'encourager l'alphabétisation et l'apprentissage des langues ; il est possible d'y prendre ou d'y déposer librement des livres. Conscients qu'il est difficile de faire de l'éducation ou de la recherche de la transcendance une priorité tout en cherchant à satisfaire ses besoins fondamentaux, les promoteurs du Gardien s'efforcent de faire en sorte que chacun ait accès au confort et aux outils essentiels dont il a besoin pour chercher l'illumination.

Les adeptes du dieu pratiquent la non-violence (mais même eux admettent que le recours à la force est parfois nécessaire), c'est pourquoi les champions de Gruhashtha sont rares. Cependant, les prêtres, les paladins, les rédempteurs et tous les adeptes partagent les mêmes valeurs de vérité, équité et justice.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Gruhashtha gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Gruhashtha Vitesse 15 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ♦ poing (agile, allonge 4,5 m, finesse, non létal), **Dégâts** 6d6+6 contondants ;

Distance ♦ flèche d'illumination (mortelle 3d10, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 perforants

HEI FENG

DUK DU TONNERRE

Préoccupations mer, tempêtes, tengus, marins

Alignement CN (CB, CN, CM)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Constitution ou Charisme

Compétence divine Représentation

Domaines air, petits plaisirs, foudre, eau

Domaines alternatifs destruction, voyages

Sorts de prêtre 1^{er} : *bourrasque*, 4^e : *torrent*, 6^e : *éclairs multiples*

Édits apprécier les divertissements spectaculaires, respecter le pouvoir de la mer et du ciel, suivre ses passions, tenter symboliquement de s'excuser auprès de ceux que vous avez lésés

Anathèmes feindre l'amitié avec ceux que vous méprisez, manquer de respect à Hei Feng ou à son ancienne épouse Dame Jingxi, ignorer un affront envers soi ou Hei Feng

Arme de prédilection épée à neuf anneaux (p. 120)

Hei Feng, le dieu tengu des tempêtes, est aussi imprévisible que la mer, aussi destructeur qu'un ouragan et généralement aussi saoul et grossier que les marins qui lui adressent leurs prières. Impulsif et passionné, son humeur peut passer de la joie à la tristesse ou à la colère dans le temps qu'il lui faut pour finir son verre et, quelle que soit sa disposition du moment, celle-ci n'a rien de modéré. Ainsi, il pourra accorder à une pêcheuse qui l'a ému une pêche miraculeuse à même de nourrir son village et, peu après, déchaîner la mer contre ce même en réaction à un affront mineur. Alors que cette imprévisibilité agace la Cour céleste, les humains considèrent Hei Feng avec un respect teinté de prudence.

Bien que le Duc du Tonnerre puisse se montrer étonnamment éloquent quand l'humeur le prend, Hei Feng a un dégoût prononcé pour l'étiquette et la sophistication. Il aime les foires, les festivals et autres célébrations tapageuses où les mortels se rassemblent. Pour le Duc du Tonnerre, un artiste de rue encore mal dégrossi qui se produit à un carrefour animé est bien plus intéressant qu'une pièce de théâtre très travaillée.

Le culte de Hei Feng n'est pas très structuré. On peut compter sur son clergé en temps de crise, mais comme ses représentants sont aussi imprévisibles que leur dieu, leur présence est accueillie avec une certaine réticence. Hei Feng est le protecteur des tengus (et il a lui-même la forme d'un tengu aux plumes noires dégageant de la fumée). Son culte est surtout présent au Tian Xia, bien qu'il se soit répandu dans le reste de Golarion et notamment dans les Chaînes, où les marins et les pirates tengu lui adressent leurs prières pour qu'il les protège lors de leurs voyages.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Hei Feng gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Hei Feng Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ épée ivre (allonge 4,5 m, percutante), **Dégâts** 4d6+6 tranchants plus 1d6 dégâts d'éclaboussure d'électricité ; **Distance** ♦ déferlement de la tempête (air, eau, portée 36 m), **Dégâts** 4d6+3 contondants plus 1d6 dégâts d'éclaboussure d'électricité. L'incantateur est immunisé contre ces dégâts d'éclaboussure.



DIEX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
MÉTAPHYSIQUES

PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



KAZUTAL



MÈRE JAGUAR

Préoccupations sécurité, liberté et communauté

Alignement NB (LB, NB, CB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Force ou Sagesse

Compétence divine Société

Domaines famille, liberté, puissance, protection

Domaine alternatif villes

Sorts de prêtre 1^{er} : *armure du mage*, 3^e : *forme animale*, 4^e : *peau de pierre*

Édits défendre son peuple, faire preuve de dévouement envers ce que vous aimez, subvenir aux besoins de ceux qui ont besoin de vous, vous opposer à ceux qui exercent injustement un pouvoir sur les autres

Anathèmes faire respecter une loi injuste, forcer une créature à agir contre sa volonté, posséder un esclave, refuser d'aider un allié

Arme de prédilection machette (p. 121)

Kazutal, également surnommée Mère Jaguar ou Dame Jaguar, est une divinité ancienne vénérée depuis des milliers d'années sur le continent d'Arcadie. Il y a longtemps, elle était vénérée dans l'Empire Ratzatani comme une déesse de la puissance et de la protection martiale. Cependant, après la catastrophe de la Chute, elle s'est adoucie. Ceux qui ont lutté pour reconstruire le monde ont fait appel à elle pour protéger leurs voisins et se sont réunis sous sa houlette pour renforcer les liens unissant leur communauté.

Aujourd'hui, Kazutal est vénérée dans toute l'Arcadie comme une divinité de la communauté, de la liberté et de la sécurité. Ses églises soutiennent les opprimés et encouragent une saine collaboration afin d'accomplir des actions solidaires. Les prêtres de Kazutal lui demandent de leur conférer la force d'aider ceux qui les entourent et de les protéger du danger. Ils sont fiers d'aider leur communauté en restant à l'affût des dangers internes et des moutons noirs qui menacent le groupe. Les prêtres combattants de Kazutal comptent quant à eux sur le tranchant affûté de leur machette pour lutter contre les forces corruptrices et oppressives du monde. Par-dessus tout, le clergé de Kazutal vante la force de l'amour, aussi bien pour les autres que pour leur culture, qui donne aux fidèles la force de combattre sans compromis ni faiblesse pour protéger ceux qui leur sont chers.

Kazutal n'est pas très connue dans la région de la mer Intérieure. Il y a peu, cependant, ses prêtres se sont aventurés jusqu'en Avistan après un premier contact avec des colons chélastiens près de la cité arcadienne de Segada. Les enseignements de Kazutal en matière de liberté et de sécurité n'ont pas tardé à attirer à elle d'anciens esclaves après le succès des abolitionnistes à Absalom, et son attachement à la communauté a permis de rassembler ces individus isolés afin de leur donner un poids politique en cette période cruciale. On trouve d'autres congrégations de Kazutal au Garund, notamment à Senghor et dans d'autres villes où des marchands commercent avec l'Arcadie.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Kazutal gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Kazutal Vitesse 18 m, ignore les terrains difficiles ; **Corps à corps** ♦ machette (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ♦ bond de jaguar (portée 18 m) ; **Dégâts** 5d6+3 perforants plus 1d6 de saignement persistants

KURGESS

L'HOMME FORT

Préoccupations saine compétition, sport et développement physique

Alignement NB (LB, NB, N, CB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Force ou Constitution

Compétence divine Athlétisme

Domaines ambition, puissance, vérité, zèle

Sorts de prêtre 1^{er} : *charge de fourmi*, 2^e : *agrandissement*, 3^e : *rapidité*

Édits chercher constamment à s'améliorer, concourir à son plein potentiel, encourager les autres à tenter d'atteindre leur plein potentiel, obtenir la victoire ou accepter la défaite avec grâce

Anathèmes causer la destruction ou faire couler le sang de manière irréfléchie ou inutile, déshonorer ceux qui ont perdu ou échoué (y compris les ennemis vaincus ou tués), tricher lors de compétitions honorables

Arme de prédilection javeline

Dans le Taldor, Kurgess était autrefois un garçon de ferme mortel qui possédait une force surhumaine depuis son enfance. Son sacrifice désintéressé lors d'un concours lui valut d'accéder à la divinité. Surnommé l'Homme Fort, Kurgess est à la fois un champion et un modèle pour tous ceux qui cherchent à se réaliser par le sport et à donner le meilleur d'eux-mêmes en compétition, qu'ils soient victorieux ou non.

Qu'ils appartiennent au clergé ou non, les adeptes croient que la force physique et la force mentale forment les deux piliers qui flanquent les portes du Nirvana et la plupart s'entraînent sans relâche pour atteindre la perfection. Les adorateurs de Kurgess se délectent de leur force et sont toujours désireux d'en faire l'étalage, mais pas tant par fierté que pour inspirer d'autres à se battre pour réaliser leur propre potentiel. Même si les enseignements de Kurgess mettent l'accent sur l'aspect physique, les magiciens et autres étudiants en magie s'inspirent parfois de son exemple et se consacrent à leurs études arcaniques avec autant de zèle que les fidèles qui s'adonnent au développement de leur physique. Certains incantateurs sont convaincus qu'il existe un lien entre la forme physique et la vivacité d'esprit et ils s'efforcent donc d'améliorer leurs prouesses physiques en même temps qu'ils développent leur acuité mentale et leur endurance. Dans tous les cas, les adeptes de Kurgess sont généralement joviaux et encourageants, même envers leurs rivaux, et leur enthousiasme est communicatif.

Alors que les adorateurs de Kurgess sont toujours prêts à démontrer leur force au combat, surtout pour protéger les autres ou défendre leurs idéaux, ils ne prennent aucun plaisir à combattre à mort ou à tuer même leurs pires ennemis. Dans l'ensemble, il s'agit d'individus enjoués qui préfèrent les entraînements, les jeux et la compétition bon enfant à la guerre et aux conflits sanglants. Cela dit, si le besoin s'en fait sentir, ils n'hésitent pas à se trouver en première ligne et il n'est pas rare que des ordres de héros, comme les Chevaliers du Dernier-Rempart, comptent des champions de Kurgess dans leurs rangs.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Kurgess gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Kurgess Vitesse 21 m, Vitesse d'escalade 15 m, Vitesse de nage 15 m, immunité contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦ chaîne cinglante (allonge 6 m, croc-en-jambe, désarmer), **Dégâts** 6d6+6 contondants ; **Distance** ♦ javeline (facteur de portée 18 m, jet), **Dégâts** 6d6+3 perforants



Dieux
et
Magie

Présentation

Les Dieux
de la Mer
Intérieure

Demi-Dieux
et autres
Divinités

Philosophies
et
Spiritualité

Options de
Personnages

Annexe

Glossaire et
Index

MILANI

LE BOURGEON ÉTERNEL

Préoccupations dévotion, espoir et insurrections

Alignement CB (NB, CB, CN)

Source divine guérison

Caractéristique divine Force ou Sagesse

Compétence divine Société

Domaines changement, destruction, liberté, zèle

Sorts de prêtre 1^{er} : *armure du mage*, 3^e : *discours captivant*, 4^e : *bouclier de feu*

Édits affronter l'oppression sous toutes ses formes, défendre le peuple, surmonter le désespoir pour obtenir la victoire

Anathèmes abandonner ceux qui sont dans le besoin, asservir ou opprimer les autres, blesser des innocents directement ou par inadvertance

Arme de prédilection morgenstern

Milani est la protectrice de ceux qui luttent contre l'oppression et elle récompense ceux qui sont prêts à sacrifier leur vie et à utiliser tous les outils à leur disposition pour se battre au nom des opprimés, en particulier s'il s'agit de personnes capturées ou réduites en esclavage. Dans tout Golarion, Milani est également connue sous le nom de Bourgeon Éternel, car le symbole de son culte est une magnifique rose émergeant d'un sol imbibé de sang.

Le culte de Milani est organisé en cellules indépendantes et clandestines de combattants de la liberté plutôt qu'en structures traditionnelles. Les prêtres de Milani ont généralement un travail de façade qui leur permet de couvrir leurs efforts pour nettoyer une région de ses oppresseurs et libérer les esclaves et les opprimés. Afin d'indiquer discrètement aux autres fidèles la véritable mission d'un établissement, les adeptes de Milani le dotent généralement d'une roseraie ou d'une iconographie reprenant le symbole de la rose. L'un des plus célèbres et des plus anciens établissements de ce type est une auberge d'Absalom appelée l'Épine écarlate, où des centaines de missions de libération réussies ont été organisées. La plupart des gens pensent que la taverne a été détruite lors du tremblement de terre qui a dévasté le quartier du Précipice d'Absalom mais, si l'on en croit la rumeur, une caravane itinérante utilise secrètement le nom de la taverne pour identifier le groupe d'adeptes qui voyage en son sein et se déplace d'un endroit à l'autre pour lutter contre la persécution sous toutes ses formes et pour la liberté.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Milani gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Milani Vitesse 15 m, Vitesse de vol 21 m ; bouclier (ne peut pas être endommagé, Solidité 15) ; **Corps à corps** ♦ morgenstern (allonge 4,5 m, polyvalent P), **Dégâts** 6d8+6 contondants



NIVI RHOMBOÉBLOUISSANTE

LE POLYCHROME GRIS

Préoccupations paris, gemmes, gnomes, discrétion

Alignement N (LN, NB, N, CN)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Dextérité ou Intelligence

Compétence divine Discrétion

Domaines famille, chance, tromperie, richesse

Domaines alternatifs confiance en soi, terre

Sorts de prêtre 1^{er} : *déguisement illusoire*, 2^e : *invisibilité*, 4^e : *sanctuaire secret*

Édits apprendre les règles et les stratégies des jeux de hasard pratiqués partout où vous voyagez, préférer la discrétion et la ruse à la violence pour faire face aux conséquences de vos prises de risques, prendre des risques et en savourer les conséquences (bonnes ou mauvaises)

Anathèmes enfreindre les règles ou les termes d'un pari, utiliser la violence pour échapper aux conséquences d'un pari

Arme de prédilection marteau léger

Déesse des gemmes, de la discrétion et des paris, Nivi Rhomboéblouissante est la définition même de la flambeuse. On raconte qu'elle a gagné sa divinité grâce au dieu nain Torag en échange d'une pierre précieuse. Elle était autrefois une gnome mortelle qui raffolait de l'adrénaline d'un pari excitant, même quand la chance se retournait contre elle. Il arriva un moment où les dettes de Nivi devinrent trop importantes pour qu'elle reste à la surface et elle prit donc la fuite en Ombreterre pour échapper à ses créanciers. La plupart de ses aventures dans ces contrées obscures se sont perdues au fil du temps. On sait seulement qu'elle en a émergé sous la forme d'une déesse acclamée comme la première des svirfneblins, ces gnomes souterrains doués de pouvoirs magiques exceptionnels et immunisés contre le redoutable Affadissement (une malédiction qui touche les gnomes qui succombent à l'ennui).

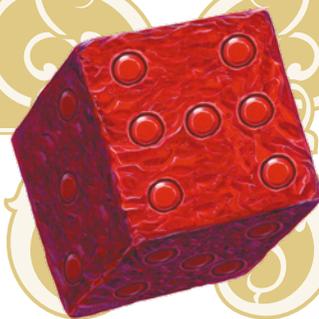
Le culte de Nivi attire surtout les svirfneblins d'Ombreterre, mais de nombreux gnomes de la surface croient que la déesse peut les protéger des terribles effets de l'Affadissement. La déesse ne s'adresse pas seulement aux gnomes et elle accueille dans son culte tous ceux qui sont prêts à risquer de lancer les dés et en accepter les conséquences. Une fois que le culte de Nivi s'établit dans une région, il se propage généralement rapidement, notamment parmi les gnomes. On ne sait pas si Nivi a vraiment le pouvoir de protéger les gnomes qui la vénèrent de l'Affadissement, mais les paris et la prise de risques encouragés par son culte sont en tout cas un bon remède contre l'ennui. Même ceux qui ne sont pas soumis à l'Affadissement trouvent que le culte de Nivi a au moins l'avantage d'être divertissant.

Les temples de Nivi remplissent généralement deux rôles : ils servent à la fois de lieux d'adoration et d'abris en cas de danger. Ils disposent toujours de tunnels secrets, de pièces cachées et de portes dissimulées afin de garantir un moyen sûr de quitter les lieux au cas où ses occupants seraient piégés à l'intérieur. La plupart de ses temples et sanctuaires sont construits dans des endroits discrets, comme les sous-sols de boutiques et de salles de jeu, ces dernières étant particulièrement fréquentées par ses fidèles.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Nivi Rhomboéblouissante gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Nivi Rhomboéblouissante Vitesse 15 m, Vitesse de creusement 9 m, immunisé contre l'état immobilisé ; **Corps à corps** ♦ *marteau léger boomerang* (agile, jet 12 m), **Dégâts** 6d6+6 contondants



DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

NOCTICULA



LA REINE RÉDEMPTRICE

Préoccupations artistes, exilés, minuit

Alignement CN (N, CB, CN)

Source divine guérison

Compétence divine Société

Caractéristique divine Dextérité ou Charisme

Domaines changement, création, ténèbres, voyages

Sorts de prêtre 1^{er} : *voile de pénombre* (p. 111), 3^e : *antidétection*, 4^e : *création*

Édits créer une œuvre en restant fidèle à soi-même, protéger les artistes marginalisés, punir ceux qui abusent de la confiance et des abris proposés

Anathèmes détruire une œuvre d'art inoffensive que vous n'aimez pas, refuser un abri aux désespérés, terminer une œuvre d'art pendant la journée

Arme de prédilection dague

Pendant la majeure partie de son existence, Nocticula a été la protectrice des assassins et des succubes, et un seigneur démon craint par ses pairs à cause de sa tendance à assassiner la concurrence.

Ces jours sont loin derrière Nocticula, qui est devenue la Reine Rédemptrice et la protectrice des artistes marginalisés et des exclus de la société. Les seigneurs démons redoutent maintenant ses discours et craignent qu'elle les convainque de renoncer à leur place dans les Abysses pour chercher la rédemption. C'est dans les extrémités orientales du Nouveau Thassilon que son culte est le plus suivi, là où sa plus puissante adepte exilée, la reine Sorshen, tente de bâtir une nation qui accueille tous les parias.

Nocticula habite dans un archipel isolé appelé la Palette de minuit. Elle encourage ses fidèles à accueillir les pèlerins, les réfugiés et les étrangers. Cependant, ceux qui cherchent à abuser de cet accueil sont considérés comme les plus grands ennemis de son culte. Nocticula enseigne le pardon et encourage ses adeptes à donner à leurs ennemis des occasions de se repentir, mais ceux qui cherchent à en profiter ne sont pas dignes de pitié.

La création artistique (qu'il s'agisse de sculpture, de peinture, de chanson, de récit, de représentation publique ou d'exposition privée) est aussi importante pour la foi que la protection de l'art et des artistes qui le créent. Nocticula enseigne que la forme d'art la plus importante est celle qui vous met au défi, qui vous oblige à changer votre perspective sur le monde ou qui menace votre confort, car c'est le changement qui permet de grandir.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Nocticula gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Nocticula Vitesse 21 m, Vitesse de vol 21 m ; **Corps à corps** ♦ dard caudal (agile, allonge 4,5 m, croc-en-jambe, finesse), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ♦ sourire magnanime (non létal, portée 36 m, visuel), **Dégâts** 6d6+3 mentaux



SIVANAH

LE SEPTIÈME VOILE

Préoccupations illusions, mystères, reflets, secrets

Alignement N (LN, NB, N, NM, CN)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Sagesse ou Charisme

Compétence divine Duperie

Domaines delirium, magie, confidentialité, tromperie

Domaine alternatif glyphes

Sorts de prêtre 1^{er} : *déguisement illusoire*, 4^e : *voile*, 5^e : *siphon d'ombre*

Édits rechercher la nature de la vérité, respecter les secrets, révéler la beauté des illusions

Anathèmes révéler un secret que vous avez juré de garder, utiliser les illusions et les ombres pour nuire à une autre créature

Arme de prédilection foulard tranchant (p. 120)

Aucune archive ou document ne donne d'indices sur les origines de Sivanah. En fait, son existence est seulement attestée dans des documents récents. Surnommée le Septième Voile, elle est généralement considérée comme la déesse de la magie de l'illusion et représentée comme une silhouette dissimulée sous sept voiles. D'après les légendes, chacun des six premiers voiles cache un visage d'une ascendance différente (humain, elfe, halfelin, gnome, anadi et naga), mais le septième visage n'a jamais été vu, car on pense qu'il s'agit de la véritable apparence de la déesse. Certains théologiens pensent que Sivanah vient du plan de l'ombre, mais les véritables nature et forme de la déesse font encore l'objet de débats. Même le visage féminin sous lequel la connaissent ses fidèles pourrait aussi être une illusion. Elle cache en effet ses objectifs même à ses plus fervents fidèles, un trait qui, selon certains, nuit au développement et à l'influence de son culte.

Sivanah est très appréciée des gnomes, qui voient en elle l'incarnation de la danse entre illusion et réalité. Les gnomes qui sont attirés par la magie et les illusions sont particulièrement susceptibles d'adhérer au culte de Sivanah et certains portent des foulards noués afin d'honorer la déesse des illusions. Il arrive que des anadis rejoignent le culte de Sivanah, même si les théologiens ne s'accordent pas tous sur le fait que c'est bien une anadi et non une autre créature versée dans les illusions qui se cache derrière le cinquième voile, d'autant que certaines légendes plus anciennes prétendent qu'il s'agirait d'une cyclope. En plus des gnomes et des anadis, Sivanah attire également ceux qui ont intérêt à cacher leur apparence ou leurs intentions, qu'ils soient illusionnistes ou voleurs, ou simplement souhaitent avoir et afficher un style de vie différent de celui qu'ils ont actuellement.

Le Septième Voile protège ceux qui l'implorent de garder leurs secrets, notamment s'ils se déguisent pour leur sécurité. En tant que déesse des reflets, Sivanah utilise les miroirs, les reflets de l'eau et parfois les ombres pour entrer en contact avec ses plus fidèles. Elle est la rivale de Zon-Kuthon, car elle déteste la manière dont il corrompt les ombres, et elle use parfois de son influence pour s'assurer que les ténèbres ne se comportent pas de la manière attendue par les prêtres du Seigneur de Minuit.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Sivanah gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Sivanah Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ foulard tranchant (allonge 4,5 m, croc-en-jambe, désarmer, finesse), **Dégâts** 6d8+6 tranchants ; **Distance** ♦ assaut illusoire (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 mentaux

Dieux
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



SHIZURU



L'IMPÉRATRICE DU PARADIS

Préoccupations ancêtres, honneur, le soleil, escrime

Alignement LB (LB, LN, NB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Force ou Sagesse

Compétence divine Société

Domaines devoir, perfection, soleil, veille

Domaine alternatif chagrin

Sorts de prêtre 1^{er} : *coup au but*, 4^e : *écailles réfléchissantes* (p. 107), 5^e : *convocation de dragon*

Édits honorer ses ancêtres, protéger la nature et la société de la corruption et de la destruction, s'entraîner avec une arme tous les jours

Anathèmes abandonner un compagnon dans le besoin, négocier avec des gens qui ne respectent pas une trêve, se déshonorer, séparer des amoureux

Arme de prédilection katana

L'Impératrice du Paradis est vénérée dans tout le Tian Xia par des individus de tous horizons : roturiers et seigneurs, fermiers et samourais, humains et dragons. À la tête du panthéon tianais, elle est considérée comme la meilleure samouraï du Paradis et de Golarion et louée comme la protectrice de la nature et des empereurs. L'histoire la plus célèbre à son propos est sans doute celle de Shizuru et de son amant Tsukiyo, le dieu de la lune.

Après que Tsukiyo a été tué par son frère Fumeiyoshi dans un accès de jalousie, Shizuru a ramené le dieu de la lune à la vie avec l'aide de Qi Zhong, le dieu de la médecine.

Malheureusement, Tsukiyo a été profondément affecté par sa mort et bien que Shizuru et lui s'aiment toujours, cette expérience a créé un fossé entre eux. Ils se retrouvent néanmoins les jours d'éclipse.

Les adeptes de Shizuru mènent une vie structurée. Ils sont presque entièrement dévoués à leur devoir, à la fois pour remplir au mieux leurs responsabilités envers la terre et le Paradis et pour éviter de penser à leurs peines, qu'ils confient souvent à leur déesse. Afin de mieux se consacrer à leur cause, de nombreux fidèles de Shizuru renferment leurs émotions et gardent les autres à distance. Malgré cela, le clergé sait inspirer le respect dans les régions où il est installé et les habitants savent qu'ils peuvent faire appel aux ecclésiastiques en cas de danger. Les plus fervents adorateurs de Shizuru s'adonnent au maniement de l'épée, à la fois comme pratique martiale et comme moyen de travailler leur esprit et leur corps. Beaucoup comparent ces pratiques à celles du clergé de Iomédae, allant même jusqu'à voir les déesses comme des sœurs. Cela dit, les fidèles de Shizuru préfèrent la diplomatie à la bataille et prient pour la paix plutôt que de glorieuses batailles. Cela n'empêche pas les adeptes de Shizuru de se considérer comme les alliés de Iomédae, d'autant plus que l'Impératrice du Paradis n'arrive pas entièrement à dissimuler son affection pour sa jeune consœur idéaliste.

Bien que Shizuru soit principalement vénérée dans le Tian Xia, notamment au Minkai et dans d'autres nations tianaises, elle est également présente dans le Brévoy, le Mendev et en Varisie grâce aux immigrants tianais. Pour ces derniers, ce culte est un lien avec leur pays d'origine, et rendre hommage à l'Impératrice du Paradis est pour eux une manière d'honorer leurs ancêtres et leur patrimoine.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Shizuru gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Shizuru Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ katana (allonge 4,5 m, deux mains d10, mortel 3d8, polyvalent P), **Dégâts** 6d6+6 tranchants ; **Distance** ♦ trait solaire (portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 de feu



TSUKIYO

LE PRINCE DE LA LUNE

Préoccupations jade, la lune, esprits

Alignement LB (LB, LN, NB, N, CB)

Source divine guérison

Caractéristique divine Constitution ou Intelligence

Compétence divine Occultisme

Domaines delirium, lune, quiétude, âme

Sorts de prêtre 1^{er} : *apaiser*, 2^e : *image miroir*, 5^e : *hallucination*

Édits aider et conseiller impartialement ceux qui ont besoin d'aide, aider les morts à trouver le repos, transmettre la parole des individus impuissants ou diabolisés ou les aider à s'exprimer

Anathèmes imposer son aide à ceux qui n'en veulent pas, infliger à autrui des effets mentaux néfastes pour les punir, nuire à autrui par jalousie

Arme de prédilection lance

La surface de la lune de Golarion est marquée d'une grande balafre. Les habitants du Tian Xia racontent que c'est là que Tsukiyo, le Prince de la Lune, a été terrassé par son frère jaloux Fumeiyoshi. Lorsque son amante Shizuru a trouvé son corps le lendemain matin, ses larmes se sont mélangées au sang du dieu pour créer les premiers morceaux de jade. Shizuru a amené Tsukiyo à Qi Zhong, le dieu de la médecine, qui l'a ressuscité ; mais son expérience de l'au-delà l'a transformé et le dieu turbulent et insouciant est devenu sérieux et capricieux. Sa vision du monde a changé, compliquant énormément ses rapports avec les autres, mais cela lui permet également de se montrer plus compréhensif et d'épauler calmement ceux qui sont perdus, diabolisés ou incompris.

Tsukiyo a trouvé de nombreux adeptes parmi ceux que la société exclut ou punit pour leurs différences, en particulier les individus qui souffrent de maladies mentales ou de handicaps. Bien que son église soit principalement active dans le Tian Xia, les adeptes du dieu sont généralement des vagabonds par nature et on peut en rencontrer dans le monde entier. Les immigrants tianais d'Ustalav et de Varisie ont notamment développé son culte. Les membres du clergé de Tsukiyo adoptent souvent le rôle de conseillers errants et proposent leur sagesse, leurs conseils et leurs soins à ceux qui en ont besoin, ce qui leur vaut d'être accueillis dans presque toutes les communautés. Lorsqu'ils rencontrent des individus souffrant de maladies mentales ou de handicaps, l'aide des prêtres de Tsukiyo consiste généralement à apprendre aux communautés à respecter et à célébrer ces personnes. Ils ne tentent jamais de soigner ces individus, sauf si ces derniers le souhaitent.

AVATAR

Lorsqu'il lance le sort *avatar*, un adorateur de Tsukiyo gagne les pouvoirs supplémentaires suivants.

Tsukiyo Vitesse 21 m, *marche dans les airs*, ignore les terrains difficiles et très difficiles ; **Corps à corps** ♦ pique (allonge 6 m), **Dégâts** 6d10+6 perforants ; **Distance** ♦ rayon de lune (argent, non létal, portée 36 m), **Dégâts** 6d6+3 mentaux



DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

À l'écart des quartiers des temples des principales cités, des grands lieux de pèlerinage et des célébrations de masse des fêtes sacrées et des festivals religieux, d'autres sectes, cabales et églises moins importantes, autour de la mer Intérieure et au-delà, suivent des rites et des codes de conduite qui leur sont propres. Bien que nombre de fidèles rêverent principalement des divinités plus connues et consensuelles, certains évoluent sur des chemins de dévotion moins conventionnels. Ils répondent ainsi à des puissances supérieures aux formes multiples : il peut s'agir de la voix féérique si persuasive des Aînés du Premier Monde, ou bien de la puissance brute du feu, de l'air, de la terre et de l'eau qu'incarnent les seigneurs élémentaires, ou encore des parangons des plans extérieurs alignés, tels que les seigneurs empyréens, les archidiabls et les demi-dieux veilleurs. Des mortels vénèrent même des entités impénétrables et incompréhensibles venues d'au-delà de la réalité et connues sous l'appellation de dieux Extérieurs, des êtres extraordinairement puissants mais si étrangers à la condition mortelle que leurs adorateurs ont une influence comparable à ceux des demi-dieux.

Certaines créatures extraplanaires très puissantes, bien qu'elles soient rarement investies de toute la force d'un vrai dieu, sont toutefois porteuses d'une étincelle divine qui donne à leurs adorateurs la capacité d'accomplir des miracles et d'en appeler à l'assistance divine en cas de besoin. Ces écarts de puissance ne signifient pas grand-chose pour la plupart des habitants de la mer Intérieure, car les seuls capables de dominer voire de tuer ces êtres sont eux-mêmes,

très largement, des dieux ou du moins des personnages mythiques ou légendaires. Ces êtres sont désignés collectivement sous le nom de « demi-dieux ». Certains sont les enfants de véritables dieux, d'autres des mortels ayant acquis une étincelle divine qui les rend capables d'influer sur le monde à la manière d'autres divinités traditionnelles, et d'autres encore sont de puissants serviteurs divins. Le sens du terme s'est élargi au cours des âges et inclut la myriade d'êtres puissants du Grand Au-Delà qui s'intéressent à Golarion et répondent aux prières de leurs adorateurs et ce, quelles que soient leur origine ou leur vraie nature : on parle aussi bien d'entités divines ayant vraiment connu une forme d'ascension que de représentants modèles d'extérieurs déjà puissants.

Beaucoup de demi-dieux sont alliés à ou servent directement d'autres dieux, à l'exemple des archidiabls des Enfers devant fidélité à Asmodeus ; mais leur nature divine ne leur est pas conférée par les divinités qui leur sont alliées. La source de leur puissance fait l'objet d'un débat incessant entre érudits : certains ont pour théorie qu'ils détournent la puissance de dieux liés à leurs propres préoccupations, d'autres qu'ils constituent des fragments de vrais dieux voire l'incarnation de concepts, et soutiennent que leur puissance vient directement du Grand Au-Delà. Certains philosophes particulièrement fanatiques dont les études se concentrent sur les dieux Extérieurs et les Grands Anciens affirment que les demi-dieux tels que les Grands Anciens ne seraient que les ombres de puissances encore plus vastes qui existeraient en dehors du Grand Au-Delà lui-même, mais il



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

n'y a guère que les divagations de ces individus pour étayer leurs théories.

De nombreux motifs poussent les adorateurs de ces demi-dieux à cultiver leur foi en dehors des dieux principaux de la mer Intérieure. Cela peut être en raison des concepts et croyances plus étroitement définis qu'ils représentent, par rapport à ceux des dieux. Ainsi, un paladin qui se consacre à la croisade contre l'influence maléfique des diables et des démons pourrait porter le pourpre et l'or du seigneur empyréen Ragathiel, préférant sa doctrine vengeresse à la vision plus idéaliste de Iomédae de la bataille entre le bien et le mal. De même, un aristocrate particulièrement avide pourrait choisir de servir l'archidiabole Mammon parce qu'il croit plus en la capacité de l'argent de perpétuer le pouvoir qu'aux théories plus générales de pouvoir et de contrôle d'Asmodeus.

D'autres peuvent ressentir des attaches culturelles envers tel demi-dieu de par ses affinités étroites avec telle ascendance ou tel lieu ; citons le culte de Kabriri, très répandu chez les goules et les blêmes, la vénération vouée par de nombreuses fées aux Aînés en reconnaissance de leur pouvoir sur le Premier Monde, ou l'influence de Nurgal dans les déserts de Golarion, due à son pouvoir sur l'impitoyable soleil. Beaucoup de ces croyances sont transmises de génération en génération, pendant des décennies ou des siècles, même là où prévalent des cultes plus traditionnels. Certains estiment même que ces demi-dieux méconnus permettent d'accéder plus rapidement ou aisément au pouvoir, au prestige ou à la fortune que les dieux véritables, en raison

soit d'une adhésion plus entière à leurs dogmes, soit de la hiérarchie plus resserrée et potentiellement moins rigide de leurs clergés. Mais quelles que soient ses raisons, la foi de l'adorateur d'un demi-dieu n'est pas moins réelle que n'importe quelle autre foi. Les demi-dieux suscitent la même ferveur et la même foi profonde que toute autre divinité, et un sort de *colonne de feu* lancé par un adepte de Kerkamoth est aussi brûlant que celui d'un disciple de Sarenrae, bien que ces pouvoirs puissent se manifester sous des formes différentes selon les cultes.

Les pages suivantes décrivent nombre des demi-dieux dont les adorateurs parcourent la région de la mer Intérieure. Il existe bien plus de demi-dieux que ceux décrits ici, y compris certains dont les cultes sont courants dans d'autres régions de Golarion, d'autres qui, avant leur ascension, étaient des êtres planaires plus obscurs, moins puissants et très peu présents sur Golarion, et d'autres encore qui se consacrent exclusivement à d'autres plans. En outre, les effectifs des demi-dieux sont dans un perpétuel état de flux ; les luttes de pouvoir — générant alliances, trahisons et rivalités internes — et les perspectives lointaines mais réelles d'apothéose véritable entraînent des réalignements, des pertes de statut et parfois des morts dont l'écho se répercute partout dans le Grand Au-Delà.

Les entrées suivantes fournissent des détails sur ces demi-dieux et dieux Extérieurs, et les statistiques de leurs cultes sont listées dans les tableaux pages 124-133.

LES AÎNÉS

Quand les dieux abandonnèrent le Premier Monde — leur brouillon de création originel, dans la préhistoire la plus lointaine —, des êtres d'une extraordinaire puissance y apparurent pour combler ce vide. Appelés les Aînés, ils détiennent le pouvoir divin sur le Premier Monde mais partagent peu des ambitions des autres dieux. Les Aînés ne se soucient pas d'élargir le cercle de leurs adorateurs ni de professer d'idéologie particulière. La plupart se contentent d'obéir à leurs propres motivations mystérieuses et reconnaissent à peine l'existence même de leurs fidèles, ne leur accordant de pouvoirs divins que parce qu'ils en ont en surplus et que cela les amuse.

Ceux sur Golarion qui vénèrent les Aînés sont souvent assez solitaires et habitent près de brèches qui mènent à cet imprévisible Premier Monde. La plupart de ces adorateurs sont des fées ou des gnomes, mais d'autres créatures avec une affinité étroite envers les fées peuvent également adorer les Aînés, aussi capricieux et indifférents qu'ils soient. Les statistiques de leur culte se trouvent en p. 124.

COMTE RANALC

Jadis seigneur des ténèbres et du chaos de la création, le comte Ranalc fut expulsé il y a déjà fort longtemps et appelé « le Traître » par les autres Aînés, qui restent cependant muets sur quelle odieuse forfaiture il aurait commise ; pour beaucoup de ses adorateurs, c'est lui qui fut trahi. Dans sa nouvelle résidence, située dans un recoin isolé du plan de l'ombre, Ranalc se fit à son bannissement et devint le protecteur des exilés, des ombres, et de la trahison comme des trahis. Le monde de Golarion exerça longtemps une certaine fascination sur Ranalc, qui fut successivement l'ami et le rival du puissant archimage Nex. Le jour où Nex assiégea la cité d'Absalom avec des créatures de l'ombre — très certainement venues du domaine de Ranalc —, l'Aîné s'effaça de la réalité. Et bien qu'il continue à octroyer des sorts à ses dévots adorateurs, Ranalc a autrement complètement disparu. Les théories sur sa disparition abondent mais sont aussi obscures et incohérentes que l'énigmatique Aîné l'était.

IMBREX

Connu comme les Jumeaux, Imbrex est l'Aîné mystérieux des jumeaux, des statues et de ce qui s'achève. Il apparaît sous la forme de deux immenses statues de pierre, hautes de plusieurs dizaines de mètres, immobiles et silencieuses, qui se tiennent par la main et regardent dans des directions opposées. Cet Aîné communique parfois par des projections télépathiques qui déchirent l'esprit ou procurent une illumination psychique, mais il s'exprime plus fréquemment via des rêves étonnamment réalistes qui se réalisent parfois d'étrange façon dans la vie. Une cité entière nommée Anophée, peuplée de citadins blasés et d'ambitieux arrivistes et où rôdent d'oniriques créatures passées dans la réalité, s'étale aux quatre pieds d'Imbrex. Une proportion anormalement élevée des natifs d'Anophée est constituée de paires de jumeaux, qui sont également fréquents parmi les adorateurs d'Imbrex. Bien que l'apparence d'Imbrex suggère l'éternité, il est attiré par les fins dramatiques, surtout les apocalypses, et il a la prescience des désastres à venir.

MAGDH

Magdh est l'Aînée de la prescience, de la complexité et des triplés, ainsi que la plus grande devineresse du Premier Monde. Adoptant en général l'aspect d'une femme à trois visages disposés régulièrement autour de sa tête, Magdh contemple les myriades de réalités et de futurs possibles par-delà la trame du destin. De tous les Aînés, c'est elle qui sait le mieux les véritables desseins de la réalité et la façon dont une seule action ou inaction peut se réverbérer dans toute l'existence. Elle s'exprime toujours au conditionnel, par des déclarations juxtaposées si bizarres et nébuleuses qu'elles en sont presque exaspérantes, et ne communique donc jamais de manière franche les vérités prophétiques qu'elle perçoit pourtant si clairement de ses six yeux. En raison de leur connaissance partagée des lignes divergentes du temps, Shyka et Magdh peuvent échanger aisément sur de tels sujets, mais les autres aînés se méfient de Magdh, de peur qu'un commentaire imprudent ou un geste inattentif l'amènent à des prédictions apocalyptiques.

LA MÈRE VERTE

L'Aînée des plantes carnivores, de l'intrigue et de la séduction, la Mère Verte incarne l'excitation et le désir bruts qu'abrite partout la nature. Les plantes luxuriantes qui attirent leur proie et la tuent de leurs épines ou de leurs toxines relèvent d'elle, de même que les secrets murmurés et les actes de lubricité commis en pleine nature. Son apparence séduisante varie de celle d'une jolie fée — par exemple une nymphe — à des formes incorporant des appâts naturels, comme des fleurs aux douces fragrances ou des tresses gracieuses et verdoyantes. Et de même que son aspect est toujours changeant, l'humeur de la Mère Verte peut passer de la tentatrice suggestive à l'empoisonneuse insensible. Mais quelles que soient son apparence ou son attitude, la Mère Verte est parmi les plus roués des Aînés, et elle emploie plusieurs agents loyaux qui la tiennent bien informée de ce qui se passe dans le Premier Monde et ailleurs. Cette information alimente les intrigues qu'elle ourdit parmi les Aînés, et tous estiment qu'il est plus sage de rester dans ses petits papiers, faute de quoi leurs secrets pourraient bien être transmis à leurs ennemis dans un murmure lascif...

NG

Les rumeurs prétendent qu'un seul regard posé sur le visage encapuchonné de Ng vous mettra face soit à la vérité, soit au néant lui-même. Mais l'Aîné des changements de saison, des secrets et des errants ne dévoile jamais sa figure. C'est un personnage strict et sévère drapé dans des robes argentées qui virevoltent autour de ses jambes alors qu'il arpente de lointains chemins solitaires. Ng n'est pas un errant insouciant ; il est le protecteur de ceux qui voyagent au loin dans un but précis et les défend parfois contre les bandits et les intempéries traîtresses ou leur évite de s'égarer. Ng cache de nombreux secrets, même à ses adorateurs, et nul ne sait ce que peuvent présager ses propres voyages apparemment sans but. Il règne sur les transitions entre les saisons, bien plus nombreuses que les quatre saisons familières de Golarion :

ses attributions incluent par exemple la saison de la Lumière carnivore ou celle de la Délivrescence solennelle.

LE PRINCE PERDU

L'Aîné de la solitude, de la tristesse et des choses oubliées, le Prince Perdu passe le plus clair de son temps à broyer du noir dans la salle du trône de sa tour croulante. On sait qu'il n'est pas natif du Premier Monde, mais ses origines précises font l'objet de débats animés. Le Seigneur mélancolique ne parle jamais de son pays, et s'exprime d'ailleurs très peu de façon générale : il est sujet à des accès de dépression assez puissants pour faire ternir les couleurs de son environnement et forcer sa cour à un silence respectueux. Il a l'apparence d'un humain pâle et émacié, vêtu de beaux habits noirs, avec des runes écarlates sur son front et le dos de ses mains. Il s'efforce de rester neutre vis-à-vis des machinations des autres Aînés, ce qui leur rend ses avis et faveurs d'autant plus précieux.

RAGADAHN

Aussi vaniteux que bestial, Ragadahn le Seigneur des Eaux est l'Aîné des océans, des linnorms et des spirales sinieuses. Dans les mers du Premier Monde, il adopte l'apparence d'un immense dragon serpentin, mais il voyage énormément et peut prendre si besoin d'autres formes, aussi bien pour ses conquêtes guerrières que pour ses aventures amoureuses. Il est généralement admis qu'il est le géniteur de tous les linnorms, et lui-même se dit l'ancêtre de tous les dragons. Les vrais dragons contestent farouchement cette allégation, mais s'abstiennent sagement de le faire en sa majestueuse présence. Se montrer insuffisamment respectueux envers l'arrogant Ragadahn suffit à provoquer son ire légendaire, et aucun suppliant n'a jamais été trop flagorneur à son goût. Pourtant, aussi tempétueux soit-il, il n'est pas dénué de sagesse et détient beaucoup de connaissances qui sans lui seraient perdues ou oubliées.

LE ROI LANTERNE

Bien que le Roi Lanterne se présente en général sous l'apparence d'une sphère de lumière flottant en l'air et couronnée de runes délicates, cet Aîné du rire, de l'espièglerie et de la transformation a connu un nombre étourdissant d'aspects différents. Il adopte d'autres formes pour jouer ses mauvais tours, et même les autres Aînés n'échappent pas à ses mystifications. Même s'il assure que ses farces n'ont pour but que d'inciter à la légèreté et de remettre à leur juste place les snobs arrogants, le chaos qu'il sème au nom de l'humour bon enfant est, pour ses cibles, au mieux gênant et au pire parfois mortel. Le Roi Lanterne parcourt le Premier Monde plus fréquemment que les autres Aînés et il peut arriver de le croiser dans des marchés bondés comme dans des passages déserts. Il est souvent accompagné par le Marché des sorcières, une caravane nomade d'amuseurs et de marchands qui lui tient lieu de cour.

SHYKA

Aîné de l'entropie, de la réincarnation et de la temporalité, Shyka la Multitude n'est pas une entité unique, mais un ensemble multiple d'êtres qui voyagent dans les deux sens du temps. Chacun de ces êtres a détenu à tour de rôle le titre de Shyka, reprenant les responsabilités et le savoir qui allaient avec, à la mort (ou à la disparition) de son prédécesseur. Shyka visite tant d'époques qui se recoupent que d'autres créatures ont l'impression d'y rencontrer à chaque fois un Shyka aléatoire. Cet Aîné connaît aussi bien la naissance que la mort du multivers, ayant vécu les deux événements. Bien que Shyka affirme se contenter d'observer le continuum du temps, ce n'est un secret pour presque personne qu'il lui arrive d'y apporter de légers changements, en phase avec ses objectifs — ou que Shyka exige de ses adorateurs, par des incitations abstruses, qu'ils fassent de même.



RAGADAHN

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

ARCHIDIABLES ET REINES DE LA NUIT

Les huit archidiabes sont les souverains des huit premiers niveaux des enfers, tandis qu'Asmodeus lui-même règne sur Nessus, le neuvième niveau. Les reines de la nuit, en revanche, sont traditionnellement tenues à l'écart des patriarchies hiérarchiques que sont les Enfers. En réaction, elles ont consacré un temps infini à mettre sur pied des réseaux et structures de pouvoir transcendant tous les niveaux des Enfers. Au bout du compte, tous servent les Enfers et le Prince des Ténèbres, et même si leurs machinations servent leur propres objectifs, elles participent aussi à faire croître la puissance des royaumes infernaux dans leur ensemble.



MAMMON

ARCHIDIABLES

Chaque archidiabe exerce un pouvoir incontesté sur l'un des huit premiers royaumes infernaux. Les statistiques pour leur culte se trouvent p. 124.

BAALZÉBUL

Baalzéboul était l'un des premiers anges du Paradis, un lieutenant glorieux qui a suivi Asmodeus dans son exode aux Enfers. Dans ce nouveau royaume, il prit la tête des armées infernales et forma plusieurs autres archidiabes comme généraux. Quand Asmodeus répartit les neuf royaumes des Enfers entre lui et les huit archidiabes, Baalzéboul contesta cette décision, car il pensait avoir mérité sa place aux côtés du dieu. Asmodeus réagit en le dépouillant de son apparence radieuse, le changeant en un être composé d'une nuée de mouches.

