
Pathfinder®
Univers
Dieux & Magie
Les Cultes de la mer Intérieure
par Sean K Reynolds et Colin McComb

Dieux & magie

Les cultes de la mer Intérieure

Crédits

Auteurs principaux Sean K. Reynolds et Colin McComb
Illustration de couverture Wayne Reynolds
Illustrations intérieures Yngvar Asplund, Eric Belisle, Jeff Carlisle, Michele Chang, Eric Dechamps, Carolina Eade, Sara Forlenza, Lucas Graciano, Francesco Graziani, Paul Guzenko, Jon Hodgson, Andrew Hou, Jeremy McHugh, Andrew Olson, Florian Stitz, Allison Theus, Tyler Walpole, Eva Widermann et Kieran Yanner

Rédacteur en chef James Jacobs
Directeur Artistique en Chef Sarah E. Robinson
Éditeur en chef F. Wesley Schneider
Gestion de projet Patrick Renie et James L. Sutter
Édition et Développement Judy Bauer, Christopher Carey et Sean K. Reynolds
Assistance à la Rédaction Jason Bulmahn, Rob McCreary, Mark Moreland, et Stephen Radney-MacFarland
Graphiste Andrew Vallas
Spécialiste édition Crystal Frasier

Éditeur Erik Mona
PDG Paizo Lisa Stevens
Vice-président des opérations Jeffrey Alavarez
Directeur commercial Pierce Watters
Assistant commercial Dylan Green
Directeur financier Christopher Self
Comptable Kunji Sedo
Directeur technique Vic Wertz
Directeur marketing Hyrum Savage

Remerciements spéciaux à Au service client de Paizo et aux équipes des entrepôts et du site internet

Pour Black Book Éditions :
Directeur de publication David Burckle
Traduction Sabine Mucciante
Relecture Damien Coltice et Marc Sautriot
Mise en page Clémence Ballereau et Damien Coltice

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

Black Book Éditions
14, rue Gorge de loup
69009 Lyon
black-book-editions.fr

Publié par Black Book édition.
Dépôt légal : septembre 2012
ISBN : 978-2-36328-006-0

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 Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, concepts, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the Appendix of this Paizo Publishing game product is Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.
Pathfinder Chronicles: Gods and Magic is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2012 Paizo Publishing.

Table des matières

DIEUX ET MAGIE 1
Les dieux de Golarion 3
Les autres dieux 46
Objets magiques des dieux 56

LES CULTES DE LA PURETÉ 67
Combat 90
Foi 92
Magie 94
Social 96

LES CULTES DE L'ÉQUILIBRE 99
Combat 122
Foi 124
Magie 126
Social 128

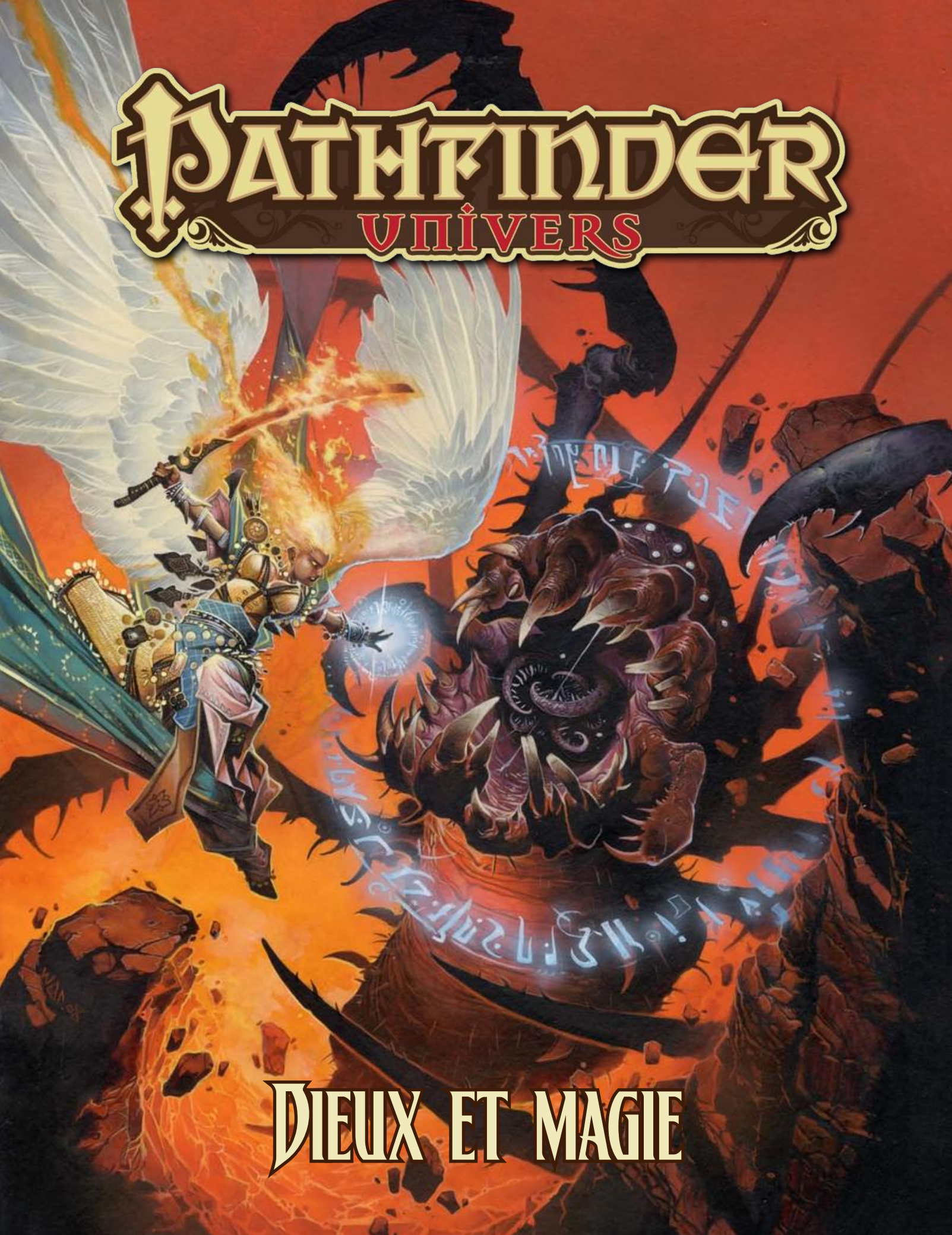
LES CULTES DE LA CORRUPTION 131
Combat 154
Foi 156
Magie 158
Social 160

LES DIEUX DE GOLARION 163

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" meansthe logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Dieux & magie, Les Cultes de la pureté, Les Cultes de l'équilibre, Les Cultes de la corruption. Copyright 2012, Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing, LLC ; Auteur : F. Wesley Schneider et Colin McComb.
Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Auteur : Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Pathfinder

Univers



Dieux et magie



Nombreux sont ceux qui raillent l'idée de l'existence d'êtres anciens ayant précédé ce monde et les dieux eux-mêmes. Cependant, tout laisse à penser que les Cultes anciens tirent leur puissance de quelque chose de véritablement primordial. Quelle qu'ait pu être cette chose, elle est plus vieille et plus étrange que les entités anthropomorphiques vénérées de nos jours. Les légendes racontent qu'il fut un temps où le monde appartenait à des créatures plus bizarres que les hommes et les dragons, et elles sont peut-être vraies. S'ils connaissent la vérité, les dieux, eux, n'en disent rien.

Les Premiers dieux

Rares sont les archives du monde civilisé qui se réfèrent à la période précédant la destruction de la première grande civilisation humaine. Des prêtres érudits et des magiciens férus de scrutation du passé ont rassemblé des informations parcellaires sur ces temps préhistoriques mais ces récits sont rares pour les mortels, et les dieux ont mieux à faire que de perdre leur temps à creuser le passé. On sait qu'à l'aube de la vie des mortels, les premiers dieux affrontèrent Rovagug afin de l'empêcher de détruire toute la création. Parmi ceux qui se sont opposés à lui figuraient Abadar, Apsu, Asmodéus, Calistria, Curchanus, Dahak, Desna, Dou-Bral, Érastil, Gozreh, Minderhal, Pharasma, Sarenrae et Torag, ainsi que de nombreuses autres divinités originaires de lointaines contrées du monde. Beaucoup de dieux mineurs périrent au cours de ces affrontements, bien qu'on ne connaisse aucune archive qui ait conservé leurs noms.

Une fois la Bête hirsute emprisonnée (il est probable que chaque dieu ait donné une part de son pouvoir pour créer cette prison, car une simple barrière de force n'aurait jamais pu retenir Rovagug très longtemps), les survivants pansèrent leurs plaies et retournèrent dans leurs domaines du Grand Au-Delà. Certains se marièrent et eurent des enfants, d'autres se divisèrent en de nombreux êtres. D'autres encore se terrèrent ou quittèrent Golarion pour de bon, écœurés par les batailles et la mort, ou manipulèrent des mortels importants de Golarion pour servir leurs propres objectifs. Mais en règle générale, ils choisirent de ne pas intervenir dans un monde réservé aux seuls mortels, en-dehors des sorts qu'ils accordaient aux membres de leurs clergés. S'ils le faisaient ouvertement, ils pourraient déclencher des guerres à même de rivaliser avec la furie de Rovagug.

Depuis, de nouveaux dieux comme Shélyn sont apparus. Elle rejoignit son demi-frère Dou-Bral et ils présidèrent ensemble aux pouvoirs de la beauté, de l'amour, de la musique et des arts. Pour des raisons inconnues, ils se disputèrent, Dou-Bral quitta le monde pour les espaces entre les plans et ce voyage le transforma. Lorsqu'à son retour, il s'en prit à sa sœur et à son père, les autres dieux le bannirent dans le royaume de l'ombre. Urgathoa, une mortelle décédée, s'échappa des rangs des trépassés attendant dans l'Ossuaire de Pharasma et revint dans le monde sous la forme d'une déesse, la première créature morte-vivante et porteuse de nombreuses maladies qui fauchèrent un nombre incalculable de vies. Lamashtu accéda à la même époque au statut de divinité et le puissant démon qu'elle était devint une déesse colérique qui tua Curchanus

et vola une partie de son domaine. Les dieux réalisèrent que non seulement le monde était vulnérable aux pouvoirs étrangers mais qu'eux-mêmes pouvaient devenir des proies. Personne ne sait s'ils ont pris des mesures pour s'en prémunir.

La Chute amena mille ans de ténèbres sur Golarion et fut une période propice aux naissances divines bizarres. Dou-Bral, que l'on appelle à présent Zon-Kuthon, parvint à remplir les conditions nécessaires à son retour d'exil et endossa un aspect corrompu de ses anciens pouvoirs. Les orques apparurent à la surface du monde et combattirent les humains, et l'on vit pour la première fois le dieu Gorum durant ces guerres. La créature de glace Thrémyr sortit de son sommeil et ses géants du froid la vénérèrent en signe de remerciement. À l'apparition de ces nouveaux dieux, les anciennes divinités réalisèrent que leur position de maîtres du monde était menacée. Mais comme précédemment, leurs plans pour se protéger demeurent inconnus.

Lorsque les ténèbres quittèrent la terre, les mortels reconstruisirent leurs civilisations avec l'aide entre autres d'Érastil et de Torag. L'événement le plus remarquable à cette époque fut l'accession d'Aroden au statut de dieu vivant grâce à la puissance de la *Pierre-étoile*. Les divinités en place ne firent rien pour empêcher cette usurpation de leurs prérogatives divines par la magie mortelle. Le millénaire suivant vit l'ascension de Norgorber, Cayden et Iomédae toujours grâce à la *Pierre-étoile*. Aroden fit d'Arazni son héraut, son champion et une déesse de plein droit. Irori devint dieu sans intervention extérieure. Les dieux plus anciens, y compris les dieux Maléfiques, gardèrent pour eux ce qu'ils pensaient de cette cohorte de mortels qui devenaient des dieux vivants.

Plus tard au cours de la même période, la mort d'Arazni aux mains du Tyran qui Murmure (qui était techniquement un mort-vivant mortel et non une divinité) choqua les dieux comme les mortels. Jamais auparavant un dieu n'avait été tué de la main d'un mortel et les puissances réalisèrent qu'elles étaient encore plus vulnérables qu'elles ne l'avaient craint. Nombre d'entre eux se réunirent pour créer la mante religieuse divine Achaekek afin de les protéger de ces menaces, mais la plupart optèrent pour une solution plus simple : à partir de ce jour, ils n'agiraient plus qu'à travers des émissaires et limiteraient leurs apparitions à des visions et à des images plutôt qu'à des manifestations physiques.

La disparition et la mort d'Aroden firent trembler le monde, aussi bien dans un sens physique que métaphysique. Plus encore que les mortels, les dieux eux-mêmes furent stupéfaits que l'un de leurs estimés pairs (car après bientôt cinq mille ans, ils le considéraient certainement comme un égal) pouvait mourir sans que l'on sache pourquoi et d'une manière tout à fait inattendue. Ils étaient depuis si longtemps circonspects, puis réticents, et à présent ils connaissaient la peur. Étaient-ils voués à une soudaine et imprévisible destruction ? Était-ce une faiblesse dans le don accordé par la *Pierre-étoile*, ou bien les dieux y étaient-ils tous soumis ? Avec la perte du don de prophétie, aucun d'entre eux n'était capable de le savoir... à l'exception de Pharasma dont la mort est le domaine, mais elle reste discrète sur le sujet. Un siècle passa et les dieux n'avaient ni réponse ni nouveaux plans. Pourtant, le train-train quotidien des mondes mortel et divin se poursuivit.

Devenir un dieu

Durant des siècles, les mortels ont cru que la seule manière de devenir une divinité était de « naître » ainsi (dans le sens où un ou plusieurs dieux acceptent de créer un autre de leurs semblables) ou d'être élevé du statut de mortel au statut divin. En revanche, on sait que de puissants démons peuvent offrir des sorts ainsi que le ferait un dieu, et on ignore comment Lamashtu parvint à usurper cette nature - peut-être par le biais d'un culte mortel, ou bien en absorbant la puissance des ennemis qu'elle avait vaincus. Le sacrifice rituel d'un million de puissants démons peut-il accorder à l'un d'entre eux le statut de divinité ?

Il y a ensuite l'apparition soudaine de Gorum qui serait une manifestation des guerres entre orques et humains. Entité purement spirituelle, le Seigneur de fer ne fut pas créé ex-nihilo par un autre dieu (ou du moins aucun ne l'a reconnu), pas plus qu'il n'a transcendé sa nature de mortel. Les sages sont au fait de l'existence des mondes au-delà de Golarion ainsi que des plans qui l'entourent, désignent les Grands Anciens et l'entité étrangère qui contrôle Zon-Kuthon, et supposent que les actions entreprises dans le monde mortel créent parfois une fenêtre, voire une porte, qui permet à ces forces d'un autre monde d'observer ou même d'influencer des événements sur Golarion. Ils supposent également qu'une apothéose apparemment spontanée est en fait le résultat de ces facteurs extérieurs. Dans la plupart des cas, ce pouvoir est tout juste capable de modifier la réalité, mais il peut parfois créer des dieux mineurs à l'instar de Zyphus (que l'on suppose être né d'une mort parfaitement inutile) ou du dieu-cocon ayant donné naissance à Ghlaunder.

Certains érudits pensent que des dieux comme Irori et Urgathoa sont également issus de ce concept - des individus chanceux, au bon endroit et au bon moment. Pourtant, les réussites d'Aroden furent les plus impressionnantes ; c'était non seulement un humain devenu un dieu sans assistance divine, mais il rendit également la chose plus aisée pour d'autres en plaçant la *Pierre-étoile* là où ils pouvaient la trouver. Bien sûr, « plus facile » est un doux euphémisme quand on sait que d'innombrables mortels ont échoué à l'Épreuve de la *Pierre-étoile*, et que seule une poignée d'élus est parvenue à réussir - une poignée de mortels ayant réussi l'Ascension et qui ne serait pas devenue des dieux sans cela.

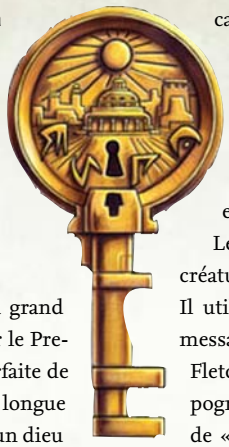
Un héritage divin, une influence extérieure, la seule volonté ou un artefact sont quatre méthodes connues et potentiellement vérifiables. On suppose aussi qu'un culte de la personnalité suffisamment important peut transformer un mortel en dieu, que tuer un autre dieu fait accéder son meurtrier au statut de divinité (bien que le meurtre d'Arazni par le Tyran qui Murmure démente cette assertion), à moins que ce ne soit par le biais d'un sacrifice humain de masse (bien que les actions de Tar-Baphon n'aient pas accompli cela), ou d'un sortilège puissant dont le lancement requiert une vie entière, ou même d'idées encore plus étranges. Ce ne sont que des paroles d'ivrogne, des contes de bonne femme et une manière pour les bardes de gagner quelques pièces - c'est peut-être vrai mais en dix mille ans, il n'y a eu aucune preuve que ça ait eu lieu... mais également aucune non plus qui démontre que c'est impossible.

Abadar

À chaque tour de roue, aussi petite soit-elle, la civilisation progresse pour conquérir le monde.

MAÎTRE DU PREMIER COFFRE

Dieu des villes, de la richesse, des marchands et de la loi ; **Alignement** LN
Domaines Terre, Loi, Noblesse, Protection, Voyage
Arme de prédilection Arbalète légère
Lieux de culte Absalom, Andoran, Brévoy, Chéliax, Désolation de Mana, Katapesh, Molthune, Nex, Osirion, Sargave, Taldor, Varisie
Nationalité Taldorienne



Abadar réside dans la cité parfaite d'Axe, dans un grand quartier connu sous le nom d'Aktun, d'où il veille sur le Premier Coffre, un coffre magique contenant la copie parfaite de chaque objet qui fut un jour fabriqué, depuis l'épée longue sans défaut jusqu'à la loi la mieux rédigée. Abadar est un dieu patient, calculateur et visionnaire qui souhaite amener la civilisation aux confins du monde, l'ordre dans les étendues sauvages et la richesse à tous ceux qui soutiennent l'évolution de la loi. La majorité de ses fidèles sont des juges, des marchands, des juristes et des aristocrates qui tirent tous profit des lois établies et du commerce. Il attend d'eux qu'ils obéissent aux lois (mais pas à celles qui sont insensées, contradictoires, inefficaces ou stériles) et qu'ils œuvrent à promouvoir l'ordre et la paix. Abadar est représenté sous la forme d'un homme à l'allure soignée et distinguée, d'apparence fortunée et aux manières civilisées, et qui a toujours sur lui une ou plusieurs clés.

Le dogme fondamental d'Abadar est simple : les gens devraient utiliser leurs dons pour promouvoir la civilisation dans le monde afin que le commerce se développe, que les gens vivent une vie bien ordonnée et qu'ils parviennent au confort et au bonheur. Il garde un équilibre prudent entre le Bien et le Mal car il connait les avantages de chacun d'eux et refuse de privilégier l'un par rapport à l'autre. Ses fidèles pensent qu'il est celui qui élève les races civilisées du rang de simples tribus à celui d'êtres capables de créer d'immenses cités. Il met les paroles du diplomate dans la bouche des hommes, guide la plume de ceux qui rédigent les lois et remplit d'or les mains de ceux qui réalisent de fructueuses transactions commerciales.

Abadar respecte les idées prudentes et rejette l'impulsivité, qui conduit selon lui à la folie et à l'absurdité. Il enseigne que la discipline, un jugement pertinent et l'obéissance aux lois conduisent finalement à la fortune, au confort et au bonheur. Il ne croit pas à l'altruisme et c'est pour cette raison que ses temples vendent des potions et des sorts ou des parchemins de soins, au lieu de les offrir à ceux qui en ont besoin.

Il intervient en personne dans le monde mortel par le biais d'allusions ou d'opportunités, plutôt que par le biais de présents directs. Les fidèles qui perdent sa faveur peuvent se retrouver à court d'argent à un moment crucial, incapables de parler en plein milieu d'une affaire importante ou à court d'inspiration dans l'exercice de leur métier ou de leur art. Lorsqu'il est satisfait, les affaires sont plus rentables que prévu, les projets se concrétisent plus vite et les voyages vers ou à l'intérieur d'une ville se font plus rapidement que d'habitude. Ses interventions sont subtiles car il attend de ses fidèles qu'ils fassent eux-mêmes leur travail. Abadar est représenté sous les traits d'un bel homme aux cheveux noirs et aux vêtements de prix, qui porte souvent une cape dorée sur une cuirasse d'or et de nombreuses clés. Il est barbu pour les humains, les nains et les gnomes. Les elfes le représentent glabre et vêtu d'un pantalon retenu par un fil d'or.

Le héraut du dieu est le Législateur, une Très Grande créature artificielle en or portant un marteau à deux mains. Il utilise souvent des aigles célestes à deux têtes comme messagers. Les extérieurs notables qui le servent sont Ailrin Fletcher (un éclaireur avoral doré), Sabot de Pierre (un hippogriffe céleste en armure également connu sous le nom de « Vieux Pavé ») et le Fantôme de Malthus (un spectre sinistre que l'on considère comme un avertissement contre les concentrations de population propices aux épidémies).

Abadar sait qu'une civilisation évoluée a de nombreux besoins spirituels et que différents membres d'une société prient différents dieux. Il essaie donc de maintenir une neutralité acceptable quand d'autres divinités sont impliquées. Seuls ceux qui s'opposent directement à ses croyances et à ses objectifs - tout particulièrement Rovagug et dans une moindre mesure Lamashtu - sont des ennemis déclarés. S'il peut être enclin à négocier avec eux sur certains points, ces derniers s'y refusent régulièrement. Il est amical avec Érastil, Iomédae, Irori, Shélyn et même Asmodéus (mais seulement sur ses préceptes au sujet du respect des contrats). Abadar sait que ses activités irritent régulièrement Gozreh, qui aimerait que les contrées sauvages du monde le restent, mais il croit qu'ils seront finalement capables d'arriver à un compromis.