Désormais connu sous le titre de Seigneur des Mouches, Baalzéboul règne sur Cocyte, le septième niveau gelé des Enfers, et attire des adorateurs à l'ambition dévorante ou mus par une soif ardente de triomphe.

BARBATOS

Barbatos est le plus jeune des archidiabes et n'est en réalité pas du tout un diable. Sa véritable nature demeure inconnue et toujours cachée, mais quand il se présenta aux portes des Enfers, porteur des âmes des mortels de tout un monde qu'il offrit au Prince des ténèbres pour en faire la première légion de barbatus, celui-ci jugea opportun de lui fier la première strate des Enfers, l'Averne. En tant que portier des Enfers, Barbatos supervise les espaces entre les mondes, et ses adorateurs sont ceux qui s'aventurent dans de tels espaces interstitiels sans s'embarrasser de préoccupations éthiques.

BÉLIAL

Le souverain de la quatrième strate des Enfers, Phlégéthon, est Béliel. Le Baiser Blême fut créé par Asmodeus pour être un objet d'adoration, d'apparence parfaite et de beauté sans tache aux yeux de toute créature. En conséquence, l'apparence de Béliel est virtuellement malléable à l'infini, et il en change presque constamment. Elle est souvent aussi dualiste que sa personnalité : son corps est pour moitié magnifique, pour moitié grotesque, de même qu'il se délecte autant du plaisir que de la douleur. Béliel est une créature de désirs charnels, comme ses adorateurs, qui éprouvent un besoin maladif de plaisirs de la chair, mais le cachent derrière un masque de respectabilité.

DISPATER

La deuxième strate des Enfers est la cité Infernale, Dis, dont le souverain est l'archidiabe Dispater. Le Seigneur de Fer est l'architecte de l'ordre parfait des Enfers, qu'il voit comme un modèle pour le reste du multivers, et est responsable de la stupéfiante et ténébreuse perfection de Dis elle-même. Il se tient à l'écart des manigances et machinations des autres archidiabes et du plan

matériel, et préfère agir d'une façon calme et délibérée, empreinte d'une arrogance brutale et sans pitié. Il est le plus courtois des archidiabls, ce qui attire à lui nombre d'adorateurs parmi ceux qui souhaitent voir la sombre majesté des Enfers se répandre sur l'univers.

GÉRYON

Jadis le plus puissant des asuras ranas, Géryon trahit des centaines des premiers habitants asuras des Enfers pour aider Asmodeus à s'emparer du plan, ce qui lui valut le titre de Source des Mensonges. Son royaume de Stygie, la cinquième strate des Enfers, se rapproche le plus de la nature de ce qu'étaient les Enfers avant qu'Asmodeus ne les transforme et contient les ruines submergées d'innombrables cités et bibliothèques, d'autant d'avant la guerre contre le Paradis. L'archidiabls accumule les connaissances et les secrets – surtout ceux qui ont été interdits – tout en propageant mensonges et hérésies pour égarer les ignorants, imité en cela par ses adorateurs.

MAMMON

Mammon, l'Accapareur, surveille les immenses trésors des Enfers conservés dans les caveaux d'Èrèbe, la troisième strate des Enfers. Son corps angélique ayant été détruit, il n'a pas de forme propre et se diffuse dans les biens dont il est le gardien, adoptant des apparences composites formées de ces richesses et déployant ses sens via chacune de ses innombrables pièces : il connaît à la perfection la valeur de chaque trésor ainsi que les sommes exactes reposant dans les caveaux des Enfers. Ses adorateurs sont les plus cupides des riches comme des pauvres ; il fait souvent tomber de tels mortels sur des « deniers porte-bonheur », à travers lesquels il les encourage par ses murmures à s'adonner toujours plus à leurs vices, pour en fin de compte s'approprier leur âme.

MÉPHISTOPHÉLÈS

L'archidiabls Méphistophélès a été créé à partir des cendres et du feu des Enfers eux-mêmes pour être le représentant des volontés du plan. Le souverain de Caina, la huitième strate des Enfers, est un fourbe intrigant doublé d'un politicien brillant, qui laisse fuser des insultes aussi cuisantes qu'enrobées de mielleuses paroles. Il est un maître des règles, de la loi et des mots, et le créateur des célèbres accords connus sous le nom de « contrats infernaux », ciselés tout exprès pour amener les âmes mortelles à leur damnation par leurs propres ambitions. Il voit les mortels comme de simples sources de puissance pour les royaumes infernaux, mais a toutefois des adorateurs qui partagent son amour du pouvoir de la loi et de ses lacunes.

MOLOCH

Moloch, le généralissime des armées des Enfers, incarne leur discipline infernale et leur incomparable pouvoir de destruction. Dans son royaume de Malebolge, la sixième strate des Enfers, le Taureau Cendré forme d'innombrables légions de diables pour se préparer à une guerre sans fin. Il inculque et exige l'obéissance absolue, et l'insubordination ou les faux pas même les plus insignifiants sont immédiatement et féroce punis. Malgré sa nature cruelle, Moloch est, de tous les archidiabls, le plus largement vénéré parmi les mortels, car le plus susceptible de répondre à leurs prières, même les plus prosaïques. En échange, il ne demande que leur âme, qui ira rejoindre les rangs de ses immenses armées – un prix que beaucoup sont prêts à payer.

LES REINES DE LA NUIT

Les reines de la nuit ont conquis leur propre part de pouvoir aux Enfers. Les statistiques de leur culte se trouvent en p. 130.

ARDAD LILI

À l'aube de l'existence des mortels, avant même qu'Asmodeus ne conquière les Enfers, Ardad Lili manipulait déjà ceux d'entre eux qui étaient portés sur l'amour ou la lubricité pour qu'ils lui jurent fidélité, et accumulait de la puissance grâce à leurs âmes. Elle s'enfuit du royaume du Nirvana pendant l'Exode et s'installa en Averne, continuant à rassembler une armée d'âmes damnées et de diables femelles partageant son ambition. La Muse-serpent n'a jamais oublié la censure et les cruelles insultes que lui lançaient les autres natifs du Nirvana. Elle cherche à s'emparer du pouvoir non pas sur une strate des Enfers, mais sur un royaume du Paradis. Elle est un être de passions et attire à elle des adorateurs également passionnés.

DOLORAS

Peut-être la plus cruelle des divinités des Enfers, l'Ange sadique partage certaines caractéristiques des velstracs qui y résidaient jadis – dont un besoin pressant d'infliger de la douleur physique à des créatures vivantes. Elle ne les fait pas souffrir par colère ni par goût de la vengeance ; c'est un art qu'elle pratique avec un détachement inégalé et sans émotion. Ses adorateurs sont les sadiques, les tortionnaires qui savourent leur atroce travail, et ceux parmi les diabolistes qui préfèrent convoquer des velstracs que des diables. Bien qu'elle porte le titre de reine de la nuit et que sa puissance soit l'égale de celle des autres, Notre Dame de douleur se contente de son statut et n'a pas d'autre ambition que de perpétuer son droit à torturer sans cesse.

EISETH

La Valkyrie des Enfers règne sur un domaine qui fait partie du royaume de Dispater et commande comme elle l'entend à ses légions d'érynyes et de diables bourreaux. Eiseth agit en dehors de l'autorité de Dispater et a scellé de solides alliances avec d'autres résidents des Enfers ou d'ailleurs. Elle ignore depuis longtemps les limites que d'autres lui imposaient. La plus éminente des reines de la nuit, elle incarne la bataille, la vengeance et la furie ; ses ambitions s'élèvent aussi haut que les tours de son nid d'aigle du Cri de la veuve, où, à partir des âmes de damnés, elle forge d'invincibles légions n'obéissant qu'à elle.

MAHATHALLAH

Alors que les autres reines de la nuit sont toutes des célestes déchues, Mahathallah comptait jadis parmi les veilleurs les plus puissants : une guide psychopompe au service de Pharama. Mais après qu'on lui eut permis d'entrevoir la fin de sa propre existence, Mahathallah se réfugia dans les fosses des Enfers où Asmodeus, par son soutien, lui prodigua un certain confort. Désormais appelée la Douairière des Illusions, elle traite des questions de la mort, de la destinée et de la vanité, déchirant les voiles des mensonges qui dissimulent les faits profonds de l'existence. Elle apprend à ses adorateurs à rechercher les vérités derrière chaque mensonge et fomente en leur cœur l'arrogance et l'insensibilité. Elle sert aussi de conseillère froide et réfléchie pour les autres reines de la nuit.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

LES CAVALIERS

À l'embouchure du Styx patientent les quatre Cavaliers de l'Apocalypse, les souverains de l'Abaddon, entourés de leur progéniture démoniaque. La haine de toute chose vivante est la raison d'être de tous les démons, qui voient l'existence comme une monstrueuse erreur. Bien que les Cavaliers soient tous nés mortels, ils sont aujourd'hui totalement dévoués à la cause de l'éradication de la réalité elle-même. Chevauchant leurs effrayantes montures, ils cherchent à déchaîner une véritable apocalypse. Leur mission ne prendra fin que quand toute vie aura été éliminée. Alors seulement pourront-ils s'abandonner au néant qui les attend.

Seuls les êtres les plus farouchement nihilistes vénèrent les Cavaliers. Croyant qu'ils seront épargnés au terme de la mission cataclysmique de leurs maîtres, ceux qui rêvent de puissance ou de revanche contre le monde entier sont attirés par les promesses fallacieuses des Cavaliers. Cela n'arrive jamais. Pour les Cavaliers, ces adorateurs sont de simples outils à usage unique qui serviront jusqu'à être dévorés à leur tour. Les statistiques de leur culte se trouvent en p. 126.

APOLLYON

Le Prince des Fléaux s'est emparé du pouvoir en éliminant consciencieusement tous ses rivaux potentiels après la disparition du précédent Cavalier de la Pestilence. Apollyon dirige sa vaste armée de leukodémons pour répandre le néant comme un virus. Il méprise la violence triviale et est trop impatient pour attendre que des machinations à long terme portent leurs fruits. Il préfère frapper villes et royaumes d'épidémies de néant, les décimant en quelques jours à la vitesse de l'éclair. Ses plus grandes créations sont des maladies qui corrompent l'âme elle-même et garantissent que Pharsasma enverra leurs victimes en Abaddon après leur mort.

Apollyon est un géant d'allure massive et cabossée avec la tête d'un bélien en décomposition et revêtu de bandes de cuir noir. Sa cape est faite de la peau des anges qui ont tenté de secourir les âmes dont il s'était emparé – après les avoir écorchés vifs, il a gardé sur sa cape leurs visages figés dans une éternelle agonie. Le décès de ses victimes remplit Apollyon non pas de la satisfaction du travail bien fait, mais de pure jubilation malsaine. Il envoie ses porteurs de pestilences partout dans le plan matériel en sachant que même s'ils sont rapidement vaincus, les maladies qu'ils propagent tueront bien plus largement qu'eux-mêmes. Les plaintes et gémissements des souffrants sont autant de prières lui conférant la puissance nécessaire pour lancer sa prochaine maladie sur les vivants.

Apollyon passe le plus clair de son temps sur son Trône des Mouches, dans un palais grotesque construit à partir du cadavre d'un être ancien, bien avant son existence de mortel. Il est obsédé par l'accumulation de puissance, en prévision de la réapparition de son prédécesseur à la mystérieuse destinée – une peur qui le ronge et qu'il a toujours tue. Il travaille sans cesse pour étendre son influence et faire évoluer ses maladies afin de frapper ceux qui se croyaient immunisés. Pour Apollyon, le seul remède à l'existence est sa fin.

CHARON

Le Premier Cavalier, aîné des quatre et Passeur du Styx, est un personnage rusé et patient. Il apprécie les plans à long terme et fait généreusement profiter les autres de son pouvoir, comptant bien en récolter les fruits des décennies voire des siècles après. En tant que Cavalier de la Mort, Charon s'occupe des morts misérables et vaines, et attire jusqu'en Abaddon et au néant ceux dont la vie était dépourvue de foi, de pitié ou de sens et qui meurent emplies de désespoir et de nihilisme.

Charon est le dernier survivant des Cavaliers originels qui renversèrent jadis le Premier Démon dans un accès de jalousie dédaigneuse. Il conserve et garde pour lui la connaissance des premiers jours de l'existence et de la véritable histoire de l'Abaddon. Cela lui permet de saisir les occasions que lui offrent les mortels trop curieux et de s'emparer de plus d'âmes pour son royaume de terreur.

Charon a l'apparence d'un homme de haute taille, menaçant, vêtu d'une cape effilochée et tenant d'une main ferme un bâton au bout duquel pend une lanterne. Il est généralement admis que ce n'est qu'une façade. Son vrai visage, caché aux confins du Styx dans son palais immergé, la cour Noyée, pourrait rester inconnu. Ainsi, certains avancent la théorie que sa forme extérieure n'est qu'un avatar pour une entité beaucoup plus dérangeante qui gît sous les eaux du Styx. Quoi qu'il en soit, Charon est un être hors du temps dont les marchandages, les promesses et la faim dévorante remontent aux tout premiers jours.

Les tentatives de certains mortels de prolonger leur longévité naturelle provoquent en lui une colère froide. Sa progéniture démoniaque confisque la magie et les technologies qui retardent le vieillissement et les envoie à la cour Noyée, où elles remplissent des caveaux entiers d'artefacts d'immortalité. Charon s'acharne à garder le contrôle sur les Cavaliers plus jeunes pour garantir qu'ils présentent un front commun face aux habitants de l'Abaddon et d'ailleurs. D'avoir à gérer l'insatiable soif de sang de Szuriel, la paranoïa galopante d'Apollyon et les recherches existentielles de Trelmarixian met parfois la patience de Charon à rude épreuve, mais jamais il n'oublie qu'un jour tous trouveront le chemin de ses eaux, et il languit du moment où il pourra lui-même s'y noyer.

SZURIEL

Szuriel n'a jamais rien connu d'autre que la guerre. Elle menait la vie d'un paladin avant d'être excommuniée pour hérésie. Elle réagit en arrivant au pouvoir à force de massacres, se fit couronner impératrice, puis fit crucifier tous les membres de son ancienne église. Elle mena ensuite plusieurs guerres très brutales contre les royaumes voisins, jusqu'à ce que la dague d'un assassin trouve le chemin de son cœur. Envoyée en Abaddon, elle s'éleva rapidement dans les rangs des démons, et, percevant de la faiblesse dans le Cavalier de la Guerre, le terrassa au combat pour s'emparer de son titre.

Elle apparaît sous la forme d'un ange tragique à la belle chevelure dorée, aux ailes magnifiques et aux yeux d'obsidienne polie pleurant sans fin des larmes de sang. Sa

résidence est la Fournaise de braises, la partie de l'Abaddon qu'elle a fait sienne et où sont forgées des armes de guerre dans les flammes d'âmes incinérées. Elle commande à l'une des plus immenses armées de tous les temps, composée d'innombrables daémons prêts à la guerre. Tous craignent de sombrer dans le néant des mains de Szuriel et de ses troupes. Le Cavalier de la Guerre est toujours heureux de louer à qui les veut, sur tous les plans, ses pouvoirs, ses guerriers et ses inventions dévastatrices. Tant que la guerre fera rage, des âmes seront plongées en nombre toujours plus grand dans son inextinguible fournaise.

Peu de cultes durables se consacrent à Szuriel. Elle a hérité de sa vie mortelle une haine féroce envers tous les dieux, mais sait que les conflits religieux sont de merveilleux prétextes de guerre. Ses adorateurs sont à ses yeux parfaitement interchangeables. Elle les autorise à croire d'elle tout ce que bon leur semble, tant qu'ils lui procurent leur contingent d'âmes à la pointe de leurs épées. Elle est le symbole des victoires à la Pyrrhus, un mensonge dérisoire de récompenses angéliques promises pour l'au-delà à ceux qui ont vécu par la violence. Seul le néant attend ceux qui servent l'Ange de la Désolation.

TRELMARIXIAN

Avant son décès en tant que mortel, Trelmarixian avait déjà détruit un monde entier. Autrefois un tieffelin au sang de daémon, il vouait à tous ceux qui l'entouraient une haine inexpiable et ne connaissait jamais la paix. Au cours d'une éclipse, il accomplit un rituel si puissant que toutes les créatures vivantes de son monde se momifièrent, ce qui combla enfin son cœur. Mourant de faim mais exultant de son triomphe, Trelmarixian entendit une voix l'appeler. Sur un ton moqueur, elle prétendait que ce qu'il avait commis n'était rien à côté de ce qui l'attendait. Le dernier souvenir de mortel de Trelmarixian est d'avoir contemplé une éclipse.

Lytheria, le Cavalier de la Famine d'origine, impressionnée par les hauts faits de Trelmarixian, le prit comme apprenti, commettant l'erreur fatale de sous-estimer ses ambitions. Après que Trelmarixian eut appris tout ce qu'il pouvait de sa maîtresse, il la dévora et reprit son titre.

Trelmarixian a l'apparence d'un homme maladif doté de trois têtes de chacals aux mâchoires qui claquent et dont la chair putride et membraneuse suinte et se détache de son corps en permanence. En tant que Cavalier de la Famine, Trelmarixian amène lentement au néant, observant les mortels se flétrir et leurs corps se tourner contre eux. Il répand le cancer par son contact, poussant les cellules à la rébellion, et son souffle déclenche crises d'urticaire et d'asthme autour de lui. Avec Szuriel, il fait en sorte que les soldats ne retournent jamais dans leurs foyers pour cultiver leurs champs, afin que les moissons pourrissent sur pied. Il coopère avec Apollyon pour répandre des maladies au sein du bétail, vidant les étals des bouchers. En revanche, Trelmarixian n'accorde que peu de confiance à Charon, persuadé que le plus vieux des Cavaliers cache des secrets.

Ses ambitions n'ont pas été assouvies par son accession au titre convoité de Cavalier de l'Apocalypse. Il greffe un fragment de lui-même à l'intérieur de chacun de ses serviteurs

daémoniques, pour les contrôler. En conséquence, son esprit est constamment noyé sous le déluge des voix de ses serviteurs, qu'il ne peut étouffer qu'avec un intense effort de concentration. Mais il y a une voix, une seule, qui ne se tait jamais : celle qui lui a parlé avant sa mort. Cette voix continue à le hanter, lui promettant un avenir fait de dévastation.



SZURIEL

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

MI-DIEUX
AUTRES
UNITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

ÉVALUATIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

DEMI-DIEUX VEILLEURS

Alors que les félon exploitent les instincts les plus ignobles des mortels et que les célestes encouragent leurs meilleurs côtés, les vieillards ne s'occupent pas de moralité, mais de méthodes : loi rigide des éons et des inévitables, neutralité pragmatique des psychopompes ou chaos imprévisible des protéens. Plutôt que de se plonger dans des questions philosophiques, ils adoptent une approche plus cosmique, et s'affrontent au sujet de lois universelles, des plans et de la réalité elle-même.

Les mortels adorent les demi-dieux vieillards de la même façon qu'ils adorent des seigneurs empyréens ou des demi-dieux félon. Certains, appartenant souvent aux cercles gouvernementaux ou universitaires, sont ainsi attirés par l'énigmatique Monade ou par les inévitables primordiaux, en raison de leur désir de contrôle ou de croyance en un univers ordonné. Des artistes ou des bons vivants, friands de la créativité et de la liberté offertes par les parangons du chaos, vénèrent les seigneurs protéens. Bien que beaucoup de gens soient persuadés que les adorateurs des psychopompes ont des tendances morbides, c'est en fait rarement le cas. Le culte des psychopompes est également pratiqué parmi ceux qui apportent la vie au monde, comme les sages-femmes ou les fermiers, ou ceux qui préfèrent des philosophies pratiques à l'idéalisme.

Cette section introduit certains des demi-dieux vieillards les plus connus. Les statistiques de leur culte se trouvent en p. 126.

BARZAHK

Adoptant l'apparence d'un énorme oiseau migrateur (en général un corvidé, mais aussi parfois un passereau) vêtu de robes et portant une pierre tombale ornée d'une serrure ainsi qu'une clé en os géante, Barzakh, alias le Passage, est le guide psychopompe chargé de la maintenance des Routes mortes, ces passages secrets reliant les plans au monde mortel. Le Passage est adoré parmi les mortels comme protecteur des boussoles, des voyageurs et des veillées. Il a la charge du transport des âmes de ceux qui sont morts loin de chez eux, afin de garantir qu'elles atteignent leur bonne destination. Malheureusement, le Passage est souvent par monts et par vaux, et donc n'accomplit que rarement son devoir. En conséquence, ses adorateurs mortels ou psychopompes doivent prendre eux-mêmes en charge les âmes perdues, au sens propre comme au figuré. Comme leur divinité protectrice, les fidèles de Barzakh sont souvent migrants et aident ceux qu'ils croisent sur leur chemin.

KERKAMOTH

Connu également comme le Vide en Attente, l'invisible Kerkamoth est l'inévitable primordial du vide, de l'entropie et du calme. Beaucoup de gens considèrent la décomposition et l'entropie comme des manifestations du chaos, mais les fidèles de Kerkamoth comprennent que dans un univers ordonné, la fin d'un cycle n'est que le début d'un nouveau cycle. Ces adorateurs suivent ces transitions et s'occupent d'éliminer de manière adéquate les choses qui n'ont plus d'utilité, que ce soit en vidant un placard trop encombré ou en démolissant un vieux bâtiment. Pourtant, Kerkamoth s'oppose à ceux qui détruisent gratuitement, sans but plus noble, ce qui met fréquemment cette divinité en conflit avec des démons, des démons ou des protéens. Bien que ses adorateurs préfèrent les endroits calmes et silencieux pour communier avec leur protecteur, ils admettent que même ces lieux ne dureront pas éternellement et seront un jour remplis de créations nouvelles.

MÈRE VAUTOUR

Bien qu'elle adopte le plus souvent l'aspect d'une jeune femme aveugle, sous sa forme naturelle, la Mangeuse de Chair est une créature énorme et boursoufflée dotée de quatre ailes et de deux longs cous surmontés de têtes masquées aux gueules béantes. Mère Vautour reflète la nature duale du processus de décomposition. Elle est tout à la fois une tueuse brutale



MÈRE VAUTOUR

qui détrempe le sol du sang de ses festins, représentant la mort liée à la décomposition, et une mère attentionnée, symbolisant la vie nouvelle prenant racine dans le sol fertilisé par la destruction. Les adorateurs mortels de Mère Vautour vivent souvent dans les déserts ou les marais, et la vénèrent en tant que protectrice de la consommation, du renouveau et de la transformation. Le dernier de ces rôles l'amène à juger les âmes qui cherchaient la rédemption au cours de leur vie, en décidant si leur expiation fut suffisante pour leur épargner un au-delà non désiré.

LA MONADE

Tous les éons proviennent de, sont guidés par, sont liés et retournent à la Monade. La Condition de Tout n'est pas une divinité au sens traditionnel. Elle existe aussi bien en dedans qu'en dehors du multivers et influe sur la totalité de l'existence. La Monade se contente d'habitude de laisser le multivers suivre son cours, mais déploie ses éons si les événements dévient de leur tracé ineffable. Les érudits mortels identifient souvent la Monade à la divinité de la création, de l'infini et de la vérité. En dépit de cela, rares sont ceux qui la vénèrent, et elle n'accorde que très peu d'attention à ses pétitionnaires mortels. Les érudits préfèrent étudier et suivre les agissements des éons, s'efforçant ainsi de discerner l'objectif ultime de la Monade ou de découvrir des vérités universelles dont ils pourraient se servir. Très peu de mortels sont capables de maîtriser l'ascétisme nécessaire pour communier avec la Monade et bénéficier de savoirs cachés et de pouvoirs similaires à ceux des autres incantateurs divins.

NARRISEMINEK

Appelé le Sans-couronne et le Faiseur de Rois, Narriseminek prend souvent l'apparence d'un protéen avec une cicatrice autour du crâne, comme s'il avait dû porter une couronne ardente. Cet aspect s'inspire de sa forme véritable, rarement perçue : un protéen doré et iridescent aux orbites vides, mais entouré d'un halo d'yeux brûlants. Le seigneur protéen de l'élévation divine, des révélations et des ké'ktars a peu d'interactions avec des non-protéens, mais il offre à ses adorateurs protéens des transformations exaltées et des révélations susceptibles de changer leur rapport au monde. Les fidèles de Narriseminek, mortels comme protéens, se consacrent à la divination et à l'usage de la magie afin de transformer leur corps – une faveur qu'ils accordent aussi à toute créature qui le leur demande. Leurs révélations peuvent leur apparaître comme des motifs émergeant d'événements aléatoires par ailleurs ; les fidèles de Narriseminek rejettent l'astrologie et toute autre forme de divination basée sur des cycles prévisibles.

OTOLMENS

Inévitable primordiale de la machinerie, des mathématiques et de la physique, Otolmens l'Universelle a la charge de garder les galaxies, les étoiles, les planètes et les autres corps célestes sur leurs orbites respectives. De son observatoire dans la cité-plan d'Axis, Otolmens et sa myriade d'assistants axiomatics traquent les mouvements de ces objets dans le plan matériel. Quand une anomalie est détectée, Otolmens dépêche des inévitables pour la corriger. Être mécanique doté de têtes et de membres multiples, elle a la réputation de tourner sur elle-même comme un planétaire quand elle est en pleine activité. Sa précision mathématique est révérée par les ingénieurs

et les scientifiques, qui forment le noyau de son culte. La plupart la prie dans l'espoir de recevoir l'inspiration divine ou pour écarter les erreurs de calcul, mais elle peut aussi appeler à elle des adorateurs plus puissants pour combattre les menaces envers la planète qu'ils habitent.

SALOC

Le guide psychopompe Saloc règne sur la métropole planaire de la Lisière de la Tour dans le Cimetière. C'est un humanoïde au visage entièrement dépourvu de traits, mais avec des bois de cerf et deux anneaux dorés bordés d'yeux tournoyant en permanence autour de son corps. Le Gardien des Immortels, avocat de la défense à la cour de Pharama, affirme que les intentions d'une personne devraient peser autant que les conséquences de ses actions quand il s'agit de décider de la vie de l'âme après la mort. Saloc est même connu pour avoir ressuscité des âmes condamnées afin de leur donner une seconde chance. Les mortels le vénèrent en tant que protecteur du bronze, de l'éducation et de l'action consciencieuse. Ses adorateurs sont des gens qui cherchent à s'améliorer ou à améliorer autrui, dont les étudiants et les enseignants. Certains cherchent à se libérer des prisons terrestres, tandis que d'autres espèrent changer de conduite pour échapper à la punition dans l'au-delà.

VALMALLOS

Le Rite Répliquant est l'inévitable primordial des cérémonies, de la magie et de la préparation. Valmallos a l'aspect d'un géant mécanique dont la poitrine ouverte dévoile un cœur rayonnant ; il est entouré de parchemins déroulés ondulant comme des serpents. Il comprend toutes les lois de la magie et déploie ses agents contre ceux qui disposent de pouvoirs magiques, mais sans les avoir mérités ni avoir la discipline nécessaire pour les contrôler. Nombreux sont les érudits de la magie estimant que Valmallos est au moins en partie responsable de la complexité des composants matériels, somatiques et verbaux nécessaires à l'exercice de la magie. Ses adorateurs sont des incantateurs qui recherchent la perfection dans l'accomplissement de la magie et dans ses effets. Bien qu'ils acceptent d'enseigner à autrui leur magie, ils dissimulent leurs techniques sous de multiples rituels pour éliminer ceux qui n'auraient pas la patience de l'exercer correctement.

YDAJISK

Seigneur protéen de l'évolution du langage, des mots perdus et de l'argot, Ydajisk s'incarne sous une forme protéenne dotée de six bras et d'une tête de cobra ; elle est enveloppée d'un nuage de sons à la dérive, de symboles et de formes, et d'une multitude d'autres expériences sensorielles qui apparaissent et disparaissent à l'infini. Un examen plus poussé révèle que son corps est formé de lignes entrelacées d'écriture poétique protéenne. Ydajisk est aussi appelée la Mère des Langues, même si, à l'égal de tous les protéens, elle peut modifier son genre à volonté. Ses adorateurs comprennent des errants qui explorent d'anciennes ruines pour ressusciter des langues mortes, font la chronique de celles qui sont sur le déclin et de leurs cultures, et découvrent ou inventent des mots nouveaux. Tout le savoir acquis par les agents de la Mère des Langues va à la Bibliothèque des mots volés, le royaume d'Ydajisk, où il est soit transcrit dans des livres, soit entreposé dans des récipients magiques, où il côtoie des tomes et parchemins considérés comme perdus depuis longtemps par les érudits mortels.

**DIEUX
ET
MAGIE**

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX



DIEUX EXTÉRIEURS & GRANDS ANCIENS

Les dieux Extérieurs, comme les Grands Anciens avec lesquels ils sont souvent confondus, sont d'antiques êtres cosmiques impénétrables. Les Grands Anciens sont des monstruosité titaniques emprisonnées depuis des temps immémoriaux au fond des mers, dans les profondeurs du monde ou sur d'autres planètes ; les dieux Extérieurs sont encore plus incompréhensibles. Ces entités insondables rôdent au sein de la Sombre Tapisserie, le vaste vide interstellaire dans le plan matériel. Comparées à elles, les autres divinités sont aussi dérisoires que ne le sont les mortels ordinaires comparés aux dieux.

Vouer un culte à ces dieux, c'est accepter cette vérité crue : l'univers n'a pas de sens. Vertus, divinités et hauts faits – tout ce que les civilisations mortelles chérissent – ne sont qu'inventions des mortels, qu'ils ont conçues pour se cacher leur propre insignifiance. L'Histoire est un mensonge rassurant que les mortels propagent parce qu'ils ont peur du noir. L'univers est démesurément vaste, au-delà de la compréhension, et se moque de la vie. En dernier ressort, toute créature est seule et mourra dans l'indifférence et l'absence d'amour. Et puisque la vie n'a ni sens ni but, l'hédonisme et le nihilisme sont les seules attitudes rationnelles. Les statistiques pour les cultes des dieux Extérieurs et des Grands Anciens se trouvent en p. 128.

AZATHOTH

Azathoth, le Sultan des daémons, est le Chaos Primordial : une masse bouillonnante de puissance destructrice et transformatrice de la taille d'un soleil, tapie dans les ténèbres interstellaires au centre de la galaxie. Là, caché à la vue des mortels par un voile de couleurs tournoyantes, il s'entoure d'une cour composée d'autres dieux Extérieurs qui dansent et s'ébattent inlassablement dans un concert d'atroces sons de flûtes comblant le néant. Azathoth ne prête aucune attention, voire est totalement inconscient de l'existence des rares qui le révèrent et l'adorent. Mais c'est précisément sa nature aveugle et indifférente qui fait d'Azathoth l'incarnation parfaite d'un univers aveugle et indifférent. Cependant, le nom d'Azathoth, s'il est invoqué de la bonne manière, exerce un pouvoir considérable sur les dieux Extérieurs. Parfois, des clercs mortels le convoquent également, et bien que ces convocations n'attirent qu'une portion infime de sa puissance, qui se manifeste sous une forme différente de celle du Chaos Primordial, elles mènent quand même à des destructions colossales.

Dans ses ébranlements cosmiques, Azathoth rejette de temps à autre des semences qui traversent le cosmos telles de maléfiques comètes ou météorites avant de s'écraser sur des planètes, où elles entrent en gestation puis se multiplient, causant ruine et cataclysmes sur ce monde. Azathoth est également lié à d'étranges oiseaux reptiliens appelés les shantaks ; quand un mortel a l'idée saugrenue de prendre une telle créature pour monture sans avoir la force de volonté nécessaire pour la contrôler, le shantak s'envole dans les profondeurs de l'espace par des moyens incompréhensibles et amène son

passager impuissant à la cour d'Azathoth, où il pourra jeter un dernier regard sur l'effroyable vérité de l'univers.

HASTUR

Hastur est un Grand Ancien qui, alors qu'il est confiné dans la cité de Carcosa sur une planète en orbite autour d'une étoile lointaine, a néanmoins entamé une transformation en véritable dieu Extérieur. Il prépare cette prouesse via son avatar, le Roi en Jaune, lequel peut se manifester en tout point de l'univers d'où la lumière du soleil de Carcosa est visible. Le Roi en Jaune a l'apparence d'un humanoïde drapé dans des vêtements jaunes, mais il n'y a rien de solide à l'intérieur de ces habits, rien qu'une présence informe et horrifiante. Hastur lui-même est également appelé Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, ou plus simplement l'Innommable.

L'hédonisme et le nihilisme sont au cœur du culte d'Hastur, et il est populaire auprès des artistes ou nobles débauchés qui n'ont d'autre objectif dans la vie que de satisfaire des goûts de plus en plus étranges, voire grotesques. Les cultes rendus à Hastur ont en commun le Signe jaune, un motif en forme de triskèle qui permet à Hastur d'observer et de posséder ceux qui le contemplent. La présence d'un Signe jaune parmi les graffitis sur les murs d'une ville est le signe annonciateur que l'endroit a attiré l'attention d'Hastur, et sera bientôt soumis aux attaques soit du dieu lui-même – qui cherche à agglomérer d'autres villes à Carcosa, pour obtenir la puissance nécessaire à sa transformation en dieu Extérieur –, soit de Xhamen-Dor, une divinité parasitique engendrée par Hastur dans les égouts de Carcosa.

NHIMBALOTH

Nhimbaloth, une entité informe appelée la Mort creuse, est une déesse Extérieure éminemment attachée à sa solitude, qui chasse le long des rives de la Rivière des âmes. Ses proies sont elles-mêmes des chasseurs d'âmes qui descendent la rivière, mais elle dévore âmes et chasseurs indifféremment, les privant ainsi de toute vie après la mort ou possibilité de résurrection. Ils sont partis à jamais, réduits au néant éternel.

Il se dit que Nhimbaloth voit par l'intermédiaire de feux follets. Elle laisse derrière elle, sur le rivage, des empreintes symétriques faites de sept creux, qui sont censés être les traces de ses doigts. Des morts-vivants sans visage hantent les endroits par où elle est passée, où faune et flore deviennent très hostiles aux vivants. Elle est particulièrement influente dans les Tourbières bouillonnantes de la Varisie méridionale, où des oracles feux follets minent la résolution et la raison de leurs victimes, qui errent alors à travers les marais maudits, prisonnières de leur hébétude.

NYARLATHOTEP

Nyarlathotep est un être aux mille aspects, dont chacun a un nom, comme le pharaon Noir ou Celui qui hante les ténèbres. Ayant parcouru le monde sous la forme d'un mortel, Nyarlathotep est le seul des dieux Extérieurs à pouvoir donner l'impression d'être compréhensible – mais ce n'est

qu'une façade. Le Chaos Rampant – un autre de ses surnoms – semble plus ou moins humain, non pas parce qu'il partage les préoccupations ou s'inquiète pour ses fidèles mortels, mais parce qu'une apparence mortelle facilite son travail, qui est d'étendre l'influence des dieux Extérieurs.

Dans son rôle de héraut, de messager et d'agent provocateur pour les dieux Extérieurs, Nyarlathotep est, de ceux-ci, le plus susceptible d'interagir directement avec les mortels. Il répond aux prières, enseigne la magie mauvaise et s'incruste dans l'histoire, le tout afin d'inciter les mortels à la cruauté, de faciliter la libération des Grands Anciens et de convertir des sociétés entières au culte des dieux Extérieurs. Il joua un rôle important dans la chute de l'Ancien Osirion et d'aucuns croient qu'il fut à l'origine du départ des Armées d'exploration, une folie de gloire qui causa la ruine de l'empire taladorien. D'innombrables récits circulent sur les contacts entre Nyarlathotep et des cultistes mortels ou des magiciens qui osèrent faire appel à lui. Ils se retrouvent le plus souvent possédés, et cela se termine toujours par leur corruption grotesque et leur mort. Nyarlathotep fréquente aussi souvent la cour d'Azathoth, et foment ses complots sous couvert de la volonté du Chaos Primordial.

XHAMEN-DOR

Xhamen-Dor, le Cancer Vivant, est né dans les égouts circulant sous Carcosa, la cité étrange où réside Hastur. D'une façon ou d'une autre, ce Grand Ancien fut transporté sur Golarion par une comète qui s'écrasa au fond d'un lac, pendant les cataclysmes de la Chute. Il se manifesta physiquement sous l'aspect d'une masse remuante d'os, de poils et de champignons, vaguement serpentine.

La Tache Intime, autre nom sous lequel Xhamen-Dor est connu, n'a d'autre but dans l'existence que de conquérir des mondes en contaminant les vivants avec lui-même. Ses victimes, les ensemençés, obéissent à sa volonté et cherchent à élargir son influence jusqu'à ce que le monde dans sa totalité ne soit plus qu'une extension de son être. Puis, quand le monde n'est plus peuplé que d'ensemençés, Xhamen-Dor se sert des derniers lambeaux d'énergie de la planète pour rejoindre Carcosa, qui à son tour absorbe le monde qu'il lui apporte, et continue ainsi à croître peu à peu.

YOG-SOTHOTH

Yog-Sothoth est, avec Azathoth, l'un des plus grands des dieux Extérieurs. En apparence, il n'est censé être qu'un agrégat de sphères irisées, des bulles brillantes et mousseuses qui se multiplient et s'effondrent sur elles-mêmes en un cycle toujours répété. Il se manifeste cependant aussi sous d'autres formes, comme celle du Rôdeur sur le seuil, une masse de tentacules noirs qui se tordent, s'allongent et croissent sans cesse, ou comme un personnage humanoïde mystérieux dissimulé sous un voile scintillant.

Yog-Sothoth personnifie la totalité de l'espace et du temps ; il existe simultanément en tout temps et en tous lieux. Mais, paradoxalement, il est incapable de se manifester au sein de

l'univers mortel sans y être convoqué, un acte de magie qui entraîne presque toujours d'immenses destructions. Il est aussi appelé la Clé et la Porte. Des magiciens et des cultistes l'étudient pour tenter de maîtriser l'espace-temps. Fort heureusement, son culte est peu répandu, mais certains de ceux qui ont exploré le plus avant ses secrets le décrivent comme un personnage ambivalent plutôt que franchement malveillant, gardien de secrets cosmiques mais qui y donne accès à ceux qui osent le lui demander. Yog-Sothoth révèle la vraie nature de l'univers, mais il est impossible de l'oublier après l'avoir perçue, et les mortels sages se détournent de ses offres de savoir cosmique, préférant mener une existence plus banale.



HASTUR

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

SEIGNEURS DÉMONS

Les Failles extérieures des Abysses consistent en d'innombrables strates de mal et de dépravation, dont beaucoup sont dirigées par de puissants félons singuliers, les seigneurs démons. Ces demi-dieux se sont élevés au-dessus de leurs semblables par la force, la ruse ou une cruauté sans égale. Ils règnent sur d'innombrables démons inférieurs qui les servent, les craignent et les honnissent tout à la fois. Ils sont talonnés par d'autres seigneurs démons naissants, qui s'affrontent pour se hisser au même pouvoir qu'eux et attendent la bonne occasion d'achever leur ascension. Bien que le nombre de seigneurs démons défie l'imagination, rares sont ceux, fort heureusement pour les mortels de Golarion, qui posent suffisamment leurs regards funestes sur la planète pour y avoir établi une présence. Ceux-ci sont servis par de vils sectateurs commettant atrocités et blasphèmes en échange de la puissance et de la fortune, ou de l'occasion de laisser libre cours à leurs passions les plus ténébreuses. Les statistiques pour leur culte se trouvent p. 130.

ABRAXAS

Abraxas, le Maître de l'Ultime Incantation, est le seigneur démon des connaissances interdites, de la magie et des serpents. Il dispose d'un savoir encyclopédique de formules magiques et de secrets destructeurs, en particulier ceux qui infligent souffrance et dévastation. Son Ultime Incantation est un mot de pouvoir qui peut dissiper les sorts les plus puissants et briser tout artefact. Il a une apparence humanoïde, avec des jambes vipérines et une tête d'oiseau difforme, au bec rempli de crocs. Les sectes adorant Abraxas sont plus présentes chez les drows de Golarion, mais de petits cercles de ses adorateurs peuvent se trouver dans la plupart des cités importantes de la surface.

BAPHOMET

Baphomet, Seigneur du Labyrinthe, est le seigneur démon des bêtes, des labyrinthes et des minotaures. Jadis un consort de Lamashtu, Baphomet est devenu seigneur démon après avoir échappé à l'emprisonnement dans un labyrinthe conçu par Asmodeus. Il a l'apparence d'un énorme minotaure émacié, doté d'ailes de plumes et d'une tête caprine portant trois cornes, marquée au front d'un pentagramme flamboyant. Les sectes adorant Baphomet sont très nombreuses sur Golarion ; ces sociétés secrètes dominées par des humains sont présentes dans beaucoup de villes, où certains de leurs membres pourraient détenir le pouvoir politique. La plupart des minotaures préfèrent aussi se ranger sous son patronage plutôt que sous celui de Lamashtu.

CYTH-V'SUG

Cyth-V'sug, Prince de la Lande Flétrie, est le seigneur démon des maladies, des champignons et des parasites. Jadis un seigneur parmi les qliphoths, il fut banni par ses pairs pour avoir accepté l'adoration de mortels. Transformé depuis en l'un des démons qu'il méprise, il cherche à dévorer toute vie pour exterminer tous les démons – et lui-même en dernier lieu. Il adopte le plus souvent l'apparence d'une créature draconique gigantesque, faite de lianes enchevêtrées, d'excroissances fongiques et de tentacules trépignants. Cyth-V'sug est le plus souvent vénéré par des reclus qui veulent corrompre et détruire leur environnement. Toutefois, certains résidents d'Ombreterre lui rendent aussi hommage.

DAGON

Dagon, l'Ombre sous la Mer, est le seigneur démon de la difformité, de la mer et des monstres marins. Il tient sa cour dans un océan sans fin parsemé d'îles déconcertantes et de fosses océaniques remplies de villes englouties qui



CYTH-V'SUG

échappent à la compréhension. Il a l'apparence d'une créature massive au bas du corps en forme d'anguille, avec la tête d'un prédateur des profondeurs et quatre tentacules s'agitant à la place de ses bras. Dagon était jadis un qlipthoth, et aucun mortel ne sait pourquoi il s'est transformé en seigneur démon, ce qui lui a valu l'inimitié de son ancien peuple. Dagon est surtout adoré par les bourbiérins, les sahuagins, les skums et les géants des marais, quoique les habitants désespérés ou dépravés de certains villages côtiers se soient aussi dévoués à ce seigneur démon.

FLÉAU DES ARBRES

Le Fléau des Arbres, seigneur du lac Dévasté, est le seigneur démon en devenir de la pollution et de la corruption de la nature. Beaucoup croient qu'il est un serviteur ou un rejeton banni de Cyth-V'sug, qui l'aurait exilé sur Golarion après qu'il eut échoué dans sa tentative de renverser le seigneur démon. En tant que seigneur démon naissant, il n'est pas encore aussi puissant qu'un vrai seigneur démon, mais il est peut-être le plus remarquable de ceux qui s'investissent sur Golarion en raison de sa présence physique dans le Roncier, un marais fétide et corrompu qui jadis formait les marches méridionales de la nation elfique du Kyonin. De dévoués sectateurs le servent dans le Kyonin et les territoires adjacents, mais de petits groupes de croyants travaillent pour lui partout sur Golarion, dans l'espoir de le libérer et de profiter de ses faveurs après son ascension.

GOGUNTA

Gogunta, le Chant des Marais, est le seigneur démon des amphibiens, des bourbiérins et des marais. Gogunta est vénérée comme une déesse par les bourbiérins, qui croient qu'elle est une mobogo exaltée, bien que les érudits la soupçonnent d'être plutôt une ancienne hezrou qui aurait gagné les faveurs de Dagon. Son royaume est un marais salant fétide situé au sein du royaume océanique de Dagon, ce qui étaye cette théorie. Elle a l'apparence d'une grenouille colossale avec de multiples têtes, des douzaines d'yeux et encore plus de langues, bien que les bourbiérins la décrivent en général comme une reine de leur ascendance, de taille titanique.

KABRIRI

Kabriri, Celui qui Ronge, est le seigneur démon des goules, des tombes et des secrets gardés par les morts. La légende veut qu'il soit la forme ressuscitée du premier humanoïde à avoir jamais dévoré l'un de ses semblables. Son royaume d'Orgîsante est relié à des cimetières dans tout le multivers par un réseau de tunnels labyrinthique, par lequel savoirs et offrandes sacrificielles parviennent au seigneur démon. Kabriri a l'apparence d'une goule imposante aux oreilles elfiques, les dents taillées en pointe, la langue étrangement longue, la peau couleur de cendres et des sabots fourchus en guise de pieds. Il est vénéré surtout par des goules, des blêmes et des lacédons.

NURGAL

Nurgal, le Fléau Flamboyant, est le seigneur démon des déserts, des guerres absurdes et du soleil. Il était jadis une divinité à part entière de l'antique Azlant, mais a été rabaisé au niveau de demi-dieu après une défaite au combat. Nurgal représente le potentiel dévastateur de la brûlure du soleil, et la vénération qui lui est portée est empreinte de terreur admirative. Le seigneur démon a un torse humain musculeux

à la peau cuivrée, une tête et des pattes de lion et une queue de dragon. Il est presque toujours représenté portant dans sa main griffue une masse dont l'extrémité est un soleil miniaturé. Les adorateurs de Nurgal se trouvent essentiellement dans les déserts de Garund, de Ninshabur et de Qadira.

PAZUZU

Pazuzu, le Roi des Démons du Vent, est le seigneur démon du ciel, de la tentation et des créatures ailées. Il se considère comme l'un des plus anciens seigneurs démons, bien que ses guerres perpétuelles contre Lamashtu l'aient empêché d'accumuler assez de puissance pour atteindre le statut de dieu. Il s'implique de façon extrêmement active dans les affaires des mortels et prend un grand plaisir à posséder et corrompre les gens au bon cœur qui ont fait l'erreur de l'invoquer. Il a l'apparence d'un personnage humanoïde doté de serres d'aigles, de deux paires d'ailes d'oiseaux, d'une queue de scorpion et d'une tête aviaire démoniaque. Il est vénéré par des harpies, par d'autres créatures ailées mauvaises et par d'innombrables champions ou prêtres qui ont été déçus pour avoir succombé à ses tentations.

SHAX

Shax, le Marquis de Sang, est le seigneur démon de l'envie, des mensonges et des meurtres sadiques. Sa propension à la cruauté est légendaire même parmi les autres seigneurs démons, et il retire un plaisir immense du spectacle de la dernière lueur d'espoir s'effaçant du regard de ses victimes. Il est le créateur des démons babaus, et ceux qu'il écorche et corrompt en personne grâce à ses pouvoirs abyssaux restent des modèles de leur genre. Shax a l'apparence d'un homme avec la tête, les pattes et les ailes d'une colombe géante ; son corps est recouvert d'innombrables couteaux et armes diverses. Il est le plus souvent adoré par des sadiques, des meurtriers solitaires et des tueurs en série.

ZEVGAVIZEB

Zevgavizeb, le Glouton dans les Ténèbres, est le seigneur démon des cavernes, des reptiles et des troglodytes. Il réside au centre de Noirglouton, un gigantesque réseau de cavernes où des races reptiliennes se livrent une guerre sans fin et où rôdent d'autres créatures souterraines encore plus hideuses. Il attise ces conflits afin d'éliminer les plus faibles de ses adorateurs et punit de leur échec les nations vaincues en dévorant toute vie encore présente en leur sein. Très occupé par ces guerres perpétuelles, Zevgavizeb s'intéresse peu à Golarion de manière directe, bien que certaines races reptiliennes, en particulier les xulgaths, commettent fréquemment des atrocités en son nom.

ZURA

Zura, la Reine Vampire, est le seigneur démon du sang, du cannibalisme et des vampires. Selon la légende, elle est la réincarnation d'une reine azlante qui se livrait, dans sa quête de la vie éternelle, à des rites sanglants et des actes de cannibalisme. Après sa mort, elle renaquit sous la forme particulière d'une succube vampirique, qui obtint rapidement le statut d'un seigneur démon. Bien que beaucoup des sectes qui l'adoraient aient disparu en même temps que l'empire azlant, Zura est encore vénérée par des vampires et par ceux qui souhaitent en devenir, surtout dans le Chéliax et l'Ustalav, ainsi que par des drows d'Ombreterre.

SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES

Nés du chaos primordial des tout premiers jours du multivers, les huit seigneurs élémentaires sont les incarnations divines des forces élémentaires brutes des Sphères intérieures. Il existe ainsi deux seigneurs de l'air, deux de la terre, deux du feu et deux de l'eau ; pour chaque élément, l'un représente les aspects de cet élément que les mortels jugent bienveillants, tandis que le second en représente les aspects malveillants et destructeurs. Quand naquit le plan matériel, les seigneurs élémentaires bienveillants le semèrent du potentiel complet de leur élément, créant les planètes, les étoiles, les océans et la vie. Mais, à mesure qu'évoluaient les mortels, ils se mirent à exploiter les éléments dans des buts pervers, ce qui mena à des dissensions angoissées parmi les seigneurs bienveillants et encouragea leurs homologues malveillants. Kélizandre, le terrifiant seigneur de l'Eau, scella une alliance avec les autres seigneurs élémentaires mauvais — Ayrzul, Hshurha et Ymeri — pour enfermer chacun des seigneurs élémentaires bons dans une prison où il n'était possible de pénétrer qu'en combinant à nouveau les trois autres puissances élémentaires ; exploit qui n'a été accompli qu'une seule fois depuis. Les quatre seigneurs élémentaires subsistants règnent depuis des temps immémoriaux sur leur plan respectif, libres de rédiger l'histoire de leurs propres créations, d'inventer leurs propres titres de noblesse et d'affirmer leur souveraineté exclusive sur les plans élémentaires. Les statistiques pour le culte des seigneurs élémentaires se trouvent en p. 132.

ATRÉIA

Responsable du feu, de la purification et de la luminosité, Atréia le Roi Chatoyant est le seigneur élémentaire bienveillant du feu. Quand le multivers était encore jeune, Atréia planait au-dessus du plan du feu sous la forme d'un ibis à trois têtes, avec des ailes ardentes et des yeux de flammes, chassant le mal de son plan. Mais il est désormais emprisonné au sein du *Tison grenat*, une gemme rouge enchâssée dans un voile de vapeur perpétuel. Bien qu'il soit incapable d'entendre ou d'octroyer de quelconques pouvoirs du fond de sa prison, le Roi Chatoyant est toujours vénéré par plusieurs groupes de salamandres sur le plan du feu, en raison de son règne sur le feu protecteur et vital, de même que par certains cercles étroits de mortels qui ont pour cause suprême la découverte et la purification du mal. Des statues à son effigie existent toujours sur ses anciens domaines, cachés dans des sites antiques dédiés à la guérison et à la lumière divine.

AYRZUL

Seigneurs des secrets enterrés, de la terre et du métal, Ayrzul le Roi Fossilisé demeure un mystère même sur le plan de la terre. Personne n'a jamais vu le seigneur élémentaire de la terre hors de son royaume, le Labyrinthe caniculaire, et rares sont ceux qui connaissent sa vraie nature ou l'aspect qu'il prend lors de ses apparitions. Certains le décrivent comme un gigantesque dragon cristallin mort-vivant, d'autres comme un vieux génie magicien, d'autres encore comme un fragment d'une divinité oubliée depuis longtemps, qu'elle aurait rejeté avant d'être détruite. Ses pouvoirs, ses motivations et ses origines sont de même l'objet d'innombrables rumeurs. Mais ces spéculations sont insignifiantes pour le Roi fossilisé ; il est indifférent même à la politique menée sur son plan. Le seigneur de la terre préfère se consacrer à ses complots contre sa rivale haïe, Ymeri, le seigneur élémentaire du feu.

Les adorateurs d'Ayrzul comprennent des xiomorns — les enfants de Sairazul, qu'il lui a volés —, une poignée de méphites et d'autres élémentaires, et des groupes d'humanoïdes du plan matériel qui s'intéressent à l'hostilité invisible de la terre.

HSHURHA

Hshurha, la Duchesse de tous les Vents, est le seigneur élémentaire de l'air, des tempêtes et des derniers soupirs. Elle règne sur le plan de l'air dans son palais translucide, Précession verglacée, entourée de sa cour d'élémentaires d'air, de dignitaires planaires et de



RANGINORI

ses invités favoris. La Duchesse est invisible au naturel, et sa forme réelle — pour autant qu'elle en ait une — est un mystère. Cruelle et tyrannique, Hshurha aime jouer au chat et à la souris avec les étrangers pénétrant son royaume, et elle est réputée être particulièrement vicieuse envers les créatures dotées de formes solides. Au gré de ses humeurs tumultueuses, elle érige et détruit de magnifiques sculptures de glace et de poussière. Ses machinations semblent souvent complexes et absurdes, même pour ses proches. La plupart des habitants de son plan la craignent et la respectent.

Elle est adorée par des élémentaires d'air en tant que déesse mère, ainsi que par des traqueurs invisibles et par des cultistes qui aiment satisfaire ses caprices et se délectent des tempêtes imprévisibles. Malgré la paix froide qui règne entre les djinns et elle, certains pensent qu'elle s'abouche avec les éfrits ou se sert de ses traqueurs invisibles pour affaiblir l'emprise des djinns sur son plan.

KÉLIZANDRE

Kélizandre, le seigneur élémentaire de l'eau, supervise les profondeurs de la mer, les vagues et les noyades. L'Empereur Salé prétend être le rejeton d'un dieu antique et d'un dragon de saumure ; il adopte en général la forme d'un immense dragon aquatique doté d'écaillés métalliques et de serres faites de cristaux. Il passe l'essentiel de son temps à somnoler dans son magnifique Palais de sel et d'os, et quand il se réveille se livre pour son simple plaisir à des orgies de conquêtes et de destructions.

Parmi ses adorateurs se trouvent des dragons de saumure, des élémentaires d'eau et des mortels qui vénèrent l'inconnu inhospitalier des profondeurs. Il n'aime pas beaucoup les marides — il a d'ailleurs tué la dernière Padishah saline, Niloufar la Grande, et détruit sa capitale d'Arzanib. Son domaine sur le plan de l'eau est Kélizandrika, l'Empire salé, un rassemblement de royaumes contrôlés par des dragons de saumure qui lui sont liés. Il se dit que les plus puissants dragons des conseils régissant Kélizandrika conseillent personnellement le seigneur élémentaire.

LYSIANASSA

Lysianassa, l'Impératrice du Torrent, est le seigneur élémentaire bienveillant des courants, des marées et de l'eau. Avant d'être piégée et enfermée dans la *Perle haletante*, elle patrouillait dans son plan sous la forme d'un puissant poisson-voilier au corps de corail strié de nacre. Quand elle comprit qu'elle était sur le point d'être capturée, Lysianassa plaça ses dernières forces dans une fiole, le *Souffle de Lysianassa*, qui permit à son serviteur nautile Riam l'Inflexible de contrôler les marées du plan de l'eau. Mais depuis le décès de Riam, les courants du plan de l'eau se sont mis à ralentir, et pourraient finir par s'arrêter. Rares sont ceux qui se souviennent encore de l'Impératrice du Torrent, mais certains cultes dédiés à un personnage énigmatique appelé la Reine des Profondeurs commencent à émerger, annonçant un événement qu'ils appellent le Réveil. Quelques érudits planaires pensent que ces cultistes cherchent à libérer Lysianassa de sa prison.

RANGINORI

Ranginori, le Prince des Zéphyr, est le seigneur élémentaire bienveillant de l'air, des brises opportunes et des orages.

Ranginori se présente aux mortels sous la forme d'un immense serpent au corps fait de nuages menaçants, avec des centaines de pattes griffues et une tête de lion à la crinière où dansent les éclairs. Récemment libéré de sa prison au sein de l'*Opale intouchable* par des agents de la Société des Éclaireurs, le Prince des Zéphyr, a rassemblé une suite d'adorateurs peu nombreux mais loyaux, en quête de liberté, d'espoir et de changement pour les multivers. Ranginori recouvre ses forces et se prépare à trouver et libérer les autres seigneurs élémentaires bienveillants, afin de ramener l'équilibre sur les plans élémentaires.

Comme il est le seul en liberté parmi les seigneurs élémentaires bienveillants, il est vulnérable et a un besoin désespéré d'alliés et de fidèles pour l'aider à faire face à la puissance combinée des seigneurs élémentaires maléfiques. Il a refondé son royaume sur le plan de l'air : l'Étincelle rugissante, une spirale de ruines flottantes qui s'étend à partir d'une faille centrale remplie de tonnerre. Au fur et à mesure qu'il gagne en puissance et que son domaine revient à la vie, les vestiges de ses anciennes tours et forteresses se redressent, tandis que la spirale acquiert de nouveaux bras.

SAÏRAZUL

Saïrazul, la Reine cristalline, est le seigneur élémentaire de la terre, des cavernes et des gemmes. Les érudits planaires qui connaissent le seigneur élémentaire bienveillant de la terre parlent de Saïrazul comme d'une mère et d'une créatrice qui a donné naissance à d'innombrables races d'extérieurs, dont les agrawghs et les xiomorns. Actuellement prisonnière du *Diamant geignant*, une pierre précieuse encerclée par d'éternels vents hurlants, elle ne peut pas communiquer avec le monde extérieur. Plusieurs de ses consorts sont encore en vie de nos jours et parcourent les plans à la recherche de sa prison, dans l'espoir que sa libération annoncera une nouvelle ère de création sur le plan de la terre. Bien que la Reine cristalline soit incapable d'octroyer le moindre pouvoir à quiconque parmi ses adorateurs, une poignée de ses enfants sur le plan de la terre restent fidèles à leur créatrice, et certains cultistes du plan matériel qui exaltent la création et la reproduction lui ont gardé une remarquable révérence.

YMERI

Ymeri, la Reine du brasier, est le seigneur élémentaire du feu, de la chaleur et de la fumée. Seule souveraine du plan du feu, Ymeri gouverne depuis son Palais auroral, sous la forme d'un centaure reptilien à six bras doté d'ailes flamboyantes. Elle a détruit systématiquement tout ce qui faisait référence à sa naissance et à sa véritable origine et prétend avoir toujours existé ; elle livre une guerre sans fin contre les autres résidents du plan du feu et contre les shaitans du plan de la terre.

De tous les seigneurs élémentaires, c'est Ymeri qui a le plus de fidèles. Certains méphites et la plupart des élémentaires de feu la vénèrent, ainsi que certains éfrits et quelques autres créatures du plan du feu. Toutefois, rares sont les salamandres qui l'adorent et il existe un ordre secret d'éfrits, appelé le Feu secret, qui s'oppose à sa domination. Sur Golarion, la Reine du brasier est adorée surtout par des cabales de magiciens du feu, des pyromanes et des dragons rouges.

SEIGNEURS EMPYRÉENS

De même que les seigneurs démons et les archidiabes sont les principales incarnations de la malveillance et du péché, du côté de la droiture se tiennent les seigneurs empyréens, des êtres d'exception représentant tous les aspects du bien dans les actions quotidiennes des myriades d'êtres du multivers. Issus des rangs des armées célestes, les innombrables seigneurs empyréens comprennent les plus puissants des agathions, des anges, des archons et des azatas. La plupart émergèrent comme d'immortels champions de la vertu, mais certains sont des parangons mortels ayant connu l'ascension, et d'autres encore se formèrent spontanément à partir de l'écho d'actes de bonté exceptionnels résonnant entre les plans. Même si tous les seigneurs empyréens se dédient au bien, leurs philosophies, leurs intérêts et leurs personnalités varient et ils ne sont pas toujours en agrément.

Le culte des seigneurs empyréens n'est pas aussi répandu que celui des divinités majeures, mais reste étonnamment fréquent. Il prend place en général devant de petits sanctuaires, statues ou artefacts (comme la sculpture appelée la Maîtresse des anges à Magnimar), ou s'exprime simplement par des actes reflétant les causes ou les croyances d'un seigneur empyréen. Les centres de culte, tels que des églises ou des cathédrales, sont extrêmement rares. La plupart des adorateurs des seigneurs empyréens estiment que le culte est une affaire personnelle et il est rare de les voir se livrer au prosélytisme. Il arrive cependant que des fidèles se regroupent en petits groupes qualifiés de « cultes à mystères », dont certains entretiennent de petits temples. La cité de Magnimar abrite plusieurs cultes à mystères, car les Varisiens tiennent depuis longtemps les seigneurs empyréens en haute estime. Ces fidèles adorent parfois plusieurs seigneurs empyréens en même temps, voire tous à la fois, mais ont en général malgré tout un protecteur favori.

Ci-après figurent certains des seigneurs empyréens les plus fréquemment adorés dans la région de la mer Intérieure. Les statistiques de leur culte se trouvent en p. 132.

ANDOLETTA

Andoletta, surnommée Grand-mère Corneille, représente la consolation, le respect et la sécurité. Elle distingue clairement la culpabilité de l'innocence : pour elle, il n'y a jamais d'entre-deux. Elle offre un chemin de retour vers la lumière à tous ceux qui sont injustement accusés ou qui montrent des signes de rédemption. Ce chemin n'est jamais aisé, mais il vaut la peine d'être suivi, et Andoletta se tient aux côtés de ceux qui l'osent. Mais pour ceux qui n'ont aucun remords ou sont véritablement vicieux, elle n'éprouve aucune

pitié. C'est pourquoi son portrait apparaît souvent dans les tribunaux, lui permettant d'y exercer sa surveillance et de garantir la justice aux accusés. Andoletta accorde aussi beaucoup d'importance au respect envers les morts et à la protection des enfants. C'est en offrant du réconfort aux personnes endeuillées que l'on fait véritablement preuve de bonté et de compassion. Les enfants sont des feuilles blanches avec un immense potentiel pour le bien – pour peu qu'ils y soient amenés, et protégés du mal.

Grand-mère Corneille se présente aux mortels sous les traits d'une vieille femme ridée, aux cheveux gris et au regard vif et pénétrant. Elle tient une canne à la main et porte sur les épaules une cape noire en plumes de corneille, qui a l'air d'une grande paire d'ailes repliées. Parmi ceux qui font appel à Andoletta figurent les gens âgés, les personnes en deuil ou indécises, ainsi que les accusés à tort, les enquêteurs et les juges.

ARSHÉA

Représentant la liberté, la beauté physique et la sexualité, l'Esprit de l'Insouciance inspire les artistes plus souvent que n'importe quel autre seigneur empyréen. La liberté est aux yeux d'Arshéa ce qui compte plus que tout. Beaucoup résumant cela à la liberté sexuelle, mais Arshéa représente la liberté d'expérimenter tout ce qui est bon dans le monde, qu'il s'agisse d'une idéologie ou d'un vécu émotionnel ou physique spécifique. Arshéa croit que toute créature est libre d'agir, de penser et de ressentir à sa guise du moment que cela ne nuit pas à autrui. Cette divinité encourage ses fidèles à essayer de nouvelles choses, à penser différemment et à revêtir de nouvelles formes.

Quand il se présente à un mortel, l'Esprit de l'Insouciance en adopte en général l'aspect, pour que le mortel puisse voir à quel point sa propre enveloppe est belle et parfaite – car si un être divin a choisi de s'en vêtir, c'est qu'elle doit l'être en effet ! Mais, aux gens auxquels le corps qu'ils occupent actuellement ne convient pas, Arshéa apparaît sous la forme qui émane de leur cœur et de leur âme. Ses adorateurs sont très divers : artistes, explorateurs, amants, ennemis de l'oppression sous toutes ses formes.

ASHAVA

Ashava, l'Étincelle Véritable, personnifie la clarté lunaire, la danse et les esprits solitaires. La danse est la véritable passion d'Ashava. Elle encourage ses adorateurs à danser le plus souvent possible.

Pour certains, elle n'est guère que la protectrice de cet art, mais Ashava agit aussi comme guide tant dans le monde des esprits que dans le monde physique. Au profit des vivants, elle aide les solitaires à passer les périodes difficiles



ÉRITRICE

et ses lumières guident les voyageurs égarés pour qu'ils retrouvent la sécurité. Pour les morts, ses danses au clair de lune guident les esprits égarés et solitaires vers le jugement dernier. Elle encourage ses fidèles à guider ceux qui sont perdus – dans la nature ou au fond de leur cœur – vers leur destination. Les prêtres d'Ashava sont la lumière dansante qui montre le chemin, mais les feux follets sont anathèmes pour Ashava, et ses fidèles détruisent ces créatures où qu'elles soient.

L'Étincelle Véritable prend l'apparence d'une femme de haute taille qui rayonne des efforts fournis pour ses danses prolongées. Ses traits sont difficiles à percevoir, sauf à la lueur de la lune ; ils apparaissent alors étonnamment précis. Elle porte une robe magnifique, tissée dans la lumière stellaire et toujours en mouvement. Elle-même semble ne jamais pouvoir rester immobile. Elle est coiffée d'une couronne de mousse multicolore. Parmi les adorateurs d'Ashava se trouvent des danseurs, des artistes, des amants et des voyageurs, mais aussi des gens qui vivent la nuit, ou d'autres qui sont esseulés ou en deuil.

ÉRITRICE

Érित्रice, Celle qui parle du fond du cœur, représente les débats francs, les opinions et la vérité. Les faits et les informations lui sont importants, mais elle accorde plus de valeur aux vérités et à la sagesse issues de la discussion qu'à celles qui se trouvent dans les livres. Elle affirme qu'il n'y a rien de mal à ne pas être d'accord tant que le désaccord reste respectueux, et qu'il est crucial d'être ouvert à la discussion, d'être prêt à examiner des informations nouvelles et à se former de nouvelles opinions. Les opinions sont utiles dans le sens où elles aident à comprendre d'autres vues, mais Érित्रice rappelle à ses fidèles que ce ne sont pas des faits et qu'elles peuvent être incorrectes, voire nuisibles. Quand des mensonges circulent ou prédominent, les adorateurs d'Érित्रice passent par des réseaux de personnes partageant leurs idées pour répandre la vérité par des messages destinés à tous ceux qui sont prêts à l'écouter.

Sous sa forme mortelle, Celle qui parle du fond du cœur a l'aspect d'une femme de 2,4 mètres de haut, très musclée et dotée d'une tête de lion. Elle arbore une cuirasse rose au-dessus d'un kilt court. Quand elle parle, sa voix est si envoûtante et fascinante que ceux à qui elle apparaît ne remarquent souvent rien de ses autres traits. Ceux qui accordent de l'importance à la vérité, des débatteurs aux législateurs en passant par les crieurs publics, figurent parmi les adorateurs d'Érित्रice.

FALAYNA

La féminité, les anneaux et bagues, ainsi que l'entraînement aux arts martiaux relèvent de l'Anneau du Guerrier. Aux yeux de Falayna, les arts martiaux sont pleins de grâce et de beauté, des qualités également associées à la féminité dans toutes les cultures. La force des femmes est l'une des marques de la féminité, une force qui se reflète dans le maniement des armes et s'exprime par la sophistication et la personnalité de tel ou tel style de combat. Les adorateurs de Falayna apprennent à se battre pour pouvoir s'exprimer corporellement et se défendre si nécessaire, tout en s'efforçant, ce faisant, de se sentir beaux tant par la forme que par l'habit. Falayna apprécie aussi les bagues et les anneaux, et est donc associée

aux événements au cours desquels de tels bijoux sont donnés ou échangés, comme les mariages.

Quand l'Anneau du Guerrier se montre aux mortels, elle prend l'apparence d'une femme musclée dont les couleurs des yeux et des cheveux correspondent le plus à l'idée que se fait le mortel en question de la beauté féminine. Elle porte une cuirasse d'argent brillante par-dessus une robe de soie flottante, avec sur son dos son épée longue *Fiançailles* rangée dans son fourreau. Ses doigts sont ornés d'anneaux de styles et de couleurs variés ; ces bijoux semblent constamment changer, comme si elle arborait à la fois tous les anneaux et toutes les bagues de tous les mondes. Les adorateurs de Falayna sont entre autres des guerriers, des soldats, des écuyers, des orfèvres et des fiancés.

IRÈZ

Les scribes, les cartes à jouer, les glyphes et les sorts sont du domaine de la Dame des Merveilles Inscrites. Elle connaît et appréhende le symbolisme des runes et le grand pouvoir qu'elles cachent. Elle comprend en particulier la façon dont les runes peuvent compléter et renforcer la magie arcanique. C'est grâce à cette compréhension qu'Irèz est capable d'émettre d'énigmatiques prédictions à propos d'événements dans un futur lointain, qui s'avèrent majoritairement correctes. Beaucoup de ses fidèles sont des calligraphes, des joueurs, des cartomanciens ou d'autres gens qui manient régulièrement des cartes et des symboles, que cela soit dans un but arcanique, prophétique ou beaucoup plus prosaïque.

Ceux qui ont vu Irèz, soit en personne soit grâce aux cartes, la décrivent comme une femme avec le corps d'un puissant serpent et de grandes ailes similaires à celles d'une chauve-souris. Elle est en permanence drapée de bandes de parchemin sur lesquelles sont inscrits des glyphes renfermant les secrets de tel sort ou de telle carte, par exemple la carte du Tyran du jeu du tourment.

KORADA

Korada, la Main Ouverte de l'Harmonie, s'intéresse à la prémonition, au pardon et à la paix. Il croit en particulier que le combat incessant contre le mal est certes admirable, mais que le triomphe final viendra sous forme de rédemption, pas de destruction. Son dévouement à la paix est tel que ses fidèles, comme lui, refusent de faire du mal à leurs attaquants et ne se servent de leurs talents martiaux que pour se défendre. Nombre de koradans cherchent à atteindre un degré plus élevé de sagesse par l'étude ou la méditation, dans l'espoir de mieux comprendre leurs ennemis afin de pouvoir les guider vers la rédemption. Cet intérêt porté à la conscience de soi, à la philosophie et à l'introspection vaut à Korada la réputation d'avoir mieux perçu le fonctionnement de l'univers, ce qui lui aurait conféré le grand don de prémonition. Mais il agit rarement sur la base de ses visions, car il croit que les difficultés qui accompagnent les vrais changements en valent toujours la peine, qu'ils aient abouti ou pas.

La Main Ouverte de l'Harmonie a l'aspect d'un homme svelte et athlétique habillé de robes sobres. Son corps est couvert d'une légère toison brun clair, et trois queues de singe se tortillent constamment derrière lui, comme les flammes dansantes d'un puissant feu. La plupart des adorateurs de Korada sont des gens qui recherchent la paix en

**Dieux
ET
Magie**

PRÉSENTATION

LES Dieux
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

eux-mêmes et dans leur vie après avoir vécu sur le fil ou été confronté à des violences prolongées. Les individus mauvais ayant trouvé la rédemption grâce à lui rejoignent souvent les rangs de ses fidèles.

PAPILLON NOIR

Le Silence Interstitiel voltige entre et parmi les étoiles et représente la distance, le silence et l'espace. Souvent appelé l'Ombre de Desna, Papillon noir est parfois pris pour un aspect de Desna qui s'en serait séparé pour prendre vie ; de fait, son goût pour la distance et l'espace reflète l'amour des voyages de Desna. Papillon noir apprécie le silence de la mer d'étoiles en ce qu'il favorise l'introspection et l'étude de soi-même. Ceux qui la vénèrent saisissent toutes les occasions de s'asseoir pour méditer sans bruit, si possible dans un endroit sombre et silencieux. Les voyages lointains offrent de nombreuses occasions de réflexion et de contemplation, ce qui explique que Papillon noir les encourage. Elle déteste le mal sous toutes ses formes, mais elle abhorre particulièrement les puissants êtres maléfiques qui habitent la Sombre Tapisserie et attend de ses fidèles qu'ils combattent ces êtres et leurs adorateurs sans merci.

Le Silence Interstitiel se manifeste sous la forme d'une silhouette de femme avec des ailes de papillon et des yeux et cheveux blancs. Ses ailes contiennent l'ombre — à moins que ce ne soit le reflet — de la Sombre Tapisserie et de tout ce qu'elle contient. Parmi les adorateurs de Papillon noir se retrouvent des amants séparés, des isolés, des introvertis ou des mélancoliques, ceux qui ont fait vœu de silence ou ne communiquent pas par la parole, ainsi que des explorateurs et des astrologues.

PULURA

Représentant les constellations, le mal du pays et les lueurs boréales, la Demoiselle Scintillante danse dans le ciel septentrional. Pulura sait que les constellations servent de guides aux mortels, tels des phares éclairant le chemin afin que voyageurs et explorateurs retrouvent le chemin de leur foyer. Les récits sur les constellations, évoquant la bonté, la lumière et la force, ne sont pas seulement divertissants : ils sont aussi des moyens mnémotechniques pour apprendre les étoiles. Ainsi, la carte du ciel est facile à lire et ne s'oublie jamais. C'est une vocation exceptionnelle que de l'étudier et de guider les gens égarés ou en quête de direction, et plus encore d'apprendre à un pétitionnaire à trouver lui-même son chemin en s'aidant des cieux au cours d'un voyage.

La Demoiselle Scintillante se montre rarement et se contente d'apparaître aux mortels comme une étoile brillante et ardente mais très lointaine. Mais quand elle se montre, elle a l'apparence d'une femme tianaise dont la chevelure sombre est parsemée d'étoiles chatoyantes. Ses robes vertes et roses semblent être faites de lumière plutôt que taillées dans une quelconque étoffe. Voyageurs, guides, nomades, explorateurs, marins, observateurs des astres ou chasseurs comptent parmi ses adorateurs.

RAGATHIEL

Le domaine du Général de la Vengeance englobe le sens de la chevalerie, du devoir et de la vengeance, et il agit en toutes choses comme le chevalier par excellence. Fils de l'archidiabla Dispater et de Feronia, une demi-déesse

neutre du feu, Ragathiel s'efforce de surmonter la réputation de ses géniteurs et comprend ce que signifie lutter contre sa propre nature pour la cause du bien, pour être accepté et pour gagner la confiance d'autrui. Il représente la force au combat, la colère qui s'abat sur les malfaisants et l'absolution ou la vengeance pour ceux qui ont subi des torts, mais aussi le sens du commandement qui s'exprime quand nécessaire, la vertu et le devoir envers les innocents. Il attend de ses fidèles qu'ils détruisent les fiélons dès qu'ils en trouvent et qu'ils s'efforcent de mériter vraiment la confiance et la reconnaissance de leur entourage. Ceux qui le vénèrent dirigent par la force de l'exemple et peuvent se trouver en première ligne de toutes les batailles ou de tous les conflits contre le mal.

Le Général de la vengeance a l'apparence d'un géant massif de plus de 6 mètres, revêtu d'un harnois doré brillant de son propre éclat, et manie une épée qui brûle d'un feu sacré. Cinq ailes flamboyantes partent de son dos, trois à gauche et deux à droite – la sixième aile perdue lui fut jadis arrachée par son propre père dans un accès de rage. Les adorateurs de Ragathiel comprennent des croisés, des chevaliers, des soldats, ainsi que des gens marginalisés, lésés ou faussement accusés.

SORALYON

Les gardiens, les monuments et la magie sont du domaine de l'Ange mystique. Soralyon pense que les monuments et les ruines forment d'importants liens vers le passé. Il est donc absolument essentiel de les protéger de ceux qui voudraient les profaner ou les détruire, faute de quoi les gens oublieraient ce qu'ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils ont accompli. Ainsi, ceux qui assurent la garde des ruines et monuments sont bénis de Soralyon, de même que ceux qui étudient les monuments du passé comme du présent avec respect ou qui cherchent à les préserver pour la postérité. La protection d'autrui, mais surtout de ceux qui étudient et préservent les reliques du passé, a également beaucoup de valeur aux yeux de Soralyon. Comme la magie est un outil utile pour protéger, étudier et préserver ces monuments et ces gens, il en encourage l'étude, de préférence pour servir à apprendre ou protéger.

Quand l'Ange mystique se présente à des mortels, c'est le plus souvent sous l'apparence d'un bel être de marbre poli, en général dans les teintes et variétés locales les plus courantes de ce matériau. Les adorateurs de Soralyon comprennent des archéologues et des historiens, des gardes du corps et des gardiens, des sculpteurs et des conservateurs ainsi que des incantateurs arcaniques.

VILDÉIS

La Martyre Cardinale régit la dévotion, les sacrifices et les cicatrices. Vildéis est entièrement mue par sa détestation du mal. Le mal ne devrait pas exister et doit être banni. Il faut le combattre sans trêve ni repos jusqu'à ce qu'il soit entièrement et définitivement éradiqué. Non seulement ce combat ne doit jamais cesser, mais, si nécessaire, tout doit être sacrifié à cette cause qui en vaut la peine. Il n'y a aucun besoin de récompenser matériellement la destruction du mal – elle est sa propre récompense, qui ne pourra être savourée qu'une fois la tâche accomplie. Les cicatrices sont les marques de ce combat, la mémoire de tous les sacrifices consentis. Vildéis attend de ses

fidèles un engagement sans faille. Ils doivent tout quitter et dédier leur vie à éliminer tout ce qui est vil.

La Martyre Cardinale a l'apparence d'une femme humaine couverte de cicatrices dont chacune forme une rune décrivant un sacrifice qu'elle a consenti. Ses yeux sont couverts d'une étoffe rouge pour ne pas voir les horreurs que le mal inflige au monde. Elle vole grâce à de gigantesques ailes écarlates et l'on entend en sa présence les hurlements étouffés des martyrs de tous les plans. Ses adorateurs comprennent des martyrs, des paladins et des zélotes.

YLIMANCHA

Ylimancha contemple les rivages de ce monde et régit les eaux côtières, les pêcheurs et les créatures volantes.

Connue également sous le nom de Sanctuaile, elle croit en l'harmonie entre les mers, les cieux et les êtres terrestres. Les habitants des rivages peuvent tirer nourriture et ressources de la mer, tant qu'ils ne rompent pas cet équilibre. Parfois, la mer empiète sur la terre, aussi des digues peuvent-elles être construites pour protéger les communautés terrestres. Ylimancha, par ailleurs, apprécie toutes les créatures volantes, que le seigneur démon Pazuzu prétend aussi dominer : cela met les deux divinités en conflit permanent et amène Ylimancha à pleurer chaque créature qui se convertit au culte de l'ennemi.

Sanctuaile adopte en général l'apparence d'une très grande mouette aux plumes d'un blanc pur, avec la tête d'une Varisienne aux cheveux sombres coupés court. Mais de temps à autre, elle préfère prendre l'aspect d'une femme humaine dotée d'une tête de balbuzard. Elle porte alors des robes qui se soulèvent comme les vagues océanes, aux reflets blanc d'écume sur leurs plis bleus, et est armée d'un arc long en bois de teck avec une corde en fil d'or. Quand elle s'exprime, sa voix tonne comme le déferlement des vagues. Parmi ses adorateurs se retrouvent des hommes-poissons, des créatures volantes et des pêcheurs, marins, ou autres gens vivant de la mer.

ZOHL

Zohls, également connue sous le nom de Véracité, encourage la détermination, les enquêtes et la vérité. Elle estime que les mystères mènent à la vérité, mais que la façon dont on y arrive est aussi importante que la vérité elle-même. Toutes les questions sont des énigmes, et toutes les énigmes méritent d'être résolues. Plus le problème est délicat, plus l'enquête est gratifiante. Même les plus sibyllines des énigmes peuvent être résolues par la détermination et l'enquête. La réflexion calculée et logique est plus importante que l'instinct aux yeux de Zohls. Elle voit partout des schémas qui se répètent, et enseigne que repérer ces schémas fait émerger la vérité. Bien que toutes les enquêtes vailent la peine d'être menées tant qu'elles ne causent pas de mal à des innocents, celles qui font émerger la vérité à propos de crimes ou d'autres horreurs, permettant ainsi de rendre la justice et de restaurer la paix des victimes, sont prioritaires à ses yeux.

Quand elle se montre à ses adorateurs, Véracité porte toujours une tenue pragmatique, souvent une tunique et des hauts-de-chausses. Elle s'habille de noir et de blanc,

couleurs qui représentent la lumière de la vérité d'une part, les ténèbres et l'inconnu d'autre part. Elle porte ses cheveux châtain clair en tresses derrière la tête. Sur son dos, elle a deux grandes ailes en parchemin qui ne se rident jamais, qu'elles soient pliées ou déployées. Les adorateurs de Zohls comprennent des détectives, des scientifiques, des chercheurs et des libraires, voire des théoriciens du complot.



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

PULURA



PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

Sur Golarion, la foi n'est pas limitée à l'adoration d'un seul dieu. Certains fidèles tirent leurs pouvoirs de plusieurs divinités, tandis que d'autres vénèrent les esprits de ce monde ou rejettent entièrement le divin et se fient à des philosophies profanes. Les pages suivantes présentent des exemples des diverses pratiques religieuses et philosophiques de la région de la mer Intérieure.

PANTHÉONS

Un panthéon est un ensemble de dieux liés entre eux, adorés soit individuellement soit en groupe. La plupart correspondent à une ascendance spécifique ou à une région géopolitique, mais il arrive, certes rarement, qu'un panthéon consiste en un groupe de divinités partageant en partie les mêmes préoccupations. Les fidèles s'efforcent de promouvoir les intérêts communs de leur panthéon, en adressant leurs prières à tel ou tel dieu qui préside à leur activité actuelle ou aux circonstances. Sur décision du MJ, les champions et les prêtres peuvent se dévouer à un panthéon. Dans ce cas, les personnages vénèrent toujours une divinité particulière au sein de ce panthéon, mais respectent également les édits et anathèmes du panthéon entier. Un personnage qui adore ainsi un panthéon peut bénéficier des domaines, domaines alternatifs et sorts de tout le panthéon, pas seulement de ceux de sa divinité protectrice. Le personnage doit alors défendre les idéaux tant de sa divinité protectrice que du reste du panthéon, même si les premiers demeurent prioritaires. Par exemple, un fidèle de Iomédae peut aussi adorer le panthéon du Dieu griffu, mais n'adopterait pas le domaine de la tyrannie, car cela irait à l'encontre des édits de Iomédae. Parfois, un personnage peut même vouer un culte à un panthéon sans

avoir de divinité protectrice particulière. Cela est rarissime et doit recueillir l'assentiment du MJ.

LE DIEU GRIFFU

Préoccupations discipline, lois, ordre, stratégie

Alignement LN (LB, LN, LM)

Source divine mise à mal ou guérison

Caractéristique divine Force ou Intelligence

Compétence divine Société

Domaines perfection, protection, tyrannie, zèle

Domaine alternatif devoir

Sorts de prêtre niveau 1 : *douleur fantôme*, niveau 4 : *baucier de feu*, niveau 6 : *domination*

Édits éradiquer le chaos à la racine, être un modèle pour l'ordre (plutôt cinq fois qu'une), étudier les lois universelles qui transcendent les fois individuelles

Anathèmes croire que vous en savez plus ou que vous comprenez mieux que le panthéon, se reposer alors qu'il subsiste du désordre à combattre

Arme de prédilection morgestern

L'ordre des Chevaliers infernaux du Dieu griffu révere un panthéon de cinq divinités : Iomédae et Torag sont vus comme des Chevaliers infernaux (s'intéressant respectivement au combat offensif et défensif), Irori comme le modèle de la discipline insensible, Abadar comme le gardien des lois et Asmodeus comme un roi stratège. En tant que membres du panthéon du Dieu griffu, ces divinités sont représentées en tant que parangons stricts de la loi, portant de lourdes armures, loin de leur image traditionnelle. Bien que certains membres de l'ordre se dévouent à un dieu particulier, la plupart voient le panthéon dans



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

son ensemble comme leur protecteur et en reçoivent des sorts malgré leurs croyances non orthodoxes, voire hérétiques.

PANTHÉON ELFIQUE

Préoccupations elfes, magie, nature, tradition

Alignement CB (NB, CB, CN)

Source divine guérison

Caractéristique divine Dextérité ou Intelligence

Compétence divine Survie

Domaines création, magie, lune, nature

Sorts de prêtre niveau 1 : *gourdin magique*, niveau 2 : *façonnage du bois*, niveau 5 : *voyage par les arbres*

Édits apprendre et apprécier la magie, explorer les mondes intérieur et extérieur, les arts et artisanats traditionnels elfiques

Anathèmes abîmer l'environnement naturel au-delà du réparable (par exemple par la chasse excessive ou l'exploitation minière à ciel ouvert), entretenir une obsession ou un attachement malsains

Arme de prédilection arc long ou court

Les divinités traditionnelles du panthéon elfique sont Calistria, Desna, Findeladlara (déesse du crépuscule et de l'art et l'architecture traditionnels), Kétéphys (dieu de la chasse et de la lune), et Yuelral (déesse des gemmes, de l'artisanat et de la magie). Les elfes ont également adopté Alséta, une déesse mineure des portes et des transitions, en tant que protectrice de la téléportation et de l'*aúdara* (les « portails elfiques »). La plupart des elfes accordent une grande importance à la magie, la beauté, la liberté et l'amitié, éléments d'une vie bien remplie, et ont tendance à adorer en groupe toutes leurs divinités comme modèles de ces valeurs. Beaucoup de demi-elfes,

qu'ils aient été élevés par des elfes ou qu'ils cherchent à se rapprocher de leur héritage elfique, adorent eux aussi le panthéon elfique.

PANTHÉON NAIN

Préoccupations ascendance, artisanat, nains, relations

Alignement LB (LB, LN, NB, N)

Source divine guérison

Caractéristique divine Constitution ou Sagesse

Compétence divine Diplomatie

Domaines création, famille, protection, richesse

Domaines alternatifs devoir, glyphes

Sorts de prêtre niveau 1 : *charge de fourmi*, niveau 4 : *création*, niveau 7 : *retrocognition*

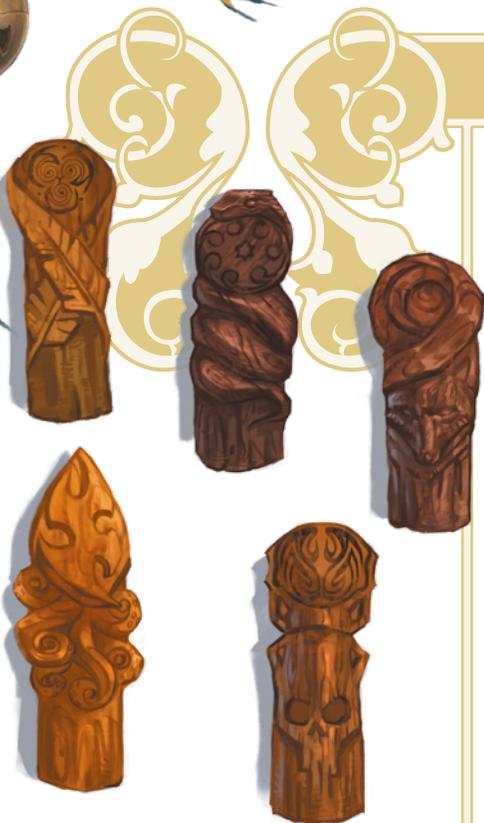
Édits développer des compétences utiles à votre communauté (surtout pour l'artisanat, l'exploitation minière et le commerce), honorer vos ancêtres par les traditions et les rituels

Anathèmes déshonorer votre famille, rompre volontairement un contrat ou un serment, endommager une relique ancestrale au-delà du réparable

Arme de prédilection marteau de guerre

Les dieux nains constituent une seule vaste famille dont Torag est le patriarche. Il est accompagné de ses frères Magrim (le Contremaître) et Angradd (le Feu-forge), de sa demi-sœur Dranngrvit (la Responsable des Dettes) et de sa femme Folgrit (la Mère Vigilante). Ses enfants sont Bolka (le Don Doré), Grundinnar (le Pacificateur), Kols (le Gardien des Serments) et Trudd (le Puissant). L'ancien élève maléfique de Torag, Droskar le Sombre Forgeron, fait techniquement partie du panthéon nain mais n'est que rarement invoqué, sauf par les duergars.

L'ANIMISME SHOANTI



RITUELS SHOANTIS

Certains rites ou rituels sont déclenchés par des phénomènes saisonniers, comme les solstices ou les éclipses, ou par des maladies, famines ou guerres. Des évènements personnels, comme la mise au monde d'un enfant ou le passage à l'âge adulte, font aussi l'objet de rituels spéciaux.

Les divers quahs peuvent accomplir ces rituels différemment. Cette variété est fréquente et acceptée ; elle reflète l'importance des expressions individuelles et claniques de chaque pratique. Ces traditions sont constamment revues et adaptées, selon les besoins de chacun ou de la situation.

Les plus importants de tous les rituels shoantis sont sans doute ceux du passage à l'âge adulte. Une partie de ces cérémonies consiste à forger un lien entre un Shoanti et un totem. Le totem est la manifestation de la force vitale de la terre, le pouvoir de la vie, qui se concentre en une forme naturelle particulière. Chaque clan a ses propres totems caractéristiques, listés ci-dessus.

La plupart des Shoantis appartiennent à l'un des sept quahs, ou clans, chacun possédant ses propres terres, ses forces spécifiques et une vision spirituelle unique. Traditionnellement, chaque Shoanti subit un rite de passage à l'âge adulte au cours duquel son totem particulier se manifeste. Le premier tatouage d'un Shoanti rend hommage à ce totem. Les quahs et leurs totems les plus courants sont listés ci-dessous :

Lyrune-Quah (clan de la lune) chauve-souris, étoiles, hibou, lion des montagnes, lune, ours des cavernes

Shadde-Quah (clan de la hache) aigle, calmar, élémentaire d'eau, falaises, mer, requin

Shriikirri-Quah (clan du faucon) cheval, faucon, hippogriffe, nuage, vent

Shundar-Quah (clan des cimes) avalanche, cime de montagne ou pic, élémentaire de terre, roche, traqueur des cimes

Sklar-Quah (clan du soleil) aurochs, élémentaire de feu, flammes, serpent de braises, le soleil, tempête de braises

Sk oan-Quah (clan du crâne) ancêtres, élémentaire de terre, scarabée géant, vautour, feu follet, loup

Tamiir-Quah (clan du vent) élémentaire d'air, nuage, griffon, roc, tempête, vent

D'après leurs propres traditions, les Shoantis vivaient déjà dans le nord-ouest de l'Avistan bien avant que les colons ne dévastent la terre des Varisiens. Ils maintiennent leur indépendance et leur mode de vie traditionnel un peu partout en Varisie, et en particulier sur le plateau de Storval.

L'animisme shoanti prend ses racines dans leurs liens étroits avec leur terre. Les Shoantis voient la terre non seulement comme un parent métaphorique, mais aussi comme une entité consciente dont le soutien permanent est nécessaire pour la survie de tout ce qu'elle abrite – animaux comme végétaux. Leurs traditions valorisent les liens réciproques avec la terre et la façon dont celle-ci pourvoit aux besoins de ceux qui prennent soin d'elle. La force vitale de la terre, plutôt que les essences spirituelles surnaturelles du Grand Au-Delà familières aux prêtres, est la source des pouvoirs et de la vision shoantis. Cette force vitale est la matrice de l'instinct et de la foi ; elle envoie donc des présages d'évènements à venir, afin d'alerter ceux qui sont assez sages pour lire ces signes. La plupart des Shoantis ont donc un profond respect pour les phénomènes naturels, en tant que manifestations de la volonté de la terre.

L'animisme shoanti ne réclame ni convictions particulières, ni doctrine écrite, ni culte régulier. Les lieux sacrés existent dès lors qu'ils sont reconnus en tant que tels par un individu, une famille ou un quah (un clan). Les chamans peuvent déclarer que certains endroits sont importants, mais ce ne sont pas les seuls. D'ailleurs, les croyances traditionnelles shoantis sont rarement excluantes ou limitantes. La foi est ressentie par chaque pratiquant ; elle s'exprime comme une attitude générale envers la terre et tout ce qui vit d'elle, sans règles strictes ni contraintes fixes.

Beaucoup de Shoantis sont attirés par certains éléments particuliers du monde qui les entoure et forment un lien avec telle rivière ou tel arbre, ou tel type de créature, mais même ces liens sont éphémères. La plupart des Shoantis admettent que ces appels de la terre durent juste assez longtemps pour aider quelqu'un à survivre aux rigueurs de ce monde ou à comprendre comment surmonter un obstacle spécifique. De tels liens sont considérés comme moins importants que le lien d'un individu avec son totem, mais non moins puissants.

Les chamans shoantis sont souvent des druides qui tirent leur pouvoir d'un lien spécialement fort avec leur totem et avec la terre. Comme les adeptes sont libres de conserver leurs croyances, rituels, sites ou objets de culte, les chamans sont aussi parfois des prêtres d'une divinité particulière, comme Desna ou Gozreh.

APPEL DES DIEUX

Préoccupations Chaque dieu de ce panthéon a ses propres goûts et intérêts, en général influencés par les attitudes et croyances prédominantes de son clan.