Les prêtres, les temples et le clergé

La majorité des membres du clergé d'Abadar sont des prêtres. Ce sont des agents de la civilisation qui transforment les sentiers en routes et les villages en cités, et qui font toujours respecter la loi. Ils éliminent les monstres et les fauteurs de trouble, règlent les conflits, rendent des décisions légales et assurent à tout le monde que les forces de l'ordre les protègent. Nombreux sont ceux à travailler dans le système judiciaire comme juges, avocats et greffiers (faisant don de leurs services de la même façon qu'un culte tourné vers les soins gèrerait un hospice). Si la position du clergé en matière de magie de guérison est marginale, les prêtres aventuriers ne font pas payer leurs compagnons pour leurs bons soins. Les paladins sont rares car leur zèle pour le bien ne convient pas parfaitement à leur vision moins manichéenne de la moralité.

Un prêtre classique possède au moins 1 rang dans la compétence Connaissance (folklore local) afin d'être familier avec les lois de sa ville d'origine. La plupart s'essaient aussi à la Connaissance de l'histoire et de la noblesse, ou bien à un Artisanat ou une Profession utile à leur communauté. Les prêtres n'ont pas le droit de donner de l'argent à ceux qui en ont besoin, mais seulement de le prêter à un taux raisonnable et d'enregistrer la transaction dans les archives du clergé. On leur demande de verser une dîme et nombreux sont ceux à investir dans le commerce local afin de créer suffisamment de revenus pour payer cette dîme.

En règle générale, un prêtre commence sa journée en se levant, en déjeunant, en lisant ou en prenant connaissance des nouvelles locales et en consacrant une partie de son temps à travailler. Il récite une brève prière avant le repas du soir et le reste de la soirée est consacré aux passe-temps, à la famille et aux centres d'intérêt qui ne sont pas tournés vers le travail. La préparation des sorts se déroule après les prières de la matinée.

Les temples d'Abadar sont des édifices élaborés richement décorés et pourvus de vitraux. Ces ouvertures sont petites (pour se protéger des voleurs) et fermées par du verre jaune vif qui colore tout ce qui se trouve à l'intérieur. Beaucoup de temples ont une crypte sécurisée pour conserver leur argent et leurs biens les plus précieux, et il leur arrive d'en louer une partie. La plupart servent également de banque, de bureau de change et de prêteur, ce qui permet de conserver les taux d'intérêt à un niveau raisonnable et constant.

Le culte est bien organisé et sa hiérarchie est implantée en ville. Chaque temple est indépendant et encourage une amicale compétition entre cités afin de promouvoir le commerce. La règle de l'ordre interdit aux membres du clergé de s'attaquer les uns les autres, et ce quelles que soient leurs motivations politiques, nationales ou financières. Si deux villes rivales entrent en guerre, les temples deviennent des territoires neutres, ne prennent pas part à la lutte et remplissent le rôle d'asile et de centres de méditation durant le conflit. Les rangs des fidèles d'Abadar sont en premier lieu constitués de juges, de marchands, d'avocats et d'aristocrates. Même les pauvres le vénèrent et prient pour qu'il les aide à faire tourner la chance.

Les vêtements rituels sont constitués d'une chasuble de soie blanche brodée de fil d'or, d'une ceinture ou d'un collier de chaînes en or retenant une clé faite dans le même métal, et d'une capeline de couleur or ou jaune profond. Les objets de cérémonie sont faits dans des métaux précieux et décorés de gemmes ou d'incrustations, mais sans que ces décorations ne les fragilisent.



LA VÉRITÉ D'ABADAR

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** Prêtre 1, Paladin 1 (Abadar)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée toucher

Cible créature touchée

DESCRIPTION

Ce sort fonctionne comme le sort *zone de vérité*, à l'exception de ce qui est indiqué plus haut. Le symbole d'Abadar apparaît au-dessus de la tête de la cible afin que tous ceux qui sont présents sachent qu'elle est sous l'influence du sort.

BÉNÉDICTION DU GUET

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** Prêtre 1, Paladin 1 (Abadar)

EFFET

Durée 1 heure/niveau

DESCRIPTION

Ce sort fonctionne comme le sort *bénédiction*, à l'exception de ce qui est indiqué plus haut. Il ne fonctionne que dans la ville d'origine du lanceur et concerne spécifiquement les zones sous la juridiction du guet de la ville. Par exemple, si la garde patrouille dans un bidonville en-dehors des murs de la ville mais pas dans les tunnels souterrains en ruines de celle-ci, le sort fonctionnera dans la première zone mais pas dans la seconde.

Les services religieux incluent des chants aux harmonies complexes, de la musique jouée sur des instruments utilisant un marteau, comme les tympanons et les xylophones, ainsi que le comptage ou le tri de pièces de monnaie ou de clés. Comme les cérémonies, ils ont lieu à l'intérieur, ce qui représente l'abri de la civilisation. Le texte fondamental du culte est l'*Ordre des nombres*, et chacun de ses exemplaires est un tome décoré de façon élaborée qui détaille les croyances et les interdits du culte.

Les prêtres d'Abadar peuvent préparer le sort *mot de rappel* comme un sort de 5ème niveau si les sanctuaires désignés sont les temples de leur ville d'origine ; les paladins peuvent le préparer comme un sort de 4ème niveau dans des circonstances similaires.

Asmodéus

Ô Asmodéus ! Délivre-nous du chaos afin que nous puissions te servir dans l'éternité.

PRINCES DES TÉNÈBRES
Dieu de la tyrannie, de l'esclavagisme, de l'orgueil et des contrats
Alignement LM
Domaines Mal, Feu, Loi, Magie, Mensonge
Arme de prédilection Masse
Lieux de culte Chéliax, Isger, Nidal
Nationalité Diabolique



Certains disent que quand la parole fut forgée, Asmodéus rédigea le contrat de la création approuvé par les dieux. Ses fidèles croient que ce contrat détient la clé de la victoire finale de leur maître et qu'il ouvrira la voie à un nouvel âge sous sa férule infernale. Asmodéus croit en une stricte discipline, une obéissance aveugle et à la domination des forts sur les faibles. Il aime l'art de la négociation et se complait dans des accords qui paraissent équitables mais qui confèrent à l'une des parties un avantage disproportionné. Le Prince des Ténèbres s'attend à ce qu'on le flatte et il l'apprécie, même s'il connait la valeur de cette flatterie. Souvent représenté sous la forme d'un humanoïde à la peau rouge pourvu de cornes noires, de sabots et d'une aura de flammes pâle, Asmodéus apparaît fréquemment comme un faire-valoir dans les arts mettant en scène les divinités Bonnes. Dans ses temples, les rôles sont inversés : du haut de sa superbe, le Prince des Ténèbres reçoit l'hommage des autres divinités.

Asmodéus est éloquent, fin stratège, patient et incroyablement brillant. Il est colérique, terrifiant et destructeur quand on le contrarie, bien que ces débordements soient brefs et qu'il reprenne rapidement un comportement normal. Il pense que sans ordre, il n'y aurait rien d'autre qu'un chaos grouillant, que le fort doit dominer le faible pour que tous soient protégés, et que la parole de quelqu'un est un contrat qui lie celui qui la donne et qu'il doit assumer les conséquences de sa rupture. Il ne s'oppose aux libertés que si elles interfèrent dans le processus de gouvernance et il pense que l'humilité est un fardeau que seuls les faibles doivent supporter.

Asmodéus n'est guère intéressé par l'encouragement subtil en dehors des limites d'un contrat car il trouve que les récompenses excessives minent le besoin de spécifier exactement ce qui est voulu dans un accord. Les rares fois où il intervient de manière positive, il le fait en mettant l'accent sur les récompenses secondaires ou en permettant aux récompenses primaires d'ouvrir de nouvelles opportunités. Lorsqu'un de ses fidèles l'irrite ou le déçoit, il n'hésite pas à faire en sorte que les punitions contractuelles infligent leurs effets maximum.

Au Chéliax, les serviteurs d'Asmodéus sont comme la plupart des gens ailleurs, à part qu'ils croient dans les châtiments sévères à l'encontre de ceux qui enfreignent les lois, qu'ils ne trouvent pas grand-chose à dire à propos des diables mineurs qu'on voit en compagnie des lanceurs de sorts et qu'ils sont ouvertement tolérants envers l'esclavage. C'est un prix à payer bien faible pour que l'ordre règne dans les rues. En dehors du Chéliax, la plupart des fidèles d'Asmodéus sont des prêtres ambitieux, des mages diabolistes, de cupides marchands d'esclaves, des juristes sans pitié, de cruels enchanteurs ou des nobles décadents en quête de plaisirs secrets.

Nombreux sont ceux à penser que le corps nimbé de flammes à la peau sombre d'Asmodéus est sa véritable apparence, même si des rumeurs persistantes parlent d'une forme plus démoniaque qui porterait des blessures saignant en permanence. Il est capable de prendre l'apparence de n'importe quelle créature et il utilise cette capacité pour intimider, réconforter ou intriguer ceux avec lesquels il converse. Il préfère les rubis et porte en général un grand pendentif ou une masse en rubis, voire une cuirasse complète taillée dans une seule gemme scintillante. Son héraut change régulièrement en fonction des lieutenants qui lui plaisent ou lui déplaisent ; actuellement, c'est un diable particulier et charismatique appelé Baphon qui peut adopter la forme d'un jeune humain blond. En sa qualité de Seigneur des Enfers, Asmodéus est servi par une cohorte de diables et n'a que faire des autres démons qui n'entrent pas dans sa hiérarchie infernale.

Asmodéus traite volontiers avec un dieu ou une entité tant qu'il pense que l'autre partie respectera sa part du marché, ce qui signifie qu'il est ouvert à tout le monde à part Calistria, Lamashtu et Rovagug. En dépit de leurs différences d'éthique, il a été un mécène de Shélyn, un assistant de Néthys, un fournisseur de Gorum et un conseiller de Iomédae, même si c'est quelque chose que ses partenaires occasionnels rechignent à reconnaître. Il est certes maléfique, mais c'est un grand charmeur qui réussit souvent à persuader les divinités réticentes à oublier pour un temps leurs différences quand il s'agit de conclure un accord mutuellement bénéfique. Lorsqu'il traite avec des ennemis potentiels, il prend bien garde à ce que les termes d'un éventuel accord soient clairs et évidents, de crainte qu'ils ne le soupçonnent un peu trop de tricher.

Les prêtres, les temples et le clergé

Le clergé d'Asmodéus est constitué de prêtres, d'antipaladins, de mages diabolistes ou de thaumaturges. La plupart sont prudents dans l'exercice et la recherche du pouvoir, comprenant qu'un développement trop grand et mal calculé rend vulnérable aux attaques de ceux qui guettent la moindre faiblesse. Au Chéliax, les prêtres d'Asmodéus constituent les forces de l'ordre. Ils gardent sous surveillance les mortels et les diables faibles d'esprit ou torturent les prisonniers pour leur arracher des informations.

En dehors du Chéliax, ils travaillent de concert avec les marchands d'esclaves, les gouvernements bureaucratiques, les despotes et les nobles en position de pouvoir (ou espérant l'être). Ils murmurent de sombres promesses à l'oreille des désespérés, organisent des réunions entre gens influents et voyagent pour mater ou détruire les fiélons en rupture de ban (en particulier les démons), afin de persuader les gens que leur foi soutient l'ordre et s'oppose aux destructions gratuites.



GUÉRISON INFERNALE

École conjuration (guérison) [mal] ; **Niveau** Prêtre 1, antipaladin 1, Ensorceleur/Magicien 1 (Asmodéus)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 round

Composantes V, G, M (1 goutte de sang de diable)

EFFET

Portée toucher

Cible créature touchée

Durée 1 minute

Jet de sauvegarde Vol annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Un goutte de sang de diable déposée sur une créature blessée lui confère guérison accélérée 1. Cette capacité ne peut soigner les blessures provoquées par des armes en argent, des armes d'alignement bon ou des sorts ou des effets du registre du Bien. La cible est identifiée comme une créature mauvaise pendant la durée du sort et elle peut sentir le caractère maléfique de la magie, mais ce n'est pas un effet durable.

GUÉRISON INFERNALE SUPRÊME

École conjuration (guérison) [mal] ; **Niveau :** Prêtre 4, antipaladin 4, Ensorceleur/Magicien 4 (Asmodéus)

DESCRIPTION

Comme le sort *guérison infernale* sauf que la cible gagne la capacité guérison accélérée 4 et elle est détectée comme un prêtre maléfique.

Les prêtres considèrent les diables comme des personnes et non comme des monstres, petits et grands joueurs dans l'immense bureaucratie infernale que tout individu bien pensant se doit de rejoindre. Bien sûr, les lémures et les diables mineurs sont pour eux sacrifiables, encore plus s'il s'agit de fiélons qui ne sont pas d'alignement Loyal. Contrairement à un mage classique qui contrôle les diables par l'intermédiaire de la force magique brute, un mage d'Asmodéus parlemente prudemment avec eux. Il récompense ceux qui ont la faveur du Prince et se sert de ceux qui lui ont déplu. Tous les prêtres ont au moins quelques Connaissances sur les plans sous peine de voir leur avancement au sein du culte freiné. Beaucoup sont compétents en négociation (Bluff, Diplomatie et Psychologie sont essentiels).

Un prêtre d'Asmodéus commence sa journée par la prière, un repas et une visite à un supérieur pour prendre ses ordres ou exécuter des ordres déjà donnés si aucun supérieur n'est présent. Les prières du soir comprennent un sacrifice de sang, en général un petit animal ou un peu de sang du prêtre. Des événements plus importants nécessitent de plus grands sacrifices, y compris peut-être celui d'un humain ou d'une créature intelligente. Les lanceurs de sort divins préparent habituellement leurs sorts après les prières du soir.

Les fidèles d'Asmodéus croient en l'ordre et en la place de chacun dans le grand schéma. Dans de nombreux cas, ils aspirent à une position plus élevée et consacrent leurs efforts à prouver leur valeur. Ils étudient de leur mieux afin d'apprendre les compétences dont ils ont besoin, gardent un œil sur leurs égaux afin de manœuvrer pour les devancer et sur leurs inférieurs pour remarquer un talent exploitable ou une ambition dangereuse.

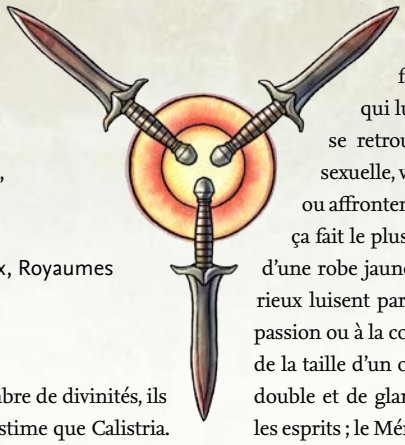
Les temples publics dédiés à Asmodéus fleurissent au Chéliax où ils partagent souvent les mêmes locaux avec l'administration de la nation, même si des sanctuaires secrets sont éparpillés sur Golarion. Comme l'Enfer lui-même, le culte est très soigneusement organisé avec une hiérarchie précise et des moyens détaillés permettant de déterminer qui est supérieur ou inférieur à qui.

Les services à Asmodéus requièrent la récitation sans erreur des longues phrases des chants, des sacrifices de sang et des actes de domination ou de soumission pour conforter sa position au sein du culte. Il arrive parfois que des diables soient conjurés pour participer à des cérémonies. La doctrine du Prince est rassemblée dans la *Monographie asmodéenne*, bien que cet ouvrage soit grandement simplifié et qu'il s'appuie sur de nombreux appendices et volumes supplémentaires.

Les prêtres d'Asmodéus peuvent préparer le sort *mission* comme s'il s'agissait d'un sort de 4ème niveau, et une variante du sort *quête* comme s'il s'agissait d'un sort de 5ème niveau autorisant un jet de Volonté.

Calistria

Goûte les trois piqûres de la passion, de la ruse et de la vengeance.



LA DOUCE PIQÛRE
Déesse du mensonge, du désir et de la vengeance
Alignement CN
Domaines Chaos, Charme, Connaissance, Chance, Mensonge
Arme de prédilection Fouet
Lieux de culte Absalom, Galt, Kyonin, Nex, Royaumes fluviaux, Chaînes, Taldor, Varisie
Nationalité Elfique

Bien que les elfes vénèrent un grand nombre de divinités, ils n'en tiennent aucune autre en aussi haute estime que Calistria. La Douce piqûre parle à la nature lunatique et détachée qui font des elfes ce qu'ils sont. Certains préfèrent son côté roublard tandis que d'autres apprécient son esprit audacieux et amateur de plaisirs charnels. Intrigant sans cesse et préparant inlassablement sa prochaine conquête, Calistria est toujours en train de manœuvrer pour atteindre une position plus avantageuse. L'iconographie de son culte la représente comme l'incarnation de la beauté elfique accompagnée de guêpes géantes, avec de longues oreilles gracieuses, des membres déliés et un sourire flottant sur ses lèvres tout aussi suggestif que ses vêtements. Contrairement aux abeilles, les guêpes peuvent piquer encore et encore et ne meurent pas, tout comme on peut indéfiniment goûter au sexe et à la vengeance.

Calistria est une déesse inconstante qui change d'alliances selon ses besoins et ses envies. Elle ne le fait pas pour blesser mais refuse que son intérêt devienne trop grand ou trop empreint de sentiments, et elle pense que ceux qui font autrement sont des imbéciles. Les anciens associés et alliés suffisamment malins savent l'accepter et passer à autre chose. Ceux qui compromettent ses intérêts subissent la piqûre de son aiguillon et elle ne ressent aucune culpabilité à rendre œil pour œil, voire plus. Elle n'a que faire de l'amour et ne le voit que comme une faiblesse et un sous-produit inutile des plaisirs physiques. Le pardon est l'apanage des idiots et des faibles qui ne désirent pas protéger et venger leurs intérêts. Bien qu'elle soit la déesse du mensonge et qu'elle apprécie une bonne plaisanterie (voire les plaisanteries cruelles), elle considère que les farces ordinaires et la comédie sont indignes d'elle.

Les espions, les prostitués, les narcissiques, les hédonistes, les amateurs de frisson, les enchanteurs et les illusionnistes sont souvent des fidèles de Calistria. Ceux qui ont un coup à rendre, à l'instar des rares assassins non-Maléfiques qui ont une dette de sang justifiée, prient pour obtenir sa faveur. Les bâtards métis (comme les demi-elfes ou les tiefflins) sont attirés par cette foi et utilisent leur apparence exotique à leur avantage parmi les gens « normaux », d'autant plus que beaucoup d'entre eux doivent leur vie à d'inhabituels désirs. Ses fidèles sont en majorité des elfes, non pas à cause d'un intérêt déplacé pour les choses de la chair mais parce qu'elle représente l'absence d'attache et la liberté de suivre ses désirs.

Les manifestations de la faveur de Calistria peuvent prendre la forme de coups de chance soudains dans la recherche d'un partenaire, une augmentation des plaisirs physiques et la découverte de repères faciles pour les complots ou les vengeances. Ceux qui lui déplaisent sont souvent frappés d'impuissance, se retrouvent dans l'incapacité d'atteindre la plénitude sexuelle, voient leurs plans échouer de manière désastreuse ou affrontent des guêpes irritées piquant infailliblement là où ça fait le plus mal. L'avatar de Calistria est une belle elfe vêtue d'une robe jaune et noire moulante. Ses yeux sombres et mystérieux luisent parfois d'un éclair doré lorsqu'elle est en proie à la passion ou à la colère. Son héraut est le Ménothérien, une créature de la taille d'un ours et ressemblant à une guêpe, dotée d'un dard double et de glandes odorantes puissantes capables de contrôler les esprits ; le Ménothérien peut prendre la forme d'un humanoïde ressemblant à une caricature exotique d'une belle elfe, avec de longues oreilles, des pommettes hautes et des membres graciles. Les serviteurs notables de Calistria sont Aile de Velours (une créature elfique rappelant une succube), Tordurbar (une bête du chaos hyper-sexualisée) et Thyev (un ensorceleur métamorphe obsédé par la vengeance qui ressemble à une grenouille).

Les interactions de Calistria avec les autres dieux sont complexes et parsemées de contradictions et d'inventions. Certains la décrivent comme une déesse de l'amour bonne et d'autres comme une ennemie. D'autres encore suggèrent même qu'elle a provoqué la création ou la destruction de certaines divinités (on raconte par exemple qu'elle a repoussé Cayden Cailéan en disant qu'aucun mortel ne pouvait profiter de ses charmes et y survivre et qu'il a passé l'épreuve de la *Pierre-étoile* pour avoir une chance d'être avec elle en tant que dieu).

Les prêtres, les temples et le clergé

Le clergé de Calistria est en général composé de bardes ou de prêtres, bien qu'à certains endroits, des lanceurs de sorts plus exotiques soient la norme. En tant que groupe, ils constituent une force réactive plutôt que proactive et se contentent de laisser le monde évoluer à son propre rythme, jusqu'à ce que quelque chose les provoque. La plupart des gens considèrent les prêtres de Calistria comme des pourvoyeurs de réconfort, physique ou émotionnel, pour ceux qui en ont besoin. Ils ouvrent leur porte à ceux qui se meurent de désir, qui ont besoin de conseil ou qui embarrassent un rival, ou qui cherchent de l'aide pour se venger des personnes qui leur ont fait du mal.

De nombreux prêtres travaillent avec ou comme prostitués, toujours de manière à assurer la protection de leurs confrères ; le culte n'en fait pas des victimes car ce sont des gens influents qui apprécient beaucoup ce qu'ils font pour vivre. Même le prêtre le plus laid ou le plus désagréable sait quand faire agir le charme et surprend les témoins de ce changement (Diplomatie

ou Renseignements sont des compétences essentielles). D'autres œuvrent comme espions, enquêteurs (pour des particuliers ou des gouvernements) ou contrebandiers de denrées exotiques pour ceux que ça intéresse.