Alignement Les alignements des Maîtres des dieux sarkariens sont aussi variés que leurs nombreux dieux, même si leur tendance à adopter des philosophies orientées vers la nature favorise les alignements neutres. Cependant, la survenue et la fermeture de la Plaie du Monde affectèrent profondément les peuples de Sarkaris, et les Maîtres des dieux mauvais sont désormais rarissimes.

Édits Les dieux de Sarkaris ont très peu d'édits en commun, sauf les suivants, très fréquents : protéger votre clan et votre peuple, enseigner aux enfants du clan les traditions et les récits relatifs au dieu du clan, noter minutieusement l'apparence et le nom de chaque nouveau dieu quand il se manifeste pour la première fois, afin qu'il ne soit pas oublié et puisse continuer à veiller sur le peuple.

Anathèmes Un seul anathème est imposé par absolument tous les dieux de Sarkaris : ne jamais négocier ni conclure un marché avec des démons ; cela vient du fait que l'apparition de la Plaie du Monde a entraîné la destruction de nombreux clans et la perte de nombreux dieux, dont beaucoup ont disparu à jamais.

L'art antique de l'appel des dieux était jadis la principale religion de Sarkaris, bien avant que la Plaie du Monde ne survienne et que les démons ne chassent la plupart des Sarkariens hors de leurs terres natales. Cet art, en même temps religion et théorie magique, permet à certains Sarkariens de convoquer des êtres uniques et extraordinaires depuis le Grand Au-Delà, lesquels protégeront leur clan et guideront leur peuple. Ces créatures sont traditionnellement appelées des dieux par ceux qui les révèrent. Génération après génération, elles reviennent guider leur peuple, du moins tant que quelqu'un ayant été soit formé par un Maître des dieux précédent, soit entraîné d'une façon ou d'une autre à communier avec un dieu particulier, est en vie pour créer un lien avec le plan matériel afin que le dieu puisse se manifester. Ces Maîtres des dieux peuvent posséder des titres ou des noms uniques, qui diffèrent de clan en clan. Toutefois, la plupart des clans sarkariens sont capables d'identifier un Maître des dieux à sa tenue spécifique ou au glyphe qui le relie à son dieu.

Les créatures convoquées par les Maîtres des dieux adoptent fréquemment l'aspect d'animaux, mais avec un ou plusieurs détails notables révélateurs de leur appartenance à un autre monde. Il peut s'agir d'un ours avec une crinière de plume, d'un loup doté d'ailes d'aigle, ou de toute autre combinaison d'éléments divers. Les Sarkariens rapportent de nombreux récits à propos des premiers dieux sarkariens, tels que la Mère Élaphe de la Forêt, et croient qu'ils étaient les incarnations parfaites des créatures du monde naturel. Au fur et à mesure des mariages entre clans, de nouveaux dieux naquirent des Maîtres des dieux de ces lignées mixtes, ce qui mena aux formes hybrides fréquentes parmi les quelques clans sarkariens qui subsistent aujourd'hui. Certains de ces nouveaux dieux ressemblent même à des créatures extraplanaires, comme des anges ou des psychopompes, même s'ils arborent toujours un détail qui les en distingue.

Quelle que soit la façon dont ils en sont venus à adorer les dieux de Sarkaris, ceux qui se parent du titre de Maître des dieux (comme ceux qui se disent enfants de Sarkaris) sont aujourd'hui aussi divers, par leur apparence et leurs coutumes, que les nations de la région de la mer Intérieure. Cette diversité renforce non seulement les clans et les peuples du Sarkaris, mais aussi les nouveaux dieux de clans qui tirent leur forme et leur fonction de leur peuple. Tous les Maîtres des dieux et leurs fidèles éprouvent un respect profondément enraciné envers les dieux qui marchent à leurs côtés et les font bénéficier directement de leur sagesse et de leur force. Les statistiques pour les cultes de certains dieux sarkariens représentatifs sont détaillées en p. 128.



LE RENOUVEAU DE L'APPEL DES DIEUX

Aujourd'hui, les descendants éparpillés des peuples déplacés de l'ancien Sarkaris ont commencé à rejoindre leurs terres ancestrales et parfois à redécouvrir les traditions perdues de leur peuple, d'où l'apparition de nouveaux Maîtres des dieux et de nouveaux dieux. Puisque les Sarkariens étaient exilés aux quatre coins de la région de la mer Intérieure, voire au-delà, les dieux qui apparaissent de nos jours sont aussi divers et variés que les nombreuses cultures de Golarion. Même quelques non-Sarkariens, déçus de la distance qu'entretiennent les « vrais dieux » de Golarion, se mettent à adopter les religions du peuple du Sarkaris, préférant faire partie de communautés dont les dieux vivent et marchent en leur sein, combattent à leurs côtés et leur fournissent une aide tangible et visible. Les croisés et guerriers qui parcourent les terres où jadis apparut la Plaie du Monde, cherchant à tuer des démons et se couvrir de gloire, en viennent souvent à adorer les dieux sarkariens après s'être battus à leurs côtés ou avoir été sauvés par un dieu de clan.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

ATHÉES ET LIBRES-PENSEURS



Alignement tous
Édits **aucun**
Anathèmes **aucun**

Dans un monde où l'existence des dieux est démontrée, rares sont ceux qui s'en tiennent à une vision du monde strictement athée ou agnostique ; c'est-à-dire à la croyance qu'il n'y a pas de dieux, ou que leur existence est incognoscible. Cependant, un bon nombre de gens choisissent de n'adorer aucune divinité. Souvent, c'est en raison de l'importance qu'ils accordent à la notion de liberté : ne rien devoir à une divinité signifie n'être soumis à aucune limite, aucune censure, aucun anathème, aucune restriction. Cette décision peut sembler amoral à certains, mais pour les athées, elle peut être motivée par un désir d'autonomie, ou par le droit de chacun à choisir son propre destin.

Certains athées n'éprouvent aucun intérêt ni envers un dieu particulier ni envers le divin en général. En conséquence, l'idée d'observer un culte leur apparaît futile ou déplaisante, comme une perte de temps aussi bien pour le dieu que pour l'athée. Ces athées sont très probablement tolé-

rants des dieux et des religions, mais s'irritent souvent de tentatives de conversion qu'ils voient comme des pressions sociales visant à les convaincre de simuler une foi qu'ils ne ressentent aucunement.

D'autres athées sont mus par leur crainte de la vie après la mort et ressentent désarroi et indignation à l'idée de passer le restant de l'éternité aux ordres d'un maître immortel. Pour ces gens, un séjour éternel dans une tombe du Cimetière s'apparente à un répit, ou du moins à une certitude rassurante, en particulier si on compare cette perspective à la terreur impuissante que peut susciter l'idée d'être jugé par une puissance supérieure, puis envoyé vers une destination inconnue, et ce sans avoir nul mot à dire.

D'autres encore estiment que les dieux ne sont pas dignes d'être adorés. Ces sceptiques reconnaissent certes que les dieux sont des êtres puissants, mais ne voient pas ce qui les distinguerait d'autres entités puissantes sur Golarion et se demandent ce qu'ils ont fait pour mériter l'adoration des mortels. Le culte d'une divinité reviendrait pour eux à vénérer la puissance de l'Œil d'Abendego, ou pour un kobold à adorer un dragon voisin. Les dieux exigent louanges et offrandes en échange de leur protection, mais sont fort peu généreux en retour, pas plus qu'ils ne sont fiables. Au mieux, une telle adoration est avilissante, et au pire elle est équivalente à de l'esclavage ou, pour être un peu moins sévère, à du servage.

Enfin, c'est la colère qui fait que certains athées refusent de suivre les dieux. Ceux qui croient avoir été trahis par la foi en tel dieu ou lésés par les fidèles de tel autre peuvent refuser toute vénération envers une divinité qui infligerait volontairement de telles douleurs.

Les chemins que choisissent d'emprunter ces libres-penseurs sont aussi variés que leurs raisons de rejeter le divin. Les bardes se tournent vers la connaissance éclectique globale de l'au-delà. Les alchimistes, comme les magiciens, cherchent à expliquer les fondements universels de la réalité par la magie, la science ou la raison. De très nombreux barbares, guerriers et roublards, voire d'ensorceleurs, agissent sans aucun besoin de conseils ou de renfort divin. Beaucoup de moines cherchent conseil en eux-mêmes plutôt qu'à l'extérieur, tandis que druides et rôdeurs respectent l'ordre naturel, mais pas forcément le divin.

Certains libres-penseurs refusent tout contact avec quelque religion que ce soit. D'autres adoptent une attitude de cohabitation tolérante et laissent les autres pratiquer leur culte et leurs prouesses divines. La grande majorité des incroyants, n'ayant aucune assurance de recevoir une assistance divine, pas plus qu'ils ne la désirent, préfèrent avoir foi en d'autres mortels et œuvrent pour rendre ce monde meilleur pour tous.

LIBRES-PENSEURS SUR GOLARION

Outre les individus qui suivent les lois de la Mortalité, les libres-penseurs et athées sont assez nombreux en certains endroits de Golarion. La religion est interdite sur l'ensemble du royaume fluvial de Touvette comme de la nation tianaise de Bachuan (mais tous deux sont par ailleurs de stricts régimes autoritaires). Les prophètes de Kalistrade n'ont souvent aucun lien avec une divinité et préfèrent garder farouchement leur destin entre leurs mains. Les adorateurs de la verte religion vénèrent parfois des dieux de la nature, mais il est tout aussi courant que leur profond respect du monde naturel soit leur seule allégeance de nature religieuse. Les Capes grises d'Absalom servent leur cité, faisant office d'arbitres impartiaux de la loi dans son district le plus religieux, la cour des Exaltés. Mais, en définitive, tous ceux-là sont des exceptions : la plupart des libres-penseurs sur Golarion sont isolés ou solitaires.

LOIS DE LA MORTALITÉ

Préoccupations affaires mortelles, paix, autonomie

Alignement LN (LB, LN, LM, NB, N, NM)

Caractéristique divine Constitution ou Intelligence

Compétence divine Médecine

Édits découvrir et éradiquer l'exercice secret des cultes, défier la puissance et l'emprise de la religion, mettre en place une société paisible et autonome disposant d'une infrastructure sociale permettant de prendre soin du peuple

Anathèmes adorer une religion ou une divinité et lui jurer fidélité, prendre parti dans un conflit entre religions, solliciter ou recevoir de l'aide religieuse ou divine

Les lois de la Mortalité émergèrent dans la nation garandie du Rahadoum, en réaction aux guerres d'Allégeance, une série de conflits fratricides qui déchiraient la société dans cette nation. Le principe fondamental derrière ces lois est relativement simple : toute aide divine, aussi bien intentionnée soit-elle, doit toujours, en définitive, se payer au prix fort. Le massacre d'autres mortels pour la gloire d'êtres insondables et distants ne devrait pas avoir droit d'existence au sein d'une société digne de ce nom. Les mortels devraient bâtir leur propre destinée, en étant conscients de leurs limitations et en se reposant les uns sur les autres et sur leurs valeurs partagées, plutôt que sur l'intervention et l'assistance divines. Cette philosophie est résumée dans l'article premier des lois de la Mortalité : « Aucun mortel ne sera jamais redevable à un dieu. »

Le gouvernement du Rahadoum est bâti sur ces lois, en vertu desquelles la religion et le culte sont interdits dans la totalité de la nation, et que la Légion pure fait appliquer sans merci. Un effet secondaire de cette prohibition est que le gouvernement du Rahadoum a lui-même intérêt à aider ses citoyens par l'éducation ou par d'autres moyens, vu qu'il n'y a pas d'église établie à même de fournir de tels services sociaux cruciaux. Au Rahadoum, la plupart des civils apprennent à respecter les lois de la Mortalité, qui ont en outre quelques partisans hors de leur terre d'origine. Ces adeptes connaissent par expérience, pour la plupart, le coût terrible des conflits interreligieux ou ont eu vent du traitement cruel réservé aux âmes dans la Sphère extérieure et ont choisi par conséquent une position de neutralité intentionnelle. Certains d'entre eux s'efforcent de propager cette philosophie hors du Rahadoum, en soulignant la façon dont les dieux abusent des mortels et dont ils finiront par faire payer leur aide à un très haut prix. Leur activité de prosélytisme est une tâche difficile, sinon impossible, mais ils l'abordent avec la même résolution dont ils font montre face à leur propre mortalité.

L'un des résultats les plus évidents des lois de la Mortalité est qu'elles interdisent l'usage de nombreuses formes courantes de la magie de guérison qui sont octroyées par faveur divine. Les alchimistes, les bardes et d'autres incantateurs occultes fournissent donc l'essentiel des services de guérison au Rahadoum, en parallèle des techniques entièrement non magiques. Beaucoup d'adeptes de ces lois refusent non seulement de pratiquer la magie divine, mais aussi d'en bénéficier, car ils préfèrent la mort pure de toute intervention divine à une vie de dette envers des divinités lointaines et insensibles faisant commerce d'âmes. Le statut des druides par rapport aux lois de la Mortalité peut varier grandement. Ceux qui n'adorent pas une divinité sont acceptés pour leurs pouvoirs de guérison et leur capacité à combattre la désertification du pays, mais l'on se méfie parfois d'eux, parce que leur magie partage avec la magie divine son essence vitale instinctive basée sur la foi. En revanche, ceux qui révèrent une divinité rencontrent une hostilité encore plus marquée que les théistes traditionnels, comme si cette adoration était un affront hypocrite envers le monde naturel qu'ils prétendent respecter. De même, les ensorceleurs dont les lignages peuvent être identifiés comme d'origine divine sont vus avec méfiance et dégoût.



LA LÉGION PURE

La Légion pure de Rahadoum fait respecter les lois de la Mortalité dans les frontières de cette nation. La mission de cette organisation est d'en éliminer toute trace de religion. Ses membres confisquent tous les livres sacrés, symboles religieux ou autres éléments de l'attirail de la foi, et punissent sans merci ceux qui se livrent au prosélytisme. Les punitions pour l'exercice d'un culte sont en général sévères, allant d'une peine de prison de longue durée à la mort, en passant par l'exil hors du Rahadoum. Mais bien que la Légion pure fouille minutieusement tous les voyageurs transitant par les principaux ports du Rahadoum, la mise en œuvre de cette politique n'est pas parfaite. Le pays abrite toujours de petites poches de fidèles, qui dissimulent tous leur foi et leurs croyances de peur d'être soumis aux châtiments légaux.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

PROPHÉTIES DE KALISTRADÉ



Préoccupations commerce, richesse, abnégation, stabilité

Alignement LN (LN, LM, NM)

Caractéristique divine Intelligence ou Charisme

Compétence divine Diplomatie

Édits accueillir les nouveaux venus quels que soient leur genre ou leur ascendance, accumuler des richesses personnelles, encourager et aider des entreprises commerciales, rechercher l'illumination par la pureté de soi

Anathèmes de nourriture ou de boisson, dépenser de l'argent pour des frivolités, offrir de l'argent à ceux qui ne méritent pas de s'enrichir, pratiquer la charité envers autrui, se laisser aller à des excès en matière de plaisirs physiques

REJOINDRE LES PROPHÈTES

Le respect des prophéties est la seule exigence pour un kalistocrate, et n'importe qui, indépendamment de son ascendance, son héritage, sa nationalité, son sexe ou son statut social, peut devenir disciple. L'adoration d'une divinité n'est ni interdite ni encouragée ; les kalistocrates qui se sentent attirés par une divinité vénèrent en général Abadar ou, plus rarement, Irori. Les nouveaux convertis sont introduits auprès d'un réseau hautement organisé qui leur inculque le sens des affaires et procure un soutien financier aux nouvelles entreprises.

Le succès est vu comme le reflet de la loyauté personnelle, mais aussi comme la réalisation d'une organisation solidaire et entièrement dédiée à l'accomplissement de sa mission.

Les prophéties séculières de Kalistrade sont célèbres pour leur focalisation exclusive sur l'accumulation de richesses comme moyen de rechercher et de démontrer l'illumination individuelle. Les prophètes de Kalistrade, souvent appelés les kalistocrates, croient que la pureté du corps et de l'esprit mène au succès financier, et s'abstiennent donc de consommer certaines nourritures ou de toucher la plupart des personnes ou des objets, vus comme impurs. Pour éviter la contamination et le contact avec les non-croyants, ils portent de longs gants blancs et une tenue caractéristique toute blanche, signe de leur pureté, souvent marquée de leur symbole, un cercle inscrit dans un triangle lui-même contenu dans un plus grand cercle.

Kalistrade, un prophète humain, vivait au Druma au troisième siècle AR. Après un parcours de huit ans qui le conduisit à l'illumination, il se mit à prêcher un mysticisme économique né de ses propres visions oniriques, des traditions drumiennes d'amour du travail et du folklore kellide relatif à une religion passée – celle des orateurs pâles vêtus de blanc. Après sa disparition en 252 AR, ses disciples reprirent ses *Ontologies du moi*, y rajoutèrent d'autres écrits de sa main et leurs propres exégèses, aboutissant à ce volume considérable que sont les *Prophéties de Kalistrade*. Ce texte volumineux de plusieurs centaines de pages rassemble les enseignements et les principes de base de Kalistrade. On y retrouve, parmi moult fables, paraboles et autres divagations de mysticisme occulte, des principes économiques très sains et beaucoup de détails sur la recherche de la pureté personnelle. Mais la taille de l'ouvrage n'en fait pas un manuel de référence vraiment pratique. La plupart des exemplaires des *Prophéties* sont en effet des tomes de grande taille, reliés avec du métal précieux et incrustés de bijoux, réservés à un usage domestique.

La pureté du corps et de l'esprit est pour Kalistrade la condition nécessaire fondamentale pour connaître la prospérité. Un kalistocrate se purifie l'esprit d'abord par la méditation, une pratique à laquelle il est possible de recourir à tout moment de la journée quand l'esprit dévie de son but de poursuite de la fortune. La pureté mentale exige aussi du kalistocrate qu'il ne cède pas à la tentation de prodiguer la charité ou de gaspiller. La pureté corporelle, basée sur des principes d'abnégation ascétique, est beaucoup plus complexe. Tout d'abord, le kalistocrate distingue trois catégories d'aliments : les purs, les propres et les impropres, selon leur origine, leur profil nutritionnel et la façon dont ils ont été traités. Pour atteindre la pureté, le pratiquant doit s'abstenir de consommer de la nourriture impropre, et se contenter de repas simples et légers (avec de rares exceptions pour des banquets ostentatoires). Ensuite, le kalistocrate s'efforce d'éviter tout contact physique, surtout avec les non-croyants. Les contacts volontaires sont évités à tout prix, et la gravité des contacts involontaires est minimisée par le port de vêtements enveloppants et de gants. Bien que les *Prophéties* imposent la chasteté, beaucoup de kalistocrates y contreviennent parfois. Les relations sexuelles les plus acceptables sont celles avec un converti potentiel ou un riche protecteur – ou mieux encore, avec quelqu'un qui est les deux à la fois.

L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DE L'ŒIL PALATIN

Préoccupations histoire, occultisme, connaissances secrètes

Alignement LN (LB, LN, LM, N)

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Compétence divine Occultisme

Édits découvrir la sagesse des cultures antiques (en particulier de l'Ancien Osirion), honorer les rites de l'ordre, porter secours aux érudits

Anathèmes détruire des savoirs rares ou antiques, dévoiler les secrets de l'ordre aux personnes extérieures à l'organisation (ou aux membres de trop bas niveau)

Installé en Ustalav mais très actif dans les salons de l'aristocratie et les académies confinées d'Avistan et du Garund, l'Œil palatin est un ordre mystique de nobles-occultistes qui s'efforce d'atteindre la conscience de soi philosophique et la maîtrise des vérités célestes. L'ordre fut fondé en 3988 AR quand le gentilhomme-explorateur Aldus Canter revint du désert osirien, où il s'était perdu depuis 3 ans. Aldus évoqua sa rencontre avec une secte adorant un ange desséché du nom de Tabris. Celui-ci lui avait révélé l'histoire secrète du multivers et l'avait chargé de servir de messenger de ces secrets mystiques. Dès son retour, Aldus rassembla autour de lui plusieurs de ses pairs, formant une coterie de nobles ustalaviens avides d'exploiter ces secrets. Mais son message, fait de textes confus et codés, mélange désordonné de mysticisme osirien, de rites pharasiens et de savoirs occultes variés, était loin d'être clair. L'activité première de l'ordre depuis des siècles, dès avant la disparition en 4028 AR d'un Aldus de plus en plus erratique, est de passer au peigne fin ses textes, tant ceux ramenés d'Osirion que ses nombreuses annotations et réinterprétations ultérieures. Les recherches méticuleuses de l'ordre ésotérique ont donné naissance à des secrets occultes et des rites mystiques uniques sur Golarion, et font allusion à des connaissances supplémentaires accessibles aux initiés. Sa plus grande réussite, cependant, fut d'éviter une apocalypse dont très peu de gens à Golarion sauront jamais à quel point elle fut proche : en 4718 AR, les plus grands héros de l'ordre empêchèrent la planète Aucturn de dévorer Golarion.

En tant qu'organisation secrète regroupant riches et puissants, l'ordre est l'objet d'innombrables théories du complot. Des rumeurs évoquent un culte diabolique, des manipulations psychologiques voire de la fraude pure et simple. L'ordre ne daigne que rarement répondre à ces insinuations, qui peuvent donc proliférer en toute liberté.

Dans leurs lieux de réunion privés, qu'ils appellent des cathédrales, les membres de l'ordre arborent des tenues excentriques dans un style faussement osirien. Elles comprennent entre autres gants, robes, tabliers et armes ornementales, tous chargés de significations cérémonielles que même leurs porteurs peuvent n'être pas encore habilités à comprendre. Les services dans ces cathédrales sont souvent des cérémonies très élaborées : séances de spiritisme, développement de momie et autres activités du même ordre. Les cathédrales sont conçues pour faciliter la recherche et le réseautage social, et elles incluent souvent, à ces fins, des bibliothèques exclusives et des clubs privés. Hors des cathédrales, les membres portent des symboles de leur ordre plus discrets ; le plus fréquent est un scarabée doré, aux élytres marqués de l'Œil palatin : un œil grand ouvert, au regard brûlant.

Les membres les plus fervents de l'ordre croient sans réserve aux secrets auxquels font allusion les fragments des évangiles perdus de Tabris : toute personne contiendrait une particule d'énergie céleste qui cherche à se réunifier avec les royaumes célestes primordiaux. Cultiver cette étincelle divine exige des recherches assidues, des rituels alambiqués et une ascension progressive dans les rangs de l'ordre.



REJOINDRE L'ORDRE

L'ordre ésotérique de l'Œil palatin maintient une hiérarchie rigide et complexe. Les nouveaux membres n'y sont admis que par cooptation d'un membre existant et après un filtrage social et magique. Ils restent au rang modeste d'acolyte pendant trois ans, quels que soient leur fortune ou leur statut social, afin d'honorer l'isolement d'Aldus. Ils ne peuvent accéder aux rangs plus élevés que s'ils ont prouvé leur loyauté, gardé les secrets de l'ordre et apporté régulièrement des fonds ou des savoirs occultes. Pourtant, même les neuf Élus qui dirigent l'ordre échouent encore à déchiffrer les nombreuses énigmes héritées d'Aldus.

DIEUX
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

SANGPOTSHI



LE SANGPOTSHI ET LES DIEUX

Le sangpotshi est compatible avec les cultes de nombreuses divinités, et les dévots ont souvent également foi en certaines entités divines. La philosophie influence alors souvent la façon dont ils exercent leur culte. Ainsi, les abadariens garderont minutieusement trace de leurs richesses et investiront de l'argent en vue de leur future réincarnation, et les pharasmiens supplieront la bureaucratie psychopompe d'examiner avec bienveillance les actes de leur vie et de guider leurs incarnations futures vers l'illumination. Certains adorateurs de divinités malveillantes adoptent une version déformée du sangpotshi et cherchent à prolonger leur existence par la non-mort, utilisant le temps gagné à améliorer leur condition dans leur incarnation présente. En revanche, la plupart des adhérents des enseignements traditionnels voient les morts-vivants comme des prisons pour les âmes, qui verrouillent celles-ci hors du cycle du destin et de la réincarnation, et les éliminent à vue.

Préoccupations destin, karma et réincarnation

Alignement N (LB, LN, LM, NB, N)

Caractéristique divine Intelligence ou Sagesse

Compétence divine Religion

Édits respecter la sagesse des érudits, des sages et de ceux qui détiennent l'autorité, vivre de façon altruiste

Anathèmes interférer volontairement avec les efforts de perfectionnement d'une autre âme ou laisser les autres le faire, renier inutilement les traditions importantes

La philosophie du sangpotshi, également connue sous le nom de Rivière de la Vie, se focalise sur les concepts de destin, de karma et de réincarnation cyclique. Ses adeptes croient que chaque âme est jugée sur ses actes dans la vie, qui déterminent sa condition quand elle rejoint le monde des vivants. Le cycle se répète jusqu'à ce que l'âme atteigne sa forme parfaite par l'accumulation d'expérience et de sagesse, rejoignant alors la cour de Pharasma et la vie après la mort.

Bien que cette philosophie soit distincte des croyances divines et des aspects de la moralité universelle, ses enseignements sont surtout compatibles avec les éthiques de la loi et du bien. Espérant atteindre l'illumination, les dévots cherchent à mener des vies exemptes de reproche, désintéressées et respectueuses des traditions, de l'autorité légitime et de la sagesse de ceux qui jouissent d'un certain statut par leur naissance. Beaucoup s'efforcent de découvrir et d'influencer les forces qui pèseront sur leur prochaine vie, qu'il s'agisse de la généalogie, de l'introspection ou de la préparation des archives destinées à leur vie future. Les généalogistes sont invités à donner leur opinion sur les erreurs commises dans les vies antérieures pour que les adeptes puissent les corriger et progresser vers l'illumination. De même, il est souvent fait appel aux élites intellectuelles afin qu'elles aident les adeptes, dans leur vie présente, à se contenter de leur statut de naissance, à suivre les lois et traditions de leur société et à faire le meilleur usage des ressources à leur disposition.

Ceux qui suivent les enseignements du sangpotshi accordent une grande importance à la méditation et à l'introspection, dans l'espoir de mieux comprendre leur propre existence et de réconcilier leur être avec leurs actes passés et présents, afin d'atteindre plus aisément le statut qu'ils désirent à l'avenir. Ces réflexions permettent aux fidèles de comprendre leurs propres lacunes et leurs erreurs passées. L'acceptation du passé est un élément clé de la philosophie, car sans cela, un mortel peut aisément stagner et s'enfermer dans un cycle infini de tentatives de perfectionnement qui ne résoudre jamais ses problèmes préexistants.

Le sangpotshi encourage les individus qui n'arrivent pas à bien comprendre leurs propres erreurs à trouver d'autres personnes confrontées au même type de difficultés, en partant du principe qu'aider les autres à franchir les obstacles sert aussi à celui qui aide, en lui apprenant à combler ses propres lacunes. Les fidèles se rendent cependant vite compte qu'il est vain de tenter de résoudre tous les problèmes de ses voisins, car le chemin suivi par chacun sur la Rivière de la Vie est différent. La Rivière enseigne la tolérance et la patience mutuelles. Ce qui peut sembler une leçon ou une solution évidente à l'un, l'autre devra le découvrir par lui-même, à moins qu'il ne demande de l'aide.

Le sangpotshi accorde une grande importance à la notion de destinée, mais n'est en aucun cas une philosophie de la passivité. La plupart des dévots aspirent au perfectionnement, sûrs d'en voir les fruits dans une vie future, tandis que d'autres cherchent activement à échapper à leur condition, sans renoncer aux enseignements de la philosophie. Ce dernier choix est difficile et mène parfois à l'échec. Mais ceux qui réussissent font un pas de plus vers la récompense ultime.

LA VERTE RELIGION

Préoccupations vénération du monde naturel

Alignement N (LN, NB, N, NM, CN)

Caractéristique divine Sagesse ou Constitution

Compétence divine Nature

Édits amener la civilisation à croître en harmonie avec la nature, préserver les zones sauvages, protéger l'équilibre de la nature et les espèces menacées, vivre de façon durable en phase avec les cycles naturels

Anathèmes encourager les déséquilibres dans la nature, endommager les sites naturels, permettre l'abus des ressources naturelles, retirer une espèce indigène ou un élément de son espace naturel, tuer des animaux dans un autre but que se défendre ou se nourrir

Même si la verte religion se pratique diversement d'un croyant à l'autre, surtout s'ils appartiennent à des ordres différents, tous partagent la même révérence universelle pour le monde naturel et la même volonté de le préserver. Chaque pratiquant peut être attiré plus particulièrement par tel élément, telle saison, telle créature ou tel phénomène naturel, mais tous respectent la sainteté et l'importance de tous les aspects de la nature.

De nombreux cycles ont passé depuis l'époque où les fondateurs légendaires de la verte religion étaient en désaccord quant à l'expression prééminente de la puissance naturelle. De même que les légendes évoquent l'unité à laquelle ils parvinrent, ceux qui, de nos jours, embrassent la verte religion et voient la nature comme sacrée, comprennent à quel point tous les êtres sont interconnectés et admettent que l'harmonie n'est possible que par l'équilibre, car les cycles de la nature sont tout à la fois fragiles et infinis. L'alignement des partisans de la verte religion a donc un aspect neutre, car ils savent qu'en nommant une chose, on crée aussi son opposé ; ils recherchent l'équilibre entre la mort et la résurrection, l'ombre et la lumière, la croissance et la décomposition.

Druides et rôdeurs sont souvent adeptes de la verte religion, tant leur vie et leur magie sont liées spécifiquement à la nature, qu'ils soient de modestes jardiniers ou errent dans les vastes contrées sauvages. Rares en revanche sont les champions qui suivent cette religion ; ceux-là sont alors en général champions d'une divinité de la nature, et leur dévotion n'est pas moindre que celle d'autres champions. Certains clans pratiquent leurs croyances en tant que communauté, en faisant appel à la puissance ou aux attributs d'un élément ou d'un animal précis ; d'autres construisent leur vie autour des cycles naturels toujours répétés. Les prêtres de la verte religion se déplacent souvent pour enseigner aux diverses communautés comment vivre de façon durable, s'occuper des animaux et des récoltes, prédire le climat et trouver herbes ou champignons utiles. La plupart des membres de la verte religion ne sont pas opposés à la civilisation, pour autant qu'elle se développe en respectant le monde naturel qui l'entoure. En plus de tenir la nature pour sacro-sainte, ils croient que jouir de la beauté de la nature est essentiel à la santé de tous, nomades isolés comme citadins de vastes métropoles.

Bien que la verte religion n'ait pas d'église officielle, elle dispose toutefois d'une certaine structure. La majorité de ses adeptes adhèrent notamment à l'un des ordres dédiés à un aspect particulier de la nature, comme l'air, les bêtes ou les plantes. Les plus importants, tels les ordres de la Feuille ou de la Tempête, s'étendent sur tout Golarion, tandis que d'autres, par exemple l'ordre des Failles, se consacrent à certaines zones, comme les régions volcaniques. Chaque ordre conserve ses propres traditions orales et transmet sa sagesse de génération en génération. Comprendre ces corpus de savoirs peut demander une vie entière d'études ; aussi sont-ils divisés en « cercles ». Les membres d'un ordre passent d'un cercle à l'autre en acquérant plus de connaissances et de responsabilités au sein de l'ordre.

Dans la région de la mer Intérieure, la verte religion a une plus forte présence en Andoran, dans l'Étendue du Mwangi, au Nirmathas, au Taldor et dans les Royaumes Fluviaux, bien qu'au Sarkaris quelques groupes dévoués subsistent après l'invasion démoniaque et que d'autres membres soient éparpillés dans d'autres royaumes.



DOCTRINE DE LA VERTE RELIGION

Bien que la verte religion se targue de n'avoir ni divinité ni texte sacré, ses fidèles dispersés partagent les mêmes principes de base. Sans surprise, les pratiquants préfèrent exercer le culte en extérieur, entourés par la beauté sauvage qu'ils vénèrent. Leurs temples et chapelles peuvent être n'importe quel lieu sacré naturel : volcans ou chutes d'eau majestueuses, sources cachées ou anciennes clairières, voire un simple rocher couvert de mousse au sein d'un bois tranquille. Des rites druidiques sont parfois menés au centre d'un cercle de pierres levées ou de piliers de bois, qui servent aussi bien de marqueurs célestes que de répertoires de connaissances. En effet, d'anciens membres de la verte religion ont transmis leur sagesse compliquée aux générations futures en gravant pieusement des runes dans la pierre ou le bois, laissant derrière eux ces traces de savoirs pour ceux qui cherchent à comprendre les mystères de la nature.

DIEX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX



OPTIONS DE PERSONNAGES

Tout personnage, qu'il s'agisse du prêtre qui reçoit ses sorts par la grâce de sa divinité, du champion qui combat la tyrannie en maniant une arme investie d'un pouvoir divin, ou du barbare déchaîné qui ne se soucie que de poursuivre le combat grâce aux soins divins prodigués par ses compagnons, peut être influencé de façon tant fondamentale qu'accessoire par la foi ou la philosophie qu'il embrasse. Dans un monde baignant dans la magie divine, seuls quelques rares individus mènent leur vie sans s'interroger sur la façon dont la foi les affecte – même si cela peut signifier s'opposer au divin. Les bienfaits et malédictions des dieux se reflètent dans tous les aspects de la vie, des pouvoirs des prêtres les plus puissants, capables d'ébranler le monde, aux rituels quotidiens des acolytes lambda, en passant par les miracles mineurs accomplis aussi bien par de vertueux croisés que par de vicieux prêtres.

Tous les personnages peuvent exprimer leur foi par leurs actes. Les options présentées dans ce chapitre leur fournissent en outre des moyens de matérialiser leurs convictions dans leurs pouvoirs. De nouveaux domaines et sorts de domaine élargissent les options des prêtres au-delà de celles listées dans le *Livre de base Pathfinder*. De nouveaux sorts donnent des pouvoirs spécialisés aux prêtres et aux autres incantateurs, et de nouveaux dons, armes et équipements fournissent aux personnages de n'importe quelle classe ou philosophie de quoi se rapprocher de leur croyance et l'exprimer.

Nombre des nouvelles règles présentées dans cette section sont associées à une divinité ou un domaine unique, mais dans certains cas elles sont simplement plus couramment utilisées par les pratiquants de telle ou telle foi, et d'autres

peuvent s'en servir à condition d'y avoir accès. Ainsi, les prêtres de Brigh peuvent concevoir un objet magique révolutionnaire pour leurs croyants, mais cela ne signifie pas qu'ils n'en échangeront jamais le secret contre celui de l'invention d'un autre créateur. De même, les prêtres de Nalinivati ne sont certainement pas les seuls guerriers à manier des urumis, mais ils sont en partie à l'origine de la popularité de cette arme dans toute la région de la mer Intérieure, et le multensile n'est que l'une des nombreuses innovations des Numériens.

Si, non content d'avoir accès aux options simplement plus courantes chez les pratiquants de fois autres que celle de votre personnage, vous souhaitez en prendre une qui leur est réservée, voyez avec le MJ pour vous assurer qu'elle convient à la campagne et que ce choix ne rétrécira pas celui des personnages adoreurs de la divinité qui l'accorde normalement. Si c'est bien le cas, le MJ et vous pourriez vous entendre pour modifier certains aspects du don, du sort, de l'objet magique ou d'une autre option, pour l'adapter à votre foi et faire en sorte qu'il s'intègre logiquement dans l'histoire que vous voulez raconter.

DONS

Les dons peuvent servir à personnaliser un personnage de diverses façons, soit en lui proposant un choix d'options plus large si sa classe est déjà liée à une divinité, soit en permettant à un personnage d'une autre classe non liée d'intégrer une philosophie à sa gamme de pouvoirs. Certains des dons présentés ici améliorent les pouvoirs des pratiquants, tandis que ceux qui cherchent à contrer ou tromper ces derniers disposeront d'autres pouvoirs. Cette section comprend des dons



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

généraux, des dons de compétence et un petit nombre de dons de classe plus spécialisés.

SORTS

Les incantateurs divins sont capables d'invoquer la puissance de leur divinité dans le bout de leurs doigts, et servent alors de voie pour la colère ou la rédemption divines – mais il n'est pas donné à tout le monde de faire appel au pouvoir des dieux ! Certains des sorts répertoriés dans cette section sont de nouveaux ajouts à la liste des sorts divins, et peuvent donc être lancés par tous les prêtres, par les ensorceleurs dont les lignages leur confèrent des sorts divins, ou par d'autres personnages y ayant accès. D'autres sorts sont plus couramment utilisés par les bardes, les druides, les ensorceleurs, les magiciens ou d'autres personnages capables d'incantation, mais peuvent être accordés aux adorateurs d'une divinité spécifique, en guise de bénédiction pour les fidèles.

DOMAINES ET SORTS DE DOMAINE

Cette section introduit un certain nombre de nouveaux domaines, ainsi que les sorts de domaine basiques et avancés pour chacun d'entre eux. Ces nouveaux domaines servent à plusieurs des dieux présentés dans cet ouvrage, mais quelques-uns servent aussi de domaines de substitution pour certaines divinités plus courantes de Golarion, et représentent alors des aspects de niche ou juste moins connus de ces divinités. Les disciples de ces divinités peuvent prendre les dons Domaine d'initié étendu ou Foi dissidente, présentés page 8,

afin d'avoir accès aux domaines de substitution et aux sorts associés. Les MJ pourraient préférer s'inspirer des règles du don de Foi dissidente pour présenter de nouvelles approches envers les fois existantes, voire des fois entièrement nouvelles.

OBJETS ET ARMES

La section finale de ce chapitre présente des règles pour un certain nombre de nouveaux objets, magiques ou non, adaptés aux personnages qui agissent en accord étroit avec une foi ou une philosophie – ou à ceux qui s'y opposent ! Les divinités de cet ouvrage sont adorées partout sur Golarion ; leurs origines ou leurs lieux de culte centraux sont parfois très éloignés de la région de la mer Intérieure. En conséquence, les armes de prédilection de beaucoup de ces divinités sont fort peu courantes autour de la mer Intérieure. Ces nouvelles armes sont présentées en détail pages 120 à 123.

Outre ces nouvelles armes, cette section introduit une multitude d'objets intéressants pour donner à chaque personnage les moyens d'exprimer sa foi et de se faire un nom en ce monde, qu'il s'agisse de simples colifichets ou d'objets puissants octroyés aux serviteurs favoris d'un dieu.

ANNEXE

Les tableaux à la fin du livre listent des dizaines d'autres divinités dont les cultes sont importants dans cet âge des prédictions perdues. Ils fournissent les prérequis de base exigés de leurs adorateurs, comme les alignements autorisés, les édits et les anathèmes. Les MJ et les joueurs sont invités à s'inspirer de ces tableaux pour leurs personnages ou pour de nouvelles divinités.

DONS

Les champions et les prêtres ont certes des liens privilégiés avec la divinité de leur choix, et en reçoivent des avantages décisifs, mais ils n'ont pas le monopole de tels pouvoirs. Grâce aux dons suivants, tous les personnages peuvent profiter de leur allégeance à une foi ou une philosophie particulière – ou de leur opposition aux adeptes de ces idéologies.

BÉNÉDICTION DE TONIFIANT

DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL POSITIF

Prérequis maître en Artisanat, divinité vous octroyant la source divine *guérison*

Vous canalisez de l'énergie positive dans un tonifiant qui protège des blessures. Quand vous fabriquez un objet alchimique qui restaure des points de vie (plutôt que de le créer par l'Alchimie avancée, l'Alchimie

rapide ou d'autres moyens), il devient un objet alchimique béni et acquiert le trait positif. Par exemple, un élixir de vie deviendrait un élixir de vie béni. Quand une créature regagne des points de vie grâce à un objet alchimique béni, l'énergie débordante lui confère pour 1 round une résistance de 5 contre le négatif, ou de 10 si vous êtes légendaire en Artisanat.

BÉNÉDICTION DE TOXINE

DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL NÉGATIF

Prérequis maître en Artisanat ; divinité vous octroyant la source divine *mise à mal*

Vous déversez de l'énergie négative dans des toxines que vous créez pour handicaper plus gravement vos cibles. Quand vous fabriquez un poison alchimique (plutôt que de le créer par l'Alchimie avancée, l'Alchimie rapide ou d'autres moyens), il devient un poison alchimique béni et acquiert le trait négatif. Quand une créature est victime d'un poison alchimique béni, pour la durée d'un round le nombre de points de vie qu'elle regagnerait d'un effet positif est réduit de 5, ou de 10 si vous êtes légendaire en Artisanat.

CHARLATAN

DON 1

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis qualifié en Duperie

Vous avez appris à imiter les pouvoirs des incantateurs grâce à l'étude de leurs gestes et de leurs paroles. Quand vous activez un objet magique pour produire un effet de sort, faites un test de Duperie. Si vous obtenez un succès contre le DD de Perception d'un témoin, celui-ci croit que vous avez incanté le sort. Les témoins qui réussissent à reconnaître le sort comprennent que vous avez utilisé un objet magique, mais ceux qui identifient ultérieurement la magie en question ne peuvent pas déterminer que la source de l'effet était un objet magique.

DÉFENSE SACRÉE

DON 7

COMPÉTENCE DIVIN GÉNÉRAL

Prérequis maître en Religion ; vous êtes disciple d'une divinité
Fréquence une fois par heure

Vous en appelez à votre divinité pour qu'elle vous octroie sa bénédiction protectrice. Faites un test de Religion DD 30. Si vous avez une maîtrise légendaire en Religion, vous pouvez faire à la place un test de Religion DD 40 pour augmenter à 15 le nombre de points de vie temporaires que vous gagneriez sur un succès (à 25 sur un succès critique).

Succès critique. Vous gagnez 10 points de vie temporaires. Tout point de vie temporaire restant est perdu après 1 minute.

Succès. Vous gagnez 5 points de vie temporaires. Tout point de vie temporaire restant est perdu après 1 minute.

Échec critique. Votre divinité vous refuse ses bénédictions. Vous ne pouvez plus tenter de l'invoquer pour 1 jour.

ÉVANGÉLISATION

DON 7

AUDIBLE COMPÉTENCE GÉNÉRAL LINGUISTIQUE MENTAL

Prérequis maître en Diplomatie, vous êtes disciple d'une divinité ou d'une philosophie

Vous avancez un argument de détail irréfutable à l'appui de votre foi, et en conséquence l'esprit de l'un de vos auditeurs est saisi de confusion. Faites un test de Diplomatie et comparez-en le résultat au DD de Volonté d'une

DÉFENSE SACRÉE

cible unique en mesure de vous entendre et de comprendre la langue que vous parlez ; cette cible sera ensuite immunisée pendant un jour contre d'autres Évangélisations en faveur de votre divinité ou philosophie. Une créature qui est déjà d'accord avec vous ne sera pas affectée, et une cible qui, après avoir entendu vos arguments, change sincèrement d'opinion pour soutenir votre foi peut, si le MJ en décide ainsi, n'être pas non plus affectée.

Succès critique. La cible est stupéfiée 2 pendant 1 round.

Succès. La cible est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. La cible n'est pas affectée.

GRÂCE ENVIRONNEMENTALE

DON 7

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis maître en Survie ; divinité qui octroie l'un des domaines suivant : froid, feu, nature ou voyage

Vous vous adaptez rapidement à différents environnements par l'association de vos compétences, de la méditation et de la grâce divine. Après une heure passée dans un environnement de froid important ou plus froid, vous êtes protégé contre les effets du froid important pour la durée de votre séjour dans cet environnement. Après une heure passée dans un environnement de chaleur importante ou plus chaude, vous êtes protégé contre les effets de la chaleur importante pour la durée de votre séjour dans cet environnement.

GUÉRISON PROFANE

DON 2

COMPÉTENCE GÉNÉRAL

Prérequis Guérison athée (*Guide du monde des prédictions perdues Pathfinder* p. 80), vous obéissez aux lois de la Mortalité

Quand les dieux ne s'en mêlent pas, vos soins permettent une guérison supérieure. Quand vous Soignez les blessures d'une créature qui n'a pas regagné de points de vie grâce à la magie divine au cours des dernières 24 heures et que vous obtenez un succès, ce succès devient critique et restaure le nombre correspondant de points de vie.

KI SACRÉ

DON 4

MOINE

Prérequis frappe ki, vous êtes disciple d'une divinité

La puissance de votre foi renforce votre ki. Quand vous sélectionnez ce don, choisissez également l'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Votre choix doit correspondre à l'un des composants de l'alignement de votre divinité.

Quand vous incantez le sort focalisé *frappe ki* et infligez des dégâts à une créature dont l'alignement est opposé à celui que vous avez choisi, vous pouvez décider que les dégâts de la *frappe ki* sont du type choisi. En outre, vous pouvez remplacer les dégâts dus à une *explosion ki* (ou, au gré du MJ), à d'autres sorts ki causant des dégâts de force) par des dégâts du type choisi.

PRIÈRE DE BATAILLE

DON 7

COMPÉTENCE DIVIN GÉNÉRAL

Prérequis maître en Religion ; vous êtes disciple d'une divinité

En invoquant votre divinité, vous récitez des textes sacrés pour blesser un ennemi. Quand vous sélectionnez ce don, choisissez également l'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Votre choix doit correspondre à l'un des composants de l'alignement de votre divinité. Cette action a le trait correspondant à l'alignement choisi.

Faites un test de Religion contre le DD de Volonté d'un ennemi dans un rayon de 9 m. Cet ennemi sera ensuite immunisé pendant 1 jour contre les Prières de bataille adressées à votre divinité.

Succès critique. Vous infligez 2d6 dégâts du type de l'alignement choisi, ou 6d6 dégâts si vous avez une maîtrise légendaire en Religion.

Succès. Vous infligez 1d6 dégâts du type de l'alignement choisi, ou 3d6 dégâts si vous avez une maîtrise légendaire en Religion.

Échec. Aucun effet.

Échec critique. Le choc en retour de la volonté de votre ennemi opposée à votre prière vous empêche de réutiliser Prière de bataille pour une durée de 10 minutes.