Un temple typique comporte de nombreuses chambres dont les portes ferment à clé afin de préserver l'intimité des gens, et ce sont souvent d'anciens manoirs ou de grandes maisons transformés. Leur connaissance des choses du sexe fait que les prêtres sont compétents en matière de conseils ou d'herbes contraceptives, mais aussi d'accouchement. Ils recueillent les nourrissons abandonnés et on pense que certains peuvent même mettre un terme à une grossesse non désirée. Chaque temple s'oriente vers le Bien, le Mal ou la Neutralité, ce qui influence les activités qui s'y déroulent. Ces différences philosophiques sont source de nombreux conflits entre temples. Certains d'entre eux, vieux de plusieurs centaines d'années, ont fait couler le sang de part et d'autre.

Les temples Bons essaient de servir la communauté. Ce sont en général des lupanars peuplés de prostitués sacrés, car leurs instances pensent que la satisfaction des besoins sexuels apaisent les tensions qui pourraient conduire à la violence. Les visites régulières des clients signifient habituellement que le temple est un nid de commérages et de conversations clandestines sur l'hypocrisie et la vengeance. Les temples Maléfiques ressemblent beaucoup aux guildes de voleurs, un endroit où l'on récolte les nouvelles, où l'on cherche les preuves d'une infidélité et où l'on fait des affaires louches, et l'on n'y profite que rarement des talents d'un amant. Les prêtres qui y officient ont tendance à se concurrencer fortement et essaient de surpasser leurs rivaux en accomplissant des prouesses en matière de relations sexuelles, de duperie et de vengeance, ce qui les force souvent à partir pour leur propre sécurité. Les temples Neutres (en particulier les temples elfiques) tentent de mélanger les deux, distrayant avec nonchalance le solitaire et le concupiscent et évitant les machinations de vengeance plus violentes.

La hiérarchie du culte est très décontractée et les prêtres sont plus prisés pour leurs talents de persuasion (ou craint pour leur réputation de revanchard) que pour leur puissance magique, bien qu'un prêtre puissant puisse être capable de persuader ou effrayer plus d'un faible de caractère. À cause des rivalités de faction, la plupart des temples se concentrent sur leurs affaires et ignorent les problèmes des autres. Chaque prêtre ordonné dans l'ordre possède une voix dans les affaires de son temple.

LA VENGEANCE DE L'AMANT

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** Barde 3, Prêtre 3, Ensorceleur/Magicien 3 (Calistria)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 minute

Composantes V

EFFET

Portée toucher

Cible créature touchée

Durée jusqu'à 1 jour/niveau (D) ou jusqu'à déchargement

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Le sort insuffle à sa cible (le prêtre ou un amant) une rage vindicative contre un ennemi désigné, qui doit lui avoir porté préjudice d'une manière ou d'une autre. S'il est lancé sur le prêtre, celui-ci bénéficiera des effets d'un sort de *rage* la prochaine fois qu'il sera engagé en combat contre cet ennemi. La variante de ce sort doit être lancée dans l'heure précédant une rencontre intime avec la cible. L'effet de *rage* dure 1 round par niveau. Ce sort compte comme une contingence pour ce qui est des effets multiples de contingentement.



Les vêtements liturgiques, très légers, sont en général taillés dans une soie jaune qui ne couvre pas grand-chose et en cache encore moins. Une teinture au henné est parfois appliquée sur la paume des mains et en petites bandes sur les bras. Certains prêtres aiment accentuer le noir de leurs vêtements tendant vers les couleurs d'une guêpe, mais ils finissent par se lasser de cette habitude car si l'insecte représente la déesse, il n'est pas intrinsèquement divin ou digne d'une quelconque émulation.

Les cérémonies honorant Calistria comportent des rites sexuels mais en général pas les excès orgiaques que les histoires salaces colportées en-dehors de l'ordre décrivent. Un rituel typique comporte en général de calmes psalmodies, du vin béni et parfois quelques baisers passionnés échangés par les parties intéressées. Dans d'autres rituels, les prêtres racontent comment ils ont trompé leurs ennemis ou comment ils ont mis au point des vengeances élaborées. Le texte sacré, *Le Livre de la joie*, est un guide de nombreuses passions exotiques.

Les prêtres de la Douce piqûre peuvent préparer le sort *rage* comme un sort de 3ème niveau et le sort *suggestion* comme un sort de 4ème niveau (même si ceux possédant le domaine du Charme y ont accès plus tôt).

Cayden Cailéan

Ne vous encombrez pas de règles quand il s'agit de profiter de ce qui est vraiment bon dans la vie.

LE HÉROS IVRE
Dieu de la liberté, de la bière, du vin et du courage
Alignement CB
Domaines Chaos, Charme, Bien, Force, Voyage
Arme de prédilection Rapière
Lieux de culte Absalom, Andoran, Galt, Royaumes fluviaux, Chaînes, Taldor, Varisie
Nationalité Taldorienne



La légende dit que Cayden Cailéan n'a jamais voulu devenir un dieu. En sa qualité de mercenaire travaillant en dehors d'Absalom, Cayden était renommé pour accepter n'importe quelle besogne du moment que la cause était juste et la paye bonne. Une nuit bien arrosée, un autre ivrogne le mit au défi de tenter l'Épreuve de la Pierre-étoile. Il accepta et 3 jours plus tard, ressortit de la cathédrale sacrée en étant devenu un dieu vivant. Stupéfait d'avoir réussi l'épreuve et incapable de se rappeler comment il avait fait, il continua de vivre comme quand il était mortel : se battant pour des causes justes, buvant divers alcools et ne faisant rien d'autre que ce qu'il voulait. Il est représenté sous son aspect humain, un homme imberbe à la peau hâlée avec une chope de bière à la main. Certaines fresques mettent en scène le Héros ivre avec des menottes brisées aux poignets symbolisant sa fuite des contingences de la vie mortelle. Dans des tableaux plus héroïques, il terrasse des nuées de diables en souriant joyeusement et en levant haut sa chope.

Cayden est ouvert et sociable, amical, turbulent et charmeur. Il adore lever son verre dans la bonne humeur, les bagarres de taverne amicales, les chansons paillardes et prendre le parti de l'opprimé. Il déteste l'esclavage, l'étroitesse d'esprit, les tourmenteurs, les abstinents, et les lois et les coutumes restrictives. Il pense que les gens iraient mieux s'ils pouvaient s'asseoir et prendre un verre, de préférence en compagnie de dames charmantes. En sa qualité d'ancien mercenaire, il considère que la récompense pour un travail bien fait se doit d'être juste, qu'elle soit payée en or, en boisson ou en galipette dans la paille avec une gueuse consentante. Il a eu sa part de périodes difficiles durant sa vie de mortel, et il lui arrive de temps en temps d'aider quelqu'un pour rien ou de laisser un pourboire royal à une personne dans le besoin.

Bien qu'il ait une interprétation très souple de ses autres préoccupations divines, il est inflexible en ce qui concerne le droit d'un individu à être libre. Avant l'Épreuve, il était connu pour laisser tomber ses contrats de mercenariat quand il découvrait que ses employeurs étaient des tyrans ou qu'ils l'utilisaient pour blesser des gens. Cela lui a donné une réputation quelque peu douteuse mais il a refusé de bafouer ses principes pour une simple pièce. Cayden pense qu'il n'y a aucune justice dans une loi qui oppresse un homme au bénéfice d'un autre.

Les interventions directes de Cayden Cailéan dans le monde mortel ne sont pas fréquentes mais il est connu pour avoir empêché un tonneau de se vider (souvent dans le but de convaincre les bonnes gens de se rassembler un peu plus longtemps dans un endroit sûr) ou d'avoir endurci quelqu'un de particulièrement docile à un moment clé. Il arrive que ceux qui s'opposent à ses simples principes tombent malades à leur prochaine cuite, soient ivres quand ils ont besoin de toute leur tête ou effrayés par des animaux domestiques ou des ombres. Lorsqu'il est content, la boisson est plus savoureuse, l'air de la nuit plus vif et les fragrances plus douces, et la vaillance coule comme un torrent furieux dans les veines.

Cayden ressemble beaucoup à ce qu'il était dans la vie - un humain d'apparence moyenne à la peau halée avec une chope à la main et portant souvent une cotte de mailles. Le Héraut de Cayden s'appelle Thais, une belle femme avec cinq ailes et des vêtements outrageusement révélateurs qui ne sont constitués que de rubans bleus. Luthier, chevalier de la Vigne, est le serviteur divin le plus connu de Cayden. Ce barde et guerrier demi-céleste semble toujours très ivre.

Cayden ne sort pas de sa routine pour affronter les autres divinités mais il répond lorsqu'il est défié, et il évite les dieux Maléfiques à moins qu'ils sèment directement le trouble. Il est en très bon termes avec Desna, Sarenrae et plus particulièrement Shélyn (qu'il courtise et à qui il donne la sérénade à chaque occasion). On sait qu'il a voyagé avec Érastil et qu'il partage ses chopines avec Torag. Il est amical de loin avec Gozreh, considère Irori comme trop guindé et Abadar comme supportable mais trop tolérant envers l'oppression au nom du progrès.

Les prêtres, les temples et le clergé

Le clergé de Cayden est en général composé de prêtres, mais on compte aussi un petit nombre de bardes, d'adeptes et de druides. Sa nature facile et le manque d'organisation centrale de son culte signifient que ses prêtres sont capables d'utiliser leur discrétion quand vient le temps de faire avancer sa cause dans le monde. Certains sont des croisés solitaires au service du bien, d'autres fondent des compagnies d'aventuriers ou soutiennent des villes-frontières ayant besoin de croyance et de réconfort. Il attend de ses prêtres qu'ils boivent régulièrement de la bière, du vin ou d'autres alcools. Il y en a d'ailleurs qui n'ingèrent aucun autre liquide.

La plupart des membres de son clergé possèdent une compétence ayant trait à la bière ou au vin. Ils sont capables de brasser, de cultiver les plantes servant à fabriquer ces boissons ou de transporter ou vendre des alcools. Dans des communautés plus petites, un prêtre peut apprendre aux fermiers comment consacrer une parcelle de terre à l'orge ou à la vigne, comment fabriquer leurs propres boissons en petites quantités et les encourager à partager avec leurs voisins afin de créer des liens d'amitié. L'alchimie ou

la fabrication de potions sont des passe-temps répandus parmi les prêtres de Cayden. Certains temples possèdent une boulangerie et vendent même des « pains potions » dont les effets sont identiques à leurs contreparties liquides. Les prêtres en voyage emmènent toujours un tonnelet de bière ou de vin bien fort, et il est de tradition pour un prêtre d'offrir une bénédiction sous forme de toast à tout rassemblement d'étrangers.

Un prêtre de Cayden commence sa journée en se réveillant, puis il lève son verre et récite une prière, prend son petit déjeuner, prépare ses sorts et consacre une partie du jour au travail. La soirée est réservée aux amis et à la famille, aux histoires et aux occupations personnelles. Le culte n'utilise pas de titre formel, bien que ceux qui en portent un dans une guilde ou une profession s'en servent également en son sein. Il possède aussi un ordre de chevalerie informel qui promeut le Bien, pourchasse le Mal et change souvent de nom.

Cayden était un mortel courageux même si son courage était souvent alimenté par un cruchon ou une flasque de vin. Il attend de ses fidèles qu'ils soient vaillants face au danger bien qu'il n'y ait aucune honte à battre en retraite - il est le dieu du courage, pas celui de la stupidité imprudente et contraire au bon sens.

Ses temples festifs ressemblent aux salles de taverne traditionnelles et attirent les membres de toutes les classes sociales. Seuls quelques bâtiments ont des fonctions purement religieuses, la plupart étant en fait des tavernes équipées d'un autel dédié à Cayden au-dessus du bar, et quelques-uns sont des orphelinats soutenus par le clergé. Les objets religieux sont en général plus fonctionnels que décoratifs.

Le culte de Cayden est pour l'essentiel dépourvu de toute hiérarchie car aucun de ses prêtres n'apprécie trop qu'on vienne lui dire quoi faire. Le dieu lui-même doit parfois leur envoyer des visions ou des rêves pour les encourager à se rencontrer sur un sujet précis et à décider un plan d'action, car sinon ils supposent que la meilleure personne pour se charger d'un problème est celle qui l'a découvert. Ils sont pour la plupart amicaux les uns envers les autres et bien qu'il puisse exister des rivalités personnelles, il n'y a pas grand-chose qui ne puisse être résolu par une bonne bagarre. Les vêtements liturgiques sont une tunique ou une robe brune de simple facture accompagnée d'une étole lie-de-vin portant son symbole en forme de chope de bière (les prêtres aventuriers ont parfois sur eux une étole magique qui sert aussi de corde et qui peut s'étirer au-delà de sa longueur normale).



CHOISIS TON POISON

École conjuration (guérison) [effet mental] ; **Niveau** Barde 1, Prêtre 1 (Cayden Cailéan)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée toucher

Cible créature touchée

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Ce sort transforme même le plus mortel des poisons en un alcool enivrant. Si le sujet rate un jet de sauvegarde contre un effet de poison, il subit à la place des effets normaux du poison une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et de sauvegarde et à ses tests, et il se sent ivre comme s'il venait de boire quelque chose de très fort. Cette pénalité se cumule avec elle-même (deux jets de sauvegarde ratés résultent en une pénalité de -4, trois en -6 et ainsi de suite). Ce sort n'affecte pas les poisons qui ont produit leurs effets avant le lancement du sort. À l'expiration de celui-ci, la pénalité cesse et l'effet normal du poison s'applique.

Les services religieux à Cayden comportent un toast ou une chanson. Un jour saint officiel ressemble souvent plus à un festival qu'à un temps consacré à la prière. Si chaque jour est prétexte à célébration, deux jours méritent une attention particulière. Le premier est le Premier brassage, pendant lequel une petite quantité de la première moisson de l'année est gardée comme ferment. Le second est l'Ascension, qui se déroule le premier jour de l'année et qui célèbre l'accession de Cayden au statut divin. Son texte sacré s'appelle *L'Affiche de la sagesse*, un condensé de sa philosophie divine en quelques phrases que l'on peut accrocher au mur.

Ses prêtres peuvent préparer *neutralisation du poison* comme un sort de 3ème niveau. Ils peuvent aussi lancer spontanément *déblocage* comme un sort de 1er niveau, mais seulement pour ouvrir les soudures, les menottes ou les chaînes utilisées pour emprisonner ou entraver quelqu'un. Leur sort *création d'eau* peut servir à créer de la bière ou du vin (1 coupe par niveau), et leur sort *création de nourriture et d'eau* peut servir à créer de la bière ou du vin plutôt que de l'eau (qui se gâte à la même vitesse que la nourriture). Ses bardes peuvent apprendre *déblocage* comme un sort de 2ème niveau sur la liste de sorts du barde.

Desna

Que chaque rêve soit une étoile brillante dans le ciel nocturne de votre esprit qui éclaire votre chemin dans le jour.

LA MUSIQUE DES SPHÈRES
Déesse des rêves, des étoiles, des voyageurs et de la chance
Alignement CB
Domaines Chaos, Bien, Libération, Chance, Voyage
Arme de prédilection Lamétoile
Lieux de culte Kyonin, Terres des rois de Linnorm, Nidal, Numérie, Royaumes fluviaux, Ustalav, Varisie
Nationalité Varisienne



Les légendes racontent qu'alors que les autres dieux créaient le monde, Desna s'occupait de placer les étoiles dans le ciel, heureuse de permettre à ses semblables de forger un monde rempli de merveilles à explorer pour elle et ses disciples. Depuis ce jour, tous ceux qui regardent les étoiles sont captivés par les mystères infinis du ciel. Pionniers, éclaireurs, aventuriers et marins louent son nom, comme le font les caravaniers et ceux qui voyagent pour affaires, et la chance qu'elle dispense en fait la favorite des joueurs et des voleurs. Desna est représentée sous les traits d'une charmante elfe vêtue de robes flottant au vent, pourvue d'une paire d'ailes de papillon vivement colorées dans le dos, généralement entourée de nuées de papillons.

Desna est une déesse impulsive et distante qui se délecte de la liberté, de la découverte et du mystère. Ce n'est pas l'arrogance qui la rend distante, mais la confiance en ses propres capacités et le désir d'être déchargée de toute contrainte. Elle est un ensemble de contrastes - une déesse ancienne qui n'aime pas prédire le futur, une voyageuse qui ne se préoccupe pas de sa destination, une créature d'instinct insouciante hantée par un passé vieux de plusieurs éons, et une divinité paisible forcée de se battre contre d'anciens ennemis, éternellement jeune malgré le poids des âges et des étoiles sur ses épaules.

Certains pensent que Desna est une écervelée frivole et facilement distraite mais elle possède un côté dur et froid dont peu sont témoins, né de la perte, de la tragédie et de la guerre. En tant que déesse de la chance, elle pense qu'il existe toujours une chance de réussir. Elle sait que les gens redoutent l'inconnu, que les rêves peuvent se transformer en cauchemars et qu'un brillant destin peut devenir sombre. Ces oppositions dans sa propre nature la définissent et lui donnent des choses contre lesquelles lutter. Elle défie ceux qui ont corrompu son domaine ou qui ont fait du mal à ses amis ou ses fidèles.

Desna préfère intervenir dans les rêves, envoyant des impressions, des visions, voire des prophéties dont le dormeur se rappelle clairement à son réveil. Il peut arriver qu'un fidèle dans le besoin se réveille sous l'effet d'un sort d'aide mineur, qui dure toute la journée. Lorsque les rêves ne conviennent pas ou que le temps presse, elle envoie des signes sous la forme de nuées de papillons machaon, de moineaux ou de libellules, un vol d'oies en forme d'étoile à quatre branches ou l'arrivée opportune d'oiseaux messagers. Elle montre sa défaveur par un sommeil sans rêve qui ne repose pas le dormeur (comme s'il n'avait pas dormi du tout), des pieds douloureux, des animaux messagers qui perdent leur message et des accidents de voyage mineurs.

L'avatar de Desna est une acolyte de sa foi, une elfe belle mais réservée. Lorsqu'elle souhaite révéler sa vraie nature, ses vêtements se transforment en un habit de soie flottant autour d'elle et des ailes de papillon vivement colorées poussent dans son dos. Quand la situation est difficile, ces ailes sont pâles et semblables à celles d'un papillon de nuit. Le héraut de Desna est le Monarque nocturne, un extérieur de la taille d'un dragon dont la forme rappelle un papillon. Les extérieurs notables qui la servent sont Lance de nuit (un féroce avoral), le Prince du ciel nocturne (un djinn arrogant) et Marque du chagrin (un théâtral lilende).

Desna prend garde à ne pas être vulnérable aux autres. Pourtant, elle encourage même ses soupirants divins à explorer et à découvrir de nouvelles choses alors qu'ils s'évertuent à la courtiser. Cayden Cailéan a plusieurs fois tenté sa chance ; c'est une amourette qu'elle trouve touchante et qui lui rappelle sa propre jeunesse. Elle affronte Zon-Kuthon car elle veut que la nuit reste un moment d'émerveillement et non de terreur et d'oppression, Rovagug lui dispute le vide de l'espace où se trouvent ses étoiles et elle lutte en permanence contre Ghlaunder et Lamashtu. Les seules sources de réconfort de Desna parmi les dieux sont Sarenrae, qui panse ses plaies après qu'elle a combattu le mal dans la nuit, et Shélyn qui revigore son esprit et crée de nouvelles merveilles à explorer.

Les prêtres, les temples et le culte

Les membres du clergé de Desna - prêtres, bardes, rôdeurs ou de rares druides - vont où ils veulent. Ils gagnent leur vie en disant la bonne aventure, en offrant des distractions et en interprétant les rêves comme des messages de la déesse. Ils aident les gens où ils le peuvent, préférant faire passer leurs actes pour de la chance, une coïncidence ou les bénédictions de la déesse. De nombreux maîtres caravaniers apprécient d'engager un prêtre de Desna pour accompagner leurs chariots (car ils croient que cela leur portera chance, en particulier pour les protéger des attaques de bêtes sauvages). Cela donne au prêtre une excuse pour voyager lorsqu'il ou elle n'a rien de plus urgent à faire. Beaucoup de fidèles de Desna sont des artistes, des écrivains et des amuseurs de talent, et le culte attend de tous ses prêtres qu'ils soient au moins familiers avec la musique contemporaine, le théâtre et la littérature.

Certains d'entre eux sont des diseurs de bonne aventure et des interprètes des rêves émérites. Ils luttent contre l'utilisation de la divination comme vecteur de peur ou de désespoir, et repoussent les requêtes malheureuses, impliquant par exemple la mort de



RÊVE VAGABOND

École divination (scrutation) ; **Niveau** Prêtre 4, Druide 4 (Desna)

LANCEMENT

Composantes V, DF

EFFET

Durée 1 heure/niveau (D)

DESCRIPTION

Ce sort fonctionne de la même manière que *œil du mage*, à l'exception de ce qui est indiqué plus haut. Après avoir lancé le sort, le prêtre s'endort pendant toute sa durée et crée un senseur magique invisible (appelé un scrutateur de rêves) dont la taille et la forme sont exactement celles de son corps. Sous cette forme, on peut l'identifier et il ne peut passer à travers des espaces dans lesquels son corps ne peut entrer. Contrairement au senseur invisible de l'*œil du magicien*, les enfants de n'importe quelle race (qui ont moins que l'équivalent humain de 10 ans) et les animaux peuvent voir le scrutateur de rêves. Les créatures endormies peuvent sentir sa présence et il est possible qu'elles intègrent son image dans leurs rêves. Les effets de force et les sorts d'abjuration qui protègent les créatures (comme *cercle magique contre le mal*) sont des barrières efficaces contre un scrutateur de rêves (quel que soit le type de créature, l'alignement ou les autres spécificités du prêtre). S'il fait cesser le sort ou si le scrutateur est dissipé ou détruit, il se réveillera.

quelqu'un. Ses devins défient tous ceux qui prophétisent la maladie, la malchance ou les catastrophes, et lorsqu'ils entendent parler de mauvais augures, ils interviennent afin de s'assurer que ces événements ne se produiront pas. Ses fidèles s'opposent aux prédateurs des rêves et sont chargés de protéger les gens ordinaires des bêtes dangereuses. Certains deviennent professeurs d'art auprès de jeunes nobles, ou parfois gardes du corps.

Les fidèles de Desna sont souvent des gens crédules et exubérants, qui embrassent le monde dans toute son étrangeté et qui veulent s'y plonger tout entier. Ils n'ont pas peur de se salir les mains et vivent leur vie sans entrave. Les esprits chagrins les taxent d'hédonisme mais c'est une exagération, car seule compte pour eux l'expérience du monde. Par tradition, les prêtres partent explorer des endroits lointains et laissent une marque indiquant qu'un membre de ce clergé est passé par là. Ce « marquage » peut simplement être le symbole de la déesse gravé sur un rocher plat ou un tronc d'arbre. Celui qui a marqué de nombreux sites de la sorte est appelé un Découvreur et on le tient en grande estime.

Desna a peu de temples et leur préfère des autels solitaires installés à la croisée des chemins ou dans des endroits à la beauté cachée. Parfois, ils abritent également des observatoires d'astronomie. Les temples des grandes villes sont de hautes tours pourvues d'observatoires à leur sommet, abritant de petites bibliothèques de cartes astronomiques et astrologiques. Les temples des campagnes incluent généralement une auberge ou des écuries au service des voyageurs, et la présence de Desna est répandue dans les temples des communautés Bonnes. Papillons de jour et de nuit se rassemblent sur ses sites sacrés, produisant de la soie et dévorant les vêtements des voleurs.

Le culte de Desna est extrêmement désorganisé, sans chaîne de commandement formelle. La compétence personnelle dans un domaine spécifique prévaut sur les simples talents martiaux ou magiques. Cette structure signifie que ses membres ont certaines idées à propos de ce qu'ils considèrent comme étant une autorité « informelle ». Ils n'hésitent pas à ignorer nobles, politiciens et autres chefs « sans mérite » si des gens plus instruits sont disponibles pour donner des avis plus pertinents.

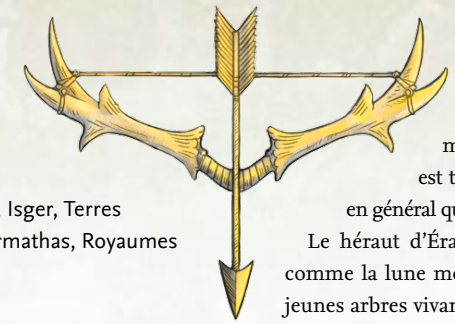
Les cérémonies dédiées à Desna comportent des chants, des danses, des contes, des courses et de la musique. On y utilise de la poudre de quartz rose au lieu d'eau ou d'huile sacrée et les prêtres possèdent des fioles de verre remplies de poudre de quartz bénie à la place d'eau bénite. Certains prennent des substances exotiques pour provoquer des rêves éveillés ou inhabituels. Le culte a peu de jours saints officiels. Les deux plus connus sont le Rituel de la poudre d'étoile (une célébration du solstice avec des feux de joie et des chants) et la Libération du machaon (une fête d'automne pendant laquelle les fidèles relâchent des centaines de papillons). Le texte sacré de la religion est *Les Huit Parchemins*, assez court pour tenir facilement dans deux tubes à parchemins.

Les prêtres et les druides de Desna peuvent préparer le sort *songe* comme un sort de 5ème niveau, et les rôdeurs comme un sort de 4ème niveau.

Érastil

Le premier présent que vous recevez, c'est votre famille.

LE VIEUX BORGNE
Dieu de l'agriculture, de la chasse, du commerce et de la famille
Alignement LB
Domaines Faune, Communauté, Bien, Loi, Flore
Arme de prédilection Arc long
Lieux de culte Andoran, Chéliax, Galt, Isger, Terres des rois de Linnorm, Molthune, Nirmathas, Royaumes fluviaux, Varisie
Nationalité Ulfe



Le culte d'Érastil date d'avant l'Âge des Ténèbres, lorsque les premiers hommes commencèrent à domestiquer et à dominer la nature qui les environnait. Les légendes pastorales prétendent que le Vieux Borgne fabriqua le premier arc pour en faire cadeau aux mortels, et ce afin qu'ils puissent apprendre à chasser et à survivre au milieu des dangers du monde. Bien que les cités soient apparues un peu partout, accompagnées de routes pour les relier, Érastil garde toujours un œil sur les campagnes et les étendues sauvages où les gens vivent pratiquement de la même manière qu'il y a mille ans. Dans de nombreux cas, il est représenté combattant des animaux sauvages et d'autres monstres.

Érastil est une figure paternelle, un guide. Il n'est pas du genre à débiter de la philosophie et donne plutôt des conseils pratiques et un enseignement impliqué. Sévère mais aimant envers ses enfants mortels, il est celui qui protège et qui nourrit. Il pense qu'il est du devoir de l'homme d'aider son prochain, que la coopération mène à l'amitié et à la sécurité et que si l'homme respecte les présents de la nature, elle pourvoira à ses besoins. Il aime les coutumes anciennes qui encouragent les liens familiaux solides, et peu importe qu'elles aient un petit parfum suranné au regard des standards modernes. Il apprécie la chasse lorsque c'est un moyen de subsistance et non un sport. Les mariages heureux et les nouveau-nés le font sourire.

La plupart de ses fidèles n'ont jamais mis les pieds dans une ville et vivent plutôt dans des villages rustiques, des cabanes solitaires ou des petites villes tranquilles en bordure d'une contrée sauvage, heureux de vivre simplement. Ils accrochent souvent de simples planches de bois gravées à l'image de leur dieu au-dessus de leur âtre, que l'on ne vénère pas comme des icônes mais qui sont un rappel de sa présence. Dans d'autres communautés, une tête d'élan empaillée ou même les bois de cet animal remplissent ce rôle.

Le Vieux Borgne montre son approbation en offrant entre autres des chasses et des récoltes abondantes, mais il préfère cantonner ses interventions personnelles à la protection des gens dans le besoin quand les temps sont durs, car il ne souhaite pas encourager la paresse. Une famille affamée pourrait trouver dans son petit jardin quantités de légumes, une vieille vache pourrait de nouveau donner du lait, la proie d'un chasseur fatigué pourrait trébucher ou se retrouver empêtrée dans des branches, etc. N'importe quel animal à sabots peut servir de catalyseur à son pouvoir. Il réserve sa colère aux fidèles qui ont trahi ses principes. Il les punit habituellement en les changeant en quelque chose de plus utile à leur communauté, comme un porc ou un arbre fruitier.

L'avatar d'Érastil est un vieux trappeur à la peau flétrie, sanglé dans des vêtements de cuir très usagés et portant un arc de simple facture (les halfelins et les humains le voient comme un membre de leur propre race mais son apparence est toujours la même). Il a parfois la tête d'un élan, en général quand il est en colère ou quand il doit combattre.

Le héraut d'Érastil est le Sévère cerf blanc, une bête pâle comme la lune mesurant 9 mètres au garrot. Ses bois sont de jeunes arbres vivants et des plantes vertes grimpantes poussent autour de ses sabots. Les compagnons légendaires de la divinité sont le sanglier truffier Fiergroin, l'infatigable sylvanien Écorce-Roussie et l'aigle-archer métamorphe Plume-Noire.

Érastil est peut-être bourru et réservé mais il est toujours en bons termes avec la plupart des divinités Bonnes ou Neutres de Golarion. Il comprend les motivations d'Abadar mais pense que le « golden boy » a perdu son sens moral dans la recherche de la civilisation et de la richesse. Certaines légendes décrivent Sarenrae comme sa fille, d'autres comme son épouse ou sa sœur. Il a trouvé un équilibre avec Gozreh, n'apprécie pas Gorum pour ses velléités guerrières et garde l'instable Néthys à portée de bras.

Les prêtres, les temples et le culte

La plupart des membres du clergé d'Érastil sont des prêtres, mais on compte également quelques druides et paladins. Les druides sont plus courants dans les régions où les dangers naturels rendent la vie difficile, et les paladins dans celles où les monstres et les menaces maléfiques actives mettent en péril la survie. De nombreux rôdeurs servent Érastil mais il leur manque les moyens de guérison magiques, ce qui signifie qu'ils endossent rarement le rôle de prêtre dans la communauté. Des explorateurs ont rapporté que des villages primitifs dans des régions très reculées sont dirigés par des adeptes d'Érastil, mais ces villages ne comptent en général que deux ou trois familles de chasseurs-cueilleurs qui ne maîtrisent même pas les compétences de base du travail du métal. Le ministère des prêtres se fait moins par les sermons que par les actes et ils partagent toujours volontiers leurs connaissances pour l'amélioration de la communauté. Bien qu'Érastil soit parfois représenté avec une tête d'élan, ses fidèles n'ont aucun tabou en ce qui concerne la chasse de ces animaux car c'est une bonne source de nourriture et de cuir qui prospère à peu près partout.

Le culte d'Érastil a peu changé depuis les premiers siècles de son existence, en partie grâce à la vigilance des druides qui existaient avant qu'il y ait des prêtres dans le clergé. Même s'ils constituent une minorité, tous les prêtres les respectent en tant que gardien des traditions ayant permis aux humains et aux halfelins de survivre aux guerres, aux catastrophes naturelles et aux



LA FLÈCHE DU BORGNE

École évocation [électricité] ; **Niveau** Prêtre 2, Druide 1, Paladin 1, Rôdeur 1 (Érastil)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, M (1 flèche)

EFFET

Portée Moyenne (30 mètres + 3 mètres/niveau) ou voir description

Effet flèche ou électricité

Durée instantanée ou 1 round

Jet de sauvegarde non ; **Résistance à la magie** oui

DESCRIPTION

Le lanceur peut créer une flèche faite d'électricité crépitante qu'il utilisera pour l'un des deux effets suivants.

Attaque : Il peut lancer la flèche jusqu'à la limite de portée du sort ou, s'il se sert d'un arc, la tirer jusqu'à la portée maximale de l'arme. Cet effet requiert une attaque de contact à distance, quelle que soit la manière dont la flèche est utilisée. Le projectile inflige 1d6+1 points de dégâts d'électricité par niveau (maximum +5).

Phare : La flèche est tirée droit vers le haut et lorsqu'elle atteint sa portée maximale ou une surface solide (comme le toit d'une caverne), elle explose dans un grondement de tonnerre, formant un éclair électrique fourchu ressemblant au symbole sacré d'Érastil pendant 1 round. Le tonnerre et l'éclair sont aussi forts et lumineux que leurs contreparties naturelles mais ne blessent pas les créatures se trouvant dans la zone.

cataclysmes surnaturels. Ils approuvent également les rares paladins de la foi, des hommes et des femmes courageux, autodidactes pour la plupart, qui à travers les âges se sont dressés lorsque cela était nécessaire pour détruire les choses maléfiques menaçant les fermes, les élevages et la famille.

On fait souvent appel à eux lorsqu'il s'agit d'aider à bâtir des maisons, à faire naître les enfants, à superviser le commerce et à bénir les récoltes. Ils consacrent la majorité de leur journée à des tâches quotidiennes, comme n'importe quel autre villageois, ne s'arrêtant que pour dire une bénédiction au lever du soleil, mais ils sont toujours prêts à répondre à un appel toutes affaires cessantes. Les prêtres d'Érastil aventuriers sont rares mais de temps en temps, l'église encourage les jeunes prêtres à voyager pour ramener des nouvelles, des graines pour de nouvelles récoltes et de nouvelles compétences utiles à même d'aider leur village. Même s'ils ne semblent pas du tout dans leur élément, leur dévouement obstiné a garanti la survie de plus d'un village démuni lorsqu'ils sont parvenus à envoyer l'argent dont ils avaient besoin ou à éliminer les horreurs tapies dans l'ombre.

Un temple du Vieux Borgne est la plupart du temps un simple bâtiment de bois servant de lieu de réunion dans une communauté rurale, et pour lequel le culte n'est qu'un usage parmi tant d'autres. Un sanctuaire d'Érastil n'est en général guère plus qu'un arbre ou un rocher marqué de bois de cerf ou d'un arc.

L'église d'Érastil est simple et pratique. La plupart des communautés n'ayant qu'un ou deux prêtres, les hiérarchies complexes sont donc inutiles et les prêtres s'en remettent à la sagesse des plus anciens dans l'ordre. Érastil préférant les habits simples aux tenues frivoles, la vêture officielle de ses prêtres et de ses druides est pratique, faite habituellement d'une cape ornée de cuir ou de fourrure aux épaules, marquée au fer rouge de son symbole ou fermée par un insigne de bois portant sa marque.

Pour Érastil, les cérémonies longues et compliquées prennent un temps qui devrait être consacré aux choses importantes, comme prendre soin des récoltes et mettre de la nourriture sur la table. Les événements religieux sont par voie de conséquence courts et vont à l'essentiel. Les solstices et les équinoxes sont des jours saints pour l'église mais même à cette occasion, les rituels associés ne prennent pas plus d'une heure. *Les Paraboles d'Érastil* sont le texte commun de la foi. Il propose des homélies sur le renforcement des liens familiaux, des conseils comme ceux que l'on trouve dans les almanachs agricoles et des connaissances sur le gibier et le pistage.

Les prêtres et les druides d'Érastil sont compétents dans le maniement de l'arc court et de l'arc long (ainsi que leurs versions composites). Les paladins peuvent utiliser leur pouvoir de châtiment du mal avec des attaques de corps-à-corps ou à distance. Les prêtres, les paladins et les rôdeurs d'Érastil peuvent préparer *baie nourricière* comme sort de 2ème niveau, et les druides peuvent lancer ce sort sur des noix ou des graines comme sur des baies. Les prêtres et les paladins peuvent lancer *messager animal* comme sort de 2ème niveau, et tous les membres du clergé peuvent utiliser ce sort sur n'importe quel animal qui n'est pas hostile (ce qui inclut les animaux de garde amicaux et les animaux domestiques).

Gorum

La guerre et ses outils sont les seules bonnes choses dans la vie.



NOTRE SEIGNEUR DE FER
Dieu de la force, de la bataille et des armes
Alignement CN
Domaines Chaos, Destruction, Gloire, Force, Guerre
Arme de prédilection Épée à deux mains
Lieux de culte Brévoy, Terres des rois de Linnorm, Dernier-Rempart, Royaume des seigneurs des Mammouths, Nirmathas, Numérie, Royaumes fluviaux
Nationalité Kellide

Les prêtres de Gorum disent que le Seigneur de fer fut forgé durant la première grande bataille entre les orques et les hommes. Lorsque la poussière du conflit retomba enfin, il ne restait plus qu'une armure d'acier. Depuis ce jour, les guerriers mourants et les chevaliers victorieux jurent qu'ils ont vu Gorum leur porter le coup fatal ou charger à leurs côtés. Les combattants de tout l'Avistan et au-delà en appellent à lui pour fortifier leurs lames et les assister dans les batailles à venir. Cela signifie parfois que les deux camps portent l'étendard de Gorum mais le Seigneur de fer favorise la bataille elle-même plus qu'un camp en particulier. Le dieu apparaît en général sous la forme d'une terrible armure de plaques à pointes, vide de toute chair en dehors d'une paire d'yeux rouges ardents.

Gorum est une divinité têtue et impatiente, prompte à des élans impulsifs ou émotionnels. Sa première réaction dans une situation inattendue est en général la violence, et quand il aperçoit quelque chose qui lui plait, il le prend. Pour lui, la diplomatie ou la négociation sont inutiles. Son idée de l'art se résume à du sang éclaboussé sur un bouclier. Pour lui, le tintement du métal contre le métal, le craquement des os qui se brisent et les cris des ennemis blessés sont de la musique. La poésie, c'est l'énumération des défis et le récit des batailles, victorieuses ou non. Il se moque des pacifistes, en particulier quand il lit la peur sur leur visage alors qu'il les découpe en morceaux. Rien ne compte à part la guerre, et seulement la guerre valeureuse - l'usage du poison, de la maladie et d'autres manières lâches de tuer est la voie des faibles.

Gorum montre sa faveur dans les armes ou les armures d'acier qui dégoulinent de sang et de poussière quand on les touche ; certains guerriers légendaires sont connus pour laisser une traînée de sang et de tripes derrière eux, et ce même quand ils ne sont pas sur un champ de bataille, tant est grand l'amour de Gorum pour leur talent et leur aptitude au carnage. Sa colère se manifeste la plupart du temps par l'apparition soudaine de taches de rouille suffisamment nombreuses pour ruiner entièrement un objet. Il est connu pour punir un lâche en transformant son armure en un tas de petits morceaux rouillés au moment précis où des dizaines d'adversaires convergent vers lui.

Son culte est majoritaire parmi les cultures guerrières et les peuples « barbares » car il n'a que faire de ceux qui ne veulent ou ne peuvent prendre les armes pour se battre. Il existe des rumeurs persistantes au sujet d'une chaîne d'îles volcaniques dirigée par des prêtres extrémistes de Gorum (bien que le mot « extrémiste » soit relatif, si l'on en juge par le zèle déployé par ses prêtres « normaux »). Les mercenaires qui se battent pour l'amour du combat, les soldats ordinaires recevant leur baptême du sang et les forgerons transformant les socs de charrue en épées vénèrent tous le nom de Gorum.

L'avatar de Gorum est une imposante silhouette en armure dotée d'une paire d'yeux rouges, qui inspire la rage à tous ceux qui la voient. Il est toujours plus grand que le plus grand des humanoïdes ou des géants présents dans les environs, une manière subtile pour Gorum de se montrer comme la plus puissante créature présente. Son héraut se nomme Première Lame, une nuée d'armes et de boucliers rassemblée en un golem d'acier de forme humaine perdant constamment des morceaux. Tous ses serviteurs divins sont sanglés dans des armures à pointes ou faits de métal ; parmi les choix de convocation les plus populaires figurent Mains Sanglantes (une créature à la peau rouge ressemblant à un hezrou), Saint Croc (qui ressemble à un dragon d'argent épineux mais dont la couleur est celle de l'acier), et Tison de Colère (un élémentaire de feu enragé qui a l'apparence du métal en fusion).

Gorum porte traditionnellement peu d'intérêt aux affaires des autres dieux. S'ils s'opposent directement à lui, il les combattra - autrement, leurs affaires et leur politique sont une perte de temps. Cela signifie qu'il s'est battu contre la plupart des autres divinités, seigneurs démons et autres êtres de pouvoir quand il s'est avéré que leurs intérêts entraient en conflit avec les siens. À l'heure actuelle, la majorité des dieux réfléchit sur la manière d'éviter de croiser encore une fois la route de Gorum, et les plus malins trouvent des moyens de le ranger de leur côté en cas de conflit. Si Torag incarne la stratégie guerrière et Sarenrae la nécessité de la guerre en dernier recours, Gorum représente l'excitation, la soif du combat et la brutalité de la guerre.

Les prêtres, les temples et le culte

Presque tous les membres du clergé de Gorum sont des prêtres. On compte parmi eux quelques rares druides de bataille, qui offrent une perspective animiste et des sorts inhabituels au répertoire des sorts de guerre du clergé. Les bardes de guerre et les rôdeurs servent le culte en remplissant des rôles essentiels mais n'en font pas partie. Même le plus pauvre des prêtres essaie d'acquérir une armure de métal dès que possible, et il la prendra sur le cadavre encore chaud de ses ennemis s'il le faut. Une fois en possession d'une armure et d'armes en métal, ils ne se serviront plus jamais d'autre chose et préfèreront se battre tout nu et avec leurs poings plutôt que de devoir utiliser autre chose que du métal. Ils décorent leurs armes et leur armure avec des pointes, comme celles que leur dieu apprécie (certains prennent celles des ennemis morts comme trophées dans leur propre équipement).

Dans les cultures guerrières agressives, les prêtres de Gorum gagnent gloire et richesse en pillant d'autres tribus ou d'autres terres. Les exilés et ceux originaires de contrées plus « civilisées » les emploient comme mercenaires, gardes du corps ou exécuteurs des basses œuvres, dans le brigandage par exemple, ce qui leur permet de fracasser régulièrement des crânes. Les prêtres essaient de se battre au moins une fois par jour, même si ce n'est qu'un duel.

À l'instar de leur dieu, les serviteurs de Gorum ont tendance à être impulsifs, violents et prompts à prendre ce qu'ils considèrent comme leur dû. En conséquence, les fidèles Mauvais sont bien plus nombreux que les Bons. Comme Gorum, ils n'ont que faire des problèmes et des machinations des autres divinités mais ils affrontent tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Les combats entre fidèles sont monnaie courante même s'ils ne sont en général pas mortels, et ont lieu pour établir une domination, asseoir des prétentions sur un trésor ou un amant ou simplement pour se distraire.

Ses temples, construits avec des murs épais, pourvus de portes d'acier et hérissés de pointes aux parapets, même au centre d'une ville tranquille, ont plus l'allure de forteresses que de lieux de prière. Les prêtres s'assurent que leurs stocks d'armures et d'armes, généralement pris sur les adversaires tombés au combat, sont bien remplis et que les acolytes gardent l'endroit propre et prêt pour la guerre. Les sanctuaires sont d'habitude un amoncellement de rochers surmonté d'un heaume ou d'une épée fichée dans la fissure d'un rocher.