SANCTIFICATION DE L'EAU

DON 7

GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis maître en religion ; votre divinité est bonne ou mauvaise
Vous conférez à une quantité d'eau la bénédiction de votre divinité. Choisissez un récipient d'eau, porté sur vous et d'Encombrement léger. Pendant un round, si l'un de vos alliés ou vous projetez ce récipient sur un ennemi, cela lui infligera les mêmes dégâts que de l'eau bénite (si votre divinité est bonne) ou que de l'eau impie (si elle est mauvaise). Ce pouvoir fugitif conféré à l'eau n'augmente en aucune façon sa valeur ni ne lui permet de servir comme ingrédient requis d'un sort ou d'un rituel, etc. Si vous avez une maîtrise légendaire en Religion, vous pouvez sanctifier ainsi trois récipients au lieu d'un, portés par vous ou par vos alliés à portée de main.

SANG BÉNI

DON 1

ENSORCELEUR

Prérequis votre lignage vous octroie des sorts divins ; vous êtes disciple d'une divinité

Les bénédictions octroyées par votre divinité se manifestent par la puissance accordée par votre naissance. Ajoutez jusqu'à trois des sorts de votre divinité (les sorts qu'elle octroie à ses prêtres) à votre liste de sorts. Ils ne se rajoutent pas automatiquement à votre répertoire, mais vous pouvez les choisir tout comme vous le pourriez pour les sorts figurant normalement sur la liste de sorts divins.

SOURD À L'APPEL DE LA MORT

DON 7

GÉNÉRAL

Prérequis Dur à cuire, vous êtes mort au moins une fois

Fréquence une fois par jour

Votre passé vous permet d'ignorer l'appel de la mort. Chaque jour, la première fois que vous regagnez des points de vie alors que vous êtes en train de mourir, vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre niveau ; de plus vous ne subissez pas l'état blessé, ou n'augmentez pas la valeur de cet état.

SYNCRÉTISME

DON 1

PRÊTRE

Prérequis vous êtes disciple d'une divinité

Vous avez remarqué combien les enseignements de deux divinités se recoupaient. Choisissez une deuxième divinité. Vous devez satisfaire à ses exigences d'alignement et vous êtes soumis à ses édits et anathèmes. Si vous êtes un prêtre cloîtré, choisissez l'un des domaines de cette divinité, ce qui vous confère le don Domaine d'initié étendu (p. 8) lié à ce domaine. Si vous êtes un prêtre combattant, vous gagnez l'arme de prédilection de cette divinité en tant que deuxième arme de prédilection, et elle bénéficiera de vos dons et pouvoirs susceptibles d'affecter l'arme de prédilection de votre divinité, comme Simplicité mortelle. Si votre doctrine n'est pas prêtre cloîtré ni prêtre combattant, vous pouvez soit choisir d'appliquer la mieux adaptée parmi les deux options ci-dessus, soit, si le MJ l'autorise, bénéficier d'un avantage de la seconde divinité étroitement lié à votre doctrine.

Dieux ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX



SORTS

Les sorts suivants sont souvent associés aux divinités de la région de la mer Intérieure.

AGITATION

SORT 1

ENCHANTEMENT **MENTAL** **NON LÉTAL**

Traditions arcanique, occulte

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Le corps et l'esprit de votre cible sont stimulés de façon excessive et elle est prise de frénésie hyperactive. Pendant la durée du sort, la cible

doit Marcher rapidement, Voler ou Nager, au moins une fois par tour ou subir 2d8 dégâts mentaux ce tour. La durée du sort dépend du jet de Volonté de la cible.

Succès critique. Le sort est sans effet.

Succès. Le sort dure 1 round.

Échec. Le sort dure 2 rounds.

Échec critique. Le sort dure 4 rounds.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d8.

ANTICIPATION DU DANGER

SORT 1

DIVINATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Durée 10 min

Vous octroyez brièvement à la cible le pouvoir de prémonition. La cible gagne un bonus de statut de +1 à son prochain jet d'initiative, après quoi le sort prend fin.

Intensifié (+2). Le bonus de statut augmente de 1, jusqu'à un maximum de +4 au niveau 7.

ATTACHE

SORT 1

ABJURATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** 1 min ou jusqu'à révocation (voir texte)

Vous attachez votre cible à vous-même par des chaînes ou lianes magiques, ou d'autres types de liens. La créature peut encore tenter de S'échapper, et elle ou d'autres peuvent briser les liens en les attaquant (ils ont une CA 15 et 10 points de vie). Vous devez rester à moins de 9 m de la cible tant qu'elle vous est attachée ; s'en éloigner de plus de 9 m rompt le sort. La cible doit tenter un jet de Réflexes.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit un malus de circonstances de -1,5 m à sa Vitesse, tant qu'elle est à moins de 9 m de vous.

Échec. La cible subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse et ne peut s'éloigner à plus de 9 m de vous, jusqu'à ce qu'elle S'échappe ou que le sort prenne fin.

Échec critique. La cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe ou que le sort prenne fin.

Intensifié (+1). La CA des liens augmente de 3 et leurs points de vie de 10.

BALISE TEMPORELLE

SORT 7

DIVINATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ↔ matériel

Durée jusqu'à la fin de votre tour

Vous posez une balise dans le flux du temps, dans le but de la rejoindre si les choses tournent mal. Vous ne pouvez poser la *balise temporelle* que sur votre tour. Après avoir lancé la *balise temporelle*, prenez soigneusement note de tout ce qui se passe pendant ce tour. À la fin



EXPLOSION ACIDE

de votre tour, vous pouvez choisir de remonter le temps jusqu'à l'instant suivant le lancement de la *balise temporelle*, annulant ainsi tout ce qui s'est passé depuis. Les malédictions, les pièges et autres effets néfastes survenus pendant votre tour pourraient vous empêcher, s'ils sont suffisamment puissants, de rejoindre la balise. Si vous avez subi de quelconques effets néfastes après avoir incanté *balise temporelle*, le sort fait un test de contre pour chacun de ces effets afin de vous permettre de rejoindre la balise. S'il rate un seul de ces tests, le retour est impossible. Le sort se termine une fois que vous êtes de retour auprès de votre balise.

COUPE DE POUSSIÈRE

SORT 3

MALÉDICTION NÉCROMANCY

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ➡➡ matériel, somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 jour

La cible maudite est prise d'une soif qu'aucune boisson ne peut éteindre. Vous pouvez Révoquer le sort. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée pendant 1 h.

Succès. La créature est fatiguée pendant 1 round.

Échec. La créature souffre immédiatement de la soif, comme si elle n'avait pas bu depuis des jours. Elle se retrouve fatiguée et subit 1d4 dégâts par heure, dégâts qui ne peuvent pas être guéris tant qu'elle n'a pas éteint sa soif. Pendant la durée du sort, aucune boisson en quelque quantité que ce soit ne peut éteindre la soif de la créature.

Échec critique. Comme pour un échec, mais la créature subit 2d4 dégâts par heure, deux fois plus que la normale pour la soif.

Intensifié (+3). La soif devient encore plus intolérable, augmentant les dégâts de 1d4 par heure, ou de 2d4 sur un échec critique.

ÉCAILLES RÉFLÉCHISSANTES

SORT 4

ABJURATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➡➡ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous vous enveloppez d'écailles (ou d'une armure d'écailles) colorées et lumineuses qui emmagasinent l'énergie avant de la relâcher par une explosion finale. Quand vous incantez ce sort, choisissez un type de dégâts : acide, froid, feu, électricité ou poison. Vous gagnez une résistance de 5 contre ce type de dégâts. La couleur des écailles dépend du type de dégâts choisi et est en général identique à celle du type de dragon ou autre créature qui y est associée, comme rouge ou doré pour les dégâts de feu.

Les écailles emmagasinent l'énergie tout en vous protégeant. Notez combien de dégâts elles ont évités. Vous pouvez, par une activité à deux actions avec les traits concentration et manipulation, faire exploser votre enveloppe d'écailles, infligeant 1d6 dégâts du type choisi à toute créature dans un rayon de 6 m autour de vous pour chaque tranche de 10 dégâts évités, jusqu'à un maximum de 10d6 dégâts (correspondant à 100 dégâts évités). Une fois ceci fait, le sort prend fin.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 5 et les dégâts maximums causés par l'explosion d'écailles augmentent de 5d6.

EMBROUILLER

SORT 1

ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Tradition arcanique

Incantation ➡➡ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté

Durée 1 round

Vous semez la confusion dans l'esprit de votre cible, dont les actions et pensées deviennent maladroites.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est maladroite 1 et stupéfiée 1.

Échec. La cible est maladroite 2 et stupéfiée 2.

Échec critique. La cible est maladroite 3, stupéfiée 3 et confuse.

EXCAVATION EXPÉDITIVE

SORT 2

TERRE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➡➡ somatique, verbal

Portée contact ; **Zone** cube de terre de 1,5 m de côté ou plus petit

Vous éliminez un cube de 1,5 m de côté maximum de terre meuble, de poussière, de graviers, de sable ou d'autres matières similaires (mais pas de pierre). Toute créature de taille intermédiaire ou plus petite se trouvant debout sur ce volume de terre au moment où vous incantez le sort doit faire un jet de Réflexes ou un test d'Acrobaties.

Succès. La créature n'est pas affectée et peut choisir soit de se retrouver, sans subir de dégâts, au fond du trou, soit de se déplacer sur l'espace libre le plus proche de son choix.

Échec. La créature tombe et se retrouve à terre sur l'espace libre le plus proche de son choix, ou tombe dans le trou si elle le préfère.

Échec critique. La créature tombe dans le trou creusé par le sort et se retrouve à terre, subissant de ce fait les dégâts de chute normaux.

Intensifié (+1). Le sort peut excaver un cube de 1,5 m de côté supplémentaire. Si vous excavez les quatre cubes de 1,5 m de côté sous une créature de Grande taille, celle-ci doit faire, comme ci-dessus, un jet de Réflexes ou un test d'Acrobaties.

EXPLOSION ACIDE

SORT 1

ACIDE ÉVOCACTION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➡➡ somatique, verbal

Zone émanation de 1,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous créez autour de vous une enveloppe d'acide qui explose immédiatement vers l'extérieur, infligeant 2d6 dégâts d'acide à toute créature dans la zone.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

FESTIN DE CENDRES

SORT 2

MALÉDICTION NÉCROMANCY

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ➡➡ matériel, somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 semaine

La cible est maudite et souffre d'une faim qu'aucune nourriture ne peut assouvir. Vous pouvez Révoquer le sort. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée pendant 1 h.

Succès. La créature est fatiguée pendant 1 round.

Échec. La créature souffre immédiatement de la faim comme si elle n'avait rien mangé depuis des jours. Elle se retrouve fatiguée et subit 1d4 dégâts par jour, dégâts qui ne peuvent pas être guéris tant qu'elle n'a pas assouvi sa faim. Pendant la durée du sort, aucune nourriture en quelque quantité que ce soit ne peut apaiser la faim de la créature. À l'issue de la durée du sort, la créature subit des dégâts dus à la faim, comme il est décrit à la page 500 du *Livre de base*.

Dieux
ET
Magie

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

Échec critique. Comme pour un échec, mais la créature subit 2d4 dégâts par jour, deux fois plus que la normale pour la faim.

Intensifié (+1). La faim devient encore plus intolérable, augmentant les dégâts de 1d4 par jour, ou de 2d4 sur un échec critique.

GEMME EXPLOSIVE

SORT 1

ABJURATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée contact ; **Cible** 1 créature

Durée 1 min

Une grosse gemme dotée de 5 points de vie volette autour de la cible de façon erratique. Chaque fois qu'une créature Frappe la cible, celle-ci fait un test nu de DD 11. Sur un succès, la gemme bloque l'attaque, qui l'endommage donc d'abord ; les dégâts restants sont ensuite appliqués à la cible. Si la gemme est réduite à 0 pv, elle se brise en infligeant immédiatement 1d8 dégâts tranchants à la créature qui l'a détruite (jet de Réflexes basique) si celle-ci se trouve à moins de 3 m de la cible.

Intensifié (+1). La gemme a 5 pv supplémentaires et inflige 1d8 dégâts de plus en explosant.

GEYSER GLACIAL

SORT 1

ÉVOCACTION FROID

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ↔ somatique, verbal

Zone cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Un cône d'éclats de glace jaillit de vos mains écartées et recouvre les cibles d'une couche de gel. Vous infligez 2d4 dégâts de froid aux créatures dans la zone ; elles doivent toutes faire un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature ne subit aucun dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses pendant 2 rounds.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant 2 rounds.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d4.

GOSIER D'ACIER

SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ↔ matériel, somatique

Durée 1 h

Votre bouche, votre œsophage et votre estomac deviennent incroyablement élastiques et plus durs que le métal. Pendant la durée du sort, vous pouvez enfoncer votre main dans votre gorge pour déposer ou récupérer un objet d'Encombrement léger ou négligeable et le stocker dans votre estomac, comme si celui-ci était un sac à dos ou un récipient quelconque. Déposer ou récupérer un objet ainsi exige d'user d'une action Interagir. L'objet doit être assez petit pour tenir raisonnablement dans votre estomac. Il est très difficile pour d'autres créatures de remarquer que vous cachez un objet de cette façon ; un observateur passif ne peut pas s'en apercevoir, et vous obtenez un bonus de circonstances de +4 à vos tests de Discretion pour Dissimuler l'objet, à moins que l'on ne fouille spécifiquement votre bouche et votre estomac. Si vous avez toujours un objet dans l'estomac quand le sort prend fin, il est expulsé avec une telle violence que vous subissez 1d6 dégâts.

Intensifié (3°). La durée passe à 8 h.

HYPHE FONGIQUE

SORT 2

CHAMPIGNON NÉCROMANCIE

Tradition primordiale

Incantation ↔ somatique, verbal

Durée 1 min

De minces filaments d'hyphes jaillissent de vos pieds et s'enfoncent dans la terre, créant un réseau fongique symbiotique qui s'attache aux plantes dans un rayon de 9 m et vous relie à leurs racines. Vous êtes en mesure de percevoir les vibrations de façon imprécise et de sentir tout ce qui touche les plantes dans ce rayon. Si vous bougez, les filaments se brisent et le sort prend fin.

Intensifié (+4). Vous pouvez contrôler à un certain point les plantes dans la zone, ce qui vous permet de Frapper avec les branches d'arbres, les racines apparentes ou d'autres plantes solides similaires. Pour ce faire, vous utilisez une action Frapper, et vous pouvez Frapper toute créature que vous détectez grâce à la perception des vibrations. Il s'agit d'attaques de sort au corps à corps qui infligent 2d8 dégâts contondants, plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Des plantes particulières, comme les lianes épineuses, pourraient infliger un type de dégâts différent, si le MJ en décide ainsi. Vous ne pouvez pas mener d'autres attaques que ces Frappes via ces plantes ni effectuer d'autres actions.

Intensifié (6°). Comme pour le niveau 4, mais vous pouvez effectuer d'autres manipulations simples via les plantes, comme ramasser un objet ou ouvrir une porte avec une branche ; toutefois, les actions plus complexes, comme crocheter une serrure ou désamorcer un piège, demeurent impossibles.

INJONCTION LIBÉRATRICE

SORT 1

ENCHANTEMENT MENTAL

Tradition occulte

Incantation → (verbal)

Portée 18 m ; **Cible** 1 créature

Vous poussez un cri libérateur, pressant un allié de se libérer d'un effet qui le cloue sur place. Si la cible est empoignée, immobilisée ou entravée, elle peut immédiatement utiliser une réaction pour tenter de S'échapper.

MARQUAGE DE L'IMPÉNITENT

SORT 2

ABJURATION MALÉDICTION

Tradition divine

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée contact ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous marquez la cible d'une copie éthérée du symbole religieux de votre divinité. Cette marque ne peut être dissimulée, mais n'est visible qu'aux disciples de votre foi, qui la voient aussi clairement qu'une torche allumée. Ils ne tiennent pas compte, le cas échéant, de l'état masqué de la cible, et celle-ci subit un malus de statut de -1 à sa CA contre leurs attaques. Si la cible est elle-même un disciple bien vu de votre divinité, le sort échoue.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Le sort dure 1 round.

Échec. Le sort dure 1 min.

Échec critique. Le sort a une durée illimitée.

MAUVAIS AUGURE

SORT 1

DIVINATION INFORTUNE MALÉDICTION

Tradition occulte

Incantation ↔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Durée 1 round

La cible est frappée de malchance, ce qui la déséquilibre. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. Pendant la durée du sort, la première fois que la cible fait un jet d'attaque ou un test de compétence, elle doit faire deux jets et garder le moins bon.

Échec critique. Pendant la durée du sort, à chaque fois que la cible fait un jet d'attaque ou un test de compétence, elle doit faire deux jets et garder le moins bon.

MINE IMMATÉRIELLE

SORT 2

ABJURATION **MENTAL**

Tradition occulte

Incantation ➤ somatique, verbal

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 h

Vous introduisez dans votre psyché une mine mentale qui détonera dès que quelqu'un tentera de manipuler vos pensées. Vous pouvez dépenser une action unique, avec le trait concentré, pour annuler les effets de la mine pendant un round afin de permettre à quelqu'un d'utiliser sans danger un effet mental sur vous. Vous pouvez Révoquer le sort.

La première créature qui utilisera un effet magique mental contre vous déclenchera la *mine immatérielle*, mettant fin au sort. La *mine immatérielle* inflige 4d8 dégâts mentaux à la créature qui la déclenche et celle-ci doit tenter un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. Les dégâts sont réduits de moitié.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est étourdie 1.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est étourdie 1. Vous ne subissez aucune conséquence du déclenchement de l'effet mental.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d8.

MONTRE LE CHEMIN

SORT 3

DÉTECTION **DIVINATION**

Tradition divine, primordiale

Incantation 10 min (matériel, somatique, verbal)

Zone émanation de 1,5 m ; **Cibles** vous et vos alliés dans la zone

Durée 8 h

Vos alliés affectés et vous-même acquérez une vision surnaturelle du chemin à parcourir, vous permettant de choisir instinctivement la meilleure voie à suivre et d'éviter les obstacles potentiels, comme un terrain difficile ou déroutant. Au cours d'un long voyage par voie de terre en mode exploration, votre Vitesse de voyage n'est réduite qu'aux trois quarts de la normale en terrain difficile (au lieu de la moitié), et en terrain très difficile elle n'est réduite qu'à la moitié de la normale (au lieu du tiers). *Montrer le chemin* ne vous empêche pas de tomber dans des pièges ou d'être confrontés à d'autres obstacles ou dangers artificiels.

Intensifié (6). Au cours d'un long voyage par voie de terre en mode exploration, votre Vitesse de voyage en terrain difficile n'est pas réduite du tout, et ne l'est qu'aux trois quarts de la normale en terrain très difficile (au lieu du tiers).

MUE

SORT 2

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤ somatique, verbal

Durée 1 h

Vous vous dépouillez de façon continue et sans dommage de la couche supérieure de votre épiderme qui se régénère immédiatement, éloignant ainsi rapidement toute substance nuisible de votre corps. Le test nu pour mettre fin aux dégâts persistants dus aux effets couvrant votre peau (comme des dégâts persistants d'acide) est réduit à 5, et vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 pour votre jet de sauvegarde initial contre les poisons de contact (mais pas aux jets ultérieurs, puisque la toxine aura déjà pénétré votre système). Si vous souffrez d'un effet agissant par contact permanent avec la peau, autre que les dégâts persistants, vous bénéficiez d'un nouveau jet de sauvegarde contre cet effet à la fin de chaque tour quand vous faites vos tests nus contre les dégâts persistants, ainsi que d'un bonus de statut +2 à ces jets – mais seulement si cet effet permet des jets de sauvegarde.

Tant que vous êtes affecté par ce sort, le fait de perdre votre peau en permanence vous rend beaucoup plus facile à Pister. Quiconque tente de vous Pister gagne un bonus de circonstances de +2, et vous ne pouvez pas Dissimuler vos traces.



DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

ONDE TELLURIQUE

SORT 1

ÉVOCATION TERRE

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➔ somatique, verbal

Zone cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Vous créez une vague d'énergie qui se répercute dans le sol. Les créatures terrestres dans la zone affectée doivent tenter un jet de Réflexes pour éviter de perdre l'équilibre quand l'onde tellurique passe sous elles.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La créature tombe à terre.

Échec critique. Comme pour l'échec, et la créature subit en outre 1d6 dégâts.

Intensifié (+1). La taille de la zone augmente de 1,5 m par niveau (le cône passe à 6 m au niveau 2, etc.)

OUTIL ÉPHÉMÈRE

SORT 1

INVOCATION

Tradition arcanique

Incantation 1 min

Durée jusqu'à utilisation ou 1 min (voir le texte)

Vous invoquez temporairement un outil simple, comme une pelle ou une corde ; il apparaît entre vos mains. Il dure 1 min ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé pour une activité unique, selon ce qui se produit en premier, après quoi il disparaît. Il est évident que l'outil n'est créé que temporairement et ne peut donc pas être vendu ni passer pour un objet réel.

PARTAGE DE CONNAISSANCES

SORT 1

DIVINATION MENTAL

Traditions arcanique, occulte

Incantation 1 min

Portée contact ; **Cibles** jusqu'à 3 créatures

Durée 10 min

Vous partagez votre savoir avec les créatures touchées. Choisissez une compétence de Connaissance en laquelle vous êtes qualifié. Les cibles sont qualifiées pour cette compétence de Connaissance le sort durant.

Intensifié (3^e). La durée du sort passe à 1 h et vous pouvez cibler jusqu'à cinq créatures.

Intensifié (5^e). La durée du sort passe à 8 h, vous pouvez cibler jusqu'à cinq créatures et partager deux compétences de Connaissance en lesquelles vous êtes qualifié.

PUITS GRAVITATIONNEL

SORT 3

ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 9 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Vous créez une sphère de gravité distordue. Tous les objets non fixés dans la zone se déplacent vers son centre, de même que toutes les créatures, selon le résultat de leur jet de Réflexes. Cela obéit aux règles de déplacement forcé (*Livre de base Pathfinder* p. 475). S'il n'y a pas assez de place au centre de la sphère, les créatures et objets les plus proches du centre bougent d'abord, et les autres se déplacent ensuite autant qu'ils le peuvent sans être bloqués, jusqu'à la distance déterminée par le résultat de leur jet de sauvegarde.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature se déplace de 1,5 m vers le centre.

Échec. La créature se déplace de 4,5 m vers le centre.

Échec critique. La créature se déplace de 9 m vers le centre.

RUNE MESSAGÈRE

SORT 1

DIVINATION LINGUISTIQUE MENTAL

Traditions arcanique, occulte

Incantation 5 min (matériel, somatique, verbal)

Portée contact ; **Cible** une surface plane non surveillée

Durée 1 jour

Vous enregistrez un message d'une durée maximum de 5 min dans une rune spéciale inscrite sur n'importe quelle surface plane non surveillée à portée de main. Vous choisissez l'apparence de la rune, qui sera visible de tous et doit faire plus de 5 cm de diamètre. Vous spécifiez également le déclencheur grâce auquel une créature pourra activer la rune (*Livre de base Pathfinder* p. 305). Pour la durée du sort, les créatures remplissant les critères fixés pour le déclenchement peuvent toucher la rune pour entendre dans leur tête le message enregistré, comme si vous leur parliez par télépathie. Vous savez si quelqu'un écoute le message, mais vous ignorez qui. Vous pouvez Révoquer le sort.

SABLES MOUVANTS

SORT 3

TERRE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➔➔ matériel, somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** Explosion affectant une surface de terre ou de sable horizontale d'un rayon de 6 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

La surface est soulevée et secouée. Elle devient une zone de terrain difficile ; toute trace ou empreinte est effacée par les mouvements du sol. Les créatures qui s'y tiennent debout subissent un malus de statut de -1 à leurs tests d'Acrobaties pour Garder l'équilibre ou faire un Déplacement acrobatique, ainsi qu'à leurs tests d'Athlétisme pour Sauter en hauteur ou en longueur. Une fois par tour, quand vous Maintenez le sort, vous pouvez déplacer la zone secouée de 3 m dans n'importe quelle direction. Les créatures immobilisées par le sort sont déplacées avec les *sables mouvants* dans la même direction, si possible ; ce mouvement est un déplacement forcé (*Livre de base Pathfinder* p. 475). Les créatures qui commencent leur tour dans la zone de *sables mouvants* ou qui y pénètrent doivent tenter un jet de Réflexes.

Succès critique. Jusqu'à la fin de son tour, la créature n'est pas affectée par le terrain difficile et ne subit pas les pénalités à ses tests de compétence.

Succès. Jusqu'à la fin de son tour, la créature ne subit pas les pénalités à ses tests de compétence.

Échec. La créature subit les effets normaux du sort au cours de ce tour.

Échec critique. La créature se retrouve immobilisée dans la zone d'effet du sort, jusqu'à ce qu'elle S'échappe. Si elle était déjà immobilisée par les *sables mouvants*, elle tombe en outre à terre.

Intensifié (5^e). Le malus de statut passe à -2 et la portée du sort à 18 m.

Intensifié (7^e). Le malus de statut passe à -3, la portée du sort à 18 m et le rayon de l'explosion à 9 m.

Intensifié (5^e). Le malus de statut passe à -4, la portée du sort à 18 m et le rayon de l'explosion à 12 m.

SOUTENIR

SORT 1

ENCHANTEMENT MENTAL

Traditions arcanique, occulte

Incantation ➔ somatique

Portée contact ; **Cible** 1 créature

Durée 1 round

Vous raffermissiez l'esprit de la créature touchée et la pressez d'aller de l'avant. Vous lui octroyez 5 points de vie temporaires.

Intensifié (+1). Augmentez de 5 le nombre de points de vie temporaires.

TEMPÊTE D'ACIDE

SORT 5

ACIDE | **ÉVOCATION**

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m

Durée 1 min

Vous évoquez une tempête de pluie acide qui frappe la zone pour la durée du sort. Une créature entamant son tour dans la zone subit 3d8 dégâts d'acide (jet de Réflexes basique)

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d8.

TOURBILLON DE FOULARDS

SORT 3

ABJURATION | **FORCE**

Traditions divine, occulte

Incantation ➔ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous vous entourez de bandes de force semblables à des foulards multicolores tourbillonnants qui vous dissimulent et désorientent vos ennemis. Vous gagnez les avantages de l'état masqué, mais seulement contre les attaques à distance et au corps à corps. Quand une attaque au corps à corps échoue à cause du test nu découlant de l'état masqué, les foulards s'enroulent autour de l'arme ou du membre utilisé pour l'attaque à mains nues, et la créature subit un malus de circonstances de -1 pour ses attaques ultérieures avec cette arme ou la même attaque à mains nues, et ce jusqu'à la fin de son tour (ou de son tour suivant, si ce n'était pas son tour). Il est plus difficile pour les attaquants à distance d'anticiper les mouvements des foulards, aussi le DD du test nu des attaques à distance face à votre état masqué passe de 5 à 6. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (+2). Le malus de circonstances pour les attaques ultérieures contre les écharpes avec une arme ou une attaque à mains nues augmente de 1. Le DD du test nu des attaques à distance face à l'état masqué augmente de 1.

VOILE DE PÉNOMBRE

SORT 1

ÉVOCATION | **TÉNÉBRES**

Traditions arcanique, occulte

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Durée 10 min

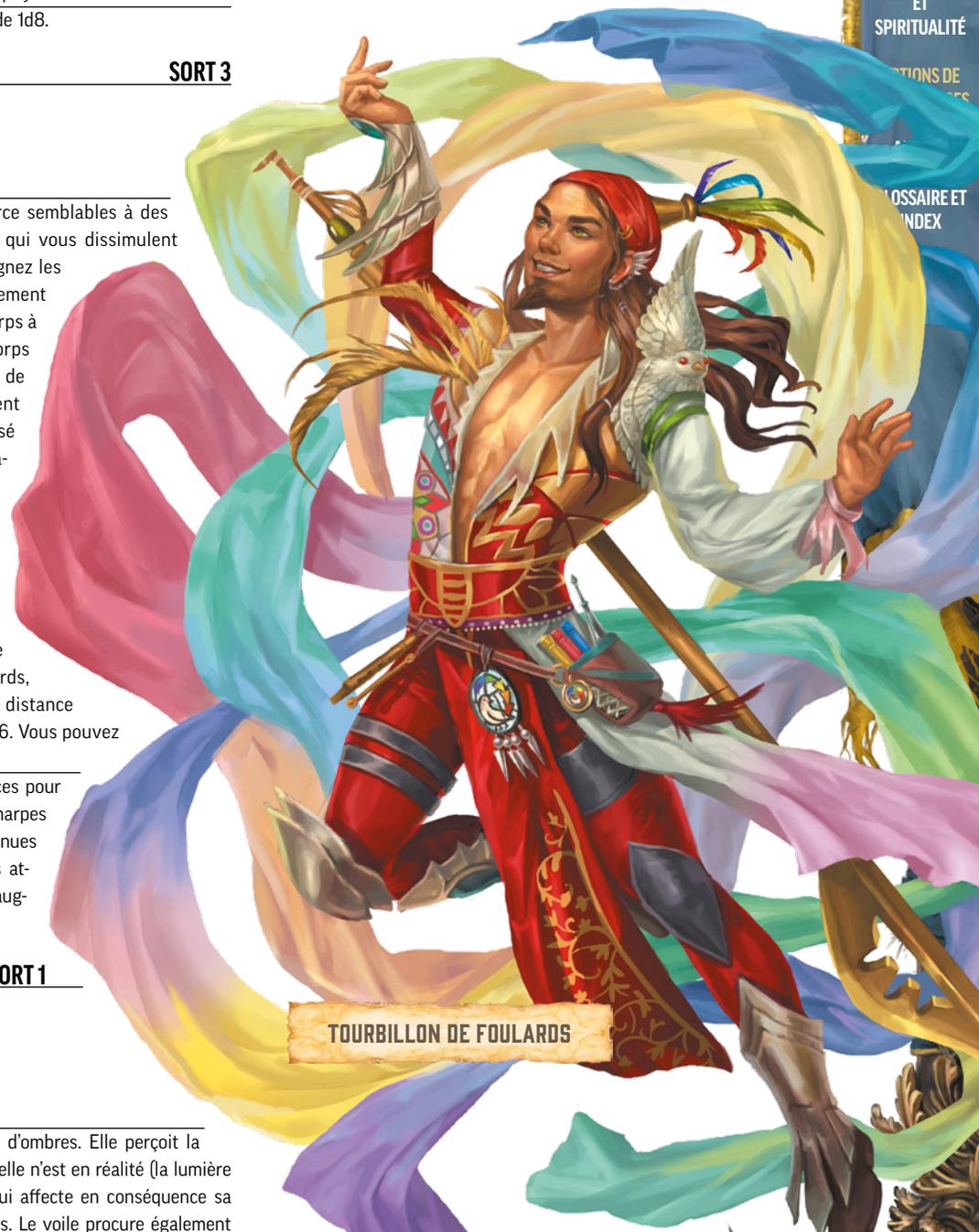
Vous enveloppez votre cible d'un voile d'ombres. Elle perçoit la lumière plus faiblement d'un niveau qu'elle n'est en réalité (la lumière vive devient faible, par exemple), ce qui affecte en conséquence sa capacité à distinguer objets et créatures. Le voile procure également

à la cible un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de lumière. Bien que cet effet soit utile aux créatures sensibles à la lumière, une créature peut y résister si elle n'est pas consentante, par un jet de Réflexes, pour éviter le voile et en diminuer l'effet.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Le sort ne dure que 1 round.

Échec. La durée du sort n'est pas modifiée.



TOURBILLON DE FOULARDS

LES DOMAINES

Chaque dieu exerce un grand pouvoir sur nombre d'aspects de l'univers, mais tend à focaliser son attention sur certains d'entre eux, appelés ses domaines. Les adorateurs qui se consacrent à une divinité peuvent accéder à des sorts secrets, les sorts de domaine, grâce auxquels ils manifestent une bribe du pouvoir de leur divinité en déployant une puissante magie.

Cette section introduit des sorts pour dix-huit nouveaux domaines.

TABLEAU 1 : DOMAINES

Domaine	Sort de domaine	Sort de domaine avancé
Âme	<i>Expulsion de l'âme</i>	<i>Faillie ectoplasmique</i>
Chagrin	<i>Lamentation</i>	<i>Chagrin accablant</i>
Changement	<i>Auto-adaptation</i>	<i>Dissonance adaptative</i>
Décomposition	<i>Étreinte flétrissante</i>	<i>Champ en jachère</i>
Delirium	<i>Hyperacuité</i>	<i>Périls éphémères</i>
Devoir	<i>Insigne du Gardien des serments</i>	<i>Défi de dévouement</i>
Étoile	<i>Étoile zénithale</i>	<i>Astérisme</i>
Fléau	<i>Fléau divin</i>	<i>Miasmes putrides</i>
Foudre	<i>Javeline chargée</i>	<i>Tempête en bouteille</i>
Froid	<i>Trait d'hiver</i>	<i>Poussière de diamant</i>
Glyphe	<i>Censurer</i>	<i>Transcription spectrale</i>
Nuée	<i>Sens de nuée</i>	<i>Forme de nuée</i>
Parenté dracosire	<i>Barrage draconique</i>	<i>Rugissement du dracosire</i>
Poussière	<i>Dessèchement</i>	<i>Tempête de poussière</i>
Quiétude	<i>Partage du fardeau</i>	<i>Fontaine de sérénité</i>
Temps	<i>Conséquence retardée</i>	<i>Stase</i>
Veille	<i>Mémoire des objets</i>	<i>Remembrance des morts</i>
Vide	<i>Néant intérieur</i>	<i>Portail vers l'ailleur</i>

ÂME

Votre pouvoir s'exerce sur le spirituel.

EXPULSION DE L'ÂME

FOCALISÉ 1

MISE HORS DE COMBAT | NÉCROMANCIE

Incantation ➡ somatique, verbal

Portée contact ; **Cible** 1 créature vivante dotée d'une âme

Votre contact perturbe le lien entre le corps et l'âme, allant peut-être jusqu'à forcer cette dernière à le quitter. La cible doit tenter un jet de Vigueur. Vous pouvez permettre à des alliés de choisir leur degré de succès plutôt que d'avoir à tenter un jet de sauvegarde.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est étourdie 1 alors que son âme est temporairement déconnectée de son corps.

Échec critique. L'âme de la cible quitte son corps pendant 1 round. Le corps de la cible se retrouve étourdi. Bien que son corps soit étourdi, la cible, sous la forme de son âme, reste parfaitement consciente ; elle est simplement incapable de mouvoir son corps consciemment (mais il effectue toujours des mouvements défensifs instinctifs). L'âme de la cible a le trait intangible, est invisible et sa Vitesse de vol est de 18 m. Elle ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, ni faire de test de compétence nécessitant de disposer d'un corps physique, et doit garder en permanence une ligne d'effet vers son corps. Quand le corps de la cible n'est plus étourdi, son âme réintègre instantanément son corps, et la cible se réveille.

Intensifié (+3). Si un allié consentant choisit l'échec critique, il peut rester sous sa forme d'âme pour 1 round de plus.

FAILLE ECTOPLASMIQUE

FOCALISÉ 4

NÉCROMANCIE

Incantation ➡ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** émanation de 4,5 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous forcez les plans matériel et éthéré à se chevaucher partiellement, créant ainsi une zone dans laquelle les entités intangibles et spirituelles revêtiront nombre d'aspects des créatures corporelles. Au sein de la *faillie ectoplasmique*, les créatures intangibles ne peuvent plus passer à travers les objets solides ou les créatures corporelles, et elles peuvent manipuler des créatures ou objets physiques et tenter contre eux des tests basés sur la Force. Toute créature intangible (dont les PJ le cas échéant) avec un modificateur de Force normal utilise simplement ce modificateur, mais si elle a un modificateur de Force de -5, comme la plupart des monstres intangibles, elle utilise à la place un modificateur de +4 et augmente donc en conséquence son modificateur d'Athlétisme de 9. Les attaques contre les créatures dans la faille surmontent les résistances comme si elles étaient menées avec des armes *spectrales*.

CHAGRIN

Vous avez une douloureuse affinité avec la mélancolie et la tristesse.

LAMENTATION

FOCALISÉ 1

AUDIBLE | ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL

Incantation ➡ somatique, verbal

Portée cône de 9 m ; **Cibles** 1 créature ou plus

Jet de sauvegarde Volonté basique

Vous libérez vos émotions négatives en un hullement guttural qui touche vos ennemis au plus profond d'eux-mêmes et leur inflige 1d8 dégâts mentaux (jet de Volonté basique). Si vous vous trouvez dans un état néfaste dû à un effet d'émotion, *lamentation* inflige des dégâts mentaux supplémentaires égaux au niveau de contre de l'effet dont le niveau est le plus élevé.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

CHAGRIN ACCABLANT

FOCALISÉ 4

ÉMOTION | ENCHANTEMENT | MENTAL | MISE HORS DE COMBAT

Incantation ➡ somatique, verbal

Zone émanation de 4,5 m centrée sur vous

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

La tristesse s'écoulant de vous saisit les créatures proches, oblitérant toutes leurs pensées. La première fois qu'une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre, elle doit tenter un jet de Volonté. Si, par la suite, elle sort de la zone puis y revient, le même effet s'applique à nouveau.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit un malus de statut de -1 à ses tests de compétence et de Perception tant qu'elle demeure dans la zone.

Échec. Tant que la créature est dans la zone, tous les effets d'émotion de niveau de contre inférieur à celui de *chagrin accablant* sont annulés, et chaque fois qu'elle essaye d'utiliser d'une action d'émotion ou de lancer un sort d'émotion, elle doit réussir un test nu DD 11 ou voir l'action ou le sort interrompus.

Échec critique. Comme pour l'échec, mais la créature ne peut même pas user d'action ou de sort d'émotion.

Intensifié (+2). Quand vous lancez le sort, vous pouvez choisir d'augmenter de 1,5 m le rayon de la zone.

CHANGEMENT

Vous pouvez modifier la structure des objets tant physiques que métaphysiques.

AUTO-ADAPTATION

FOCALISÉ 1

TRANSFORMATION | TRANSMUTATION

Incantation ➡ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous opérez de subtils ajustements sur vous-même pour vous adapter à la situation. Choisissez et appliquez-vous l'une des options suivantes :

- Si vous êtes dans l'eau, vous gagnez une Vitesse de nage égale à la moitié de votre Vitesse.
- Si vous êtes dans l'eau, vous devenez capable de respirer sous l'eau.
- S'il fait trop sombre pour que vous puissiez y voir, vous gagnez la vision dans le noir.
- Si vous vous trouvez dans un environnement de chaleur ou de froid importants, vous êtes protégé de ses effets et le sort dure 10 min.

DISSONANCE ADAPTATIVE

FOCALISÉ 4

ABJURATION

Incantation ➡ somatique ; **Déclencheur** Vous subissez des dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de son.

Durée 1 min

Vous vous modifiez votre longueur d'onde mystique pour échapper aux dégâts d'énergie, ce qui vous protège contre des dégâts ultérieurs. Vous gagnez une résistance de 5 au type d'énergie déclencheur ; la résistance n'est gagnée qu'après avoir subi ces dégâts, et ne s'applique donc qu'aux dégâts ultérieurs subis pendant la durée du sort.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 5.

DÉCOMPOSITION

Vous avez le pouvoir de gâter et détériorer la matière.

ÉTREINTE FLÉTRISSANTE

FOCALISÉ 1

NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Incantation ➡ somatique, verbal

Portée contact ; **Cible** 1 créature ou objet

En les touchant, vous faites pourrir les matériaux organiques et se décomposer les objets. Faites un jet d'attaque de sort de corps à corps. Le contact inflige 1d12 dégâts négatifs plus 1d4 dégâts négatifs persistants. Si une créature utilise un objet pour bloquer votre *étreinte flétrissante*, par exemple en effectuant une réaction Blocage au bouclier, l'objet est automatiquement affecté, mais la créature ne subit pas de dégâts (même si les dégâts causés sont supérieurs à la Solidité du bouclier). Les dégâts négatifs de l'*étreinte flétrissante* endommagent les objets, les créatures artificielles, etc., en les érodant, ce qui est différent des dégâts négatifs normaux.

Succès critique. Votre contact inflige le double de dégâts (aussi bien pour les initiaux que pour les persistants). Si votre cible est un objet, réduisez sa Solidité de 4 durant 1 min.

Succès. Votre contact inflige la totalité des dégâts. Si votre cible est un objet, réduisez sa Solidité de 2 durant 1 min.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d12 et les dégâts persistants de 1. Si votre cible est un objet, réduisez sa Solidité de 1 point supplémentaire, aussi bien sur un succès que sur un succès critique.

CHAMP EN JACHÈRE

FOCALISÉ 4

NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Incantation ➡ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** émanation de 4,5 m

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Une faible lueur jaunâtre baigne la zone, où des forces entropiques gênent la guérison. Dans le cas où une créature dans la zone devrait



TRAIT D'HIVER

Dieux
et
Magie

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

regagner des points de vie, comme si elle bénéficiait d'un effet de guérison ou d'un pouvoir comme la guérison accélérée ou la régénération, elle doit tenter un jet de Volonté.

Succès critique. La créature regagne la totalité des points de vie qu'aurait restaurés l'effet de guérison, et est temporairement immunisée pour 1 min.

Succès. La créature regagne la totalité des points de vie qui auraient été restaurés.

Échec. La créature ne regagne que la moitié des points de vie qui auraient été restaurés.

Échec critique. L'effet de guérison ne restaure aucun point de vie de la créature.

DELIRIUM

Vous pouvez causer des hallucinations et de la fébrilité.

HYPERACUITÉ

FOCALISÉ 1

DIVINATION

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous affûtez les sens d'une créature, mais les objets distants lui apparaissent flous, indistincts ou assourdis. La cible gagne un bonus de statut de +1 à ses tests de Perception faits avec l'un de ses sens précis. En outre, les sens imprécis de la créature sont tous traités comme des sens précis (mais ne reçoivent pas le bonus de statut). Toutefois, la cible ne peut rien percevoir au-delà de 6 m avec l'un quelconque de ses sens. La durée est déterminée par le jet de Volonté de la cible. Vous pouvez autoriser vos alliés à choisir le résultat de ce jet de sauvegarde plutôt que de le tenter.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est affectée pendant 1 round.

Échec. La cible est affectée pendant 1 min.

Échec critique. Comme pour l'échec, et la cible ne peut rien percevoir au-delà de 3 m.

Intensifié (3°). Vous pouvez cibler jusqu'à 2 créatures.

Intensifié (6°). Vous pouvez cibler jusqu'à 4 créatures.

PÉRILS ÉPHÉMÈRES

FOCALISÉ 4

ILLUSION MENTAL VISUEL

Incantation ➔➔ matériel, somatique, verbal

Portée 18 m

Durée 1 min

Vous créez des illusions de dangers, par exemple des lames tourbillonnantes ou une flaque d'acide, dans quatre espaces de 3*3 m à portée. Ces dangers sont de simples projections mentales, et chaque fois qu'une créature en touche un ou occupe son espace au début de son tour, elle effectue un jet de Volonté. Elle subit 4d6 dégâts mentaux (selon le résultat du jet), une seule fois par tour même si elle touche ou traverse plusieurs dangers. Le résultat indique également si elle éprouve des difficultés à se déplacer dans la zone. Quand vous lancez *périls éphémères*, choisissez un type de dégâts : contondant, tranchant, perforant, d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de son ; les résistances et faiblesses envers ces dégâts s'appliquent si la cible pense que c'est le cas, par décision du MJ. Vous êtes libre de choisir le type de dégâts de chaque danger et son apparence, tant que celle-ci reflète celui-là (ainsi, un danger infligeant des dégâts perforants pourrait apparaître comme des piques acérées).

Succès critique. La créature n'est pas affectée par les dangers et n'a plus besoin de tenter de jet de Volonté contre eux.

Succès. La créature se rend compte que les dangers ne sont pas réels, mais subit malgré tout la moitié des dégâts ; ce résultat s'applique aux jets de Volonté suivants contre les dangers, sauf si elle obtient un succès critique.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et se déplace sur la case comme en terrain difficile.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et ne peut pas passer sur une case contenant un danger.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

DEVOIR

Vous respectez vos serments et accomplissez vos missions divines avec le plus grand zèle.

INSIGNE DU GARDIEN DES SERMENTS

FOCALISÉ 1

INVOCATION

Incantation ⬠ verbal ; **Déclencheur** Vous faites une promesse ou concluez un accord.

Durée 1 h

Un indicateur magique informe une créature que vous avez tenu vos engagements ou pas. Quand vous Incantez le sort, vous créez une fleur, un bracelet ou un autre colifichet similaire. Si, pendant la durée du sort, vous menez à bonne fin la promesse faite ou l'accord conclu, le colifichet disparaît en émettant un agréable carillon ; si, au contraire, vous en enfreignez les termes, il se brise dans un fracas discordant.

Intensifié (3°). La durée du sort passe à 1 jour.

Intensifié (5°). La durée passe à 1 semaine.

Intensifié (7°). La durée passe à 1 mois.

Intensifié (9°). La durée passe à 1 an.

DÉFI DE DÉVOUEMENT

FOCALISÉ 4

ABJURATION

Incantation ➔➔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Durée 1 min

Quand vous défiez un ennemi, vous détournez une partie de son attention de vos alliés. La cible subit un malus de statut de -1 aux jets d'attaque et de dégâts et aux tests de compétence contre des créatures autres que vous, et vous subissez un malus de statut de -1 aux jets d'attaque et de dégâts ainsi qu'aux tests de compétence contre des créatures autres que la cible. Chaque fois qu'une autre créature que vous se livre à une action hostile qui affecte la cible, celle-ci peut tenter un jet de Volonté. Sur un succès, elle ne subira plus le malus contre cette créature. Vous pouvez Révoquer le sort, et il prend fin automatiquement si vous êtes vaincu ou si la cible l'est.

Intensifié (+3). Les malus de pénalités augmentent de 1.

ÉTOILE

Vous avez autorité sur le pouvoir des étoiles.

ÉTOILE ZÉNITHALE

FOCALISÉ 1

DIVINATION LUMIÈRE

Incantation ➔➔ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 jour

Vous invoquez une minuscule étoile qui tourne autour d'une créature en créant un halo étincelant avant de filer vers les cieux où elle signale la position approximative de la créature. La cible doit tenter un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature est éblouie pendant 1 round. Tant que le sort persiste, pour autant que vous puissiez voir le ciel nocturne et que la cible soit visible depuis ce ciel, vous pouvez avoir une idée approximative de sa direction et de la distance à laquelle elle se trouve en usant d'une action unique avec le trait concentré. C'est suffisamment précis pour pister la créature, mais pas assez pour identifier précisément sa case (pour attaquer par exemple). Vous pouvez mettre en place un nombre d'étoiles zénithales égal à votre modificateur de Sagesse ; si vous dépassez ce nombre, la plus ancienne de vos étoiles zénithales est automatiquement Révoquée.

Échec critique. Comme pour l'échec, mais la cible est aveugle pour un round.

Intensifié (+1). La durée du sort augmente de 1 jour.

Intensifié (+4). Vous ignorez l'état masqué des cibles signalées par une étoile zénithale.

ASTÉRISME

FOCALISÉ 4

ÉVOCATION | LUMIÈRE

Incantation >>> matériel, somatique, verbal

Portée 45 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique ; **Durée** 1 min

Des lignes de lumière stellaire ardente forment une constellation autour de vous. Tracez cinq lignes l'une après l'autre ; chaque ligne doit partir de vous ou d'une créature ou d'un objet déjà relié à une ligne précédente, et arriver à une créature ou un objet à moins de 9 m de son point de départ (ce qui permet à l'astérisme d'atteindre sa portée maximale de 45 m). Une créature qui commence son tour ou pénètre dans l'une de ces lignes subit 4d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique). Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois pendant son tour, même si elle franchit plusieurs de ces lignes. Les cibles appartenant à l'astérisme ne subissent pas de dégâts. Si la distance entre deux cibles (ou entre vous et une cible) en vient à dépasser 9 m, la ligne de lumière stellaire entre elles deux se brise, et toute ligne qui ne vous est plus reliée directement se brise également. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

FLÉAU

Vous maniez les maladies et la peste comme des armes.

FLÉAU DIVIN

FOCALISÉ 1

MALADIE | NÉCROMANCIE

Incantation >> somatique, verbal

Portée 4,5 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Votre divinité accable votre cible d'une maladie dévastatrice. La cible doit tenter un jet de Vigueur. Quand vous Incantez le sort, décidez l'état qu'inflige la maladie : maladroit, affaibli ou stupéfié.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est contaminée par le fléau divin au stade 1.

Échec critique. La cible est contaminée par le fléau divin au stade 2.

Fléau divin (maladie) **Niveau 1** ; **Stade 1** maladroit 1, affaibli 1 ou stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** ralenti 1 et maladroit 1, affaibli 1 ou stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 3** maladroit 1, affaibli 1 ou stupéfié 1, et la cible ne peut se remettre de l'état tant qu'elle n'est pas guérie (1 jour)

Intensifié (5°). La maladie infligée par le fléau divin gagne le trait virulent. L'intensité pour l'état maladroit, affaibli ou stupéfié passe à 2.

MIASMES PUTRIDES

FOCALISÉ 4

MALADIE | NÉCROMANCIE

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature déjà affectée par une maladie

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

La maladie qui ronge une créature prolifère et se diffuse hors de son corps par une brume infectieuse qui peut contaminer d'autres créatures. La cible doit faire un jet de Volonté. Une cible consentante peut choisir de subir les effets d'un échec critique.

Succès critique. La cible obtient l'avantage d'un jet de sauvegarde réussi contre la maladie du plus bas niveau qui l'affecte.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. Une maladie affectant la cible, choisie aléatoirement, se répand dans une émanation de 4,5 m centrée sur elle. Pendant la durée du sort, toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour est exposée à cette maladie.

Échec critique. Comme pour l'échec, sauf que les miasmes propagent toutes les maladies affectant la cible.

FOUDRE

Vous contrôlez l'électricité, le tonnerre et les tempêtes.

JAVELINE CHARGÉE

FOCALISÉ 1

ATTAQUE | ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Incantation >> somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature ou plus

Vous projetez une javeline d'électricité qui produit un champ électrique autour de sa cible. Effectuez un jet d'attaque de sort. La javeline inflige 1d6 dégâts d'électricité et 1 dégât d'électricité persistant.

Succès critique. La javeline inflige le double de dégâts (aussi bien pour les initiaux que pour les persistants).

Succès. La javeline inflige la totalité des dégâts.

Tant que la cible subit des dégâts persistants en raison du sort, toute créature bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques menées contre elle avec des armes métalliques ou des effets électriques, et elle reçoit un malus de statut de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets électriques.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux augmentent de 1d6, et les dégâts persistants de 1.

TEMPÊTE EN BOUTEILLE

FOCALISÉ 4

ÉLECTRICITÉ | ÉVOCATION

Incantation > somatique ; **Déclencheur** Si vous deviez subir des dégâts d'électricité.

Durée 1 min

Quand la foudre s'abat sur vous, vous emmagasinez l'énergie en vous-même en toute sécurité, et la relâchez le moment venu. Vous gagnez une résistance 10 à l'électricité contre l'effet déclencheur. Si vous réussissez ainsi à éviter de subir des dégâts, vous pouvez, à n'importe quel moment pendant la durée du sort, effectuer une action unique pour libérer la charge électrique et lancer une attaque de sort au corps à corps contre une cible adjacente ou une attaque de sort à distance contre une cible dans un rayon de 18 m. Cette attaque inflige autant de dégâts d'électricité que vous en avez évités grâce à *tempête en bouteille*. Si vous lancez *tempête en bouteille* une deuxième fois avant la fin de la durée initiale, ou si vous ne portez aucune attaque, la charge emmagasinée se dissipe sans dommage.

Intensifié (7°). La résistance passe à 15 et vous pouvez lancer l'attaque de sort octroyée par *tempête en bouteille* immédiatement, dans le cadre de la réaction utilisée pour lancer le sort.

Dieux
ET
Magie

Présentation

Les Dieux
de la Mer
Intérieure

Demi-Dieux
et autres
Divinités

Philosophies
et
Spiritualité

Options de
Personnages

Annexe

Glossaire et
Index

Intensifié (10^e). La résistance passe à 20 et vous pouvez lancer l'attaque de sort octroyée par *tempête en bouteille* immédiatement, dans le cadre de la réaction utilisée pour lancer le sort.

FROID

Vous contrôlez glace, neige et températures glaciales.

TRAIT D'HIVER

ATTAQUE | ÉVOCATION | FROID

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cible** 1 créature

FOCALISÉ 1

Vous projetez une stalactite de glace porteuse de la fureur de l'hiver. Effectuez une attaque de sort contre une cible à portée. Le carreau inflige 1d8 dégâts perforants et se loge dans la cible. À la fin du prochain tour de la cible, le carreau se désintègre en une tornade de neige et de glace qui inflige 1d12 dégâts de froid à la cible et à toutes les créatures adjacentes. Le carreau peut être retiré par une action Interagir, après quoi il fondra sans exploser ni causer de dégâts.

Succès critique. Le carreau initial inflige la totalité des dégâts et s'est si bien enfoncé qu'il faut 2 actions Interagir pour le retirer. Son explosion inflige des dégâts doublés.

Succès. Le carreau et son explosion infligent la totalité des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux augmentent de 1d8 et les secondaires de 1d12.

POUSSIÈRE DE DIAMANT

FOCALISÉ 4

ÉVOCATION | FROID

Incantation ➔ somatique, verbal

Zone émanation de 4,5 m centrée sur vous

Jet de sauvegarde Vigueur basique ; **Durée** 1 min

Vous refroidissez drastiquement l'air ambiant, vous entourant d'une émanation formée d'un nuage de cristaux de glace virevoltants. Une créature autre que vous qui pénètre dans la zone ou y termine son tour subit 2d6 dégâts de froid. Une créature n'encaisse ces dégâts qu'une seule fois par tour. Les cristaux diffusent et réfractent la lumière ; si un effet de lumière pénètre la zone de la *poussière de diamant*, toute créature qui aurait été touchée par cet effet gagne un bonus de statut de +2 à sa CA, ainsi qu'un jet de sauvegarde contre l'effet. Le sort durant, vous pouvez activer ou désactiver cette aura en utilisant une action unique avec le trait concentration. Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d6.

GLYPHE

Vous exercez votre pouvoir sur les mots écrits et les symboles tracés.

CENSURER

FOCALISÉ 1

TRANSMUTATION

Incantation ➔ matériel, somatique

Portée 9 ; **Cibles** des écrits non portés, d'un Encombrement de 1 ou moins

Durée 1 jour

Vous expurgez un ou plusieurs documents de toutes les mentions d'un nom particulier. Quand vous lancez le sort, précisez un nom propre, que ce soit celui d'une créature, d'un lieu ou d'un objet. Toutes les mentions de ce nom dans les documents sont rendues illisibles d'une façon ou d'une autre : floutées, tachées, etc. Les épithètes ou autres références claires à ce nom sont également censurées : par exemple, censurer le nom de la déesse Sarenrae d'un livre expurgerait aussi les références à son titre « la Fleur de l'Aube ».

Intensifié (3^e). Au lieu de censurer un nom donné, vous pouvez le remplacer par un autre nom de votre choix. Les épithètes et références en rapport avec le nom sont également remplacées par des termes similaires, mais concernant le nom de substitution. Quiconque lit le document peut faire un test de Perception ou de Société contre le DD de votre sort pour s'apercevoir que le texte a été modifié, mais cela ne lui indique pas la teneur de l'original.

Intensifié (4^e). Si vous le souhaitez, la durée du sort est illimitée.

TRANSCRIPTION SPECTRALE

TRANSCRIPTION SPECTRALE

FOCALISÉ 4

ILLUSION VISUEL

Incantation ➡ matériel, somatique

Portée 9 m ; **Cible** 1 créature

Durée 1 min

Des lettres lumineuses se forment dans l'air, traduisant le discours de la cible dans toutes les langues que vous parlez. Le sort durant, toute parole énoncée à voix haute par la cible s'inscrit ainsi devant elle. Quand vous lancez le sort, vous pouvez décider si les lettres en question sont visibles à toutes les créatures ou seulement à certaines, que vous précisez. Les paroles que la cible articule silencieusement sont également concernées, elle est donc en mesure de communiquer sans bruit ou dans des zones où le son ne se propage pas. Cela lui permet même de fournir les composants verbaux d'une incantation dans de telles zones, à condition que vous rendiez les lettres visibles à toutes les créatures. Plus encore, tous les pouvoirs audibles de la cible peuvent affecter des créatures, même dans les zones où le son ne se propage pas, pour peu que vous ayez rendu les glyphes visibles à ces créatures et qu'elles soient en vue de la cible ; dans ce cas, ces pouvoirs gagnent le trait visuel. Vous pouvez Révoquer le sort.

NUÉE

Vous exercez un contrôle sur des pullulations de créatures.

SENS DE NUÉE

FOCALISÉ 1

DIVINATION

Incantation 1 min (somatique, verbal)

Durée maintenu

Vous bénéficiez des sens d'une multitude de créatures rampantes et volantes. Vous créez une nuée rampante dans votre case. Vous pouvez entendre via les sens de la nuée comme si vous vous serviez de vos sens auditifs normaux. La première fois chaque round que vous Maintenez ce sort, vous pouvez déplacer la nuée au sol de 3 m dans n'importe quelle direction. La nuée a une CA de 15 et un bonus de +0 à ses jets de sauvegarde. Tout dégât infligé à la nuée la détruit et met fin au sort.

Intensifié (3^e). La nuée obtient les avantages de *pattes d'araignée*.

Intensifié (5^e). La nuée a une Vitesse de vol de 3 m. Vous pouvez également utiliser vos sens visuels via la nuée.

Intensifié (7^e). La nuée gagne un bonus de statut de 3 m à ses Vitesses.

FORME DE NUÉE

FOCALISÉ 4

MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Incantation ➡ somatique, verbal

Durée 5 min

Vous vous dématérialisez et prenez la forme d'une nuée de Très Petites créatures. Tant que vous êtes sous cette forme, vous avez le trait nuée et gagnez une résistance de 5 aux dégâts tranchants et perforants et une faiblesse de 5 aux dégâts de zone ou d'éclaboussure. Vous pouvez vous faufiler dans des espaces larges d'à peine quelques centimètres en y faisant passer les créatures de votre nuée. Vous ne gagnez cependant pas le pouvoir esprit de la nuée, et êtes donc toujours affecté normalement par les effets mentaux. Sous forme de nuée, vous ne pouvez ni parler, ni incanter de sort, ni utiliser d'action de manipulation nécessitant vos mains, ni activer vos objets magiques, ni effectuer de Frappe avec votre corps normal. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (+2). Augmentez de 5 vos résistances et vos faiblesses.

PARENTÉ DRACOSIRE

Vous en appelez au pouvoir des dragons, des linnorms et d'autres puissantes créatures reptiliennes.

BARRAGE DRACONIQUE

FOCALISÉ 1

ÉVOCATION

Incantation ➡ somatique, verbal

Durée 1 min

Vous modélez l'énergie en forme de dragon (ou de créature serpentine) intangible Très Petit, voltigeant autour de vous. Chaque dragon ainsi modelé est d'un type aléatoire ; lancez 1d6 dans le tableau ci-dessous afin de le déterminer. Le sort durant, vous pouvez, en utilisant une action unique au trait concentration, commander à l'un de vos dragons de cracher un projectile d'énergie sur une créature à moins de 18 m. Il s'agit d'une Frappe à distance qui bénéficie de votre bonus d'attaque de sort et inflige 1d6 dégâts, plus votre modificateur de caractéristique d'incantation, le type de dégâts dépendant du dragon. La Frappe de souffle utilise et compte pour votre malus d'attaques multiples. Un dragon qui utilise sa Frappe de souffle disparaît en un clin d'œil ; quand il ne vous en reste plus aucun, le sort prend fin.

Intensifié (+1) Vous modélez 1 dragon supplémentaire et les dégâts de la Frappe augmentent de 1d6.

D6	Dragon	Type de la Frappe de souffle
1	Cuivre ou noir	Acide
2	Argent ou blanc	Froid
3	Bronze ou bleu	Électricité
4	Airain, or ou rouge	Feu
5	Vert	Poison
6	À votre choix	Selon le type de dragon choisi

RUGISSEMENT DU DRACOSIRE

FOCALISÉ 4

AUDIBLE ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Incantation ➡ somatique, verbal

Zone émanation de 9 m

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous manifestez la puissance des dragons par votre voix, en poussant un rugissement qui suscite le respect des dragons et apparentés, et la terreur chez la plupart des autres créatures. Cet impressionnant rugissement vous confère, pour une durée de 10 minutes, un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Diplomatie envers les dragons qui se trouvaient dans la zone au moment de l'incantation. Tous les ennemis dans la zone, autres que des dragons, doivent tenter un jet de Volonté ; pour eux, le *rugissement du dracosire* est un effet de terreur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La cible est effrayée 3 et en fuite pendant 1 round.

Le *rugissement du dracosire* affecte aussi les créatures qui ne sont pas des dragons mais ont avec eux des liens étroits (comme un barbare avec l'instinct draconique, un sorcier avec le lignage draconique ou un membre d'une culture qui adore les dragons), comme si elles avaient le trait dragon. Le MJ décide si la créature est assez liée aux dragons pour être affectée de cette manière.

POUSSIÈRE

Vous avez le pouvoir d'assécher et de désagréger ce qui s'oppose à vous.

Dieux ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

DESSÈCHEMENT

FOCALISÉ 1

AIR ÉVOCATION

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cible** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur

Des vents secs déshydratent une créature. La cible doit tenter un jet de Vigueur ; si le sort vise une créature dotée du trait eau, ou constituée

principalement de liquide (comme beaucoup de vases), elle diminue d'un cran le degré de succès de son jet. Les créatures dont le corps ne contient qu'une quantité insignifiante d'humidité (comme les élémentaires de terre) sont immunisées contre *dessèchement*.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit un malus de statut de -1 à tous ses tests et DD pendant 1 round.

Échec. La cible subit un malus de statut de -1 à tous ses tests et DD pendant 1 min.

Échec critique. La cible subit un malus de statut de -2 à tous ses tests et DD pendant 1 min, et est éblouie tout le temps que dure ce malus.

Si une créature affectée par *dessèchement* avale un liquide, comme une gorgée d'eau ou une potion, le sort prend fin. Les créatures affectées qui ont le trait eau ou sont constituées principalement de liquide, ainsi que les créatures qui sont incapables de boire, peuvent mettre fin au sort par une activité à deux actions avec le trait concentration.

Intensifié (4^e). Vous pouvez cibler jusqu'à 4 créatures.

TEMPÊTE DE POUSSIÈRE

FOCALISÉ 4

AIR INVOCAION NON LÉTAL

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m

Durée 1 min

Vous invoquez une tempête de poussière tourbillonnante. La *tempête de poussière* obscurcit la vision, avec les mêmes effets qu'une *brume de dissimulation*. La poussière rend également l'air irrespirable. Les créatures dans la zone doivent retenir leur respiration (*Livre de base* p. 478) ; se couvrir la bouche d'une écharpe ou d'une étoffe rallonge à 5 rounds le temps pendant lequel la créature peut se retenir de respirer. Les créatures qui pénètrent dans la *tempête de poussière* ou y commencent leur tour subissent 1d6 dégâts tranchants. Celles qui ont le trait eau ou sont constituées principalement de liquide subissent le double de dégâts.

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 1d6.

QUIÉTUDE

Vous allégez les fardeaux mentaux.

PARTAGE DU FARDEAU

FOCALISÉ 1

ABJURATION MENTAL

Incantation ➔ somatique

Cibles vous et l'allié déclencheur

Déclencheur Un allié à moins de 9 m est sur le point de tenter un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion néfaste, contre lequel vous-même n'avez pas à faire de jet de sauvegarde.

Vous prenez sur vous une part de la souffrance qui frappe votre allié. Vous utilisez tous les deux le résultat supérieur d'un degré de succès à celui que devrait avoir le jet de sauvegarde de votre allié, et ce même si l'effet déclencheur n'affectait normalement qu'une seule cible.

FONTAINE DE SÉRÉNITÉ

FOCALISÉ 4

ABJURATION ÉMOTION MENTAL

Incantation ➔ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** émanation de 4,5 m

Durée 1 min

Un fanal divin irradie la sérénité et tranquillise les alliés proches. Les alliés dans la zone gagnent un bonus de statut de +1 à leurs jets de sauvegarde contre les effets d'émotion. Un allié peut user

BARRAGE DRACONIQUE

d'une action Interagir pour toucher la fontaine. Le sort tente alors de contrer un effet d'émotion l'affectant (à lui de choisir lequel), après quoi il est temporairement immunisé contre cet effet d'émotion, pour 1 jour. Si le sort réussit le test de contre, l'effet d'émotion est dissipé pour l'allié, mais pas pour d'autres créatures affectées par le même effet.

Intensifié (+4). Le bonus augmente de 1.

TEMPS

Vous réglez sur le flux du temps.

CONSÉQUENCE RETARDÉE

FOCALISÉ 1

ABJURATION

Incantation ➤ somatique ; **Déclencheur** Une créature ou un objet à portée est touché par une attaque.

Portée 9 m ; **Cible** la créature déclencheuse

Durée 1 round

Vous décalez le moment où la cible serait blessée à plus tard dans sa trame temporelle. Lancez les dégâts normalement, mais ne réduisez pas ses points de vie et ne lui appliquez aucun autre des effets de l'attaque avant la fin du sort. Quand le sort prend fin, la cible est immédiatement affectée par l'attaque, subissant tous les dégâts et effets supplémentaires. Vous pouvez Révoquer ce sort.

STASE

FOCALISÉ 4

MISE HORS DE COMBAT **TRANSMUTATION**

Incantation ➤ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature ou des objets jusqu'à un total de 1 Encombrement

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Le flux du temps se fige autour d'une créature ou d'un objet, le clouant sur place. La cible doit tenter un jet de Volonté (un objet non porté obtient un échec critique automatique à son jet de sauvegarde).

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1 sous l'effet du temps qui se fige autour d'elle.

Échec. Pour la cible, le temps ne s'écoule plus pendant 1 round. Elle devient invulnérable à tous les dégâts, ne peut être ni ciblée ni affectée par quoi que ce soit, et le temps n'avance d'aucun round pour aucun de ses états, afflictions, durées ou effets. Pendant la stase, la cible ne peut pas être déplacée et reste clouée sur place, quitte à enfreindre, le cas échéant, les lois de la gravité.

Échec critique. Comme pour l'échec, mais la stase dure 3 rounds. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire un jet de Volonté pour réduire la durée restante de 1 round, ou à rien sur un succès critique.

VEILLE

Vous veillez sur ceux qui vous ont quitté jadis et sur leurs secrets.

MÉMOIRE DES OBJETS

FOCALISÉ 1

DIVINATION

Incantation ➤ somatique, verbal ; **Cible** 1 arme ou 1 outil

Durée 1 min

Par contact, vous tirez d'un objet l'expérience de ceux qui l'ont créé ou s'en sont servi. Si l'objet touché est une arme, votre rang de maîtrise pour cette arme augmente temporairement à qualifié (s'il n'est pas déjà plus élevé). Si l'objet touché est un outil, votre rang de maîtrise pour votre prochain test de compétence effectué avec cet outil, le sort durant, augmente temporairement à qualifié (s'il n'est pas déjà plus élevé) ; exemple : un test d'Artisanat avec le marteau d'un forgeron. Ce

sort n'apporte aucun avantage aux activités qui prennent plus d'une minute à accomplir.

Intensifié (5°). votre rang de maîtrise augmente à expert au lieu de qualifié.

REMEMBRANCE DES MORTS

FOCALISÉ 4

DIVINATION **MENTAL**

Incantation ➤ somatique, verbal

Zone émanation de 9 m centrée sur vous

Jet de sauvegarde Volonté basique

Vous invoquez les mânes perdus et oubliés et assaillez l'esprit de vos ennemis des souvenirs de ceux qui sont morts avec des griefs envers eux. Les ennemis dans la zone subissent 6d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique) et, en cas d'échec critique, sont effrayés 1. Si un ennemi dans la zone a assassiné ou causé des torts graves à quiconque, et que vous connaissez le ou les noms de ces victimes, vous pouvez les chanter quand vous lancez le sort pour renforcer la clarté des visions provoquées, augmentant ainsi les dégâts causés de 6d6 à 6d10 ; ceci peut concerner plusieurs ennemis si vous connaissez des victimes de chacun d'entre eux. Ces visions sont personnelles à chaque ennemi dans la zone, et vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour repérer un assassin en lançant un nom au hasard. Une créature qui sait intimement que personne n'est mort en gardant une quelconque rancune envers elle est immunisée contre cet effet.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6 (ou 2d10 pour un ennemi dont vous nommez spécifiquement une victime).

VIDE

Vous tirez du pouvoir du néant.

NÉANT INTÉRIEUR

FOCALISÉ 1

ABJURATION **MENTAL**

Incantation ➤ verbal

Vous injectez un fragment de néant dans votre esprit, transformant temporairement celui-ci en un espace vide et morne. Faites un test de contre portant sur un effet d'émotion qui vous affecte.

Intensifié (5°). Vous pouvez faire des tests de contre envers autant d'effets d'émotion vous affectant que vous le souhaitez.

PORTAIL VERS L'AILLEURS

FOCALISÉ 4

INVOCATION

Incantation ➤ somatique, verbal

Portée 1,5 m ; **Zone** émanation de 6 m

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 min

En frappant l'air, vous créez des failles ténues dans un espace adjacent inoccupé, qui mènent à un endroit situé en dehors de la réalité. De l'air s'engouffre dans les failles, ce qui attire des créatures de taille Grande ou inférieure et des objets d'Encombrement léger ou inférieur vers le centre de la zone. Les créatures de taille Grande ou inférieure doivent tenter un jet de Vigueur au début de leur tour si elles sont dans la zone, ou quand elles y pénètrent.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est déplacée de 3 m vers le portail.

Échec critique. La créature est déplacée de 6 m vers le portail.

Les failles du *portail vers l'ailleurs* sont trop minces pour que quoi que ce soit puisse passer entièrement à travers, mais les effets de décompression infligent 4d6 dégâts tranchants à toute créature ou objet terminant son tour dans l'espace du portail. Vous n'êtes pas affecté par votre propre *portail vers l'ailleurs*. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

Dieux ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET
INDEX

OBJETS ET ARMES

Les champions, les prêtres et d'autres fidèles emploient de nombreux instruments sacrés (et impies) afin de démontrer la puissance de leur divinité et vaincre triomphalement les ennemis de leur foi.

ARMES DE PRÉDILECTION

Les armes suivantes sont favorisées par les adeptes de diverses croyances (voir les entrées Arme de prédilection des statistiques des divinités présentées en Annexe, p. 124)

TRAITS D'ARME

Certaines armes présentées dans cette section possèdent les nouveaux traits suivants.

Croc-en-jambe à distance. L'arme peut être utilisée pour faire un croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme à une distance pouvant aller jusqu'au premier facteur de portée de l'arme. Le test de compétence est réalisé avec un malus de circonstances de -2. Vous pouvez ajouter le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus au test. Comme quand vous utilisez une arme de corps à corps pour faire un Croc-en-jambe, une arme à distance n'inflige pas de dégâts quand vous l'utilisez pour faire un Croc-en-jambe. Ce trait est généralement seulement associé aux armes de jet.

Modulaire. L'arme possède plusieurs configurations que vous pouvez choisir en utilisant l'action Interagir. En général, changer la configuration d'une arme modulaire lui permet de modifier le type de dégâts qu'elle inflige (le trait

se présente alors sous la forme : « modulaire C, P ou T »), mais elle peut également proposer des configurations plus complexes.

DESCRIPTION DES ARMES

Les armes détaillées dans les tableaux ci-dessous sont décrites ici.

Bolas. Cette arme de jet est faite de poids noués aux extrémités de longues cordes. Elle peut être utilisée pour assommer un ennemi ou le faire trébucher.

Épée à neuf anneaux. Cette épée possède une large lame le long de laquelle sont enfilés neuf lourds anneaux métalliques. Ces anneaux pèsent sur la lame afin d'accentuer ses frappes descendantes et s'entrechoquent pour faire du bruit.

Éventail de combat. Cet éventail est un accessoire aussi utile pour danser avec élégance que pour lacérer des ennemis imprudents grâce aux lames qui courent le long de son bord. Quand il est utilisé pour des représentations, il peut aussi bien passer pour un accessoire de mode frivole qu'être ouvertement présenté comme une arme, aussi élégante soit-elle.

Foulard tranchant. Les fines plaques de métal entrelacées dans ce long foulard font de cet accessoire de mode une arme redoutable.

Khépeh. Cette épée à lame recourbée a une extrémité pointue, ce qui permet à la fois de l'utiliser pour trancher de taille comme une hache ou pour piquer d'estoc comme une épée courte. La pointe d'un khépeh forme généralement un crochet très utile pour désarmer un adversaire.



TABLEAU 2 : ARMES DE GUERRE DE CORPS À CORPS

Arme	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Groupe	Traits d'arme
Machette	7 pa	1d6 T	L	1	Épée	Balayage, mortel d8
Marteau météore	3 po	1d8 C	2	2	Fléau d'armes	Allonge, croc-en-jambe, désarmer, prise d'élan
Rasoir de combat	3 pa	1d4 T	L	1	Couteau	Agile, finesse, mortel d8, traître

TABLEAU 3 : ARMES DE GUERRE DE CORPS À CORPS PEU COURANTES

Arme	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Groupe	Traits d'arme
Épée à neuf anneaux	9 pa	1d8 T	1	1	Épée	Désarmer
Éventail de combat	11 pa	1d4 T	L	1	Couteau	Agile, finesse, moine, mortel d6, traître
Foulard tranchant	3 po	1d6 T	1	2	Fléau d'armes	Allonge, balayage, croc-en-jambe, désarmer, finesse
Khépeh	2 po	1d8 T	1	1	Épée	Croc-en-jambe
Mambele	6 pa	1d6 T	1	1	Hache	Désarmer, jet 6 m, mortel d8
Multensile (niveau 1)	10 po	1d6 modulaires	1	1	Épée	Agile, modulaire C, P, ou T
Naginata	3 po	1d8 T	2	2	Arme d'hast	Allonge, mortel d8, polyvalent P
Tekko-kagi	2 pa	1d4 T	L	1	Pugilat	Agile, croc-en-jambe, désarmer, finesse, parade
Urumi	2 po	1d6 T	2	1	Fléau d'armes	Balayage, mortel d10

TABLEAU 4 : ARMES DE GUERRE À DISTANCE PEU COURANTES

Arme	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Groupe	Traits d'arme
Bolas	5 pa	1d6 C	L	1	Fronde	Croc-en-jambe à distance, jet 6 m, non léthal

Machette. Cette épée de longueur moyenne possède une lame large et une longue poignée. Bien qu'elle soit généralement utilisée pour se frayer un chemin à travers d'épais feuillages, une machette peut être une arme d'une redoutable efficacité.

Mambele. Également appelé hunga munga ou danisco, cet hybride de couteau et de hache se compose d'une poignée et d'une lame recourbée vers l'arrière, en direction de celui qui la tient. La courbure de la lame est telle que le mambele inflige des dégâts supplémentaires quand il est extrait du corps d'une victime.

Marteau météore. Cette arme consiste en une longue chaîne à l'extrémité de laquelle se trouve un lourd poids. Celui qui manie ce marteau peut faire tourner la chaîne autour de lui afin de gagner de la vitesse et le transformer ainsi en un redoutable gourdin avec une portée incroyable.

Multensile. Un multensile est une petite tige métallique à l'intérieur de laquelle s'insèrent plusieurs outils simples. L'utilisateur peut déployer une longue lame en céramique, ainsi qu'un poinçon, un burin, une lime, un silex et une amorce, un crochet, un stylo à encre, une loupe, des pinces, des ciseaux et une petite scie. Le silex et l'amorce peuvent être utilisés jusqu'à 10 fois avant de devoir être remplacés. Bien qu'inspiré par la technologie numérienne de pointe, le multensile est un ustensile de métal dont la fabrication est assez simple pour être à la portée de n'importe quel forgeron et, pour la déesse Casandalee, il s'agit d'un outil parfaitement adapté pour propager l'innovation plus loin que les technologies numériques actuelles n'iront jamais.

Naginata. Ce bâton de 1,80 m se termine par une lame d'épée légèrement incurvée de 60 cm de long. La longueur de cette perche permet à son utilisateur de rester hors de portée des épées et des autres armes courtes.

Rasoir de combat. Un rasoir de combat est une version agrandie de cet outil de barbier. Il s'agit d'une arme fragile mais extrêmement tranchante, très facile à glisser dans une poche ou une manche.

Tekko-kagi. Quatre lames incurvées fixées à une solide poignée donnent au porteur de cette arme de combat rapproché l'illusion d'avoir des griffes qui sortent de son poing. Les adeptes de Bastet aiment l'utiliser pour prendre leurs ennemis au dépourvu.

Urumi. Un bouquet de lames souples émerge de la poignée de cette épée.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques suivants sont utilisés par des adeptes de différentes divinités, mais aussi par des aventuriers impies qui veulent simplement profiter de la puissance des dieux.

BOL CHANTANT DE LA POSTURE POLYVALENTE **OBJET 11**

PEU COURANT ENCHANTEMENT MAGIQUE

Prix 1 175 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement L



MARTEAU MÉTÉORE

Accès fidèle d'Irori

Fidèle à l'esprit d'Irori, l'apparente simplicité de cette petite cloche de cuivre renversée contient la perfection. Lorsqu'elle est frappée avec le maillet qui l'accompagne, elle émet un son harmonieux qui inspire la perfection corporelle à ceux qui savent l'entendre.

Activation ➔ interagir (audible) ; **Effet.** Vous tenez le *bol chantant de la posture polyvalente* dans une main et en frappez le rebord avec son maillet de l'autre. Quiconque se trouvant dans un rayon de 18 m et ayant adopté une posture peut, par une réaction, utiliser une de ses actions ayant le trait posture pour changer de posture.

CHOPE SANS FOND **OBJET 2**

PEU COURANT INVOCATION MAGIQUE

Prix 25 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Accès fidèle de Cayden Cailean

Cette chope métallique ornementée est un objet magique considéré comme sacré par les adeptes de Cayden Cailean. Elle est toujours remplie à ras bord d'une délicieuse bière, quelle que soit la quantité bue ou renversée. Si elle est vidée (par exemple si quelqu'un en boit le contenu d'un trait ou la renverse sur le sol), la *chope sans fond* se remplit à nouveau en l'espace d'un round, dans la mesure où elle a été remise à

l'endroit. Cependant, il est impossible de transférer la bière dans un autre récipient afin de la vendre ou de la stocker pour une date ultérieure. Le type précis de bière contenu dans la chope est déterminé lors de sa création et ne peut être modifié par la suite.

COLLIER DE COUTEAUX **OBJET 2**

PEU COURANT INVOCATION INVESTI MAGIQUE

Prix 25 po

Utilisation porté ; Encombrement –

Accès fidèle de Pharasma

Ce collier est orné de couteaux de lancer en pierre miniatures. Tant que vous le portez, vous avez toujours sous la main une arme, un instrument chirurgical rudimentaire ou un pieu destiné à un vampire, si cela vous permet de suivre les édits de Pharasma.

Activation ➔ interagir ; **Effet.** Vous détachez un couteau miniature du collier et il se transforme en une dague normale en pierre, en acier ou en bois tant que vous le tenez en main, et il disparaît 1 round après avoir quitté votre main. Peu importe le nombre de couteaux que vous retirez du collier, leur nombre ne s'épuise jamais. Les dagues en bois du collier sont aussi efficaces que les dagues en acier ordinaires et peuvent s'avérer fort utiles contre des vampires.



COLLIER DE COUTEAUX

COUTILLE DE L'ARTISTE **OBJET 14**

PEU COURANT ENCHANTEMENT MAGIQUE

Prix 4 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement 2

Accès fidèle de Shélyn

Cette *coutille sainte de frappe supérieure* +2 a une longue oriflamme couleur arc-en-ciel fixée au bout de sa hampe, évoquant le symbole religieux de Shélyn. Lorsque vous maniez la coutille, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à vos tests d'Artisanat et de Représentation.

Dieux ET Magie

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

Activation ➔ interagir ; **Fréquence** une fois par round ; **Effet**. Vous enroulez l'une des flammes colorées autour de la hampe, ce qui confère à la coutille l'effet de la rune de propriété de votre choix entre *corrosive*, *enflammée*, *froid*, *foudre* ou *tonnerre* (en fonction de la flamme choisie) pendant 1 round.

Activation ➔ interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Vous plantez la lame de votre coutille dans le sol, activant le pouvoir de son étendard. (Quand elle est utilisée ainsi, la lame peut pénétrer dans toutes les surfaces non métalliques et elle ne laisse aucune marque une fois retirée.) Tant que la coutille est plantée dans le sol et dressée à la verticale, tous les alliés qui se trouvent dans un rayon de 18 m et qui peuvent voir son oriflamme gagnent un bonus de +2 à leurs tests de Représentation.

DAGUE DU SOMMEIL ÉTERNEL **OBJET 5**

PEU COURANT | CONSOMMABLE
MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Prix 25 po

Utilisation tenu à 1 main ;

Encombrement L

Accès fidèle d'Achaékek

Cette minuscule dague dentelée ressemble à un sabre à dents de scie miniature. Tant qu'elle n'est pas activée, elle est trop petite et trop décorative pour servir d'arme, ce qui lui permet de passer pour un simple ornement en forme d'arme.

Activation ➔ interagir ; **Effet**. Vous transformez la *dague du sommeil éternel* en *dague de frappe douloureuse* +1 et Frappez une cible inconsciente avec la dague. Si vous n'êtes pas menacé ou dans le contexte d'une rencontre et que vous obtenez un succès avec votre Frappe, celui-ci devient un succès critique. Les dégâts infligés par la Frappe et le saignement causé par l'effet critique spécialisé ne réveillent pas la cible, mais celle-ci devient temporairement immunisée à cet effet jusqu'à ce qu'elle se réveille, ce qui signifie que d'autres coups de *dague du sommeil éternel* la réveilleront normalement. La dague se désintègre immédiatement après avoir été utilisée.

ENCENSOIR D'EFFROYABLE FUMÉE **OBJET 9**

PEU COURANT | MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Prix 600 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Accès fidèle d'Urgathoa

Cet encensoir noir et gris est orné de motifs squelettiques. La mâchoire de l'un des crânes qui le décorent se détache, ce qui vous permet de le remplir d'encens par une action. Une longue et fine chaîne est reliée au sommet de l'encensoir.

Activation ➔ Interagir ; **Coût** l'équivalent de 5 po d'encens ; **Effet**. Vous balancez l'encensoir autour de vous, répandant une fumée d'un noir d'encre dans une émanation de 6 m avec l'effet de *brume de dissimulation*. Les créatures mortes-vivantes

peuvent voir à travers la fumée comme si elle n'existait pas. L'énergie négative interrompt également la magie de la fumée ; toute personne qui utilise un effet négatif et les créatures affectées par un effet négatif peuvent voir à travers la fumée pendant 1 round.

ENCLUME D'ARGENT DE TORAG **OBJET 18**

PEU COURANT | DIVIN | MAGIQUE | TRANSMUTATION

Prix 24 000 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Accès fidèle de Torag

Cette enclume portable en argent est pourvue d'un étroit anneau à une extrémité, dans lequel une longue et solide chaîne a été enfilée. L'*enclume d'argent de Torag* peut être utilisée comme un *marteau météore en argent de frappe supérieure enflammé supérieur saint* +3. Hors combat, l'enclume peut être utilisée avec un marteau comme une forge portable incroyablement efficace, qui chauffe le métal à forger sans avoir besoin de fournaise et qui confère un bonus d'objet de +3 aux tests d'Artisanat liés au travail du métal. Lorsque vous utilisez l'enclume pour Réparer un objet en métal, sur un succès celui-ci récupère 10 points de vie supplémentaires (ou 20 en cas de succès critique).

MENOTTES DE PERSUASION **OBJET 3**

PEU COURANT | MAGIQUE | NÉCROMANCIE | NON LÉTAL

Prix 45 po

Utilisation porté aux poignets ;

Encombrement 1

Accès fidèle de Zon-Kuthon

Ces robustes menottes de taille moyenne sont reliées l'une à l'autre par une épaisse chaîne de fer bien plus lourde qu'il n'y paraît au premier coup d'œil. Les adeptes de Zon-Kuthon utilisent parfois les *menottes de persuasion* sur les ennemis et espions qu'ils capturent. Lorsque les menottes sont fixées aux poignets d'une créature immobilisée, elles drainent sa vie et lui infligent 2 dégâts négatifs par heure jusqu'à ce qu'elle perde connaissance. L'effet est non létal et la créature ne risque donc pas de se trouver dans l'état mourant à cause de ces dégâts. Tant que la créature est inconsciente, les menottes ne lui infligent aucun dégât et lui permettent de récupérer normalement des points de vie jusqu'à un maximum de 10 points de vie, après quoi elles recommencent à lui infliger des dégâts. Les menottes n'ont aucun effet sur une créature qui n'est pas immobilisée.

ENCENSOIR D'EFFROYABLE FUMÉE **OBJET 9**

PEU COURANT | MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Prix 600 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Accès fidèle d'Urgathoa

Cet encensoir noir et gris est orné de motifs squelettiques. La mâchoire de l'un des crânes qui le décorent se détache, ce qui vous permet de le remplir d'encens par une action. Une longue et fine chaîne est reliée au sommet de l'encensoir.

Activation ➔ Interagir ; **Coût** l'équivalent de 5 po d'encens ; **Effet**. Vous balancez l'encensoir autour de vous, répandant une fumée d'un noir d'encre dans une émanation de 6 m avec l'effet de *brume de dissimulation*. Les créatures mortes-vivantes

MITRE DE COMMUNION **OBJET 10**

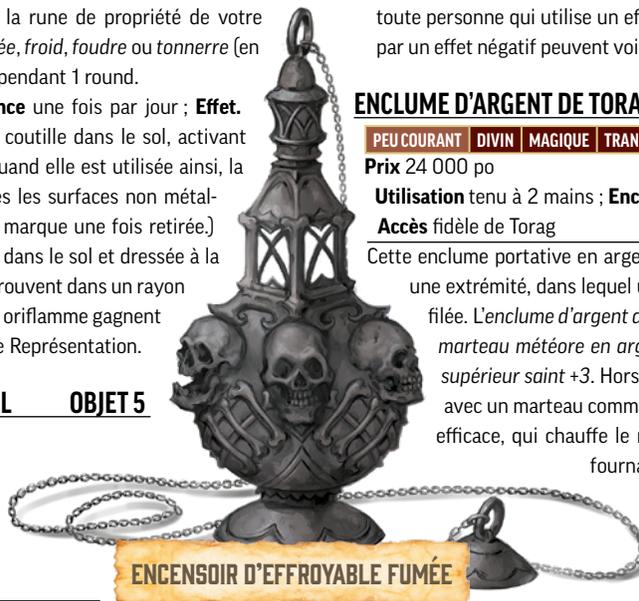
PEU COURANT | DIVINATION | INVESTI | MAGIQUE

Prix 800 po

Utilisation couvre-chef porté ;

Encombrement L

Ce couvre-chef ornémenté se trouve sous de nombreuses formes et tailles différentes, mais la plupart sont soigneusement décorés de motifs en lien avec la divinité en l'honneur de laquelle ils ont été fabriqués. La mitre vous rapproche spirituellement des serviteurs



ENCENSOIR D'EFFROYABLE FUMÉE



ENCLUME D'ARGENT DE TORAG



MITRE DE COMMUNION

de votre divinité en vous accordant un bonus d'objet de +2 aux tests de Religion.

Activation 1 minute (sur ordre) ; **Fréquence** une fois par semaine ;

Effet. Vous évoquez en psalmodiant pendant 1 min une tâche prévue pour la semaine à venir afin de lancer le sort *lire les présages* au niveau 4 et obtenir des indications énigmatiques mais utiles.

MORTIER DU SENS CACHÉ **OBJET 4**

DIVINATION | MAGIQUE

Prix 75 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Ce mortier et son pilon sont faits dans un bois d'ébénite immaculé qui, sous une certaine lumière, a la couleur vert sombre d'une olive.

Activation 1 minute (interagir) ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous utilisez le *mortier du sens caché* pour broyer des feuilles de thé (ou une autre matière appropriée pour une boisson chaude). Pendant que vous broyez les feuilles de thé, ce qui ne vous prend pas moins d'une minute, vous pouvez énoncer un message dans le mortier. Une fois les feuilles trempées dans de l'eau chaude, la première personne qui boit l'infusion ainsi obtenue entend le message comme un chuchotement à son oreille.

PARFAITE BALANCE D'ABADAR **OBJET 3**

PEU COURANT | DIVINATION | MAGIQUE

Prix 50 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 1

Accès fidèle d'Abadar

Cette balance de marchand en or immaculé est considérée comme un instrument divin par les plus fervents fidèles d'Abadar. Contrairement à la plupart des balances, celle-ci n'a qu'un seul plateau sur lequel placer de petits objets et elle en calcule la valeur plutôt que le poids. De l'autre côté du point d'appui, une flèche en acier indique alors un chiffre gravé sur l'axe central de la balance. En plaçant un objet d'Encombrement léger sur le plateau, vous pouvez déterminer sa valeur en pièces d'or sur le marché où la balance a été fabriquée (la plupart de ces balances sont fabriquées à Katapesh ou à Absalom), en fonction des matériaux qui le composent et de sa qualité artisanale. Par exemple, après avoir placé une pierre précieuse sur le plateau, la balance indiquera le prix le plus juste (un prix moyen, dans la plupart des cas) que vous pouvez espérer obtenir sur le marché sur lequel la balance a été calibrée. Cependant, la balance ne détectera pas l'éventuelle signification historique de la pierre précieuse ou ses propriétés magiques. La *parfaite balance d'Abadar* peut être recalibrée sur un marché différent si vous effectuez un rituel d'une heure à proximité de ce marché.

PATTE DE LAPIN PORTE-BONHEUR **OBJET 10**

PEU COURANT | CONSOMMABLE | DIVINATION | FORTUNE
MAGIQUE | TALISMAN

Prix 175 po

Utilisation fixé à l'armure ; **Encombrement** –

Activation ⇨ imaginer ; **Déclencheur.** Vous échouez à un jet de Réflexes contre un effet néfaste.



Accès fidèle de Desna

Cette patte de lapin traitée, à la fourrure d'un bleu saisissant, est souvent portée par les vagabonds qui vénèrent Desna. Quand vous activez la patte, refaites le jet de Réflexes déclencheur. Si ce second jet est également un échec, vous pouvez Marcher rapidement d'une distance maximale égale à votre vitesse.

POUSSIÈRE DÉTÉRIORANTE **OBJET 4+**

PEU COURANT | CONSOMMABLE | ÉVOCATION | MAGIQUE

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

Accès fidèle de Rovagug

La *poussière détériorante*, contenue dans un petit sac en cuir spécialement enchanté, est un puissant agent corrosif ; c'est un objet prisé par les adeptes les plus discrets de Rovagug.

Activation ⇨ interagir ; **Effet.** Vous saupoudrez un objet non porté de taille Moyenne ou inférieure de *poussière détériorante*. La poussière devient transparente et l'objet se met immédiatement à rouiller, à fondre ou à se désagréger. Pendant la durée

indiquée, l'objet subit des dégâts constants ; si l'objet a une Solidité, la poussière réduit progressivement celle-ci à la place. Si la *poussière détériorante* est toujours active une fois que la Solidité de l'objet a atteint 0, elle inflige des dégâts à l'objet comme décrit précédemment. Si l'objet échappe à la destruction, il récupère sa Solidité perdue une fois que la durée d'action de la poussière arrive à terme, mais il conserve les dégâts subis.

Type *poussière détériorante* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

L'objet affecté subit 1 dégât par tranche de 3 heures (8 dégâts par jour) et sa Solidité est diminuée de 1 par heure. Cet effet dure 3 jours.

Type *poussière détériorante prolongée* ; **Niveau** 6 ; **Prix** 45 po

L'objet affecté subit 1 dégât par tranche de 3 heures (8 dégâts par jour) et sa Solidité est diminuée de 1 par heure. Cet effet dure 1 semaine.

Type *poussière détériorante corrosive* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 105 po

L'objet affecté subit 1 dégât par heure (24 dégâts par jour) et sa Solidité est diminuée de 1 par heure. Cet effet dure 3 jours.