Le culte apprécie la force aux dépends de l'ancienneté ou de la connaissance. Dans une tribu ou un temple, les prêtres âgés ont en général atteint cette position en défaisant de nombreux ennemis et en écrasant tous leurs rivaux. Lorsque plusieurs chefs se réunissent, cela donne en général lieu à une démonstration de postures intimidantes et de rude vantardise, pendant laquelle les plus faibles rendent hommage aux plus forts et les plus forts s'affrontent en duel ou luttent pour déterminer qui est le chef du groupe entier. L'armure à pointes du prêtre reste son habit de cérémonie mais certains en ont une autre, ornée de pointes et de décorations supplémentaires, et parfois si lourde qu'il leur est difficile de marcher avec.

Les rites incluent de grands tambours, des armes frappant des boucliers, des cris et des hurlements. Gorum n'a aucun texte sacré mais une série de sept poèmes héroïques appelée le *Gorumskagat* explique les croyances du culte. Les bardes tribaux apprennent vite à réciter ces poèmes à la perfection étant donné qu'un prêtre est là pour les battre à chaque fois qu'ils se trompent.

Prêtres et druides peuvent préparer le sort *rage* comme un sort de 3ème niveau, et le sort *corps de fer* comme un sort de 8ème niveau. Les prêtres peuvent préparer le sort *métal brûlant* comme un sort de 3ème niveau et on interdit aux druides d'utiliser *rouille*. Ces derniers peuvent porter des armures de métal mais il ne leur est pas possible de lancer des sorts quand ils en sont revêtus, pas plus qu'elle n'est incorporée à eux lorsqu'ils utilisent leur capacité de forme animale. Ceux qui montrent un intérêt pour les armures de métal s'en procurent une ayant une forme bestiale particulière, et ont des alliés ou des esclaves pour les aider à la revêtir lorsque l'heure du combat a sonné.

ARMURE DE GORUM

École transmutation ; **Niveau** Prêtre 1 (Gorum)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, M (1 pointe d'acier)

EFFET

Portée Toucher

Cible 1 armure de métal (bouclier compris)

Durée 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde Vigueur annule (inoffensif) ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Des milliers de minuscules pointes d'acier, semblables à des épines de porc-épic, surgissent de l'armure ciblée par le sort. Elles ne blessent pas le porteur même si mettre et enlever cette armure prend deux fois plus de temps, mais transforment celle-ci en armure à pointes (et bouclier à pointes s'il y en a un). Toute créature attaquant son porteur avec une attaque naturelle subit 1 point de dégâts perforants pour chaque attaque qui touche sa cible. Au niveau 5, les pointes bénéficient d'un bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts.



Gozreh

Respecte la mer et le ciel ou nous te détruirons.

LE VENT ET LES VAGUES
Dieu de la nature, du climat et de la mer
Alignement N
Domaines Air, Faune, Flore, Eau, Climat
Arme de prédilection Trident
Lieux de culte Sargave, Chaînes, Étendue du Mwangi, Terres inondées, Thuvie, Varisie
Nationalité Mwangi



Les marins prétendent que Gozreh habite l'horizon, là où mer et ciel se rencontrent. Née de la furie de l'océan et de la colère du vent, c'est une divinité capricieuse. Ceux qui empruntent les voies maritimes ou qui s'en remettent à la pluie le savent mieux que personne, et s'assurent de l'apaiser et de l'honorer quand les vents et les vagues sont favorables. Gozreh possède deux aspects, représentés aussi bien en peinture et qu'en sculpture. Lorsqu'il est en mer ou sur l'eau, c'est une femme à la longue chevelure verte ébouriffée flottant librement et dont le corps se transforme en vagues infinies. Lorsqu'il est dans le ciel ou au-dessus de la terre, c'est un vieil homme à la longue barbe blanche émergeant d'un puissant nuage d'orage. Les temples situés dans les cités portuaires vénèrent souvent ces deux représentations.

Lunatique et menaçant, Gozreh est capable de rester d'un calme courroucé durant des semaines avant d'exploser en une fureur d'eau, de sel, d'éclairs et de vent. C'est une force élémentaire qui refuse d'être enfermée de la main des mortels, et qui ne consent à se calmer de mauvaise grâce que lorsqu'ils l'apaisent par le biais de sacrifices et de paroles flatteuses. C'est la face amorale de la nature, celle qui donne la vie mais qui peut subitement la reprendre. En tant qu'être surnaturel des deux sexes, Gozreh représente le mâle et la femelle dans toute chose vivante, ainsi que la nécessité des deux genres dans la continuité de la vie. Grand-mère, grand-père, frère, sœur, éternel et éternellement changeant, Vent et Vagues sont les échos et les forces qui façonnent les innombrables formes de vie sur Golarion.

Gozreh parle de lui en utilisant indifféremment « Je » ou « Nous ». Il aime faire la course avec le vent, déchirer les nuages en passant à travers ou les sculpter en forme d'îles et de palais pour son plaisir. Elle se cache sous les vagues et plonge jusqu'aux abîmes les plus noirs de l'océan, poursuivant les baleines et creusant des grottes qui ne sont visibles qu'à la lumière des créatures phosphorescentes qui vivent là. Elle déteste ceux qui défigurent le ciel avec de grands panaches de fumée, souillent les eaux avec la pollution humaine ou abusent des largesses de la terre et de la mer. Son culte officiel est petit mais ses fidèles laïques sont légions.

Gozreh montre sa faveur par une brise douce mais soudaine qui charrie une forte fragrance de fleurs, le son inexplicable des vagues s'échouant sur une plage lointaine et les rêves d'un animal spécifique et reconnaissable (comme un loup blanc, un lézard à collerette aux yeux bleus luisants ou un corbeau fantomatique). Les signes de son déplaisir comprennent le fait d'être surveillé et invectivé par un groupe d'oiseaux ou d'animaux sauvages, des orages soudains et localisés sur un bâtiment ou un individu, ou un goût de sang permanent dans la bouche.

Ses fidèles sont en général des marins, des marchands empruntant la mer et des fermiers (en particulier ceux qui ont besoin de pluie). Les barbares qui embarquent prient pour fondre plus vite sur leur proie, les pêcheurs pour des courants favorables afin de faire de grosses prises, les meuniers pour que le vent souffle régulièrement et fasse tourner les ailes et les roues de leurs moulins et les voyageurs pour du beau temps durant leurs périples.

L'avatar de Gozreh est un humanoïde colossal dont la moitié inférieure du corps se perd dans une masse roulante de matière élémentaire. Dans sa forme femelle, son corps est plongé dans un lac ou dans la mer et dans sa forme mâle, il devient un nuage d'orage et reste toujours en vol. Son héraut est Incarnation de la fureur, un élémentaire ancien qui est un mélange d'air et d'eau. Les serviteurs divins notables de Gozreh sont Hargle (un élémentaire d'air très humide), Kraz'Tesh (une créature semblable à une libellule de glace) et Barbe de Sel (un prêtre triton renfrogné).

Gozreh se montre indifférent envers les autres divinités sauf quand elles menacent son domaine ou son existence. Elle s'accroche avec Abadar à propos de ses fermes empiétant trop sur les étendues sauvages, avec Néthys et Rovagug pour leur besoin de détruire le monde et avec Urgathoa pour avoir amené les abominations mortes-vivantes dans le monde naturel. Il est tantôt affectueux, tantôt froid avec Desna car si le ciel et les étoiles se marient bien, il peut se montrer jaloux des prières qu'on lui adresse à elle plutôt qu'à lui. Il est vraiment amical avec Érastil car il pense que seul le Vieux Borgne apprécie à sa juste valeur tous les aspects de la nature.

Les prêtres, les temples et le culte

La plupart des membres du clergé de Gozreh sont des prêtres mais environ un dixième d'entre eux appartiennent à la classe des druides, et l'on compte une poignée de chasseurs de temps (rôdeurs) et d'adeptes. On attend des prêtres qu'ils se laissent pousser la barbe et des prêtresses qu'elles aient les cheveux longs. Ils tressent tous des algues séchées, des bandes de tissu blanc et d'autres objets décoratifs pour les accrocher dans leurs cheveux. Il n'est pas inhabituel que les prêtres les plus zélés demeurent célibataires et consacrent toute leur énergie à Gozreh. Il est notoire qu'ils « embrassent » leur divinité, nus, dans des étreintes passionnées, en des endroits élevés ou des eaux peu profondes (appelés « vêture de ciel » et « vêture de mer »). Les prêtres de Gozreh sont des gens bourrus qui possèdent plusieurs rangs dans les compétences Survie et Connaissance (nature). Ses druides sont des ermites en puissance et voient rarement d'autres créatures douées de parole. Ils ne quittent leurs refuges que lorsque la déesse les appelle ou qu'un village des alentours les soudoie pour qu'ils fassent tomber la pluie.

TRIDENT DE GOZREH

École évocation [électricité] ; **Niveau** Prêtre 2, Druide 2 (Gozreh)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée 0 m

Effet rayon en forme de trident

Durée 1 minute/niveau (D)

Jet de sauvegarde non ; **Résistance à la magie** oui

DESCRIPTION

Un éclair fourchu ardent long de 1m60 jaillit de la main du prêtre, qui tient cette lance improvisée comme un trident (il est compétent dans le maniement de cet éclair). Les attaques avec le *trident de Gozreh* sont des attaques de contact. L'éclair inflige 1d8 points de dégâts d'électricité + 1 point tous les deux niveaux de lanceur (maximum +10). Comme l'éclair est immatériel, le modificateur de Force ne s'applique pas. Un éclair peut enflammer des matériaux combustibles comme le parchemin, la paille, le bois sec et le tissu.

La plupart des prêtres se contentent de vivre des produits de la terre, ramassant parfois les trésors de la mer comme des perles, du corail et des coquilles d'abalone, et vendant de l'ivoire de mer ou des gravures sur des dents, des défenses ou des fanons de mammifères marins. Certains passent leur vie sur un bateau, d'autres s'exilent sur une île isolée pour communier avec leur divinité.

Les toits des temples de Gozreh s'ouvrent toujours sur le ciel et contiennent souvent une sorte de piscine ou d'étendue d'eau en leur cœur. Les temples côtiers sont en général faits de bois flotté, et ils ne sont souvent guère plus qu'un mur de bois avec quelques appentis sur la face extérieure. Le culte a tendance à traverser des périodes de stabilité entrecoupées de phases d'effervescence et de réorganisation locales bien que sur le long terme, un prêtre charismatique et puissant reste à la tête du temple. Lorsqu'un grand prêtre meurt, ceux qui briguent le poste plongent nus du haut des hautes falaises du bord de mer et nagent jusqu'à la côte. Celui qui arrive le premier devient le nouveau grand prêtre.

Les services religieux comprennent des chants, des instruments à vent, des carillons que le vent ou l'eau font tinter, du sel, du parfum et l'absorption d'eau claire ou d'autres liquides. Les communautés agricoles font des sacrifices de viande et de grain en laissant leurs offrandes exposées aux éléments en haut d'un grand rocher, afin de permettre à la divinité ou à ses serviteurs de la prendre. Certains peuples civilisés racontent des histoires de sacrifices humains en temps de famine, mais il n'existe aucune preuve de ce genre de pratique à l'époque moderne. L'*Hymne au Vent et aux Vagues* de Gozreh est une compilation de prières murmurées et de règles de comportement personnel et de respect de la nature.

Les prêtres, les druides et les rôdeurs peuvent préparer le sort *vent de murmures* comme un sort de 2ème niveau et avoir une variante aquatique pour communiquer avec les créatures sous-marines. Les druides peuvent préparer *marche sur l'onde* comme un sort de 3ème niveau. Les rôdeurs peuvent préparer *création d'eau* et *purification de nourriture et d'eau* comme des sorts de 1er niveau.



Iomédae

La justice et l'honneur sont un lourd fardeau pour le vertueux.

L'HÉRITIÈRE
Déesse du courage, du commandement, de la justice et de l'honneur
Alignement LB
Domaines Gloire, Bien, Loi, Soleil, Guerre
Arme de prédilection Épée longue
Lieux de culte Absalom, Andoran, Chéliax, Galt, Dernier-Rempart, Mendev, Molthune, Nirmathas, Sargave
Nationalité Chélaxienne



Quand elle était mortelle, Iomédae se fit connaître durant la Croisade scintillante. Elle y dirigea les Chevaliers d'Ozem dans une série de victoires sur le Tyran-qui-Murmure. Lorsqu'elle réussit à passer l'Épreuve de la *Pierre-étoile*, la vaillante guerrière reçut une étincelle d'essence divine et l'attention d'Aroden qui en fit son héraut. Aujourd'hui, le culte de Iomédae a incorporé presque tout ce qui restait des suivants d'Aroden, et concentre une grande partie de son attention sur les Croisades mendéviennes contre les horreurs de la Plaie du Monde. Les suivants de Iomédae ont un grand sens de la justice, et un dévouement tout aussi grand pour le maniement de l'épée, la gouvernance des états et l'apport de la civilisation aux « sauvages ». Ses prêtres ont une réputation d'intégrité qui les sert bien dans les affaires politiques. Iomédae apparaît comme une féroce maîtresse d'armes chélaxienne, portant une armure de bataille complète, des inscriptions héraldiques et un bouclier resplendissant.

Iomédae est un chevalier vertueux qui répand la bonne parole et écrase les créatures maléfiques par la force de sa présence et de ses mots. Bien qu'elle soit talentueuse en combat, elle n'est pas une divinité de la guerre. Elle aurait plus tendance à convaincre les malfaisants à déposer les armes et à leur proposer une reddition honorable que de les découper en rondelles en pleine bataille, mais elle est vaillante et se battra pour ses principes. Les fidèles d'Aroden ayant cherché le réconfort auprès d'elle à la mort de leur dieu, elle applique également et de manière officieuse ses enseignements, bien que ses buts soient plus novateurs et qu'elle ne se laisse pas limiter par les événements du passé. Elle exècre les irrécupérables du mal, les rejetons démoniaques, les traîtres et ceux qui maltraitent le bien au nom d'un plus grand bien.

Iomédae intervient sous la forme d'objets du quotidien remodelés en forme d'épée, de mystérieuses lumières blanches ou dorées apparaissant sur une personne ou un objet, ou bien d'une attraction exercée sur une épée longue ou toute autre arme longue en métal comme si c'était une boussole. Elle montre son déplaisir par le biais de lumières vacillantes et d'armes endommagées par des matériaux de qualité inférieure, en ternissant et en alourdissant des objets en or ou en argent.

Un serviteur type de Iomédae est une personne honnête et travailleuse, serviable envers son prochain et qui accepte d'être aidée quand cela est nécessaire. Croyant à la justice et l'honneur, ses fidèles gravitent autour de chefs bons et charismatiques, qu'ils soient de nobles et bienveillants propriétaires terriens, des prévôts faisant respecter l'ordre ou des maires d'un naturel bon.

L'avatar de Iomédae est une femme majestueuse habillée en blanc et or portant un bouclier et une épée longue. La lumière qui émane de son bouclier aveugle tout ce qui est Maléfique, et la force de son aura affaiblit et fait s'effondrer les corrompus. Son héraut est la Main de l'Héritière, un ange à la peau dorée entouré d'un halo de lames, dont les effets sont semblables à ceux d'un sort de *barrière de lames* et qu'il peut utiliser comme un bouclier mortel. Son église est connue pour ses nombreux saints, qui sont tous des mortels défunts qui se sont vus accorder des pouvoirs et parfois une nouvelle forme dans l'au-delà. Les serviteurs divins notables de Iomédae sont Jingh (une roue de métal blanc baignée dans des flammes dorées), Sainte Lymirin (une prêtresse humaine ailée qui peut adopter une forme pourvue d'une tête d'aigle) et Paix par la Vigilance (un jeune et exubérant dragon d'or céleste).

Iomédae est en bons termes avec Abadar, Cayden Cailéan, Érastil, Sarenrae, Shélyn et Torag, car elle voit chez eux des intérêts complémentaires ou parallèles aux siens. Elle ne fréquente aucunement les divinités Mauvaises ou les démons de quelque statut que ce soit (y compris Asmodéus, car elle n'était pas présente à la création du monde ou à l'emprisonnement de Rovagug), bien qu'elle fasse appel à l'assistance des Seigneurs empyréens si nécessaire. Les autres l'indifférent et elle ne souhaite que les inspirer à accomplir de grandes choses sans pour autant mettre ses propres plans de côté.

Les prêtres, les temples et le culte

Tous les membres du clergé de Iomédae sont prêtres ou paladins, mais ses fidèles comptent parmi eux de nombreux rôdeurs. Les prêtres doivent agir de manière honorable, montrer de la vaillance au combat, soutenir des lois justes et traduire les criminels en justice. Ils doivent donner le bon exemple aux gens ordinaires, en particulier aux enfants, que ce soit en apparence ou en attitude, et même le prêtre le plus las de la guerre se tiendra droit et fier en présence de jeunes gens impressionnables. Certains refusent d'entrer dans une ville si elle est sale et s'arrêteront dans une auberge ou une maison en périphérie pour faire leurs ablutions.

Ils prennent très au sérieux leurs responsabilités et la plupart d'entre eux se conduisent comme de grands chevaliers. Certains prêtres font le vœu de ne jamais utiliser d'autres armes que l'épée longue même si ce serment n'est pas exigé par leur foi. Leur recherche de l'équité et de la justice les conduit à acquérir plusieurs rangs dans la compétence Psychologie afin d'être plus efficaces pour confondre les menteurs.

De tous les cultes de Golarion, celui de Iomédae est le plus agressif lorsqu'il s'agit de débusquer et de combattre le mal. Ses prêtres

préfèrent partir en quête plutôt que de rester en ville à exécuter les tâches du quotidien. Des laïcs et des acolytes doués occupent la plupart des postes sédentaires, bien que les prêtres vétérans en convalescence suite à des blessures ou des maladies préfèrent travailler dans les temples plutôt que de se reposer. Les prêtres plus âgés et infirmes qui ne peuvent supporter les rigueurs de la guerre travaillent en qualité de magistrats et de conseillers auprès de nobles et de dirigeants de cité. Des récits de chasses aux sorcières et de pillages commis par des soldats et des mercenaires au nom de Iomédae ont embarrassé les anciens du culte, qui étudient la possibilité d'autoriser une petite branche de leur organisation à enquêter sur de tels récits et à mettre un frein aux activités dépassant les enseignements de la déesse ; une telle tâche serait malheureusement impopulaire et ils auraient du mal à trouver assez de prêtres désireux de diriger une enquête sur leurs propres frères.

Ses temples sont des bâtiments blanchis à la chaux qui servent de cours et de quartiers aux chevaliers saints. Entrées voûtées, cours à colonnades, statues de chevaliers et fontaines sont des éléments de décoration répandus. Ses fidèles utilisent également les temples d'Aroden et remplacent au fur et à mesure les ornementations du dieu mort par ceux de Iomédae, afin de ne pas froisser la susceptibilité du clergé mourant d'Aroden.

Le culte est organisé en cercles de 10 à 50 prêtres ou chevaliers de puissance, d'attitude et de rang équivalents. Le chef d'un cercle est appelé un Chevalier épée et fait partie à son tour d'un cercle de plus haut rang qui obéit à un Chevalier épée de rang supérieur. Le grand prêtre ou la grande prêtresse de l'ordre est appelé le Premier Chevalier épée de Iomédae et fait partie du Premier cercle. Ce dernier est constitué de 14 Deuxièmes Chevaliers épée et chacun d'entre eux dirige un Deuxième cercle, et ainsi de suite. La compétition pour entrer dans un cercle dirigé par un Chevalier épée célèbre pour sa valeur est féroce, et c'est un insigne honneur que d'être choisi pour en faire partie. Les rangs des Chevaliers épée correspondent aux rangs militaires des armées (général, colonel, commandant et ainsi de suite). Le vêtement de cérémonie consiste en une soutane blanche décorée d'un galon jaune ou or et d'une mitre assortie.

Si les prêtres et les chevaliers consacrent une heure par jour à la prière, il n'y a qu'une messe publique d'une à deux heures par semaine, selon les inclinaisons locales. On célèbre chaque année l'Ascension de l'Héritière le premier jour d'Arodus, célébrant l'anniversaire de l'accession au statut de déesse de Iomédae. Son texte saint, intitulé *Les Actes de Iomédae* (ou plus couramment « *Les Actes* »), est le récit de 11 miracles accomplis en des temps reculés par la déesse en personne à travers l'Avistan et le Garund afin de démontrer la puissance d'Aroden.

Les prêtres peuvent préparer le sort *épée sainte* comme un sort de 8ème niveau. Ils peuvent également préparer *espoir* et *marque de la justice* comme des sorts de 4ème niveau (de 3ème niveau pour les paladins).

EXPLOSION DE GLOIRE

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** Prêtre 5, Paladin 4 (Iomédae)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée 3 m

Effet explosion de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde non ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

Les cibles situées dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus sacré de +1 sur leurs jets d'attaque et de sauvegarde contre les effets de terreur, plus 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur (maximum +20). Le lanceur irradie une lumière blanche ou dorée égale à celle d'une torche pendant la durée du sort mais il peut supprimer cette lumière en une action libre.



Irori

Connais-toi toi-même afin de dépasser tes limites.

LE MAÎTRE DES MAÎTRES
Dieu de l'histoire, de la connaissance et de la perfection de soi
Alignement LN
Domaines Guérison, Connaissance, Loi, Rune, Force
Arme de prédilection Mains nues
Lieux de culte Absalom, Désolation de Mana, Jalmeray, Katapesh, Nex, Osirion, Qadira
Nationalité Vudraine



Les fidèles d'Irori prétendent qu'il fut un mortel qui atteignit la perfection physique et mentale absolue, ce qui lui permit d'accéder à la nature divine. Bien que de nombreux Avistanais de la Mer intérieure se méfient de ses pratiques strictes, le régime discipliné du Maître des Maîtres gagne en popularité parmi ceux qui recherchent l'ordre en ces temps troublés. Irori est très rarement représenté dans l'art car ses fidèles pensent que n'importe quelle représentation de lui ne peut espérer atteindre la perfection de son image. Ils le décrivent plutôt comme un Vudrain parfait au crâne rasé à l'exception d'une longue natte, portant des robes simples et des sandales de bois.

Irori enseigne que le corps, l'esprit et l'âme sont inextricablement liés et qu'il faut maîtriser les trois pour atteindre la perfection. Comme beaucoup de créatures ont du mal à plier leur âme, se concentrer sur l'esprit et le corps aide indirectement le novice à guider son développement spirituel. Irori croit que la conscience de soi conduit à la discipline, qui elle-même conduit à la maîtrise, alors que l'ignorance conduit l'âme à reproduire ses erreurs dans la vie suivante. Il s'oppose à l'action radicale et aux changements extrêmes dans les habitudes et le comportement, leur préférant les changements subtils dans le temps, qui permettent à une personne de s'adapter et de trouver un nouvel équilibre interne.

Irori facilite le chemin de ceux qui lui plaisent, allégeant la douleur, accordant un esprit clair et l'intuition du prochain pas à faire vers l'illumination. Les serviteurs particulièrement dévots peuvent parfois apercevoir une image fugace du dieu, de son regard serein ou une mystérieuse empreinte de sandale sur un sol que personne n'a foulé. Il punit les péchés par des crampes, de la fatigue et des échecs flagrants sur la voie de la perfection personnelle.

Nombreux sont les fidèles d'Irori à devenir moines, des hommes et des femmes qui ont adopté la simplicité et la pureté afin de parfaire leur corps. D'autres se consacrent aux secrets de l'esprit et se tournent vers l'intérieur pour parfaire leurs pensées. Comme Irori enseigne qu'il existe de nombreuses voies vers la perfection et que la voie de chacun est légèrement différente, ses fidèles constituent un ensemble hétéroclite de toutes les origines et qui tend vers un but identique. On dit que ceux qui deviennent des maîtres rejoignent Irori pour l'éternité après leur mort, tandis que ceux qui échouent se réincarnent pour recommencer leur périple.

Irori a atteint la perfection et ne voit pas l'intérêt de s'auréoler de mystère ou de s'améliorer par le biais de pouvoirs divins. Lorsqu'il apparaît, c'est donc sous la forme d'un avatar en bonne forme physique qui ressemble trait pour trait aux descriptions des fidèles, et souvent patiemment assis ou agenouillé. Son héraut est « le Vieil homme », un vieillard humain chauve d'origine incertaine qui se déplace avec une grâce étrange contredisant son âge apparent et qui possède une force bien supérieure à celle d'un mortel de sa stature. Les maîtres notables qui servent Irori sont Cheu Chem (un tigre blanc céleste intelligent), Jeûne (un moine humanoïde dégingandé à la peau grise) et Sixième renaissance (un géant de pierre austère).

Irori respecte le fait que les autres divinités sont des êtres spirituels différents et que ce qui est bien pour lui ne l'est peut-être pas pour eux. Il essaie donc d'éviter de les déranger à moins qu'ils ne menacent son travail ou son peuple. Il n'aime pas ceux qui souhaitent anéantir ou corrompre les réalisations des autres et le conflit qui l'oppose à Asmodéus est toujours vivace. Le Prince aime en effet conduire les serviteurs du Maître sur des raccourcis vers la perfection semés d'embûches et de pièges. Une petite rivalité l'oppose à Cayden Cailéan, Iomédae et Norgorber car contrairement à eux, il est devenu un dieu sans l'aide d'un objet magique. Il considère en effet qu'ils ont triché mais il est suffisamment poli pour ne pas les affronter à moins qu'il ne sente qu'ils deviennent trop arrogants.

Les prêtres, les temples et le culte

Le clergé d'Irori est constitué de prêtres et de moines en proportions à peu près égales et de tout juste quelques druides. Ils sont chargés de servir de mentor aux autres sur la voie de la perfection personnelle, que ce soit en guidant les fidèles sur la même voie d'illumination que celle du prêtre ou en permettant à l'étudiant de découvrir sa propre voie par le biais d'un questionnement rigoureux et d'encouragements. Bien qu'ils soient autorisés à porter des armures, la plupart des prêtres et les druides décident de ne pas le faire et on ne les stigmatise pas dans le cas contraire. Si les particularités de chaque voie varient de l'une à l'autre, toutes demandent une bonne santé et un esprit clair. Les prêtres évitent donc les abus de boisson et de nourriture et l'usage de substances toxiques ou autres qui obscurcissent les sens. Les rares druides-prêtres pensent en général que les gens civilisés se sont trop éloignés de leurs instincts naturels et que l'imitation de différents animaux est la façon la plus naturelle d'atteindre la perfection.

Un temple ou un monastère est autonome. Seuls les prêtres solitaires ou extravertis ont des raisons de troquer ou de vendre leurs services. Les maîtres d'un régime spécifique peuvent faire commerce d'herbes rares utilisées à des fins médicinales ou

culturelles, les pratiquants d'arts martiaux exotiques peuvent travailler pour une académie apprenant le combat et d'autres enseigner dans une université ou à des fidèles d'autres cultes sur différents sujets de magie.

Les prêtres commencent leur journée par des exercices, un repas et de la méditation, et répètent ces activités tout au long de la journée. Selon leur voie, ils mettent l'accent sur l'une de ces activités plutôt que sur d'autres, ou évitent complètement certaines d'entre elles. Certains prêtres peuvent passer des jours entiers à méditer, ne s'arrêtant que quelques minutes chaque jour pour prendre du pain et de l'eau, alors que d'autres mangent de la viande crue toutes les heures et passent le reste de leur temps à soulever de lourdes pierres afin de parfaire leur force physique.

Les temples sont habituellement des complexes tentaculaires remplis de salles dévolues à la prière, au repos et à l'exercice, où les fidèles d'Irori étudient et s'entraînent inlassablement jour et nuit pour atteindre la perfection et purifier leur ki, leur énergie vitale. Ces temples sont en général fermés au public et les visiteurs doivent attendre dehors pour que leur présence ne dérange pas l'énergie de ceux qui se trouvent à l'intérieur.

Le supérieur d'un temple est le résident qui est le plus proche de la perfection personnelle, un état déterminé en règle générale par une méditation collective mais parfois par le combat. Dans la plupart des cas, le chef est un guide plus qu'un tyran, bien que certains temples ont tendance à être plus agressifs et maléfiques dans leur conception des choses. Les prêtres d'Irori n'ont aucun habit de cérémonie en dehors d'une longue corde de cheveux tressés nouée autour du cou et portée comme un collier. Il n'y a aucune obligation d'origine pour ces cheveux ; certains utilisent les leurs, d'autres ceux d'un mentor ou d'une créature exotique.

Les rituels conduits dans les temples incluent généralement une période de méditation ou de prière, parfois accompagnée de la consommation de nourritures particulières. Chaque voie peut avoir des jours saints différents ; le solstice d'été pour celle épousant le pouvoir revigorant de la lumière du soleil, ou le jour des récoltes pour celle adoptant l'aspect sain des grains crus.

Le texte sacré d'Irori est intitulé *Se libérer des fers*. C'est un long livre décrivant la méditation, les exercices physiques, le régime et les autres méthodes pour transcender les limites de la forme mortelle.

Les prêtres peuvent préparer les sorts *projection astrale* et *moment de prescience* comme des sorts de 8ème niveau, et *transformation martiale* comme un sort de 6ème niveau. Les moines peuvent choisir au moment où ils activent le pouvoir de paume vibratoire de plonger leur cible dans le coma au lieu de la tuer. Cet état durera jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'une *guérison suprême*, d'une *restauration* ou d'une *restauration suprême*. Les moines utilisent leur pouvoir de plénitude physique sur une créature volontaire en une action simple ; ils doivent toucher leur cible et celle-ci sera fatiguée par cette aide.



CANALISER LA VIGUEUR
École transmutation ; **Niveau** Prêtre 3 (Irori)

LANCEMENT
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G

EFFET
Portée personnel
Cible le lanceur
Durée 1 round/niveau

DESCRIPTION
Le lanceur choisit de concentrer l'énergie de l'esprit, du corps et de l'âme dans une partie spécifique de son corps, ce qui lui confère une capacité exceptionnelle pour réaliser certaines tâches. Lorsqu'il lance le sort, il doit choisir l'une des cibles servant de focalisateur suivantes. Il peut changer de focalisateur en y consacrant une action de mouvement et il ne peut bénéficier des avantages que d'un sort *canaliser la vigueur* à la fois.

Esprit : Le prêtre bénéficie d'un bonus de compétence de +4 à ses tests de Connaissance, Perception auditive, Fouille et Détection, ainsi que sur ses jets d'attaque à distance.

Membres : Le prêtre bénéficie des effets d'un sort de *hâte*.

Âme : Le prêtre bénéficie d'un bonus de compétence de +6 sur ses jets de sauvegarde de Volonté, ainsi que sur ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Torse : Le prêtre bénéficie d'un bonus de compétence de +6 sur ses jets de sauvegarde de Vigueur, ainsi que sur ses tests de Concentration.

Lamashtu

Grande est la fille des Cieux qui torture les nouveau-nés.

LA MÈRE DES MONSTRES
Déesse de la folie, des monstres et des cauchemars
Alignement CM
Domaines Chaos, Mal, Folie, Force, Mensonge
Arme de prédilection Cimeterre à deux mains
Lieux de culte Belkzen, Irrisen, Katapesh, Nex, Osirion, Royaumes fluviaux, Varisie, Plaie du Monde
Nationalité Démoniaque



Les gnolls prétendent que quand Lamashtu vit la hyène pour la première fois, elle la prit comme consort et donna naissance au premier gnoll. Chaque race de créature qui la sert raconte une histoire similaire et cite la Mère des monstres comme sa génitrice. Ceux qui la vénèrent cherchent la difformité aussi bien chez eux que chez les autres. Les rituels de scarification et les mutilations sont courants parmi eux. Bien qu'elle soit en général adorée par les races monstrueuses comme les gnolls, les méduses et les gobelins, certains cultes humains pratiquent ses sombres litanies en secret, promouvant les naissances impures et détruisant la beauté. Certains usent de magie pour obtenir une apparence encore plus hideuse ou bestiale tandis que ses fidèles monstrueux font le contraire pour espionner les habitants des villes. Les représentations primitives de Lamashtu la dépeignent en général comme une femme à tête de chacal pourvue de longues ailes de plumes, de pieds griffus et d'un gros ventre gonflé. De telles images incluent fréquemment une multitude de monstres se rassemblant à son appel, ses favoris s'élevant au-dessus des autres.

Divinité monstrueuse et terrifiante née des tréfonds de la folie, elle est à la fois une reine démoniaque et la mère révérée des horreurs qui hantent la nuit. De son ventre ont jailli nombre des races de monstres de Golarion. Sa domination sur les bêtes (volée à son ennemi assassiné Curchanus) fait des étendues sauvages un endroit effrayant, tandis que ses cauchemars envahissent la paix du sommeil. Elle a déchiré son ventre et l'a dévoré pour gagner du pouvoir sur ce qui est à naître, puis a régénéré sa chair en mangeant un millier de nouveau-nés enlevés. Son lait peut nourrir, empoisonner ou même transformer ceux qui le boivent. Elle vole la semence des hommes dans leur sommeil et l'utilise pour créer des monstres de sang mêlé qu'elle envoie plus tard embarrasser et blesser leurs pères. Son toucher et son souffle provoque des fausses-couches et des difformités chez les nouveau-nés, et ceux qui en souffrent subissent en général d'horribles cauchemars. Elle veut créer le mal et le chaos en déformant la chair et l'âme de toutes les créatures, et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien d'autre dans le monde que sa progéniture altérée, une énorme famille monstrueuse qui lui serait dévouée. Lamashtu se délecte à détruire les créatures les plus innocentes, que ce soit en souillant leur chair ou en corrompant leurs esprits. Pour elle, une crèche est un banquet. Elle est une déesse de la fertilité, mais si celles qui la prient sont plus enclines à survivre à l'accouchement, leurs rejetons seront inévitablement impurs. Offrir le nouveau-né de quelqu'un d'autre en sacrifice pour protéger le sien est une pratique viable pour les désespérés et les nombreuses histoires de « changelins » (des enfants volés et remplacés par une méchante créature féérique) sont en fait les enfants difformes de Lamashtu qui ont l'air normal puis se transforment la nuit en monstres.

La vraie forme de Lamashtu est celle d'une femme enceinte avec une tête de chacal à trois yeux, des pattes d'oiseau pourvues de serres et des ailes d'aigle noir. L'avancée de sa grossesse est variable mais toujours visible - souvent très visible - bien que ça n'affecte jamais sa mobilité. Elle porte deux lames, l'une baignée de flammes appelée Désir rouge, et l'autre couverte de givre appelée Cœur de glace. La longueur de chacune varie depuis celle d'un kukri ordinaire à celle d'un cimeterre à deux mains. Lorsque la Mère des bêtes est en colère, ses victimes souffrent d'articulations douloureuses, d'infections ou de cauchemars. Pour ses adorateurs, donner naissance à un enfant normal ou appartenant à une race « plus jolie » (comme un gnoll enfantant un humain ou un elfe) est le signe de grande désapprobation et de honte. On l'appelle la Reine démone, la Mère des bêtes et la Mère démone. Malgré ses titres, elle n'est pas la génitrice de la race des démons dans son ensemble, bien que de nombreux fiélons la servent et qu'elle ait elle-même surgi des profondeurs des Abysses. Sept puissantes ensorceleuses démoniaques, appelées les Sept Sorcières, sont à son service et pourraient être ses filles les plus puissantes.

Son héraut se nomme le Yethazamari, un chacal ailé avec une queue de serpent et dont les orbites vides crachent de la fumée. Les autres types de démons nés de sa folie incluent les yaénites (des hyènes humanoïdes ressemblant à des archons canins corrompus) et les shémhazians (des brutes insectoïdes de taille G pourvues de nombreux yeux). Les démons notables qui la servent sont Mâchoire sanglante (un chien hurleur vicieux et intelligent) et le Prince de la folie (un antipaladin yaénite).

Lamashtu considère que tous les autres dieux sont ses ennemis, mais elle consacre son énergie à prendre soin de ses enfants et à agrandir les territoires qu'ils habitent. Desna la hait pour avoir tué le dieu Curchanus et volé son domaine sur les bêtes ainsi que pour son aspect cauchemardesque, mais pour Lamashtu, Desna n'est pas digne d'intérêt. Ses plus grands ennemis sont Urgathoa, Rovagug et le seigneur démon Pazuzu.

Le clergé

Cette foi est ancienne et donc toujours très primitive dans ses croyances et ses habitudes. Les membres du clergé, qu'ils soient prêtres, druides, ou même adeptes doivent s'assurer que la foi des membres de leur tribu est forte, s'occuper de leurs blessures physiques (en particulier de ceux dont les difformités sont

EAUX DE LAMASHTU

École conjuration (création) [Mal] ; **Niveau** Prêtre 3, Druide 3 (Lamashtu)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, M (250 po de poudre d'ambre)

EFFET

Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)

Effet jusqu'à 1 gorgée des *eaux de Lamashtu* tous les 2 niveaux

Durée instantanée

Jet de sauvegarde voir le texte **; Résistance à la magie** non

DESCRIPTION

Le prêtre crée ce qui semble être de l'eau pure et claire mais qui est en fait une sécrétion infecte connue sous le nom des *eaux de Lamashtu*. Le liquide a les mêmes propriétés que l'eau maudite (voir *malédiction de l'eau*). De plus, toute créature absorbant ce fluide doit faire un jet de Vigueur DD14. Si elle le réussit, elle est violemment malade, vomit le liquide et devient fiévreuse pendant 1d4 minutes. Si elle le rate, l'eau fait son effet et rend la victime folle, lui infligeant 2d6 points de dégâts d'Intelligence. Son score d'Int ne peut tomber en-dessous de 1.



un handicap sévère) et les guider spirituellement. Ils utilisent la magie, la croyance et la chair pour calmer les disputes et régler les conflits. Ils ont en général de nombreux enfants de partenaires différents tout au long de leur vie et s'accouplent souvent selon leur ministère. Cette promiscuité est attendue de la même façon qu'on attend d'un prêtre qu'il soigne une blessure physique.

Les membres du clergé sont chargés d'enseigner aux jeunes qui est la Mère des monstres et de s'assurer qu'ils comprennent son importance dans leur vie. Ils ne rechignent pas à utiliser leurs pouvoirs pour punir les récalcitrants, que ce soit par le biais de transformations physiques douloureuses ou en leur infligeant d'horribles cauchemars.

La plupart des prêtres entretiennent des liens forts avec leur communauté et on ne les rencontre pas seul. Leur quotidien inclut la bénédiction de la nourriture, la prière, la conduite des rites pour les futures mères et l'examen du bétail de la tribu. Ils aident en général aux autres tâches selon leurs compétences, comme aller à la chasse ou préparer la nourriture. Un prêtre prépare normalement ses sorts après les rituels du soir. Le culte de Lamashtu est célèbre pour ses dresseurs Ashvawg, qui se sont spécialisés dans l'apprivoisement de bêtes étranges.

Le clergé de la Reine démone opère aux confins de la civilisation. La plupart des humanoïdes primitifs la vénèrent en plein air ou sous terre, habituellement sur des rochers plats tachés de sang qui conviennent aux sacrifices ou dans des cercles de pierres, d'arbres ou de souches chargés d'ornements et gravés de représentations de la déesse. Certains utilisent un trou profond dans le sol ou une sorte de gouffre symbolisant l'entrée de son royaume souterrain.

Le culte est éparpillé et n'a pas de hiérarchie. Durant les rares conflits qui opposent les prêtres, ils comparent leurs cicatrices, le nombre de leurs enfants, leurs malformations et leurs pouvoirs magiques (dans cet ordre) pour déterminer la prééminence. Les vêtements de cérémonie comprennent un masque de chacal fait de cuir ou de métal précieux, une cape de plumes noires et une paire d'épées ou de couteaux décorés de manière à ressembler aux armes de la Reine démone.

Hurlements, cris, marquages au fer rouge, saignées, accouchements, intoxication et sacrifices d'humanoïdes ou d'animaux constituent le gros des cérémonies religieuses en l'honneur de Lamashtu. L'utilisation de la musique est limitée à un battement de tambour lancinant qui marque le rythme. Ces cérémonies ont lieu la nuit ou sous terre. Son « texte » sacré, le *Crâne de Mashag*, est un crâne magique qui récite sa doctrine.

Les prêtres de Lamashtu peuvent préparer le sort *cauchemar*. Les prêtres et les druides peuvent préparer *métamorphose funeste* comme un sort de 5ème niveau. Druides et rôdeurs peuvent utiliser des sorts de *convocation d'alliés naturels* pour convoquer des animaux fiélons du même niveau que ceux de la liste de *convocation de monstres*.

Néthys

La magie est tout et en toute chose.

L'ŒIL QUI VOIT TOUT
Dieu de la magie
Alignement N
Domaines Destruction, Connaissance, Magie, Protection, Runes
Arme de prédilection Bâton
Lieux de culte Absalom, Geb, Katapesh, Kyonin, Nex, Numérie, Osirion, Thuvie
Nationalité Garundi



D'anciens textes osiriens mentionnent un puissant Roi-Dieu appelé Néthys dont les sortilèges impressionnants lui permettaient d'apprendre tout ce qui se passait, et ce même à travers les plans du Grand Au-Delà. La connaissance qu'il acquit par le truchement de ces visions alimenta sa nature divine mais brisa aussi son esprit. Depuis ce jour, Néthys a deux esprits : l'un qui cherche à détruire le monde et l'autre qui s'est engagé à le protéger. Néthys est souvent représenté avec ses deux aspects en action. Une moitié de lui est brûlée et brisée et déchaîne une magie terrible sur le monde, tandis que l'autre est calme et sereine et utilise sa magie pour soulager le souffrant et protéger l'innocent.

Néthys est sujet à de violentes sautes d'humeur. Il est bienveillant et inspiré et l'instant d'après, il est prêt à ouvrir les volcans. Les autres divinités ont bien tenté de stabiliser son état ou de le guérir mais c'est le prix à payer pour sa puissance et son statut. Sans cette ultime connaissance, il ne serait pas un dieu. C'est le maître de toutes les formes de magie - serviable, néfaste, créatrice, destructrice, profane, divine et tout ce que ces domaines peuvent recouper. Il est partisan de l'utilisation de la magie en toute circonstance, même les plus frivoles ou inutiles. La magie est une ressource infinie qui imprègne toutes les dimensions et il affirme qu'il n'y a nul besoin de limiter son usage par peur d'un éventuel épuisement. Il accueille tous ceux qui pratiquent la magie et rejette ceux qui n'ont ni le talent ni la discipline pour l'apprendre.

Néthys n'est pas connu pour montrer sa faveur ou sa colère à ses fidèles ou à ses ennemis, un fait dont beaucoup de ses adorateurs sont très fiers. Bien que cette attitude suffisante ne le fasse pas apprécier des autres cultes, elle les conforte dans l'idée que Néthys se fiche de ce qu'ils font de leur magie tant qu'ils l'utilisent. Les dévots croient que l'apparition de zones de magie imprévisible sont le résultat du passage de leur dieu à proximité du Plan Matériel, tandis que l'apparition de zones de « magie morte » (là où la magie ne fonctionne simplement pas) indiquent sa colère contre quelqu'un ou quelque chose dans cette zone.

Ses fidèles sont ceux qui désirent acquérir des connaissances ou de la puissance magique, qu'elle soit divine ou profane, et ce quel que soit l'usage qu'ils veulent en faire - détruire, inventer ou protéger. Le culte de Néthys essaie de garder l'équilibre entre les deux aspects du dieu mais les temples se concentrent souvent sur un type particulier de magie et attirent les adorateurs qui ont les mêmes centres d'intérêt. Les temples opposés peuvent bien se faire la guerre, Néthys n'en a cure, comme il se moque de savoir qu'un temple Bon tire l'énergie magique des objets d'alignement Mauvais, les enferme ou leur attribue une fonction plus bénéfique.