TRIDENT DU CHASSEUR DE RATS **OBJET 11**

PEU COURANT | INVOCATION | MAGIQUE

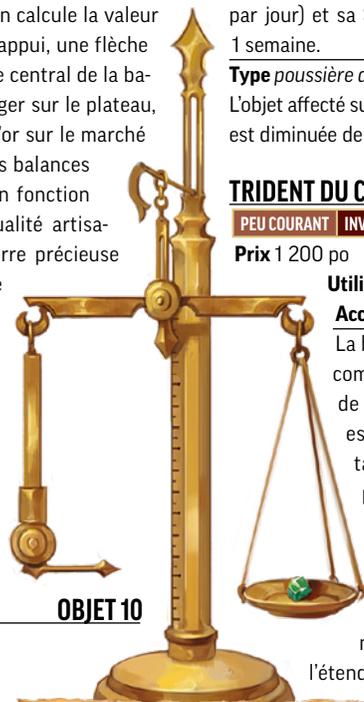
Prix 1 200 po

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

Accès fidèle de Hanspur

La hampe de *trident de frappe* +2 est sculptée de motifs complexes représentant des nuées des rongeurs sacrés de Hanspur, le dieu noyé du fleuve Sellen. Lorsqu'il est utilisé contre une nuée, le trident ignore la résistance aux dégâts perforants de cette nuée si elle en possède une.

Activation ⇨ interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Lorsque vous descendez une rivière en bateau ou en radeau et que vous plongez le *trident du chasseur de rats* dans l'eau, ce dernier lance le sort de niveau 5 *contrôle de l'eau* sur l'étendue d'eau.



PARFAITE BALANCE D'ABADAR

ANNEXE

AÎNÉS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Comte Ranalc	CN (N, CB, CN, CM)	Le Traître	Chagrin *, confiance en soi, ténèbres, voyage	1 ^{er} : voile de pénombre *, 4 ^e : sanctuaire secret, 5 ^e : traversée des ombres	Rapière	Dextérité ou Charisme
Imbrex	LN (LN, LM, N)	Les Jumeaux	Famille, puissance, rêves, terre	1 ^{er} : lien mental, 2 ^e : image miroir, 4 ^e : peau de pierre	Fléau de guerre	Constitution ou Sagesse
Magdh	LN (LN, N)	Les Trois	Destin, glyphes *, savoir, vérité	1 ^{er} : anticipation du danger *, 3 ^e : triple aspect (Guide des joueurs - Règles avancées), 6 ^e : scrutation	Faux	Intelligence ou Sagesse
La Mère Verte	NM (NM, CM)	La Fleur Festoyante	Décomposition *, nature, passion, petits plaisirs	1 ^{er} : charme, 4 ^e : suggestion, 5 ^e : forme de plante	Serpe	Constitution ou Charisme
Ng	N (N)	L'Encapuchonné	Magie, savoir, secret, voyage	1 ^{er} : passage sans trace, 2 ^e : invisibilité, 4 ^e : cliquotement	Gantelet	Sagesse ou Charisme
Le Prince Perdu	N (NB, N)	Le Seigneur Mélancolique	Chagrin *, quiétude *, savoir, veille *	1 ^{er} : apaiser, 4 ^e : modification de mémoire, 5 ^e : désespoir foudroyant	Bâton	Intelligence ou Sagesse
Ragadah	CM (NM, CN, CM)	Le Seigneur des Eaux	Destruction, eau, parenté dracosire *, veille *	1 ^{er} : poussée hydraulique, 3 ^e : pieds en nageoires, 6 ^e : dard du ver pourpre	Fouet	Force ou Sagesse
Le Roi Lanterne	CN (CN, CM)	Le Mensonge Rieur	Changement *, delirium *, passion, tromperie	1 ^{er} : déguisement illusoire, 2 ^e : fou rire, 6 ^e : métamorphose funeste	Dague	Intelligence ou Charisme
Shyka	N (LN, NB, N, NM, CN)	La Multitude	Décomposition *, delirium *, destin, temps *	1 ^{er} : anticipation du danger *, 3 ^e : rapidité, 7 ^e : balise temporelle *	Masse d'armes légère	Dextérité ou Intelligence

ANCIENS DIEUX OSIRIENS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Anubis	LN (LB, LN, N)	Gardien de la Tombe	Âmes *, mort, protection, veille *	1 ^{er} : serviteur invisible, 3 ^e : sables mouvants *, 5 ^e : mur de pierre	Fléau d'armes	Dextérité ou Sagesse
Bastet	CN (N, CB, CN)	L'Enchanteresse Rusée	Nature, passion, protection, tromperie	1 ^{er} : forme de nuisible (seulement les chats), 3 ^e : vision animale, 4 ^e : sanctuaire secret	Griffe ou tekko-kagi *	Intelligence ou Charisme
Bès	NB (LB, NB, CB)	Le Gardien Badin	Chance, famille, protection, terre	1 ^{er} : sommeil, 2 ^e : fou rire, 3 ^e : discours captivant	Mambele *	Constitution ou Charisme
Hathor	CB (NB, CB)	Maîtresse de l'Allégresse	Famille, passion, richesse, soleil	1 ^{er} : charme, 2 ^e : morphologie d'arbre, 8 ^e : danse incontrôlable	Épée courte	Force ou Charisme
Horus	LN (LB, LN, NB, N)	Le Lointain Faucon	Air, lune, protection, soleil	1 ^{er} : disque flottant, 3 ^e : mur de vent, 4 ^e : forme aérienne (seulement un oiseau)	Khépes *	Force ou Charisme
Isis	NB (LB, NB, CB)	Reine des Miracles	Famille, guérison, magie, passion	1 ^{er} : apaiser, 2 ^e : forme humanoïde, 3 ^e : vision animale, 4 ^e : création, 5 ^e : contrôle de l'eau, 6 ^e : mur de force, 7 ^e : manoir somptueux, 8 ^e : voyage venteux, 9 ^e : changement de forme	Bâton	Sagesse ou Charisme
Maât	LN (LB, LN, N)	La Plume de Vérité	Étoiles *, protection, savoir, vérité	1 ^{er} : feuille morte, 4 ^e : sphère d'isolement, 5 ^e : sonde mentale	Lamétoile	Intelligence ou Sagesse
Osiris	LB (LB, NB)	Seigneur des Vivants	Âmes *, changement *, guérison, nature	1 ^{er} : apaiser, 2 ^e : simulacre de vie, 6 ^e : entraves végétales	Fléau d'armes	Constitution ou Sagesse
Râ	LN (LB, LN, N)	Roi des Cieux	Feu, nature, soleil, temps *	1 ^{er} : mains brûlantes, 2 ^e : sphère de feu, 3 ^e : triple aspect (Guide des joueurs - Règles avancées)	Lance	Force ou Intelligence
Sekhmet	CN (N, CB, CN, CM)	Dame des Massacres	Destruction, guérison, petits plaisirs, puissance	1 ^{er} : coup au but, 4 ^e : mur de feu, 5 ^e : frénésie lunaire	Griffes ou hache d'armes	Force ou Sagesse
Selket	CB (NB, CB, CN)	Maîtresse de la Belle Maison	Guérison, magie, nature, protection	1 ^{er} : apaiser, 3 ^e : paralysie, 6 ^e : dard du ver pourpre	Fouet	Dextérité ou Sagesse
Sobek	CN (N, CB, CN, CM)	Le Torrent Déchaîné	Eau, parenté dracosire *, protection, puissance	1 ^{er} : poussée hydraulique, 3 ^e : pieds en nageoires, 4 ^e : forme de dinosaure (crocodile)	Cimetierre à deux mains	Force ou Constitution
Thoth	LN (LB, LN, N)	Seigneur des Mots Divins	Glyphes *, lune, magie, savoir	1 ^{er} : rune messagère *, 2 ^e : compréhension des langues, 3 ^e : page secrète	Serpe	Intelligence ou Sagesse
Wadjet	LB (LB, NB)	L'Impératrice Verte	Eau, protection, voyage, zèle	1 ^{er} : armure du mage, 2 ^e : forme animale (seulement les serpents), 4 ^e : vol	Masse d'armes légère	Dextérité ou Sagesse

ARCHIDIABLES

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Baalzébub	LM (LM)	Seigneur des Mouches	Air, ambition, magie, tromperie	1 ^{er} : pas rapide, 2 ^e : vomissement de nuée (Guide des joueurs - Règles avancées), 6 ^e : double illusoire	Lance	Dextérité ou Charisme
Barbatos	LM (LM)	Le Seigneur Barbu	Magie, nature, tyrannie, voyage	1 ^{er} : morsure magique, 3 ^e : paralysie, 4 ^e : clairvoyance	Bâton	Constitution ou Sagesse
Béliel	LM (LM)	Le Baiser Blême	Changement *, passion, tromperie, zèle	1 ^{er} : charme, 2 ^e : forme humanoïde, 3 ^e : discours captivant	Corsèque	Intelligence ou Charisme
Dispater	LM (LN, LM)	Seigneur de Fer	Confiance en soi, devoir *, tyrannie, villes	1 ^{er} : attache *, 4 ^e : suggestion, 6 ^e : chair en pierre	Masse d'armes	Force ou Charisme
Géryon	LM (LM)	Le Serpent	Eau, parenté dracosire *, puissance, vérité	1 ^{er} : explosion acide *, 2 ^e : forme animale (seulement les serpents), 3 ^e : hypercognition	Fléau de guerre	Intelligence ou Sagesse
Mammon	LM (LM)	Le Prince d'Argent	Ambition, création, labeur †, richesse	1 ^{er} : gemme explosive *, 4 ^e : création, 7 ^e : manoir somptueux	Lance	Sagesse ou Charisme
Méphistophélès	LM (LM)	Le Fils Écarlate	Glyphes *, savoir, secret, tyrannie	1 ^{er} : rune messagère *, 2 ^e : invective ardente (Guide des joueurs - Règles avancées), 5 ^e : suggestion subconsciente	Trident	Intelligence ou Charisme
Moloch	LM (LM)	Le Taureau Cendré	Destruction, devoir *, feu, puissance	1 ^{er} : mains brûlantes, 5 ^e : tempête d'acide *, 7 ^e : corps enflammé	Fouet	Force ou Constitution

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage ; † Campagne Pathfinder - L'âge des cendres 4/6 : Les flammes de la cité hantée

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Discrétion	Mise à mal ou guérison	Cacher sa nature et ses motivations, œuvrer dans l'ombre, ourdir des trahisons ou se venger de trahisons	Créer des sources de lumière durables ou permanentes, demander pardon
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Aller au bout des choses, diviser les choses en deux ou créer des paires, poursuivre ses propres objectifs	Offenser imbrex
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Utiliser la divination	Faire part de ses divinations sans contrepartie (aussi insignifiante soit-elle), mentir
Nature	Mise à mal ou guérison	Batifoler dans la végétation, exploiter ce que l'on tue, manipuler les gens, s'attaquer aux faibles	Discriminer les travailleurs du sexe ou utiliser leur métier pour leur nuire, garder un secret trop longtemps
Survie	Mise à mal ou guérison	Dissimuler son identité et ses intentions, voyager	Dormir deux fois de suite au même endroit, porter des ornements saisonniers hors saison
Société	Mise à mal ou guérison	Aider les personnes déprimées, porter des vêtements sombres, rester neutre, ruminer le passé	Abandonner quelqu'un qui n'a pas de famille, se féliciter publiquement de ses bonnes actions
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Chercher des secrets primordiaux, dessiner des spirales, toujours porter de l'eau sur soi, utiliser du poison	Détruire un fossile, être victime de la malédiction de mort d'un linnorm
Duperie	Mise à mal ou guérison	Chercher de nouvelles blagues, jouer des tours, laisser des lumières allumées dans des endroits inhabituels	Être entièrement sincère, mal raconter ou expliquer une bonne blague
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Créer des choses éphémères, laisser des sabliers dans des endroits inhabituels, offrir aléatoirement des cadeaux, tirer des leçons du passé	S'aventurer volontairement là où le temps ne passe pas

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Apporter le repos aux morts, détruire les morts-vivants, faire preuve d'un jugement impartial	Piéger une âme, piller une tombe, profaner un corps
Duperie	Guérison	Apprendre des secrets, inciter autrui à se divertir, soigner des maladies, tuer des serpents nuisibles et de mauvais esprits	Abandonner un enfant, décider de se marier, tuer ou maltraiter un chat domestique
Représentation	Guérison	Accompagner un accouchement, répandre la joie et la fête, protéger les créatures endormies	Blesser ou négliger un enfant, séparer des familles, utiliser la magie pour corrompre les rêves
Représentation	Guérison	Aider les commerçants et les mineurs, donner des richesses aux nouvelles familles, protéger et encourager les amoureux, soutenir les musiciens	Défigurer intentionnellement une créature, discriminer ou dire du mal de quelqu'un à cause de son apparence, refuser de la nourriture aux affamés
Diplomatie	Guérison	Maintenir l'harmonie dans votre communauté, protéger ceux sur qui vous exercez une autorité	Saper le pouvoir d'un dirigeant légitime, servir un usurpateur
Arcanes	Guérison	Accomplir des rites de purification avant de pénétrer dans les lieux sacrés, aider les malades et les blessés, faire le deuil des êtres chers, utiliser la magie pour aider autrui	Discriminer quelqu'un en fonction de son statut social, révéler des rites sacrés aux non-initiés, trahir ses enfants ou son partenaire
Société	Guérison	Avoir un jugement impartial et dire la vérité, défendre la civilisation contre le chaos, mener une vie honnête et juste	Dégrader l'environnement, mentir, traiter injustement sa famille ou sa communauté
Nature	Guérison	Protéger les corps et les âmes des morts honorables, veiller à la santé des cultures et de la végétation, venger ceux qui ont été injustement assassinés	Démembrer une créature, faire preuve d'ingratitude face à un cadeau sincère, profaner un cadavre
Société	Guérison	Apporter de la chaleur là où elle est nécessaire, ramener l'ordre là où règne le chaos, soutenir des lois justes, tuer les monstres et les fiélons d'alignement mauvais	Éviter de changer, sceller un bâtiment pour bloquer complètement la lumière du soleil, tuer une plante ou une créature grâce à des dégâts de froid
Médecine	Mise à mal ou guérison	Boire le sang des ennemis vaincus, massacrer ses ennemis, soigner ses blessures de combat	Épargner un fiélon, omettre d'honorer sekmet par des rituels quotidiens
Médecine	Guérison	Protéger les morts et les plus vulnérables, soigner autrui, utiliser le poison et la suffocation, venger ceux qui ont été lésés	Blesser une créature pour punir le crime d'une autre créature, empoisonner quelqu'un par mégarde, profaner un cadavre
Athlétisme	Mise à mal ou guérison	Assouvir ses désirs les plus bas, prendre ce que l'on veut, se régaler de nourriture riche, tuer des démons et des créatures mauvaises	Fuir un combat, saccager des terres, tuer des innocents
Arcanes	Mise à mal ou guérison	Archiver les événements, innover dans les domaines de la science et de la magie, maintenir l'ordre dans la société et le multivers	Omettre de rectifier de fausses informations, perturber des mécanismes ou des écosystèmes stables
Nature	Guérison	Accompagner des accouchements, défendre sa patrie et son peuple, faire pousser du papyrus, protéger les sources d'eau potable	Nuire à un souverain légitime, refuser d'aider une créature qui se noie

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Duperie	Mise à mal	Adopter une attitude régaliennne, chercher à vous venger de ceux qui vous font du tort, exiger ce que vous souhaitez et méritez	Faire preuve d'humilité, susciter la convoitise de baalzébul
Nature	Mise à mal	Cacher ses intentions, conclure des accords risqués, transmettre des connaissances fragmentaires et dommageables	Fermer ou interférer avec le fonctionnement d'un portail des enfers, taire un complot visant ses maîtres
Diplomatie	Mise à mal	Assouvir ses désirs les plus bas, créer des armes meurtrières	Empêcher la réalisation d'un acte hédoniste important, trop s'attacher à un amant ou à un projet
Société	Mise à mal	Faire respecter la loi à la lettre, rechercher la perfection autour de soi, s'exprimer avec raffinement	Ne pas respecter son rang, négliger ses défenses, trahir un amant
Occultisme	Mise à mal	Amasser des connaissances, répandre des mensonges pour tromper les imprudents, repousser les limites des tabous	Déclarer que le savoir est une hérésie ou un interdit, ne pas tenir parole
Vol	Mise à mal	Amasser de nouvelles richesses, compter ses richesses, prendre le pouvoir financier sur autrui	Laisser un vol contre soi impuni, quitter le culte de mammon
Duperie	Mise à mal	Connaître les lois pour les utiliser à son avantage, dénigrer autrui par des insultes voilées, donner aux désespérés	Être pris en flagrant délit d'infraction à la loi, rompre un contrat
Athlétisme	Mise à mal	Convertir des communautés au seul culte de moloch, propager l'ordre des enfers par la guerre, sacrifier des créatures par le feu	Désobéir à un supérieur militaire, fuir un combat (sauf s'il s'agit d'un ordre), laisser les vices émousser votre talent martial

AUTRES DIEUX

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Apsu	LB (LB, NB, CB)	Celui qui Trace la Voie	Création, parenté dracosire*, protection, voyage	1 ^{er} : morsure magique, 4 ^e : création, 6 ^e : forme de dragon (seulement les dragons métalliques)	Mâchoires ou bâton	Sagesse ou Charisme
Dahak	CM (CM)	La Destruction Éternelle	Destruction, feu, parenté dracosire*, zèle	1 ^{er} : morsure magique, 3 ^e : boule de feu, 6 ^e : forme de dragon (seulement les dragons chromatiques)	Mâchoires ou fouet	Force ou Constitution
Érécura	LN (LB, LN, N)	Reine de Dis	Destin, secret, tromperie, vérité	1 ^{er} : anticipation du danger*, 2 ^e : détection faussée, 3 ^e : antidétection	Masse d'armes légère	Sagesse ou Charisme
Gendowyn	CN (N, CB, CN, CM)	Dame de Boisvorace	Chance, famille, nature, terre	1 ^{er} : convocation de fée, 2 ^e : peau d'écorce, 5 ^e : voyage par les arbres	Fouet	Dextérité ou Charisme
Gyronna	CM (NM, CM)	La Guenaude Courroucée	Ambition, cauchemars, souffrance, zèle	1 ^{er} : mauvais augure*, 2 ^e : paranoïa, 6 ^e : débilité	Dague	Sagesse ou Charisme
Hanspur	CN (N, CB, CN, CM)	Le Rat des Eaux	Eau, mort, richesse, voyage	1 ^{er} : poussée hydraulique, 2 ^e : orbe aqueux (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : brouillard dense	Trident	Force ou Dextérité
Jaïdi	NB (LB, NB, N)	La Bénédiction et l'Abondance	Famille, nature, puissance, soleil	1 ^{er} : outil éphémère, 2 ^e : façonnage du bois, 3 ^e : mur d'épines	Faux	Force ou Constitution
Lissala	LM (LN, LM)	L'Héritière de la Sihédron	Destin, glyphes*, labeur†, magie	1 ^{er} : rune messagère*, 2 ^e : page secrète, 6 ^e : domination	Fouet	Intelligence ou Sagesse
Nadéri	N (NB, N, NM)	La Demoiselle Perdue	Chagrin*, eau, mort, passion	1 ^{er} : apaiser, 4 ^e : désespoir foudroyant, 5 ^e : raide mort	Dague	Constitution ou Charisme
Thamir	CM (NM, CM)	La Lame Silencieuse	Ambition, confiance en soi, richesse, tromperie	1 ^{er} : voile de pénombre*, 3 ^e : sphère d'invisibilité, 6 ^e : double illusoire	Dague	Dextérité ou Charisme
Walkena	LM (LN, LM)	L'Enfant-Dieu	Famille, liberté, soleil, tyrannie	1 ^{er} : mains brûlantes, 3 ^e : boule de feu, 4 ^e : mur de feu	Lance	Force ou Sagesse
Zyphus	NM (NM, CM)	Le Sombre Faucheur	Âmes*, chagrin*, mort, non-mort	1 ^{er} : mauvais augure*, 2 ^e : fracassement, 6 ^e : calamité imaginaire	Pic de guerre	Dextérité ou Constitution

CAVALIERS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Apollyon	NM (LM, NM, CM)	Prince des Sauterelles	Air, décomposition*, fléau*, nuée*	1 ^{er} : variole gobeline, 2 ^e : vomissement de nuée (Guide des joueurs - Règles avancées), 5 ^e : nuage mortel	Faux	Force ou Constitution
Charon	NM (LM, NM, CM)	Le Passeur	Âmes*, eau, mort, savoir	1 ^{er} : sinistres volutes, 4 ^e : désespoir foudroyant, 9 ^e : ennemi subconscient	Bâton	Constitution ou Intelligence
Szuriel	NM (LM, NM, CM)	Ange de la Désolation	Ambition, destruction, feu, puissance	1 ^{er} : mains brûlantes, 3 ^e : rapidité, 4 ^e : tempête d'armes	Épée à deux mains	Force ou Constitution
Trelmarixian	NM (LM, NM, CM)	Le Prince Lysogène	Cauchemars, décomposition*, poussière*, terre	1 ^{er} : graisse, 2 ^e : festin de cendres*, 5 ^e : tempête d'acide*	Gantelet à pointes	Constitution ou Sagesse

DEMI-DIEUX VEILLEURS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Barzakh	N (NB, N, CN)	Le Passage	Mort, savoir, veille*, voyage	1 ^{er} : grande foulée, 2 ^e : déblocage, 6 ^e : téléportation	Gourdin	Constitution ou Sagesse
Imot	N (LN, N, NM)	Le Symbole de la Fatalité	Destin, destruction, glyphes*, mort	1 ^{er} : mauvais augure*, 2 ^e : paranoïa, 6 ^e : calamité imaginaire	Ombon	Force ou Intelligence
Kerkamoth	LN (LN, N)	Le Vide en Attente	Décomposition*, destruction, ténèbres, vide*	1 ^{er} : voile de pénombre*, 5 ^e : siphon d'ombre, 6 ^e : désintégration	Marteau de guerre	Constitution ou Sagesse
Mère Vautour	N (NB, N, NM)	La Mangeuse de Chair	Changement*, décomposition*, mort, nature	1 ^{er} : apaiser, 4 ^e : forme aérienne, 6 ^e : métamorphose funeste	Serpe	Constitution ou Sagesse
La Monade	N (LN, N)	La Condition de Tout	Création, savoir, vérité, vide*	1 ^{er} : serviteur invisible, 2 ^e : main spectrale, 4 ^e : forme gazeuse	Poing	Intelligence ou Sagesse
Narakaas	N (LN, NB, N)	La Sentence Purificatrice	Chagrin*, changement*, mort, souffrance	1 ^{er} : soutenir*, 2 ^e : mue*, 4 ^e : modification de mémoire	Grande hache	Constitution ou Sagesse
Narriseminek	CN (CB, CN)	Le Sans-Couronne, le Faiseur de Rois	Delirium*, liberté, perfection, savoir	1 ^{er} : lien mental, 4 ^e : confusion, 5 ^e : synesthésie	Hachette	Dextérité ou Sagesse
Otolmens	LN (LB, LN)	L'Universelle	Création, destin, perfection, savoir	1 ^{er} : coup au but, 4 ^e : puits gravitationnel*, 7 ^e : inversion de la gravité	Masse d'armes	Dextérité ou Intelligence
Saloc	N (NB, N, NM)	Le Gardien des Immortels	Changement*, liberté, mort, savoir	1 ^{er} : partage de connaissances*, 3 ^e : hypercognition, 5 ^e : potentiel onirique	Guisarme	Sagesse ou Charisme
Valmallos	LN (LB, LN)	Le Rite Répliquant	Destin, glyphes*, magie, savoir	1 ^{er} : armure du mage, 6 ^e : débilité, 7 ^e : contingence	Kukri	Intelligence ou Sagesse
Ydajisk	CN (CB, CN, CM)	Mère des Langues	Changement*, glyphes*, savoir, tromperie	1 ^{er} : rune messagère*, 2 ^e : invective ardente (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : bagou	Mâchoires ou massue	Intelligence ou Charisme

DIEUX ELFIQUES

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Findeladlara	CB (NB, N, CB, CN)	La Guide	Création, étoiles*, famille, villes	1 ^{er} : outil éphémère*, 4 ^e : façonnage de la pierre, 7 ^e : manoir somptueux	Bâton	Charisme ou intelligence
Kétéphys	CB (NB, CB)	Le Chasseur	Lune, nature, secret, ténèbres	1 ^{er} : passage sans trace, 2 ^e : invisibilité, 3 ^e : vision animale	Arc long	Dextérité ou sagesse

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Diplomatie	Guérison	Aider les autres à se débrouiller seuls, débusquer et détruire le mal, parcourir le monde	Attaquer une créature sans être certain de ses torts, négliger de poursuivre un ennemi qui a abusé de votre clémence
Athlétisme	Mise à mal	Détruire au gré de ses envies, tuer des dragons métalliques	Épargner un ennemi après avoir décidé de le tuer, pardonner une offense
Duperie	Mise à mal ou guérison	Manipuler des êtres dangereux et des opportunités à son avantage, prédire le futur, prospérer dans des situations adverses	Saccager la nature, tuer une plante ou un animal qui a réussi à survivre hors de son environnement naturel
Discrétion	Guérison	Détruire les fées affectées par la sombreroille et les agents de cyth-v'sug, préserver les terres primordiales, protéger ceux qui vous font des offrandes	Blesser un enfant innocent, pardonner à ceux qui vous ont trompé, parlermenter ou conclure un marché avec des fiélons
Intimidation	Mise à mal	Démasquer l'hypocrisie (réelle ou imaginaire) d'autrui, exiger un paiement pour épargner des créatures de vos tortures, rendre d'autres créatures malheureuses	Laisser quelqu'un vous insulter sans représailles, pardonner à ceux qui vous ont fait du tort, rechercher l'approbation de la société
Athlétisme	Mise à mal	Apprendre à vivre de la rivière, protéger des dangers surnaturels ceux qui voyagent sur les cours d'eau, sauver autrui de la noyade	Aider des daémons ou les cavaliers, imposer des lois ou des restrictions injustifiées aux autres
Nature	Guérison	Encourager le travail ardu qui profite à tous, veiller à la santé des cultures et de la végétation	Détruire des cultures saines, gaspiller de la nourriture, refuser de l'aide aux membres de votre communauté
Arcanes	Mise à mal	Coopérer ou éviter les conflits avec les créatures ophidiennes, travailler dur et exiger des autres qu'ils le fassent aussi	Désobéir à un supérieur hiérarchique, détruire un livre, se soustraire à ses devoirs
Diplomatie	Mise à mal	Aider ceux qui souffrent à échapper à leur condition dans la vie ou dans la mort, réconforter et encourager les amoureux	Ignorer ou se moquer du chagrin d'une créature, séparer des amoureux, torturer une créature
Vol	Mise à mal	Cacher ses véritables intentions, résoudre ses problèmes par la violence, saisir toute opportunité profitable	Demander de l'aide à un autre adorateur de thamis ou en appeler à sa compassion, voler les pauvres
Duperie	Mise à mal	Respecter les lois de mzali, s'opposer à l'exploitation de l'étendue du mwangi, veiller sur walkena et obéir à ses instructions	Désobéir aux ordres de walkena, fréquenter ou commercer avec des individus non mwangis
Vol	Mise à mal	Favoriser les accidents mortels, répandre le nihilisme, tendre des pièges inutiles	Aider les fidèles de pharasma, répandre l'espoir

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Médecine	Mise à mal	Élever des animaux malades, mettre fin à toute vie mortelle par la maladie et le poison	Empêcher les épidémies, enterrer ou brûler les morts
Occultisme	Mise à mal	Exploiter ceux qui ont peur de la mort, mettre fin à toute vie mortelle	Accorder le salut véritable aux condamnés ou aux mourants, offrir quelque chose sans contrepartie, prolonger la durée de vie des mortels
Athlétisme	Mise à mal	Anéantir la foi, mettre fin à toute vie mortelle par le biais de la guerre	Choisir de se marier ou d'avoir des enfants., Faire preuve de clémence envers les créatures qui ne vénèrent pas szurriel
Nature	Mise à mal	Dévoré violemment la matière et les âmes, mettre fin à toute vie mortelle par une lente maladie et la famine	Faire pousser de la nourriture, tuer ou retirer un parasite ou une tumeur

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Survie	Guérison	Aider les voyageurs et ceux qui reviennent d'entre les morts, entretenir les tombes au bord des routes, retrouver des objets ou des personnes disparues	Célébrer certaines fêtes calendaires plutôt que d'autres, éviter les voyages ou le changement, figer le temps pour un objet ou une créature
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Chercher des présages dans le monde naturel, étudier les catastrophes passées, repousser les limites des mathématiques	Cacher son interprétation d'un présage, empêcher la destruction de ce qui ne peut être sauvé
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Profiter de moments de silence, ranger des lieux en désordre	Accomplir un acte de destruction gratuite et importante, tenter de préserver quelque chose indéfiniment
Survie	Guérison	Manger la chair de ses semblables, participer à l'éducation des enfants, récupérer la pourriture et les déchets pour en faire des créations utiles, tuer sans pitié si cela profite à sa communauté	Créer des morts-vivants, empoisonner des insectes ou des charognards, gaspiller de la nourriture ou de bons produits, laisser la pourriture empoisonner une région
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Arbitrer les différends, assurer l'équilibre entre des forces opposées	Laisser ses motivations personnelles influencer une décision importante
Diplomatie	Guérison	Aider les autres à surmonter des transitions douloureuses, infliger des punitions sévères aux pénitents, rechercher et favoriser la rédemption	Torturer une créature contre son gré, se réjouir de la souffrance
Occultisme	Mise à mal ou guérison	Prédire le futur, se rebeller contre des structures organisées, transformer les corps de créatures consentantes	Esquiver une situation difficile en refusant une promotion ou un changement de statut, refuser de parler à un ké'tkar
Artisanat	Guérison	Archiver et interpréter des données sans interruption, corriger des erreurs cosmiques	Ignorer des faits, présenter de manière inexacte des données quantitatives, supprimer un rapport sur un fait avéré
Diplomatie	Guérison	Aider les créatures à mûrir et à se trouver un but, envisager l'éthique selon différents points de vue, offrir une seconde chance à ceux qui ont échoué	Manipuler ou neutraliser les émotions d'une créature grâce à la magie, propager le nihilisme ou le découragement
Arcanes	Mise à mal ou guérison	Affiner les principes fondamentaux des arcanes, complexifier les techniques magiques, enseigner aux apprentis arcanistes à utiliser la magie de manière responsable	Accorder de la magie à ceux qui ne peuvent pas l'utiliser de manière responsable, ne pas réagir face à une mauvaise utilisation de la magie, provoquer un désastre magique
Société	Mise à mal ou guérison	Aider une langue à évoluer, créer à l'aide de mots, documenter des langues et les empêcher de disparaître	Détruire des ouvrages littéraires, expliquer un langage secret ou un argot à des étrangers, proscrire ou décourager l'usage d'une langue

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Artisanat	Guérison	Bénir et protéger les foyers, inspirer et aider les autres par ses travaux, préserver l'art et l'architecture elfiques	Enfreindre les lois de l'hospitalité, permettre à un invité de nuire à votre famille
Survie	Guérison	Chasser et tuer les démons et les morts-vivants, préserver la santé de la forêt, subvenir aux besoins de sa communauté	Aider le fléau des arbres ou ses sbires, chasser un animal pour le sport, prélever plus que nécessaire dans la nature

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIEURE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Yuelral	NB (LB, NB, N, CB)	Le Sage	Création, magie, savoir, terre	1 ^{er} : gemme explosive*, 2 ^e : façonnage du bois, 3 ^e : fusion dans la pierre, 4 ^e : communication avec les plantes, 5 ^e : voyage par les arbres, 6 ^e : entraves végétales, 7 ^e : meute sans entrave, 8 ^e : mur prismatique, 9 ^e : hostilité naturelle	Dague	Intelligence ou sagesse

DIEUX EXTÉRIEURS ET GRANDS ANCIENS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Azathoth	CN (CN, CM)	Le Chaos Primordial	Cauchemars, décomposition*, destruction, vide*	1 ^{er} : mauvais augure*, 5 ^e : pulsation synaptique, 9 ^e : chant énigmatique	Marteau de guerre	Constitution ou Charisme
Hastur	CM (NM, CM)	Le Roi en Jaune	Glyphes*, richesse, secret, vide*	1 ^{er} : déguisement illusoire, 4 ^e : confusion, 5 ^e : hallucination	Rapier	Intelligence ou Charisme
Nhimbaloth	CM (CM)	La Mort Vaine	Décomposition*, nature, non-mort, vide*	1 ^{er} : sinistres volutes, 2 ^e : enchevêtrement, 5 ^e : nuage mortel	Fléau d'armes	Constitution ou Sagesse
Nyarlathep	CM (NM, CM)	Le Chaos Rampant	Cauchemars, magie, savoir, tromperie	1 ^{er} : rune messagère*, 2 ^e : forme humanoïde, 3 ^e : discours captivant, 4 ^e : suggestion, 5 ^e : convocation d'entité, 6 ^e : double illusoire, 7 ^e : projection d'image, 8 ^e : conseil onirique, 9 ^e : ennemi subconscient	Bâton	Dextérité ou Intelligence
Xhamen-Dor	NM (NM, CM)	La Semence des Étoiles	Changement*, décomposition*, nature, rêves	1 ^{er} : convocation de plante ou de champignon, 3 ^e : mur d'épines, 7 ^e : déformer l'esprit	Lance	Constitution ou Sagesse
Yog-Sothoth	CN (CN, CM)	Le Rôdeur devant le Seuil	Savoir, temps*, vide*, voyage	1 ^{er} : pas rapide, 5 ^e : tentacules noirs, 7 ^e : balise temporelle*	Dague	Intelligence ou Charisme

DIEUX NAINS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Angradd	LB (LB, LN)	Le Feu-Forge	Destin, feu, protection, zèle	1 ^{er} : mains brûlantes, 2 ^e : invective ardente (Guide des joueurs - Règles avancées), 3 ^e : boule de feu	Grande hache	Force ou Constitution
Bolka	NB (LB, NB, CB)	Le Don Doré	Confiance en soi, famille, guérison, passion	1 ^{er} : apaiser, 4 ^e : création, 6 ^e : transposition collective	Masse d'armes	Sagesse ou Charisme
Drangvit	LN (LN, LM)	L'Administratrice des Dettes	Puissance, savoir, veille*, voyage	1 ^{er} : grande foulée, 2 ^e : déblocage, 5 ^e : passe-muraille	Pic de guerre léger	Constitution ou Sagesse
Droskar	NM (LM, NM, CM)	Le Sombre Forgeron	Devoir*, terre, tromperie, tyrannie	1 ^{er} : charge de fourmi, 3 ^e : rapidité, 6 ^e : domination	Marteau léger	Constitution ou Intelligence
Folgrit	LB (LB, LN, NB)	La Mère Vigilante	Famille, protection, quiétude*, villes	1 ^{er} : soutenir*, 4 ^e : bouclier de feu, 9 ^e : manoir resplendissant	Bâton	Constitution ou Sagesse
Grundinnar	LB (LB, NB)	Le Pacificateur	Confiance en soi, famille, protection, vérité	1 ^{er} : anticipation du danger*, 4 ^e : sphère d'isolement, 6 ^e : mur de force	Marteau léger	Constitution ou Charisme
Kols	LN (LB, LN)	Le Gardien des Serments	Devoir*, puissance, savoir, vérité	1 ^{er} : serviteur invisible, 4 ^e : suggestion, 8 ^e : observation implacable	Marteau léger	Force ou Sagesse
Magrim	LN (LB, LN, N)	Le Contremaître	Destin, devoir*, glyphes*, mort	1 ^{er} : outil éphémère*, 2 ^e : excavation expéditive*, 9 ^e : tremblement de terre	Marteau de guerre	Constitution ou Sagesse
Trudd	NB (LB, NB)	Le Puissant	Confiance en soi, devoir*, protection, puissance	1 ^{er} : soutenir*, 3 ^e : rapidité, 4 ^e : peau de pierre	Marteau de guerre	Force ou Constitution

DIEUX SARKARIENS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Alglenweis	CB (NB, CB, CN)	Princesse du Givre	Âmes*, création, froid*, puissance	1 ^{er} : agitation*, 4 ^e : création, 5 ^e : cône de froid	Fléau de guerre	Force ou Sagesse
Mère Élaphe de la Forêt de Pierres	N (LB, LN, LM, NB, N, NM, CB, CN)	Celle qui Écoute	Famille, guérison, nature, souffrance	1 ^{er} : douleur fantôme, 2 ^e : forme animale (seulement un taureau, qui apparaît sous la forme d'un cerf), 6 ^e : chair en pierre	Corsèque	Constitution ou Intelligence
Sturovenen	LB (LB, LN, NB)	L'Aigle-Dragon	Air, confiance en soi, passion, soleil	1 ^{er} : charme, 5 ^e : cape colorée, 6 ^e : forme de dragon	Main-gauche	Dextérité ou Charisme

DIEUX TIANAIS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Daikitsu	N (LN, NB, N, CN)	Dame des Renards	Changement*, création, famille, nature	1 ^{er} : forme de nuisible, 2 ^e : forme humanoïde, 5 ^e : scène illusoire	Fléau d'armes	Dextérité ou Intelligence
Fumeiyoshi	NM (LM, NM, CM)	Seigneur de l'Envie	Ambition, destruction, non-mort, terre	1 ^{er} : sinistres volutes, 2 ^e : festin de cendres*, 7 ^e : possession	Naginata*	Constitution ou Charisme
Général Susumu	LM (LN, LM)	Le Daimyo Noir	Confiance en soi, destruction, puissance, zèle	1 ^{er} : coup au but, 2 ^e : coursier fantôme, 3 ^e : mur de vent	Arc long	Force ou Dextérité
Kofusachi	CB (NB, CB)	Le Dieu Rieur	Chance, passion, richesse, voyage	1 ^{er} : apaiser, 2 ^e : fou rire, 8 ^e : danse incontrôlable	Bâton	Dextérité ou Constitution
Dame Jingxi	NB (NB, N)	La Poétesse de l'Aube et du Crépuscule	Création, glyphes*, quiétude*, savoir	1 ^{er} : sommeil, 2 ^e : image miroir, 5 ^e : mur chromatique	Éventail de combat*	Intelligence ou Sagesse
Dame Nanbyo	CM (NM, CM)	La Veuve de la Souffrance	Destruction, eau, feu, fléau*	1 ^{er} : mains brûlantes, 5 ^e : contrôle de l'eau, 6 ^e : forme de dragon	Marteau de guerre	Force ou Constitution
Lao Shu Po	NM (LM, N, NM, CM)	La Vieille Femme-Rat	Chance, nuée*, ténèbres, tromperie	1 ^{er} : convocation d'animal (seulement les rongeurs), 2 ^e : déblocage, 3 ^e : antidétection	Dague	Dextérité ou Intelligence

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Arcanes	Guérison	Encourager et instruire les magiciens et les joailliers, pratiquer l'herboristerie, sauvegarder la magie et le savoir des elfes, utiliser et enchanter les pierres précieuses	Dégrader la nature, permettre un usage irresponsable de la magie, tailler une gemme à des fins esthétiques

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Représentation	Mise à mal	Créer un brouhaha ou un jacassement discordant, réunir une cour de fidèles	Aucun
Duperie	Mise à mal	Diffuser le signe jaune d'astur, dissimuler la véritable nature de son culte, faire connaître la pièce <i>le roi en jaune</i>	Aucun
Nature	Mise à mal	Créer des morts-vivants, se nourrir de carnivores qui ont récemment mangé quelqu'un	Aucun
Arcanes	Mise à mal	Profiter de positions d'autorité pour orienter les événements vers des fins apocalyptiques, semer la discorde parmi des alliés	Aucun
Nature	Mise à mal	Apprendre discrètement à d'autres l'existence de xhamen-dor, favoriser la prolifération fongique	Aucun
Occultisme	Mise à mal	Maudire des enfants en gestation ou causer leur mutation, recueillir des informations sur les portails permettant de traverser l'espace et le temps	Aucun

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Athlétisme	Guérison	Enseigner la rectitude à autrui, étudier le mal pour trouver les meilleurs moyens de le détruire, traquer et détruire le mal	Négliger des fléaux sous prétexte qu'un mal plus important existe, tromper autrui sans raison tactique de le faire
Diplomatie	Guérison	Chercher la beauté chez autrui, encourager ceux qui cherchent l'amour, encourager les relations d'autrui	Briser un mariage authentique, empêcher un soupirant de trouver son conjoint, trahir son conjoint
Intimidation	Mise à mal ou guérison	Aider à recouvrer des dettes légitimes, se venger de manière appropriée face aux transgressions	Éviter de régler une dette, forcer autrui à contracter une dette que l'on sait impossible à rembourser, forcer autrui à contracter une dette, permettre à un préjudice de ne pas être reconnu
Artisanat	Mise à mal	Améliorer continuellement ses capacités, asseoir sa domination, atteindre ses objectifs à tout prix, travailler sans relâche	Échouer à atteindre ses objectifs ou améliorer ses capacités, se relaxer à l'excès ou se laisser aller à la paresse
Médecine	Guérison	Accueillir ceux qui n'ont pas de famille, faire preuve de patience envers autrui, préserver le caractère sacré d'un foyer	Abandonner sa famille, ne pas défendre ses voisins
Diplomatie	Guérison	Maintenir de bonnes relations avec ses voisins, préserver des traités justes, tenter de réconcilier deux camps opposés	Attaquer lors de pourparlers, semer la discorde entre des amis ou des alliés
Société	Mise à mal ou guérison	Tenir ses promesses, traquer ceux qui brisent leurs serments et leur infliger une juste punition	Manquer à ses devoirs, mentir, porter le déshonneur sur soi ou sa famille, violer un serment
Artisanat	Guérison	Aider autrui à accomplir des tâches inachevées, détruire des morts-vivants, sculpter des runes, se perfectionner dans un artisanat ou une profession	Blesser une âme, créer des morts-vivants, maltraiter ses outils, ne pas respecter les tombes
Athlétisme	Guérison	Mettre sa force au service des autres, protéger les plus faibles que soi	Se livrer à des démonstrations de force mesquines, utiliser sa force pour profiter des autres

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Nature	Guérison	Pousser les autres à agir, protéger les monuments de son peuple, s'efforcer de perfectionner un art ou un métier	Détruire une création artistique sans la remplacer par quelque chose d'autre, refuser de répondre à un appel à l'action
Médecine	Guérison	Agir en tant que gardien responsable de son environnement, offrir un abri et de l'aide aux femmes et aux enfants dans le besoin	Porter atteinte à une mère enceinte ou à un enfant innocent (animaux compris)
Diplomatie	Guérison	Agir avec détermination et confiance, diriger sa communauté ou ses compagnons avec passion et en étant responsable	Ordonner à un subordonné d'effectuer une tâche que l'on n'est pas soi-même prêt à faire

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Artisanat	Guérison	Célébrer le passage des saisons, laisser des offrandes aux renards, perfectionner un artisanat ou un métier, veiller à la santé des cultures et de la végétation	Discriminer les travailleurs du sexe ou les membres des classes inférieures, ne pas prendre soin de ses outils, passer devant un mendiant sans lui donner l'aumône
Intimidation	Mise à mal	Dévoré les plaisirs des vivants, encourager la rancœur, punir ceux qui jouissent d'une chance qu'ils ne méritent pas, rendre les cimetières surnaturellement dangereux	Passer à côté de nourriture sans en voler une bouchée, s'empêcher par honneur ou tradition de prendre ce que l'on souhaite
Athlétisme	Mise à mal	Proclamer haut et fort ses victoires, protéger ses biens et ses places fortes, rechercher la gloire au combat	Maltraiter sa monture, ne pas prendre soin de ses armes, reculer face au combat, refuser le défi d'un égal
Représentation	Guérison	Contribuer à la prospérité de sa communauté, savourer les plaisirs de la vie, soutenir les entreprises locales	Juger quelqu'un en fonction de ses préférences sexuelles ou de son genre, s'installer quelque part
Représentation	Guérison	Créer de l'art avec des mots, exposer la douce beauté des couleurs naturelles, maîtriser la langue écrite	Avoir des manières grossières ou rustres, boire des quantités excessives d'alcool, détruire un prunier naturel
Nature	Mise à mal	Aggraver des catastrophes naturelles, permettre aux catastrophes naturelles de se produire normalement, se réjouir de la destruction	Laisser une catastrophe naturelle détruire entièrement une communauté ou tuer tous les membres d'un groupe
Vol	Mise à mal	Prêter l'oreille aux ignorés et aux opprimés, progresser discrètement vers son objectif dans les ombres, voler ce dont on a besoin	Prendre des risques trop importants pour le compte d'une autre créature, travailler honnêtement pour obtenir quelque chose que l'on peut voler

Dieux et Magie

Présentation

Les Dieux de la Mer Intérieure

Demi-Dieux et Autres Divinités

Philosophies et Spiritualité

Options de Personnages

Annexe

Glossaire et Index

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Nalinivati	N (LN, NB, N, NM)	Le Baiser du Serpent	Glyphes*, magie, parenté dracosire*, passion	1 ^{er} : charme, 2 ^e : invisibilité, 3 ^e : éclair, 4 ^e : écailles réfléchissantes*, 5 ^e : suggestion subconsciente, 6 ^e : double illusoire, 7 ^e : contingence, 8 ^e : motif scintillant, 9 ^e : tempête vengeresse	Mâchoires ou urumi*	Sagesse ou Charisme
Qi Zhong	NB (LB, NB, N, CB)	Maître de la Médecine	Guérison, magie, protection, savoir	1 ^{er} : apaiser, 2 ^e : simulacre de vie, 4 ^e : sphère d'isolement	Masse d'armes lourde	Intelligence ou Sagesse
Sun Wukong	CN (CB, CN, CM)	Le Roi Singe	Nature, petits plaisirs, puissance, tromperie	1 ^{er} : saut, 3 ^e : singes fous (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : création	Bô	Force ou Charisme
Yaezhing	LM (LM, NM)	Ministre du Sang	Devoir*, mort, souffrance, tromperie	1 ^{er} : coup au but, 2 ^e : invisibilité, 6 ^e : double illusoire	Shuriken	Dextérité ou Intelligence
Yamatsumi	N (LN, NB, N, CN)	Le Seigneur des Montagnes	Feu, froid*, puissance, terre	1 ^{er} : onde tellurique*, 3 ^e : sables mouvants*, 7 ^e : éruption volcanique	Massue	Force ou Sagesse

DIEUX VUDRAINS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Arundhat	NB (LB, NB, N, CB)	Le Parfum Sacré	Guérison, magie, nature, protection	1 ^{er} : gourdin magique, 3 ^e : arme fantomatique, 4 ^e : communication avec les plantes	Bâton	Intelligence ou Sagesse
Ashukharma	CN (N, CB, CN)	La Division Divine	Protection, puissance, quiétude*, terre	1 ^{er} : gemme explosive*, 4 ^e : façonnage de la pierre, 5 ^e : mur de pierre	Épée à deux mains	Constitution ou Intelligence
Chamidu	N (NB, N, NM)	Le Rugissement de la Tempête	Cauchemars, foudre*, guérison, nature	1 ^{er} : convocation d'animal, 3 ^e : éclair, 5 ^e : frénésie lunaire	Lance	Force ou Constitution
Dhalavei	LM (LM, NM)	La Pourriture Insoupçonnée	Destruction, savoir, secret, tromperie	1 ^{er} : terreur, 4 ^e : bagou, 6 ^e : double illusoire	Épée du temple	Force ou Charisme
Diomazul	LM (LN, LM)	Le Serpent aux Quatre-Vingts Lames	Destruction, eau, terre, zèle	1 ^{er} : douleur fantôme, 2 ^e : mue*, 4 ^e : tempête d'armes	Cimeterre	Force ou Dextérité
Lahkgya	CM (CM)	Protecteur des Singes	Nature, nuée*, petits plaisirs, tromperie	1 ^{er} : pas rapide, 3 ^e : singes fous (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : confusion	Mâchoires ou hache d'armes	Dextérité ou Intelligence
Likha	N (LN, NB, N, CN)	La Conteuse	Chagrin*, création, passion, savoir	1 ^{er} : déguisement illusoire, 3 ^e : discours captivant, 5 ^e : scène illusoire	Hachette	Intelligence ou Charisme
Matravash	LN (LB, LN, N)	La Grande Eau	Eau, nature, villes, voyage	1 ^{er} : partage de connaissances*, 3 ^e : lenteur, 4 ^e : communication avec les plantes	Fouet	Constitution ou Sagesse
Ragdyia	N (LN, NB, N, CN)	Le Sage sur la Montagne	Air, confiance en soi, perfection, puissance	1 ^{er} : onde tellurique*, 3 ^e : singes fous (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : forme gazeuse	Masse d'armes	Dextérité ou Sagesse
Raumya	NM (LM, NB, N, NM)	Le Prince Maléfique	Confiance en soi, puissance, richesse, savoir	1 ^{er} : coup au but, 2 ^e : invisibilité, 4 ^e : tempête d'armes	Trident	Force ou Charisme

REINES DE LA NUIT

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Ardad Lili	LM (LN, LM, NM)	La Fin de l'Innocence	Création, parenté dracosire*, passion, ténèbres	1 ^{er} : charme, 3 ^e : discours captivant, 4 ^e : suggestion	Dague	Intelligence ou Charisme
Doloras	LM (LM, NM)	Notre Dame des Souffrances	Chagrin*, création, quiétude*, souffrance	1 ^{er} : douleur fantôme, 3 ^e : cloué à terre, 5 ^e : pulsation synaptique	Kukri	Constitution ou Sagesse
Eiseth	LM (LM)	La Reine des Érinyes	Ambition, destruction, puissance, zèle	1 ^{er} : coup au but, 3 ^e : boule de feu, 4 ^e : porte dimensionnelle	Arc long	Force ou Dextérité
Mahathallah	LM (LN, LM, NM)	Douairière des Illusions	Destin, non-mort, tromperie, vérité	1 ^{er} : déguisement illusoire, 2 ^e : détection faussée, 5 ^e : scène illusoire	Bolas*	Sagesse ou Charisme

SEIGNEURS DÉMONS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Abraxas	CM (NM, CM)	Maître de l'Ultime Incantation	Destruction, magie, parenté dracosire*, savoir	1 ^{er} : partage de connaissances*, 2 ^e : main spectrale, 3 ^e : hypercognition, 4 ^e : écailles réfléchissantes*, 5 ^e : tentacules noirs, 6 ^e : débilite, 7 ^e : renvoi de sorts, 8 ^e : observation implacable, 9 ^e : disjonction	Fouet	Intelligence ou Sagesse
Angazhan	CM (CM)	Le Roi Vorace	Destruction, nature, puissance, tyrannie	1 ^{er} : morsure magique, 3 ^e : forme animale (seulement les primates), 5 ^e : frénésie lunaire	Lance	Force ou Constitution
Baphomet	CM (CN, CM)	Seigneur du Labyrinthe	Petits plaisirs, puissance, secret, zèle	1 ^{er} : convocation d'animal, 2 ^e : agrandissement, 8 ^e : dédale	Coutille	Intelligence ou Sagesse
Cyth-V'sug	CM (CM)	Prince des Landes Maudites	Changement*, décomposition*, fléau*, nature	1 ^{er} : convocation de plante ou de champignon, 2 ^e : hyphe fongique*, 5 ^e : forme de plante	Cimeterre	Constitution ou Sagesse
Dagon	CM (CN, CM)	L'Ombre sous la Mer	Changement*, destruction, eau, zèle	1 ^{er} : poussée hydraulique, 3 ^e : pieds en nageoires, 6 ^e : éclairs multiples	Trident	Force ou Constitution
Fléau des Arbres	CM (NM, CM)	Seigneur du Lac Dévasté	Cauchemars, destruction, nature, tyrannie	1 ^{er} : sinistres volutes, 3 ^e : mur d'épines, 6 ^e : entraves végétales	Grande hache	Force ou Constitution
Gogunta	CM (CM)	Chant des Marais	Eau, petits plaisirs, puissance, tyrannie	1 ^{er} : saut, 3 ^e : nuage nauséabond, 5 ^e : tentacules noirs	Fouet	Force ou Sagesse
Kabriiri	CM (NM, CM)	Celui qui Ronge	Non-mort, petits plaisirs, savoir, veille*	1 ^{er} : saut, 2 ^e : excavation expéditive*, 3 ^e : paralysie	Mâchoires ou fléau d'armes	Dextérité ou Intelligence
Kostchtchie	CM (NM, CM)	Le Froid Immortel	Destruction, froid*, puissance, zèle	1 ^{er} : geyser glacial*, 2 ^e : agrandissement, 5 ^e : cône de froid	Marteau de guerre	Force ou Constitution
Nurgal	CM (NM, CM)	Le Fléau Flamboyant	Destruction, feu, poussière*, soleil	1 ^{er} : mains brûlantes, 2 ^e : sphère de feu, 3 ^e : coupe de poussière*	Masse d'armes	Constitution ou Charisme
Pazuzu	CM (CM)	Roi des Démon du Vent	Air, nuée*, tromperie, tyrannie	1 ^{er} : bourrasque, 3 ^e : suggestion, 4 ^e : vol	Épée longue	Dextérité ou Charisme

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Arcanes	Mise à mal ou guérison	Avoir des enfants ou en adopter, élever des serpents, guérir les poisons, rechercher de la magie et l'utiliser, utiliser du poison	Causer la séparation d'amants, repousser ses amis par jalousie ou par rivalité romantique, trahir sa progéniture, tuer un serpent ou un cygne inoffensif
Médecine	Guérison	Enseigner son savoir aux autres, soigner les maladies et les blessures, soulager des souffrances malgré ses difficultés personnelles	Infliger des dégâts mortels à une autre créature vivante (sauf si c'est dans le cadre d'un traitement médical nécessaire)
Acrobaties	Mise à mal ou guérison	Boire, faire des farces, vivre sans contraintes	Modifier son comportement sous la pression sociale, refuser un pari ou un duel raisonnable
Discrétion	Mise à mal	Frapper sans être vu, punir les criminels condamnés, se faire engager pour commettre des assassinats	Faire preuve de clémence envers une cible, refuser de punir un criminel légalement condamné, vous attribuer le mérite de vos assassinats
Athlétisme	Mise à mal ou guérison	Respecter la nature, se mesurer aux éléments, s'efforcer d'être autosuffisant	Détruire quelque chose sans créer ou faire pousser quelque chose à la place, devenir dépendant de la civilisation

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Nature	Guérison	Offrir des fleurs appropriées aux autres divinités, pratiquer l'herboristerie, prendre soin des fleurs sacrées	Récolter des fleurs sans prononcer les prières appropriées, se débarrasser de déchets près de fleurs, se débarrasser de fleurs fanées de manière inadéquante
Artisanat	Mise à mal ou guérison	Construire des structures défensives, créer et faire respecter des frontières physiques et émotionnelles, faire obstacle aux voyages	Continuer d'entretenir une relation personnelle avec quelqu'un qui vous a repoussé, détruire une barrière naturelle, trahir un amant
Médecine	Mise à mal ou guérison	Détruire des créatures aberrantes et des fiélons, laisser libre cours à sa colère destructrice, s'émanciper des chaînes de la société et du matérialisme	Faire du mal à un enfant, polluer la nature, refuser de soigner une maladie
Duperie	Mise à mal ou guérison	Infiltrer des organisations et des gouvernements vertueux, miner la confiance, pratiquer des sacrifices humains	Nuire à ceux qui sont sous la protection de dhalavei, trahir un autre serviteur de dhalavei
Athlétisme	Mise à mal ou guérison	Détruire absolument ses ennemis, effacer toutes les traces de ses ennemis vaincus, méditer, rester célibataire et se détacher des plaisirs du monde	Accorder sa pitié à quelqu'un à l'origine d'un combat avec soi, être à l'origine d'un combat
Vol	Mise à mal	Détruire des biens pour s'amuser, exiger un paiement pour épargner à une créature vos persécutions, voler des objets de luxe pour soi-même	Travailler honnêtement pour obtenir quelque chose que l'on peut voler, tuer un singe
Représentation	Mise à mal ou guérison	Adapter des œuvres anciennes en langue moderne, promouvoir ou participer à des pièces de théâtre et des récitals, raconter l'histoire	Démarrer un spectacle ou un conte sans commencer par inviter les dieux à y assister, mimer une mort sur scène
Survie	Guérison	Accueillir et assister les autres, aider les victimes de persécutions, pratiquer la contemplation et la retenue	Détruire des champs de lotus, perturber le cours du fleuve matra, polluer de l'eau potable, révéler l'emplacement de fuyitifs qui ne sont pas mauvais
Acrobaties	Guérison	Apporter de l'humour dans la vie, chercher l'illumination par la découverte du monde, faire des farces inoffensives pour instruire les autres	Discriminer quelqu'un à cause de son statut social, posséder un esclave, rire de la souffrance de quelqu'un
Représentation	Mise à mal ou guérison	Se perfectionner grâce à la musique et la littérature, prendre ce que l'on veut, chercher à obtenir du pouvoir sur les autres	Blesser ou tuer un non-combattant, maltraiter un sujet loyal

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Diplomatie	Mise à mal	Aider les femmes qui ont été injustement dénigrées, manipuler autrui avec de fausses promesses	Donner à quelqu'un plus qu'il n'offre en échange, se laisser guider par la luxure
Médecine	Mise à mal	Repousser les limites de la science et de la souffrance, torturer d'autres créatures	Faire preuve d'émotions ou agir sous le coup de l'émotion, laisser un appel à la pitié vous influencer
Intimidation	Mise à mal	Exiger ce que vous souhaitez et méritez, humilier ses ennemis avec ironie, se venger de toutes les insultes	Faire preuve d'humilité ou laisser paraître sa peur, ne pas réagir à un affront
Duperie	Mise à mal	Miser sur l'ignorance des autres, rejeter la sagesse conventionnelle comme étant erronée, se faire arbitre de la réalité	Trop s'investir dans les affaires des mortels

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Arcanes	Mise à mal	Découvrir et accumuler de la magie interdite, voler les secrets d'autrui	Détruire des savoirs interdits, dévoiler l'ensemble d'un secret
Athlétisme	Mise à mal	Commettre des actions violentes, rendre les animaux plus dangereux, se mesurer à la nature	Accepter d'être ressuscité au lieu de se réincarner, fuir un combat
Survie	Mise à mal	Arpenter des labyrinthes, confondre les sentiers et les routes, se montrer plus malin que ses ennemis plutôt que les dominer physiquement	Négocier avec asmodeus, tuer quelque chose qui ne représente pas de grand danger
Nature	Mise à mal ou guérison	Corrompre tout ce qui existe à l'aide de parasites ou de champignons, favoriser la croissance des champignons, se délecter de chair pourrie ou de champignons	Purifier sa nourriture, soigner une maladie ou tuer un parasite, tolérer un autre seigneur démon ou ses serviteurs (à l'exception du fléau des arbres)
Athlétisme	Mise à mal	Développer sa force, favoriser la propagation de dangereux monstres marins, nager sous l'eau	Briser un serment, raconter les secrets de dagon à des étrangers, s'installer dans une région enclavée
Survie	Mise à mal ou guérison	Corrompre la vie végétale, se délecter de chair pourrie ou de champignons, tuer des elfes	Faire preuve de clémence envers des elfes, favoriser la croissance naturelle des plantes, planter des arbres
Intimidation	Mise à mal	Aider les amphibiens, chanter dans les marais, sacrifier des créatures en les noyant	Faire preuve de clémence envers les bourbiérins qui vénèrent d'autres dieux
Discrétion	Mise à mal	Manger la chair de ses semblables	Profaner des pierres tombales, révéler les secrets des morts à des non-croyants
Athlétisme	Mise à mal	Tuer toutes les sorcières, venger tout affront trois fois	Faire preuve de déférence ou obéir à une femme, passer un marché avec baba yaga ou ses enfants
Survie	Mise à mal	Faire la guerre dans le désert, refuser de donner de l'eau à ses ennemis	Changer de nom, soigner un coup de soleil
Diplomatie	Mise à mal	Aimer voler dans les airs, inciter autrui à accomplir des actes immoraux, posséder ou influencer magiquement autrui pour provoquer des catastrophes	Abuser du nom de pazuzu ou appeler pazuzu à l'aide, priver une créature volante de sa capacité de voler, venir en aide à des adorateurs de lamashtu

DIEUX ET MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Shax	CM (NM, CM)	Le Marquis de Sang	Ambition, mort, souffrance, tromperie	1 ^{er} : douleur fantôme, 2 ^e : invisibilité, 3 ^e : rapidité	Dague	Dextérité ou Charisme
Sifkesh	CM (NM, CM)	Le Doute Murmuré	Cauchemars, chagrin*, souffrance, tromperie	1 ^{er} : mauvais augure*, 4 ^e : désespoir foudroyant, 5 ^e : suggestion subconsciente	Rasoir de combat*	Sagesse ou Charisme
Zevgavizeb	CM (NM, CM)	Le Glouton dans les Ténébres	Destruction, nature, parenté dracosire*, puissance	1 ^{er} : morsure magique, 4 ^e : forme de dinosaure, 8 ^e : tremblement de terre	Gantelet à pointes	Force ou Constitution
Zura	CM (NM, CM)	La Reine Vampire	Cauchemars, delirium*, non-mort, petits plaisirs	1 ^{er} : charme, 4 ^e : forme gazeuse, 6 ^e : domination	Rapière	Force ou Charisme

SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Atréia	NB (LB, NB, N, CB)	Le Roi Chatoyant	Feu, guérison, protection, soleil	1 ^{er} : apaiser, 3 ^e : arme fantomatique, 4 ^e : bouclier de feu	Katar	Sagesse ou Charisme
Ayrzul	NM (LM, N, NM, CM)	Le Roi Fossilisé	Destruction, puissance, secret, terre	1 ^{er} : onde tellurique*, 2 ^e : convocation d'élémentaire (seulement de terre), 6 ^e : chair en pierre	Morgenstern	Force ou Constitution
Hshurha	NM (LM, N, NM, CM)	Duchesse de Tous les Vents	Air, destruction, froid*, poussière*	1 ^{er} : bourrasque, 2 ^e : convocation d'élémentaire (seulement d'air), 4 ^e : forme gazeuse	Arc long	Force ou Dextérité
Kélizandre	NM (LM, N, NM, CM)	L'Empereur Salé	Cauchemars, destruction, eau, voyage	1 ^{er} : terreur, 2 ^e : convocation d'élémentaire (seulement d'eau), 4 ^e : torrent	Trident	Constitution ou Charisme
Lysianassa	NB (LB, NB, N, CB)	Impératrice du Torrent	Changement*, destin, eau, nature	1 ^{er} : poussée hydraulique, 3 ^e : orbe aqueux (Guide des joueurs - Règles avancées), 5 ^e : contrôle de l'eau	Lance	Dextérité ou Constitution
Ranginori	NB (LB, NB, N, CB)	Prince des Zéphyr	Air, foudre*, liberté, voyage	1 ^{er} : injonction libératrice*, 4 ^e : vol, 6 ^e : éclairs multiples	Fouet	Dextérité ou Charisme
Saïrazul	NB (LB, NB, N, CB)	La Reine Cristalline	Famille, labeur†, richesse, terre	1 ^{er} : gemme explosive*, 2 ^e : excavation expéditive*, 4 ^e : peau de pierre	Pic de guerre	Constitution ou Charisme
Ymeri	NM (LM, N, NM, CM)	Reine du Brasier	Destruction, feu, poussière*, zèle	1 ^{er} : mains brûlantes, 2 ^e : convocation d'élémentaire (seulement de feu), 4 ^e : mur de feu	Épée longue	Force ou Charisme

SEIGNEURS EMPYRÉENS

Divinité	Alignement	Titre	Domaines	Sorts de prêtre	Arme de prédilection	Caractéristique divine
Andoletta	LB (LB, NB)	Grand-Mère Corneille	Chagrin*, famille, protection, savoir	1 ^{er} : gourdin magique, 4 ^e : forme aérienne (seulement un oiseau), 6 ^e : transposition collective	Bâton	Sagesse ou Charisme
Arshéa	NB (LB, NB, CB)	Esprit de l'Insouciance	Confiance en soi, liberté, passion, perfection	1 ^{er} : armure du mage, 2 ^e : forme humanoïde, 5 ^e : potentiel onirique	Fléau d'armes	Constitution ou Charisme
Ashava	CB (NB, CB)	L'Étincelle Véritable	Âmes*, lune, quiétude*, ténébres	1 ^{er} : apaiser, 2 ^e : poussière scintillante, 8 ^e : danse incontrôlable	Foulard tranchant*	Dextérité ou Charisme
Papillon noir	CB (NB, CB)	Le Silence Interstitiel	Étoiles*, liberté, secret, vide*	1 ^{er} : voile de pénombre*, 2 ^e : flou, 4 ^e : clignotement	Lamétoile	Dextérité ou Sagesse
Cernunos	CB (LB, NB, CB)	Le Seigneur Cerf	Foudre*, nature, passion, zèle	1 ^{er} : coup au but, 2 ^e : forme animale, 3 ^e : éclair	Arc long	Force ou Constitution
Dammerich	LB (LB)	Le Coup de Grâce	Devoir*, mort, veille*, vérité	1 ^{er} : coup au but, 3 ^e : paralysie, 4 ^e : peau de pierre	Grande hache	Constitution ou Sagesse
Éritrice	NB (LB, NB, CB)	Celle qui Parle du Fond du Cœur	Confiance en soi, glyphes*, savoir, vérité	1 ^{er} : lien mental, 2 ^e : compréhension des langues, 3 ^e : discours captivant	Dague	Intelligence ou Charisme
Falayna	LB (LB, NB, CB)	L'Anneau du Guerrier	Création, liberté, puissance, richesse	1 ^{er} : coup au but, 3 ^e : arme fantomatique, 5 ^e : cape colorée	Épée longue	Force ou Charisme
Halcamora	NB (LB, NB, N)	Dame de l'Abondance	Chance, nature, nuée*, petits plaisirs	1 ^{er} : convocation de plante ou de champignon, 2 ^e : idiotie, 4 ^e : communication avec les plantes	Gourdin	Constitution ou Sagesse
Irèz	NB (LB, NB, N, CB)	Dame des Merveilles Inscrites	Chance, destin, glyphes*, magie	1 ^{er} : anticipation du danger*, 2 ^e : image miroir, 3 ^e : page secrète	Fléchette	Dextérité ou Intelligence
Jaidz	NB (LB, NB, N, CB)	Griffe Intrépide	Cauchemars, confiance en soi, protection, voyage	1 ^{er} : grande foulée, 3 ^e : rapidité, 7 ^e : masque terrifiant	Épée courte	Force ou Sagesse
Korada	NB (NB, N)	La Main Ouverte de l'Harmonie	Changement*, guérison, magie, protection	1 ^{er} : apaiser, 3 ^e : lenteur, 4 ^e : sphère d'isolement	Poing	Sagesse ou Charisme
Lymnieris	LB (LB, NB, CB)	La Tour de l'Aurore	Changement*, passion, protection, quiétude*	1 ^{er} : armure du mage, 3 ^e : triple aspect (Guide des joueurs - Règles avancées), 4 ^e : sphère d'isolement	Épée longue	Sagesse ou Charisme
Pulura	CB (NB, CB)	La Demoiselle Scintillante	Chagrin*, étoiles*, froid*, ténébres	1 ^{er} : couleurs dansantes, 5 ^e : mur chromatique, 6 ^e : téléportation	Fronde	Constitution ou Sagesse
Ragathiel	LB (LB)	Général de la Vengeance	Destruction, devoir*, feu, zèle	1 ^{er} : coup au but, 3 ^e : rapidité, 4 ^e : bouclier de feu	Épée bâtarde	Force ou Charisme
Shei	NB (LB, NB, CB)	La Mère Ibis	Famille, guérison, liberté, perfection	1 ^{er} : injonction libératrice*, 3 ^e : hypercognition, 5 ^e : potentiel onirique	Serpe	Intelligence ou Charisme
Soralyon	NB (LB, NB, N, CB)	L'Ange Mystique	Création, magie, protection, terre	1 ^{er} : convocation de créature artificielle, 3 ^e : fusion dans la pierre, 4 ^e : peau de pierre	Pic de guerre	Force ou Intelligence
Tanagaar	LB (LB, LN)	L'Œil Doré	Devoir*, nature, ténébres, zèle	1 ^{er} : passage sans trace, 3 ^e : vision animale, 4 ^e : forme aérienne (seulement un oiseau)	Kukri	Force ou Sagesse
Vildéis	LB (LB)	La Martyre Cardinale	Chagrin*, devoir*, souffrance, zèle	1 ^{er} : douleur fantôme, 2 ^e : mue* (sous la forme d'un ruissellement de sang), 5 ^e : pulsation synaptique	Dague	Constitution ou Charisme
Winlas	LB (LB, LN, NB)	L'Ainé de la Divinité	Glyphes*, protection, savoir, veille*	1 ^{er} : partage de connaissances*, 2 ^e : compréhension des langues, 4 ^e : voile	Masse d'armes	Intelligence ou Sagesse
Ylimancha	NB (LB, NB, N, CB)	Sanctuaile	Air, eau, nature, voyage	1 ^{er} : feuille morte, 3 ^e : pieds en nageoires, 4 ^e : vol	Arc long	Dextérité ou Sagesse
Zohls	LB (LB, LN, NB)	Véracité	Ambition, savoir, vérité, villes	1 ^{er} : partage de connaissances*, 3 ^e : hypercognition, 7 ^e : rétrocognition	Arbalète lourde	Intelligence ou Sagesse

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage ; † Campagne Pathfinder - L'âge des cendres 4/6 : Les flammes de la cité hantée

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Intimidation	Mise à mal	Mentir, planifier et commettre des meurtres, torturer des créatures	Dormir dans un bâtiment comprenant moins de cinq pièces, jubiler au point de laisser une victime s'enfuir
Duperie	Mise à mal	Entacher la réputation des religions, pousser les malfaiteurs au suicide au lieu de leur permettre de se racheter, semer le doute parmi les fidèles	Accorder le pardon, honorer sincèrement ou invoquer un autre dieu, propager l'espoir
Survie	Mise à mal	Soumettre les faibles, tuer les lâches	Manger de la viande cuite, privilégier la discrétion aux démonstrations de force
Diplomatie	Mise à mal	Aspirer au vampirisme, boire du sang, causer des dégâts de saignement	Dénoncer des vampires, soigner une plaie ouverte sans l'utiliser au préalable pour boire du sang

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Représentation	Guérison	Éliminer la corruption par le feu, ouvrir la voie à une nouvelle croissance, purifier les régions souillées	D'ombre ou d'eau ; abandonner une créature dans l'obscurité, priver une créature qui souffre de chaleur
Duperie	Mise à mal	Empoisonner lentement les autres, soi-même et ses secrets ; dissimuler ses véritables intentions, utiliser la force de la pierre pour se protéger	Faire un feu plus grand ou plus chaud que nécessaire, soigner une créature de son état pétrifié
Discrétion	Mise à mal	Humilier les créatures terrestres, se délecter de l'absence de forme et de la liberté, tuer ses ennemis en les faisant chuter ou en les exposant à des vents violents	Marcher sur le sol quand il existe une alternative simple, priver une créature volante de sa capacité de voler
Athlétisme	Mise à mal	Provoquer l'hydrophobie chez autrui, sacrifier des trésors aux profondeurs de l'océan, tuer ses ennemis en les noyant	Détruire une étendue d'eau, utiliser la magie pour calmer les vagues
Survie	Guérison	Changer pour éviter la stagnation, favoriser la vie et la croissance, nager, respecter et assister les cycles naturels	Dénigrer un don sincère d'eau ou de boisson, faire un barrage sur une rivière, polluer des étendues d'eau propres
Acrobaties	Guérison	Explorer quotidiennement la région avoisinante, ouvrir et aérer des espaces clos, voler dans les airs ou créer des choses qui volent	Asphyxier une créature, emprisonner injustement une créature, entraver une créature plus longtemps ou plus fermement que nécessaire
Nature	Guérison	Abriter les autres dans la pierre et la terre, accompagner des accouchements, exploiter les mines de manière responsable, prendre soin des enfants de saïrazul	Abîmer les merveilles naturelles souterraines, faire s'effondrer une structure en terre sur une créature
Intimidation	Mise à mal	Détruire ses ennemis par le feu, faire preuve de passion et de vivacité d'esprit, inspirer ses inférieurs avec zèle et stratégie	Éteindre les brasiers destructeurs, se laisser aller à la morosité ou perdre courage

Compétence divine	Source divine	Édits principaux	Anathèmes principaux
Société	Guérison	Inculquer des vertus aux enfants, rechercher et favoriser la rédemption, respecter les aînés	Être rancunier, porter un jugement hâtif ou désinvolte, se moquer des morts
Diplomatie	Guérison	Découvrir sa véritable identité et ses désirs, inspirer la passion, réconforter et émanciper ceux qui sont refoulés	Blesser quelqu'un en vivant une passion, juger quelqu'un sur la base de ses préférences sexuelles ou de son genre
Représentation	Guérison	Danser même en l'absence de musique, guider les égarés, illuminer les ténèbres	Abandonner une créature dans l'obscurité, profaner des tombes, tromper intentionnellement quelqu'un
Discrétion	Guérison	Accomplir des gestes bienveillants anonymes, étudier les étoiles, remarquer les moments de silence	Déranger quelqu'un en train de méditer, interrompre un moment de tranquillité, jouer de la musique bruyante ou discordante
Survie	Guérison	Défendre les animaux et les plantes, entreprendre des actions décisives et s'y tenir, protéger les forêts et autres zones naturelles	Ne pas réussir à vaincre le mal, permettre la destruction de la nature sauvage, tuer inutilement des animaux
Athlétisme	Mise à mal ou guérison	Étudier les lois locales, procéder à des exécutions justes, s'opposer aux fonctionnaires corrompus ou sanguinaires	Exécuter un innocent, incriminer quelqu'un à tort, se moquer d'un condamné, tuer sans réfléchir
Diplomatie	Guérison	Aider les messagers, débattre de questions litigieuses, répandre la vérité	Empêcher la discussion, faire preuve de mauvaise foi, répandre ou perpétuer des mensonges
Athlétisme	Guérison	Récupérer et restituer des souvenirs perdus, se vêtir et faire de belles choses, s'entraîner au combat	Imposer un code vestimentaire, se dérober face à un combat, troubler ou briser des unions amoureuses
Nature	Guérison	Enseigner l'agriculture à autrui, entretenir des jardins, garder des insectes utiles, partager du vin	Propager la maladie ou la peste, saler ou souiller la terre, utiliser des pesticides de manière inconsidérée
Arcanes	Guérison	Créer et étudier les runes, pratiquer la calligraphie, prédire l'avenir	Détruire des parchemins de magie, écrire délibérément de façon illisible, tricher aux jeux de hasard
Intimidation	Guérison	Affronter ses peurs et en tirer des leçons, encourager les autres à mettre leur courage à l'épreuve, pardonner aux lâches et leur offrir des conseils	Éviter systématiquement ce qui fait peur, punir une créature pour sa lâcheté
Diplomatie	Guérison	Adopter une attitude pacifique, pardonner à ceux qui vous ont fait du tort, rechercher et favoriser la rédemption	Blesser fatalement une créature, demander à un guerrier retraité de se battre, refuser à une créature repentante l'opportunité de se racheter
Société	Guérison	Aider et protéger les travailleurs du sexe, aider les autres à réaliser leurs désirs, aider les autres lors des transitions difficiles	Forcer ou encourager des mariages non désirés, persécuter les travailleurs du sexe
Survie	Guérison	Aider les voyageurs, faire découvrir les constellations, réconforter les personnes esseulées	Priver autrui de chaleur, se moquer de ceux qui ont le mal du pays, souiller les cieus avec de la fumée ou de la lumière
Intimidation	Mise à mal ou guérison	Détruire les criminels, mener la charge lors des combats, venger les personnes lésées	Fuir le combat, laisser des alliés dans les ténèbres contre leur gré, pardonner à ceux qui ont commis des péchés irréparables
Société	Guérison	Apprendre des anciens, partager son expérience et s'en servir pour enseigner, valoriser les communautés locales	Forcer autrui à suivre sa voie, infliger des dégâts négatifs, utiliser la magie pour faire vieillir quelqu'un ou lui voler son essence vitale
Arcanes	Guérison	Étudier des monuments, fabriquer des golems et des œuvres d'art en pierre, protéger les sites anciens	Déterrer sciemment des monuments maléfiques, détruire des artefacts historiques, profaner des bâtiments sacrés
Discrétion	Guérison	Attendre d'avoir l'avantage pour frapper, défendre les frontières légales, surveiller ou patrouiller pour détecter le mal	Abandonner son poste, tolérer le braconnage, tourmenter des animaux
Médecine	Mise à mal ou guérison	Défendre de nobles causes, se sacrifier pour le bien, se scarifier	Plaisanter ou rire de l'injustice, sacrifier autrui à sa place, s'autoriser des luxes
Occultisme	Guérison	Confectionner des armes et armures de cérémonie, diriger une congrégation, servir les responsables des cérémonies	Accomplir des rituels avec négligence ou indolence, détruire des objets de cérémonie, se moquer de cérémonies sacrées
Acrobaties	Guérison	Enseigner la pêche durable, nager dans l'eau salée, voler dans les airs	Aider pazuzu ou ses sbires, empoisonner les eaux côtières, emprisonner des oiseaux ou leur couper les ailes, pratiquer la surpêche
Société	Guérison	Enquêter sur des crimes, envisager de nouvelles solutions à partir de recherches, résoudre des énigmes de logique	Faire obstacle à la vérité, falsifier des preuves, jurer sans preuve

Dieux ET Magie

PRÉSENTATION

LES DIEUX DE LA MER INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX ET AUTRES DIVINITÉS

PHILOSOPHIES ET SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE ET INDEX

GLOSSAIRE ET INDEX

Vous trouverez dans cette annexe de brèves explications des nouveaux éléments présentés dans ce livre (des règles, des lieux, des divinités, des organisations, etc.) ainsi que leurs pages de référence.

Abaddon. Une vaste plaine désolée qui est la source du fleuve Styx et le foyer des fiélons connus sous le nom de daémons. Ce plan est neutre mauvais.

Absalom. La plus grande cité de la région de la mer Intérieure, située sur l'île de la Pierrétoile et fondée par Aroden. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 12-23

Abysse. Un plan sinueux et sans fin, parcouru de dangereux gouffres et qui est le foyer des fiélons connus sous le nom de démons. Ce plan est chaotique mauvais.

Affaissement. Processus provoqué par l'ennui qui décolore et fait vieillir un gnome et se solde généralement par sa mort.

agathion. Groupe de célestes aux traits bestiaux, nés des âmes illuminées de bons mortels. Les agathions sont natifs du Nirvana.

Âge des ténébrés. L'âge suivant la Chute, compris entre -5293 AR et -4294 AR.

aidara. De puissants portails créés par les elfes pour franchir de grandes distances. Ils sont aussi appelés des portails elfiques.

anadi. Un peuple reclus du Garund, dont les membres ressemblent à des araignées et peuvent prendre forme humaine. *Campagne Pathfinder - L'âge des Cendres 1/6 : La colline du Chevalier infernal* p. 84-85

androïde. Des humanoïdes créés par des moyens artificiels. On les rencontre généralement en Numérie.

Arcadie. Un des continents de Golarion, à l'ouest de la région de la mer Intérieure, au-delà des ruines de l'Azlant. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 6-7

archétypes thématiques p. 9

armes. p. 120-121

Aroden. Dieu loyal neutre de l'humanité, de l'innovation, de l'histoire, de la culture et de l'accomplissement des prophéties. Aussi appelé le Dernier Azlant. Décédé.

asura. Créatures extraplanaires loyales mauvaises nées des erreurs des dieux et qui cherchent à en détruire les créations. Elles résident principalement en enfer.

asura rana. Les plus puissants des asuras, qui vivent dans les lieux saints profanés et dans les contrées sauvages des Enfers.

Avistan. Un des continents de Golarion. Il occupe la moitié nord de la région de la mer Intérieure. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 7

Axis. Une imposante cité planaire massive réputée pour son respect des lois et abritant les veilleurs connus sous le nom d'éons. Ce plan est loyal neutre.

Azlant. Une des plus grandes nations de l'âge des légendes. L'empire a été détruit par la Chute et ses ruines subsistent sous forme d'îles dans l'océan Arcadien. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 8-9, 54-55,

Bureaucratie céleste. Nom collectif englobant les divinités du Tian Xia. Elle est aussi appelée la Cour céleste.

Calendrier absalonien ratifié. Le calendrier le plus utilisé en Avistan et au Garund. Nous sommes actuellement en 4720 AR.

Carcosa. Une ancienne cité extraterrestre située dans un système solaire éloigné de Golarion. Le foyer du Grand Ancien Hastur.

Casmaron. Un des continents de Golarion. Situé juste à l'est de la région de la mer Intérieure.

célestes. Créatures originaires de plans d'alignement bon ou qui ont un lien étroit avec eux.

Cernunnos. Seigneur empyréen chaotique bon de la fertilité, des saisons et des animaux sauvages. Aussi appelé le Seigneur Cerf. p. 132

Chevaliers du Dernier-Rempart. Les chevaliers qui ont survécu à la chute du Dernier-Rempart et qui cherchent maintenant à détruire le Tyran qui Murmure. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 65

Chevaliers infernaux. Ordres de chevaliers qui se consacrent au maintien de l'ordre et au respect des lois. *Guide des personnages des Prédications perdues* p. 96-105

Chute. Événement cataclysmique survenu en -5293 AR, au cours duquel une pluie de météorites est tombée sur Golarion et a provoqué des dégâts considérables.

Cimetière. Un plan où les âmes se rendent après leur mort. Il s'agit du foyer des veilleurs connus sous le nom de psychopompe. Ce plan est neutre.

demi-dieu. Un puissant immortel capable d'accorder des pouvoirs aux mortels. Les demi-dieux sont toujours de niveau 26 ou supérieur.

dieu/déesse. Tout être capable d'accorder des domaines, des sorts et d'autres pouvoirs : une divinité, un demi-dieu ou une quasi-divinité.

divinité. Un être puissant qui existe au-delà des notions de mortalité, d'immortalité et de non-mort. Les divinités peuvent accorder des pouvoirs aux mortels et, contrairement aux demi-dieux et aux quasi-divinités, elles ne possèdent pas de statistiques.

domaines alternatifs p. 7-8

domaines p. 112-119

dons p. 104-105

dragon de saumure. Un type de dragon primordial qui vit près des océans et des mers.

drow. Descendants d'anciens elfes qui vivent en Ombreterre.

Élysée. Un plan où règne la nature dans ses états les plus sauvages et où résident les célestes connus sous le nom d'azatas. Ce plan est chaotique bon.

Enfers. Un plan artificiel cruel, divisé en neuf strates distinctes abritant les fiélons connus sous le nom de diables. Ce plan est loyal mauvais.

Exalté. Titre des divinités qui ont atteint leur apothéose par l'épreuve de la Pierrétoile.

fiélon. Créatures originaires de plans d'alignement mauvais ou qui ont un lien étroit avec eux.

fleuve Matra. Un grand fleuve qui traverse le centre du Vudra.

Garund. Un des continents de Golarion. Sa partie nord forme la moitié sud de la région de la mer Intérieure.

Geb. Une nation du Garund oriental qui est un refuge pour les morts-vivants. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 7-8

Grand Au-Delà. Nom collectif englobant tous les plans d'existence du multivers connu.

Halcamora. Seigneur empyréen neutre bon des jardins, des vergers et du vin. Aussi appelée la Dame de l'Abondance. p. 132

historique p. 9

inévitables primordiaux. Nom des premiers inévitables, qui incarnent les concepts fondamentaux du multivers.

intercession divine p. 9

Jaidi. Ancienne déesse azlante de l'agriculture, du travail et de l'autosuffisance. Aussi appelée la Bénédiction et l'Abondance. p. 126

Jammeray. Nation insulaire au large de la côte est du Garund. Un refuge pour les immigrants du lointain Vudra. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 115-116

Kyonin. Nation du centre de l'Avistan. Réputée pour être le berceau de la culture elfique en Avistan. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 90-91

Le Styx. Un vaste fleuve qui prend sa source sur Abaddon, traverse la Sphère extérieure et se termine à la base de la Tour de Pharsma dans le Cimetière.

Maelström. Le nom collectif englobant les zones inexplorées et chaotiques situées aux frontières métaphysiques des plans de la Sphère extérieure. Il s'agit du foyer des veilleurs connus sous le nom de protéens. Ce plan est chaotique neutre.

Magnimar. Une des grandes cités-États de Varisie. Également appelée la Cité des Monuments.

Mantes rouges. Groupe d'assassins au service du dieu mante Achaékek et résidant sur l'île de Médiogalti. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 53-54

Minkai. Un grand empire situé dans le Tian Xia oriental. S'est récemment distingué par la répression de révoltes civiles.

Mzali. Une ville temple située à l'extrémité sud de l'Étendue du Mwangi. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 40-41

Ninshabur. Une contrée en ruines au centre de Casmaron. Il s'agissait autrefois d'un grand empire qui a été détruit par la Tarasque, un rejeton de Rovagug.

Nirvana. Un plan paisible aux paysages idylliques et abritant les célestes connus sous le nom d'agathions. Ce plan est neutre bon.

objets magiques. p. 121-123

Ombreterre. L'immense étendue de cavernes, de grottes et de passages qui courent sous la surface de Golarion. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 8

panthéons p. 92-93

Paradis. Un plan qui incarne l'ordre et la compassion et qui abrite les célestes connus sous le nom d'archontes. Ce plan est loyal bon.

Pierrétoile. Une pierre précieuse unique qui s'est écrasée sur Golarion pendant la Chute. Elle a été recueillie par Aroden, qui l'a placée dans la cathédrale de la Pierrétoile à Absalom. Les mortels peuvent tenter d'accéder à la divinité en rejoignant la pierre et en passant l'épreuve de la Pierrétoile.

Plaie du Monde. Une gigantesque faille qui s'est ouverte au cœur de la nation de Sarkaris, permettant aux hordes démoniaques des Abysses de se déverser et de détruire la région. Elle a été refermée et cette contrée envahie de démons est maintenant appelée la Plaie du Sarkaris. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 98, 104

Plaie du Sarkaris. Région du nord de l'Avistan. C'est là que se trouvait la démoniaque Plaie du Monde. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 104-105

Plan astral. Un plan transitif que traversent toutes les âmes sur leur chemin de leur jugement dernier.

Plan de l'air. Un plan élémentaire composé de vastes cieux, de tempêtes tumultueuses et de nuages massifs.

Plan de la terre. Un plan élémentaire parsemé de solides pierres, de cavernes sans fin et de riches filons de minéraux.

Plan de l'eau. Un plan élémentaire constitué d'océans infinis, de tourbières de boue et de limon, et de nuages de vapeur.

Plan de l'énergie négative. Un plan situé au cœur du plan de l'ombre et rempli d'énergie destructrice. Aussi appelé le Vide.

Plan de l'ombre. Un plan situé de l'autre côté du plan éthéré et qui est un reflet déformé du plan matériel.

Plan du feu. Un plan élémentaire couvert de flammes dansantes, de mers de magma et de nuages de cendres.

Plan étheré. Un plan transitif qui chevauche les plans de la Sphère intérieure. Il permet de voyager dans les Plans Intérieurs.

Plan matériel. Le plan qui englobe l'univers connu, y compris Golarion et son système solaire. Situé dans la Sphère intérieure.

Premier Monde. Un plan qui chevauche le plan matériel et qui serait une "ébauche" de l'existence. On y trouve des paysages éclatants et des fées.

qliphoth. Un groupe de fiélons primordiaux nés de l'essence des Abysses. Les qliphoths sont originaires des Abysses.

quasi-divinité. Tout être qui peut accorder des pouvoirs aux mortels. Une quasi-divinité peut être une créature de n'importe quel type et est toujours de niveau 25 ou inférieur.

Razatlan. Une nation située au centre de l'Arcadie, qui est le siège de ce qu'il subsiste de l'Empire Razatlani.

Région de la mer Intérieure. La région composée du continent d'Avistan et du nord du Garund qui forment le pourtour de la mer Intérieure.

Réseau Campanule. Organisation secrète dédiée à la libération des esclaves halfélins, en particulier au Chéliax.

Routes mortes. Le réseau métaphysique reliant le Cimetière au plan matériel. Utilisé par les psychopompes pour voyager entre ces plans.

seigneur qliphoth. Qliphoth particulièrement puissant doué du pouvoir des dieux.

Sombre Tapisserie. Le nom des espaces sombres entre les étoiles. On pense que des êtres qui dépassent de loin l'entendement des mortels et même des dieux y résident.

sorts p. 106-111

Sphère extérieure. La partie extérieure du Grand Au-delà, qui consiste en neuf plans fortement liés à des alignements et à des philosophies et qui servent

de résidence à de nombreux dieux : Axis, Abaddon, les Abysses, le Cimetière, l'Élysée, le Paradis, les Enfers, le Maelström et le Nirvana.

Sphère intérieure. Le cœur du Grand Au-Delà. Elle se compose du plan astral, des plans élémentaires, des plans de l'énergie, du plan étheré, du Premier Monde, du plan matériel et du plan de l'ombre

svirfneblin. Une variété de gnomes vivant sous terre. Ils sont aussi appelés gnomes des profondeurs.

Taldor. Une nation située au sud-est de l'Avistan. Cet empire sur le déclin tente de retrouver sa gloire d'antan. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 93

Tian Xia. Un des continents de Golarion. Situé loin à l'est de la région de la mer Intérieure, au-delà du Casmaron. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 9

Tourment. Une technique de divination qui fait appel aux cartes du jeu du tourment pour prédire l'avenir. Particulièrement populaire en Varisie.

Ustalav. Pays situé dans le centre et au nord de l'Avistan. D'innombrables terribles arpentent cette contrée. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 69

Varisie. Un pays situé au nord-ouest de l'Avistan. Royaume frontalier abritant d'anciennes ruines thassiloniennes. *Guide du monde des prédictions perdues* p. 128-129

veilleurs. Créatures originaires de plans d'alignement neutre ou qui ont un lien étroit avec eux.

velstrac. Des êtres cruels obsédés par le perfectionnement de soi et qui raffolent de la peur et de la douleur. Les velstracs sont originaires du plan de l'ombre.

Vudra. Une vaste péninsule au sud-est du Casmaron. C'est la nation du peuple vudrain.

xiomorn. Des créatures originaires du plan de la Terre qui se rendent sur des planètes pour faire des expériences sur leurs habitants. Ils sont également appelés les Gardiens des Caveaux.

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 mechanics, 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 identifying 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 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 Gods & Magic (Second Edition) © 2020, Paizo Inc.; Authors: Robert Adducci, Amirali Atar Olyae, Calder Cabavid, James Case, Adam Daigle, Katina Davis, Leo Glass, Joshua Grinlinton, James Jacobs, Virginia Jordan, Jason Keeley, Jacky Leung, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Jacob W. Michaels, Matt Morris, Dave Nelson, Samantha Phelan, Jennifer Povey, Jessica Redekop, Nathan Reinecke, Patrick Renie, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, David Schwartz, Shahrena Shahrani, Isabelle Thorne, Marc Thout, Jason Tondro, and Diego Valdez.

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
Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer
Développeurs • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Jason Tondro
Responsable de la conception de Starfinder • Joe Pasini
Responsable développement Starfinder • John Compton
Développeur de la Starfinder Society • Thurston Hillman
Concepteurs • Logan Bonner, Lyz Liddell, Mark Seifert
Gestion de la rédaction • Judy Bauer
Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng, Lu Pellazar
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
Directeur de la création • Erik Mona
Directeur financier • 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 des licences • Glenn Elliott
Responsable des relations publiques • Aaron Shanks
Gestion des médias sociaux • Payton Smith
Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie
Responsable des opérations • Will Chase
Responsable du jeu organisé • Tonya Wolrdridge
Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson
Comptable • William Jorenbj
Opérateur de saisie • B. Scott Keim
Directeur technologique • Raimi Kong
Responsable du développement logiciel • Gary Teter
Coordination de la boutique en ligne • Katina Davis
Équipe du service client • Joan Hong, 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 Gods & Magic (Second Edition) © 2020, 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.

Dieux et Magie. Black Book Éditions. French translation © 2022, Paizo Inc.

Dieux
ET
MAGIE

PRÉSENTATION

LES DIEUX
DE LA MER
INTÉRIÈRE

DEMI-DIEUX
ET AUTRES
DIVINITÉS

PHILOSOPHIES
ET
SPIRITUALITÉ

OPTIONS DE
PERSONNAGES

ANNEXE

GLOSSAIRE
ET INDEX

PATHFINDER[®]

GUIDE DES JOUEURS RÈGLES AVANCÉES

**10 NOUVELLES ASCENDANCES,
4 NOUVELLES CLASSES,
40 ARCHÉTYPES
ET BIEN PLUS ENCORE**