L'avatar de Néthys est une vision terrible, un humain crépitant de pouvoir dont une moitié est brûlée voire squelettique et l'autre déborde de puissance et d'énergie. Son héraut est l'Arcanotheigne, un nuage intangible d'énergie magique blanche ou noire de forme féminine (en fonction des intentions du dieu quand il l'envoie) qui peut transformer les objets et projeter de l'énergie surnaturelle aux effets variables. Ses serviteurs divins sont des mortels et des êtres magiques qui ont réussi leur ascension, dont Barde (un archon messager masqué), Takaral (une liche à moitié squelettique) et Yamasha (une succube ensorceleuse aux ailes de faucon).

Bien que sa folie l'empêche de rester disponible pour des plans à long terme, de nombreuses divinités s'en remettent à lui quand ils ont besoin d'aide de temps en temps. Malgré son esprit brisé, il est capable de négocier avec d'autres êtres de puissance égale et il ne se retourne pas à l'improviste contre des visiteurs ou des alliés à moins que son omniscience ne lui révèle qu'on le menace ou qu'on le double. Parce qu'il soutient l'utilisation de n'importe quelle magie, il peut s'allier avec n'importe quelle divinité du panthéon et le fournir en sorts, en objets magiques voire en puissance magique brute.

Les prêtres, les temples et le culte

Tout utilisateur de magie peut devenir un membre du culte de Néthys, qu'il soit lanceur de sorts traditionnel comme un prêtre ou un ensorceleur, ou quelque chose de plus primitif ou exotique comme un magicien amateur, un sorcier-docteur, un adepte ou un maître des rituels. On grimpe les échelons du clergé selon sa puissance et ses connaissances magiques, ce qui signifie que la majorité des pratiquants des formes de magie les plus simples ne peuvent aspirer qu'à remplir les rangs les plus bas. Ceux qui ne maîtrisent aucune arcane peuvent travailler pour le culte mais sont considérés comme des citoyens de seconde classe (voire sacrifiables dans les temples plus Maléfiques) ; même un modeste apprenti qui n'a réussi qu'à maîtriser quelques tours de magie a un statut plus grand qu'un maître roublard ou un combattant talentueux. Les prêtres associés aux temples de Néthys sont habitués à voir les pratiquants de magie aux postes à responsabilité et commettent souvent l'erreur d'aboyer des ordres lorsqu'ils se trouvent au sein de groupes plus égalitaires, comme les groupes d'aventuriers.

Les prêtres de Néthys ont tendance à se conduire comme des mercenaires pour ce qui est de leurs services. Ils fabriquent et vendent des objets magiques, conseillent les nobles et les marchands sur la façon dont la magie peut améliorer leur position

sociale, se font engager comme gardes du corps à bord de bateaux ou au sein de caravanes, ou remplissent les fonctions de mages de bataille pour des armées ou des compagnies d'aventuriers.

Certains sont au service d'un seigneur en échange de terres et d'une poignée de paysans afin de se consacrer à leurs recherches. D'autres utilisent leur magie pour distraire ou escroquer des gens. La seule chose qui unisse les fidèles de Néthys, c'est leur amour absolu pour la magie. Il y en a qui aiment l'acte de pratiquer la magie en lui-même, comme un maître forgeron aime modeler l'acier ou un hédoniste l'acte sexuel. D'autres l'apprécient comme un outil de la meilleure qualité ou même simplement pour le pouvoir brut qu'il procure.

En fonction de son orientation, un temple peut ressembler à une forteresse, à un sanctuaire, à une tour de mage, voire un petit palais, mais il a toujours du personnel bien documenté que les bruits forts et les apparences étranges n'intimident pas. Les temples sont souvent décorés dans les mêmes tons que leurs vêtements de cérémonie, mais ils peuvent tout aussi bien être passés à la chaux, peints en noir ou laissés tels quels. Tout temple significatif compte au moins une chambre réservée à la magie favorite de ses occupants, comme un cercle d'invocation pour un temple consacré à la conjuration, une infirmerie pour un temple consacré aux soins et ainsi de suite.

Les rangs au sein du clergé sont basés sur la connaissance et la puissance magiques, la première étant plus importante dans des temples bienveillants et la seconde dans les temples malveillants. En tant que maîtres de la magie, les membres du clergé sont très au fait du classement naturel des niveaux de sorts et des niveaux de lanceur de sorts. Ils utilisent cette connaissance pour déterminer rapidement la place d'une personne dans cette hiérarchie. Les individus d'un certain rang ont en général un ou plusieurs apprentis qui n'ont aucun statut dans l'église jusqu'à ce que le clergé déclare qu'ils sont suffisamment entraînés. Les cérémonies officielles du culte demandent une robe élaborée, une calotte, une mozzetta et une capuche aux tons assortis (comme le rouge, le marron et le bordeaux). Les couleurs choisies dépendent du temple.

Les services religieux diffèrent d'un temple à l'autre mais incluent en général une cérémonie hebdomadaire, où sont exécutés des chants et des démonstrations de lancer de sort. Une fois par an, le clergé exige le sacrifice d'un objet magique mineur - comme un parchemin ou une potion - que le temple peut utiliser ou vendre (les prêtres de Néthys de bas niveau peuvent acheter ces objets au prix normal, et ce même au 1er niveau). La bible officielle est *Le Livre de la Magie*, un guide complet expliquant comment canaliser la magie et les ramifications morales de son usage et de son abus (dans lequel des positions contraires apparaissent souvent d'un paragraphe à l'autre). Les paroles sacrées sont toujours écrites sur les murs intérieurs du temple mais les membres du clergé en possèdent pour la plupart une copie dans leurs affaires sous forme de livre ou de parchemin.

Il est interdit aux fidèles d'utiliser le sort *transfert de sorts* (ou des sorts similaires conférant des capacités du même type) sur des cibles qui ne peuvent normalement pas lancer de sortilèges ou utiliser des pouvoirs magiques ; on considère que c'est un partage indigne de la magie sacrée.



CANALISER LE DON

École évocation ; **Niveau** Barde 3, Prêtre 3, Druide 3, Rôdeur 3, Ensorceleur/Magicien 3 (Néthys)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée toucher

Durée 1 round ou voir texte

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) ou aucun ; **Résistance à la magie** oui (inoffensif) ou aucune

DESCRIPTION

Le lanceur de sort canalise la puissance magique vers sa cible pour alimenter ses lancer de sort. Le prochain sortilège de 3ème niveau ou moins qu'elle lancera ne lui coûtera pas d'emplacement de sort ; en effet, c'est le lanceur de sort qui utilise un de ses emplacements de sort pour alimenter celui que sa cible utilise. Elle doit commencer son incantation avant le prochain tour du lanceur, et le sort ne peut avoir un temps d'incantation supérieur à un round complet. L'alignement, les éventuelles interdictions d'école et les autres restrictions propres au lanceur n'affectent pas la cible, pas plus que le lanceur ne subit de contrecoup provoqué par le choix de sort de sa cible.

Si le lanceur se choisit pour cible, il peut au prochain tour lancer spontanément n'importe quel sort de 3ème niveau ou moins sans dépenser d'emplacement de sort (cela ne l'affecte pas s'il est déjà un lanceur de sort spontané). Le temps d'incantation du sort lancé après *canaliser le don* ne peut être supérieur à 1 round complet.

Norgorber

Il existe une certaine valeur dans les choses que d'autres rejettent ou dissimulent.

LE FAUCHEUR DE RÉPUTATION
Dieu de l'avidité, des secrets, du poison et du meurtre
Alignement NM
Domaines Charme, Mort, Mal, Connaissance, Mensonge
Arme de prédilection Épée courte
Lieux de culte Absalom, Galt, Nex, Osirion, Royaumes fluviaux, Chaînes, Taldor, Varisie
Nationalité Taldorienne



On sait peu de choses sur la vie de Norgorber à Absalom avant qu'il ne devienne un dieu grâce à l'Épreuve de la *Pierre-étoile*. Les fidèles de cette foi décriée font de leur mieux pour garder le secret sur sa vie de mortel et utilisent le meurtre si nécessaire pour cacher ses origines. Certains pensent que si la vraie nature du Faucheur de réputation était dévoilée, il perdrait son statut divin. De tous les dieux connus qui ont fait leur Ascension, Norgorber est le seul qui soit Maléfique. Dans les œuvres d'art, on le représente sous la seule forme d'un masque noir poli sans aucun trait ou parfois comme un homme invisible portant un équipement de voleur.

Norgorber abat ses cartes avec prudence, ne révélant pratiquement rien de sa personnalité et empêchant ainsi les autres de saisir ses motivations ou ses plans. Il divulgue les choses à ses fidèles par petites touches et par le biais de généralités, ne révélant les éléments spécifiques qu'à ses fils et ses filles préférés et effaçant parfois cette connaissance de leur esprit une fois que le travail est fait. Au-delà de ces idées essentielles, il en dit peu car il ne veut rien dévoiler d'utile à ses ennemis.

Comme un voleur dans la nuit, Norgorber est subtil lorsqu'il intervient directement. Un tire-laine peut trouver une pièce d'or dans la bourse d'un pauvre, un espion peut entendre une information juteuse d'une source inattendue, une arme peut garder le poison qui la recouvre pour une seconde attaque ou un garde trucidé peut mourir dans un simple gargouillis. Comme un assassin, sa colère est soigneusement pesée et frappe sans crier gare. Un voleur se rendra compte qu'il a perdu le bijou qu'il était censé dérober, un orateur oubliera complètement le sujet important sur lequel il était en train de discourir, une lame empoisonnée entaillera la main d'un maître assassin ou un tueur talentueux sera abattu par le coup chanceux d'un malfrat de bas étage.

Le culte de Norgorber se divise en quatre groupes qui se concentrent chacun sur l'un des aspects de la divinité et ignorent les autres. Ses membres portent souvent des masques en symbole de leur dévotion et afin de garder leur identité secrète (même à Absalom, où la foi est très légèrement autorisée). En dépit de cette division, les fidèles de Norgorber travaillent sur certains aspects, menant des actions prudentes afin de modeler le futur selon un plan secret. Ceux qui le surnomment le Faucheur de réputation le vénèrent tout d'abord comme dieu des secrets et sont en général des espions ou des politiciens. Les guildes de voleurs le prient en tant que Maître gris et s'intéressent avant tout à ses compétences de voleur. De nombreux alchimistes, herboristes et assassins le connaissent comme Doigts noirs et voient son œuvre dans chaque plat empoisonné et chaque bête venimeuse. Ses fidèles les plus célèbres et les plus dangereux sont les fous, les meurtriers et les maniaques qui l'appellent Père écorcheur. Ils croient que le futur est sculpté par le biais de chaque meurtre selon le plan inconnu de leur sombre dieu.

Le Faucheur de réputation n'a que faire des démonstrations de puissance tape-à-l'œil. Son avatar a donc l'apparence d'un humain normal habillé de brun et de noir et dont le visage est toujours dissimulé, voire entièrement invisible, mais qui donne toujours l'impression qu'il est en fait derrière vous même s'il se tient bien en vue de la foule. Son héraut est la Bête lancinante, une créature d'un noir brillant et de taille TG rappelant un scorpion, qui peut prendre la forme d'un homme en armure noire pourvu d'une queue terminée par un dard. Des quelques serviteurs connus des fidèles, les plus populaires s'appellent Poing de poison (un élémentaire d'eau empoisonnée), Ombre secrète (une ombre fiélone) et Dent jaune (un rat-garou roublard capable de se transformer en nuée de rats).

Même s'il est maléfique, secret et dangereux, Norgorber prend garde à maintenir des relations polies avec la plupart des divinités. Seuls Abadar, Cayden Cailéan, Érastil, Iomédae, Sarenrae et Torag refusent de lui parler et ils ont même par le passé utilisé des intermédiaires pour traiter avec lui. En sa qualité de maître des secrets (que ce soit les siens ou ceux des autres), il est souvent capable d'utiliser ce qu'il sait pour donner l'avantage à ceux qui ne l'aiment pas, en général lorsqu'il s'agit de frapper un ennemi commun. Il est connu pour avoir déjà prêté assistance à ces derniers ou à ceux qui s'opposent à lui, probablement pour atteindre un but secret.

Les prêtres, les temples et le culte

Norgorber accueille dans son clergé des gens de toutes origines. Ce sont pour la plupart des roublards, des prêtres, des bardes ou des assassins, mais il n'est pas rare de croiser aussi des maîtres des ombres, des illusionnistes, des enchanteurs ou des professions plus exotiques. Quelques druides servent Doigts noirs en sa qualité de protecteur des bêtes venimeuses. Selon l'aspect favorisé par leur temple, les prêtres possèdent en général quelque talent dans le vol, la collecte d'informations, les poisons ou la discrétion, et ceux qui n'en ont pas tombent sous les coups de leurs camarades avant d'avoir l'occasion de les mettre dans l'embarras, leur temple et eux. Nombreux sont ceux à mener une double vie, agissant comme des membres normaux de la société le jour et portant des masques la nuit afin d'accomplir la volonté du dieu.

Le vol, qu'il soit simple ou élaboré, est une activité typique pour les prêtres. Certains sont des maîtres de l'imitation qui volent l'identité d'autres et l'utilisent pour couvrir de sombres desseins,



ŒUF EMPOISONNÉ

École transmutation ; **Niveau** Assassin 1, Barde 1, Prêtre 1, Ensorceleur/Magicien 1 (Norgorber)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, DF

EFFET

Portée toucher
Cible 1 œuf
Durée 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde non (objet) ; **Résistance à la magie** non (objet)

DESCRIPTION

Le personnage transforme le contenu d'un œuf normal (comme celui d'une poule) en une dose de poison de petit mille-pattes (blessure DD11, 1d2 Dex/1d2 Dex). Le poison redevient un œuf normal à la fin du sort même s'il n'a pas provoqué de dégât secondaire (le contenu de l'œuf revenu à son état normal est inoffensif, à moins que la créature empoisonnée ne soit vulnérable aux œufs). Cuit ou cru, l'œuf doit être entier et dans sa coquille lorsque le sort est lancé.

Les futurs empoisonneurs imprudents qui enduisent leurs armes de cet œuf réalisent rapidement qu'il a tendance à encrasser les fourreaux et finit par sentir le pourri. Parmi les fidèles, appeler quelqu'un un « garçon œuf » est une petite insulte suggérant un manque de prévoyance ou d'estimation des conséquences.

ou simplement pour dérober des objets de valeur. D'autres font commerce de leur science de l'alchimie, des poisons et des potions, et s'assurent que les méchants sont toujours bien achalandés en marchandises mortelles, sous couvert d'un inoffensif apothicaire. Certains travaillent comme diplomates, espions ou négociateurs, achetant et vendant informations et contrats.

Les fidèles agissent selon l'aspect du dieu qu'ils ont choisi. Ceux qui vénèrent le Faucheur de réputation sont réservés et secrets, ceux qui suivent Doigts noirs ont tendance à être studieux, les adorateurs du Maître gris sont avides et cupides et ceux du Père écorcheur sont antisociaux. Bien sûr, ces traits sont plus des indications que des définitions des fidèles et si certains caricaturent ces qualités, la majorité d'entre eux ont le bon sens de maîtriser leurs envies et de garder un comportement normal.

Les temples sont organisés comme des guildes de voleurs, bien que ceux dédiés à Doigts noirs opèrent parfois sous couvert de guildes de marchands vendant officiellement des substances exotiques (qui deviennent pour certaines des poisons mortels quand elles sont combinées de la bonne manière). Un temple est dirigé par un maître de guilde (en général un voleur, un assassin ou un prêtre) et ses lieutenants, qu'il charge d'exécuter différents plans et de contrôler des équipes de fidèles. Les couleurs cérémonielles sont le noir et le brun, et les vêtements eux-mêmes suivent la mode, ce qui permet à celui qui les porte de se fondre dans le décor une fois à l'extérieur.

Les cérémonies dédiées à Norgorber sont calmes même dans les villes où sa foi est tolérée. Typiquement, un prêtre plus âgé, masqué, conduit la prière et fait silence pour que les fidèles murmurent leur assentiment.

L'Ascension du dieu est célébrée au solstice d'hiver. Les fidèles enlèvent au hasard une personne dans la rue, l'amènent au temple, la tuent en silence à l'aide d'un poison et cachent le corps là où il ne pourra jamais être retrouvé.

Au moins 17 textes brefs sont associés au culte. Ils portent des noms inoffensifs et sont souvent dissimulés dans des livres ordinaires ou codés pour éviter un déchiffrage facile.

Ceux qui ont accès au sort *déguisement* (ou à des sorts similaires) le préparent habituellement une fois par jour, juste au cas où ils n'auraient pas de masque et auraient besoin de dissimuler leur identité. Les prêtres et les druides de Doigts noirs peuvent lancer spontanément *empoisonnement*, ceux du Père écorcheur *exécution*. Les prêtres du Faucheur de réputation peuvent préparer *antidétection* comme un sort de 3ème niveau.

Pharasma

La naissance et la mort sont écrites dans les os mais les os peuvent être brisés.

LA DAME DES TOMBES

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

Alignement N

Domaines Mort, Guérison, Connaissance, Repos, Eau

Arme de prédilection Dague

Lieux de culte Brévoy, Nex, Osirion, Chaînes, Thuvie, Ustalav, Varisie

Nationalité Garundi



Au sommet d'une tour incroyablement haute, l'Ossuaire de Pharasma attend tous les mortels. Une fois là, ils se rangent en une longue file afin d'être jugés et reçoivent leur récompense finale. Seuls les indignes finissent dans son cimetière, leurs âmes étant laissées à pourrir là pour le reste de l'éternité. Les légendes prétendent que Pharasma connaissait l'imminence de la mort d'Aroden et qu'elle l'a même jugé, mais qu'elle n'a rien fait pour prévenir ses propres fidèles que l'événement a pour beaucoup rendu fous. Selon son rôle, Pharasma est représentée comme la sage-femme, la prophétesse folle ou la faucheuse des morts. Les femmes enceintes portent souvent de petits symboles de la sage-femme sur de longs colliers afin de protéger leur enfant à venir et de lui accorder une vie heureuse.

La Dame des tombes semble froide et affairée car elle a toujours du travail, en majorité sinistre, à faire. Après avoir vu des nourrissons mourir, des vertueux disparaître trop tôt et des tyrans vivre jusqu'à un âge avancé, elle ne porte aucun jugement sur la justesse d'une mort et accueille chaque naissance avec une égale sévérité. Lorsqu'une âme vient au monde, elle sait où elle terminera mais elle réserve son verdict officiel jusqu'au dernier moment, car elle sait que les prophéties peuvent être fausses ou erronées. Elle croit au destin et à la prédestination mais comprend que l'imprécision et la mauvaise interprétation entretiennent l'illusion du libre arbitre. Les enfants qui meurent avant ou au moment de leur naissance représentent un potentiel gâché, l'opportunité pour une âme méritante d'accomplir son destin (elle est donc opposée à l'avortement même si elle n'a pas d'opinion sur la contraception). Il se peut que ceux qui meurent avant d'accomplir leur destin soient assez chanceux pour revenir dans une vie ou une autre, bien qu'en certaines occasions leur sort ne soit simplement que de rencontrer une mort ignoble ou prématurée. Elle n'approuve pas l'existence des morts-vivants car c'est une profanation du souvenir de la chair et la corruption de la voie d'une âme en route vers son jugement.

Pharasma manifeste sa faveur par le truchement de scarabées et d'engoulevents, qui sont des psychopompes servant de guide vers l'Ossuaire pour les âmes récemment trépassées. On pense que les roses noires sont signe de bonne fortune, en particulier quand la tige de la fleur ne porte pas d'épine. Pharasma permettra parfois à ceux qui sont morts dans des circonstances mystérieuses de transmettre de courts messages à leur parentèle encore en vie afin de les réconforter, de démasquer un meurtrier ou même de hanter un ennemi. Elle montre son déplaisir par des frissons glacés le long de l'échine, des saignements aux ongles des mains, un goût inexpliqué de terre fertile, la découverte d'un engoulevent mort ou le sentiment d'avoir oublié quelque chose d'important.

Les sages-femmes, les femmes enceintes, les croque-morts et les devins (moins depuis la mort d'Aroden) sont tous des fidèles de Pharasma. Dans les petites communautés, ils peuvent endosser plusieurs de ces rôles, à moins qu'un couple marié ne se partage les tâches.

Son avatar est celui de son aspect de faucheuse, une grande femme à la peau grise et aux yeux blancs, vêtue d'un ample habit pourvu d'une capuche noire, qui porte un sablier dans lequel s'écoule rapidement un sable rouge. Son héraut est l'Intendant de l'Écheveau, une paire de créatures attachées ensemble ressemblant à des ghaéles, l'une de couleur blanche et bleue brillante et l'autre faite d'orange flamboyant et de ténèbres.

Ses serviteurs divins sont en général des créatures étranges, comme Né-dans-la-douleur (un prêtre ravid), Écho de la divinité perdue (un soldat spectral bien mis qui ressemble vaguement à certaines représentations d'Aroden) et Infinie pierre tombale (une créature de pierre en forme de roue).

Toutes les divinités traitent pacifiquement avec Pharasma car leurs agents doivent avoir accès à son royaume pour escorter les âmes de leurs fidèles vers leurs royaumes respectifs. Elle n'a aucun véritable allié ou ennemi, même si Iomédae éprouve quelque ressentiment à son égard pour avoir tenu secrète la mort imminente d'Aroden.

Les prêtres, les temples et le culte

Les membres du clergé de Pharasma sont habituellement des prêtres, des devins ou des « nécromants blancs » (des magiciens qui étudient la nécromancie dans un but autre que la création de morts-vivants), même si on a vu des sages-femmes et des magiciens amateurs particulièrement talentueux détenir l'autorité dans certaines régions. Les prêtres supervisent les naissances et la présence de l'un d'entre eux au moment de l'accouchement assure presque toujours la survie de la mère et de l'enfant. Ils s'occupent des morts et beaucoup sont familiers des coutumes funéraires de leur pays et des terres alentours. Ils protègent les cimetières et la mémoire des défunts, gardant les lieux des voleurs et de ceux qui animent les cadavres, et conservant une trace de ce qu'ils savent des personnes décédées en leur présence. Le culte méprise les morts-vivants car il les considère comme des abominations de l'ordre naturel, et tous les prêtres adhèrent à cette croyance sans poser de question ; la création de morts-vivants est interdite et le contrôle de morts-vivants préexistants est mal vu.

Un prêtre typique gagne maigrement sa vie en s'occupant des parturientes, en prononçant les oraisons funèbres aux enterrements, voire en creusant des tombes ou en construisant des mausolées pour de riches mécènes. Ceux qui partent en aventure évitent d'entrer dans des tombes s'il s'agit de les piller mais si l'une d'elle est connue pour renfermer un mort-vivant, ils acceptent de

transgresser cet interdit afin de débarrasser le monde de ces abominations (bien qu'ils soient toujours opposés à la profanation des cadavres ordinaires dans de tels endroits).

Les serviteurs de Pharasma ont tendance à être brusques car ils passent la plus grande partie de leur temps à s'occuper des morts (qui ne parlent pas et dont la sensibilité ne peut être heurtée) ou de personnes subissant des contraintes extrêmes (comme les femmes en plein accouchement). Lorsqu'on a besoin de leurs services, ils donnent des ordres et s'attendent à être obéis lorsqu'une âme mortelle (récemment décédée ou sur le point d'arriver) est en jeu. Les fidèles de Pharasma ne sont pas vraiment le genre de personnes auquel on s'adresse quand on a besoin d'un peu de réconfort.

Les temples de la déesse sont des cathédrales de style gothique, habituellement situées près du cimetière de la ville. Une pierre nue au milieu d'un champ vide ou d'un cimetière peut cependant servir de sanctuaire. Les grands temples sont généralement pourvus de catacombes souterraines et abritent souvent les corps des citoyens riches et des anciens membres du clergé. On croit qu'être enterré sous un temple de la déesse la rend plus favorable au trépassé au moment de son jugement.

Les temples possèdent un grand prêtre pour chacun des aspects de la foi (naissance, mort et prophétie/destin). Ils ont en théorie un statut égal bien que le grand prêtre des prophéties remplisse un rôle secondaire depuis quelques dizaines d'années (et cette fonction est souvent occupée par une personne étrange et instable), et qu'un seul prêtre serve les trois aspects dans les petites communautés. La hiérarchie entre les temples dépend de l'importance de la population qu'ils servent ; celui d'une grande ville aura une influence plus grande que celui d'une petite cité. Les fidèles portent des vêtements funéraires pour les cérémonies religieuses, toujours de couleur noire (quelle que soit la tradition locale) et soulignés d'argent et de minuscules fioles d'eau bénite.

Les services religieux dédiés à Pharasma sont un mélange de chants tristes et de chansons joyeuses, émaillés de musique sombre et d'airs de fête régionaux. Ils se terminent en général sur une note positive ou énergique, car si la mort vient pour tous, il faut célébrer les nouvelles générations (en tout cas jusqu'à ce que survienne leur fin, à laquelle ils devront faire face à ce moment-là). Chaque temple garde des archives des naissances et des décès de ses membres et les prêtres récitent leurs noms lors de l'anniversaire de ces événements. Le livre sacré de la déesse s'intitule *La Spirale des os*. La plus grande partie de cet ouvrage a été écrite par un prophète il y a longtemps de cela et nombre de ses prédictions sont si vagues que l'on débat beaucoup sur les événements qu'elles annoncent et ceux qui se sont déjà déroulés. D'autres chapitres ont été ajoutés plus tard et concernent les naissances sans risque, l'élimination des cadavres pour éviter les morts-vivants etc.

Les adeptes, les bardes, les rôdeurs, les ensorceleurs et les magiciens de Pharasma peuvent apprendre les sorts *augure* (2ème niveau), *mise à mort* (2ème niveau) et *communication avec les morts* (3ème niveau) comme s'ils appartenaient à la liste de sorts de leur classe. Les prêtres considèrent *clairaudience/clairvoyance* (2ème niveau), *simulacre de vie* (2ème niveau) et *moment de prescience* (8ème niveau) comme s'ils appartenaient à leur liste de sorts de prêtre.

OS PROTECTEUR

École nécromancie ; **Niveau** Prêtre 2, Ensorceleur/Magicien 2 (Pharasma)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, M (le crâne ou le fémur d'une créature de taille M), DF

EFFET

Portée personnelle

Cible le lanceur

Durée 1 heure/niveau ou jusqu'à déchargement

Jet de sauvegarde non **; Résistance à la magie** non

DESCRIPTION

Grâce à l'énergie nécromantique, le prêtre anime un os et lui donne le pouvoir de flotter près de son corps et de s'interposer entre lui et les attaques physiques qui le prendraient pour cible. Ce sort confère une RD 5/contondant. Une fois qu'il a évité au lanceur un total de 5 points de dégâts par niveau de lanceur (maximum 50), l'os est détruit et le sort déchargé. Le sort n'a aucun effet si le prêtre bénéficie déjà d'une réduction des dégâts par une autre source.



Rovagug

Libérez-moi et délectez-vous de la destruction totale.

LA BÊTE HIRSUTE
Dieu de la colère, du désastre et de la destruction
Alignement CM
Domaines Chaos, Destruction, Mal, Guerre, Climat
Arme de prédilection Hache à deux mains
Lieux de culte Belkzen, Osirion, Qadira, Royaume des seigneurs des Mammouths
Nationalité Monstre



À l'aube de la préhistoire, Rovagug naquit pour détruire le monde mais tous les autres dieux se dressèrent, ensemble, contre lui. Nombreux furent ceux qui périrent au cours du combat, mais à la fin, Sarenrae fendit le monde pour l'emprisonner à l'intérieur, et Asmodéus l'y enchaîna et garda la seule clé. Les seules images de Rovagug le représentent comme un monstre terrible d'une taille et d'une puissance inimaginables. Beaucoup de ses fidèles pensent que la Chute a réveillé leur dieu et que le temps de sa libération approche à grands pas. Les plus célèbres de ses manifestations sont les soi-disant Rejetons de Rovagug, d'immenses bêtes qui surgissent régulièrement du Puits de Gormuz, au centre de Casmaron, là où se trouve le lieu où a été emprisonnée la Bête hirsute il y a des millénaires. La légendaire Tarasque est sans doute le plus puissant et le plus terrifiant des Rejetons, bien que d'autres aient aussi marqué l'histoire.

Rovagug veut littéralement tout détruire. C'est l'antithèse de la création, une force primale de destruction pensante qui veut briser, brûler et consumer tout ce qui existe. Il ne peut être ni raisonné, ni soudoyé, et on ne peut négocier avec lui. Si jamais quelqu'un le libérait, il n'aurait d'autre récompense qu'une mort rapide et n'aurait pas à assister à l'éradication du monde. Il se moque de savoir si les mortels l'aiment, le haïssent ou le craignent, mais les mots qu'ils murmurent lui apprennent qu'on ne l'a pas oublié et il les remercie en leur donnant la puissance qui pourrait le libérer, ou du moins qui pourrait être un léger écho de l'holocauste qu'il déclencherait. Il ne promet pas de place d'honneur à ses côtés, ni d'immunité à sa destruction, mais simplement la joie intense d'en faire partie pendant un temps.

On considère les éruptions volcaniques et les tremblements de terre comme des preuves que son souffle s'échappe des recoins sombres du monde. Si ces désastres dérangent ou blessent ses adorateurs, ils le prennent pour un signe de sa défaveur, comme l'apparition de monstres destructeurs.

De toutes les religions, il n'y en a guère qui soient plus méprisées par les peuples civilisés que celle de Rovagug, et seuls les fous « civilisés », autodestructeurs et obsédés par l'apocalypse le prient. Dans les étendues sauvages, de nombreux monstres lui rendent hommage, parmi lesquels les driders, les orques, les enlaceurs et les troglodytes qui se haïssent et haïssent le monde, et sont très fiers de penser qu'il va tout effacer dans un déluge de chair, de crocs et de feu.

L'avatar de Rovagug est quelque chose qui se situe entre sa propre forme monstrueuse, une chose vermiculaire avec de multiples mâchoires, membres et yeux, des crocs bizarres, des langues comme des membres et tout un tas d'autres morceaux incompréhensibles. Son héraut est la Tarasque, même si d'autres abominations ont rempli ce rôle dans le passé. Les abominations connues pour le servir dans sa prison de terre sont Famine rampante (un ver pourpre griffu tout juste intelligent), Galulab'daa (un babélien berserk) et Yigachek (un bébilith gris comme un cadavre).

Rovagug enrage depuis longtemps contre les autres dieux mais sa haine de Sarenrae éclipse toutes les autres. Même avant que la Fleur de l'Aube ne le mette à terre, leurs guerres étaient légendaires et on dit que la déesse a mis le feu du soleil au cœur du monde pour qu'il brûle pour toujours dans sa prison. Si jamais il parvenait à se libérer, il détruirait tout ce qui se tiendrait entre elle et lui, puis la détruirait, avant de retourner détruire tout le reste.

Asmodéus aime bien aller narguer la Bête hirsute avec la clé de sa prison et les autres divinités vont de temps en temps s'assurer qu'il n'est pas en train d'essayer de s'échapper. Mais personne n'est assez stupide pour essayer de négocier avec lui.

Les prêtres, les temples et le culte

Rovagug accueille tous ceux qui promettent de détruire en son nom, et son « clergé » est un mélange désorganisé de prêtres, d'adeptes, de monstres sans classe, de quelques thaumaturges et même de quelques non-lanceurs de sorts. Ils possèdent rarement des objets qui ne peuvent pas être utilisés pour détruire des choses, ou même des objets qu'ils ne peuvent utiliser du tout ; une *lyre de bâtisseur* ou un *parchemin de déguisement* est plus utile pour alimenter un feu que si elle reste dans un coin. Les prêtres possèdent rarement des compétences utiles et laissent même des choses comme la forge, l'agriculture et la charpenterie à des esclaves qu'ils peuvent exploiter ou des ennemis qu'ils peuvent piller. Ils préfèreraient voir une chose détruite plutôt qu'entre les mains d'un païen et les prêtres en sous-nombre ou suicidaires sont connus pour avoir brisé les armes et l'armure d'un ennemi en signe final de défi.

Les prêtres de Rovagug ne contribuent nullement de manière utile à la société normale. Ce sont au mieux des mercenaires mais la plupart agissent comme des pillards ou des bandits, attaquent les plus faibles qu'eux et prennent ce qui leur fait envie. Ils se moquent d'accumuler de l'or car ils savent qu'il sera sans valeur une fois le monde détruit, mais ils s'en servent pour acheter de meilleures armes et armures (et utilisent ces choses pour trucider un peu plus tard leurs partenaires commerciaux).

La journée typique d'un prêtre se déroule de la façon suivante. Il part chasser au nom de son seigneur fou, détruisant la vie et



LA FUREUR DE ROVAGUG

École transmutation ; **Niveau** Adepte 2, Prêtre 2, Ensorceleur/Magicien 2 (Rovagug)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, M

EFFET

Portée 10 mètres

Durée instantanée

Jet de sauvegarde non ; **Résistance à la magie** oui

DESCRIPTION

Le prêtre crée un tremblement de terre mineur qui peut provoquer la chute de créatures. Il doit faire un seul jet de croc-en-jambe et utiliser ce résultat sur toutes les créatures présentes dans la zone. Celles qui sont touchées sont fauchées et tombent à terre. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité (mais le lancement du sort, oui), et le lanceur ne peut tomber à terre à cause d'un mauvais jet. Contrairement à un croc-en-jambe normal, le prêtre peut porter cette attaque sur toute créature qui touche le sol et ce quelle que soit sa taille. La Science du croc-en-jambe n'a aucune influence sur le sort.

Bien que le tremblement de terre soit mineur et centré sur le sol, le MJ peut décider que si la zone est particulièrement instable, le sort provoque la chute d'objets, le descellement des pierres d'un mur ou d'un plafond etc.

les créations à chaque fois qu'il en a l'occasion et n'épargnant que ce qu'il peut utiliser pour provoquer de plus grandes destructions. S'ils font partie d'une tribu, les prêtres essaient de pousser leurs fidèles à une frénésie destructrice et sont toujours à la recherche d'étrangers à tuer sur leur territoire.

Un adorateur typique de Rovagug croit qu'il y aura de la gloire et de l'honneur dans la destruction, que construire des choses n'est bon que pour ceux qui sont trop faibles pour détruire et que les bains de sang et les fractures relâchent les chaînes de Rovagug. Certains acceptent cette philosophie parce que sans elle, leur vie serait misérable et sans but, d'autres le font parce qu'ils se haïssent et qu'ils considèrent qu'ils ne doivent pas être les seuls à souffrir. Au-delà de ces croyances basiques, on trouve de tout. Bien sûr, celui qui prie un dieu qui veut tout détruire est quand même un petit peu cinglé.

Ses temples sont bannis de presque toutes les villes d'importance, ce qui pousse ses fidèles à ériger des sanctuaires secrets qui ne sont guère plus que des bouches garnies de crocs ou des mains griffues entourées d'une ligne en spirale. Les très rares temples sont construits dans des cavernes ou des donjons et ont en général un monstre à vénérer que les prêtres nourrissent à la main. Le point le plus important de ces temples est un grand puits, qui représente la tanière de Rovagug et qui contient un grand feu, des ordures, de la vermine et des offrandes déjà sacrifiées.

Les rivalités entre tribus sont courantes mais brèves, puisque le combat s'achève lorsque l'un des belligérants est éliminé ou réduit en esclavage. Au sein d'une tribu, la hiérarchie est claire et se base sur la puissance flagrante, ce qui n'empêche pas les défis réguliers. Le vainqueur de ces défis peut tuer son adversaire sur-le-champ, ou l'épargner pour l'humilier ou parce qu'il pense que le perdant a quelque valeur pour la tribu. Un invité plus monstrueux (comme un enlaceur) doit défier le prêtre pour la suprématie ou accepter un rôle en-dehors de la hiérarchie.

Les prêtres de Rovagug portent des manteaux en lambeaux teints dans d'étranges couleurs et des masques hideux représentant d'horribles bêtes. Les rites sont simples et primitifs et impliquent en général des cris, des piétinements, le sacrifice de prisonniers et le bris d'objets. Il n'y a pas de jour saint commun à tous les temples, bien qu'une tribu puisse commémorer une grande victoire sur un ennemi, sans pour autant la célébrer année après année. Rovagug n'a aucun texte saint mais ses monstrueuses pensées primitives envahissent ses adorateurs et les submergent du désir de briser, détruire et déchirer, ainsi que de celui de trouver un moyen de mettre un terme à son emprisonnement et de provoquer la fin du monde.

Les prêtres peuvent préparer le sort *métamorphose funeste* comme un sort de 4ème niveau.

Sarenrae

Laissez la lumière purificatrice du soleil brûler les ténèbres en vous.

LA FLEUR DE L'AUBE
Déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison
Alignement NB
Domaines Feu, Gloire, Bien, Guérison, Soleil
Arme de prédilection Cimeterre
Lieux de culte Absalom, Katapesh, Osirion, Qadira, Taldor, Thuvie
Nationalité Kéléshite



Lorsque les forces primordiales créèrent Golarion, Asmodéus sema dans le monde un mal insidieux sous couvert des ténèbres perpétuelles. La doctrine de Sarenrae raconte comment la Fleur de l'Aube amena la lumière sur le monde et qu'avec elle vinrent la vérité et l'honnêteté. Ceux qui s'étaient tournés vers le mal virent leur cruauté et furent pardonnés par la lumière de Sarenrae. Sa foi attire tous ceux qui ont bon cœur, mais uniquement ceux qui veulent s'endurcir lorsque la gentillesse est une dangereuse faiblesse. L'art sacré représente la déesse du soleil sous les traits d'une femme puissante à la peau couleur bronze et dotée d'une crinière de flammes dansantes. Elle tient dans une main la lumière du soleil et dans l'autre un cimeterre, et peut ainsi châtier ceux qui ne changent pas leurs manières de faire.

Sarenrae est une déesse bonne et aimante, une mère et une sœur attentionnée pour tous ceux qui en ont besoin. Elle éprouve de la joie à guérir les malades, à relever ceux qui sont tombés et à faire briller une lumière dans les cœurs et les terres les plus sombres. Elle écarte les insultes d'un geste de la main et dévie les attaques, essayant patiemment de convaincre ceux qui la voient comme un ennemi que leur croyance est fausse. Ce n'est pas une victime, et une fois qu'il est clair que ses paroles et son pouvoir sont vains pour ceux qui refusent d'écouter et de croire, elle répond à la violence en nature, par l'acier vif et la lumière ardente.

Elle déteste la cruauté, les mensonges, les ténèbres qui étouffent la lumière, les souffrances inutiles et la destruction inconsidérée. Sarenrae montre sa faveur avec des visions de colombes ou des silhouettes d'ankhs qui se découpent dans des endroits inattendus. Entre autres signes de la déesse, on notera la lumière de l'aube ou du crépuscule qui dure bien plus longtemps qu'elle ne devrait, la découverte de pierres ou de gemmes jaunes ou un soudain soulagement de la douleur. Son déplaisir apparaît le plus souvent dans des coups de soleil inexpliqués ou des périodes de cécité qui peuvent durer quelques instants pour des transgressions mineures jusqu'à une vie entière pour des péchés impardonnables.

Sarenrae est une déesse populaire vénérée par des gens de tous horizons, fermiers, soigneurs, gouverneurs, honnêtes gardiens de prison, scélérats repentis et tous ceux qui souhaitent rendre le monde meilleur. Les citadins qui n'ont pas d'intérêt réel dans le destin, l'agriculture, la magie ou la philosophie ésotérique forment le gros de ses fidèles, des gens ordinaires qui croient aux vertus du travail honnête, au soulagement de la souffrance et à l'idée que chaque nouveau jour amène l'espoir et de nouvelles opportunités.

L'avatar de la Fleur de l'Aube est identique à la manière dont elle est dépeinte dans l'art, bien qu'elle soit souvent ailée à l'instar de ses serviteurs angéliques. La lumière du soleil que son avatar tient dans la main s'écoule parfois et peut être récoltée. Cette lumière liquide peut fournir de l'éclairage, des soins ou de la nourriture tandis que son cimeterre génère des rafales de vent qui chassent la maladie et le désespoir.

Son héraut est le Saint Seigneur solaire Thalachos, un ange à la peau couleur platine qui est toujours accompagné par 11 colombes immortelles. Parmi les serviteurs notables de Sarenrae figurent Bryla (une roue de lumière solaire brûlante), Charlabu (un archon canin doré qui affectionne une forme canine amicale) et Brume de l'Aube (une *lame dansante* intelligente qui possède tous les pouvoirs d'une licorne céleste).

La déesse accueille toutes les divinités non Mauvaises et traite la plupart des divinités Mauvaises aimablement dans l'espoir de les convaincre d'abandonner leurs penchants. Elle considère Asmodéus avec méfiance car tous deux se disputent depuis longtemps les âmes. Malgré le dégoût que lui inspirent les serviteurs morts-vivants et la maladie d'Urgathoa, la Fleur de l'Aube essaie de trouver un moyen « d'aider » l'autre déesse à retrouver son intégrité. Rovagug est son seul ennemi déclaré car ses velléités de destruction gratuite s'opposent à sa nature généreuse, et elle se rappelle toujours la morsure de ses attaques durant la bataille où elle l'a jadis emprisonné.

Les prêtres, les temples et le culte

La majorité des membres du clergé de Sarenrae sont des prêtres, bien qu'il comprenne également de nombreux paladins et rôdeurs, et une poignée de druides du soleil et de bardes du soleil. Ils ont en charge la bénédiction des champs, l'organisation des semailles et les célébrations des moissons, ainsi que les soins aux malades et aux blessés, la surveillance ou la réhabilitation des criminels, ou le prêche aux autres par l'usage de paraboles simples. À l'instar de leur déesse, les prêtres de la Fleur de l'Aube ont tendance à être bienveillants et compréhensifs, ce qui les rend naturellement capables de régler les conflits de voisinage ou entre les membres d'une même famille. L'escrime, en particulier avec un cimeterre, est considérée comme une forme d'art par ses fidèles. Des prêtres à l'esprit martial cherchent le mal dans l'espoir de l'amener sur le chemin de la rédemption ou de l'éliminer si la rédemption échoue. Ils savent que les morts-vivants, les bêtes dénuées d'intelligence et les fiélons sont pour l'essentiel irrécupérables et ils ne perdent pas de temps en palabres avec de telles créatures. Le culte n'est pas contre l'usage de sorts comme *mission* et *marque de la justice* si cela les aide à guider les mécontents sur le chemin de la bonté.

La plupart des prêtres qui ne partent pas en aventure vivent des dons de leur congrégation, tout comme ceux qui travaillent dans les temples du culte. Les gens aisés ou les nobles peuvent engager un prêtre comme guérisseur personnel, afin de régler un problème particulier ou en tant que conseiller à plein temps. De même, certains reçoivent un salaire de la part de la garde de la ville ou de l'armée pour s'occuper des membres du guet et des soldats. Par tradition, ils ne refusent normalement pas d'aider quelqu'un qui a besoin de soin même si cette personne ne peut pas payer, mais ils sont prompts à déterminer qui en a un besoin urgent et qui pourra récupérer naturellement, ce qui empêche la plupart des tentatives pour abuser d'eux.

Un prêtre se lève en général à l'aube et adresse une prière reconnaissante au soleil levant. Les prêtres de Sarenrae sont d'habitude pacifiques et s'occupent de leurs ouailles avec douceur et des paroles sages. Une telle gentillesse disparaît cependant quand le culte doit intervenir contre un mal qui ne peut être ramené dans le droit chemin - en particulier contre le culte de Rovagug. Les prêtres de Sarenrae deviennent alors des derviches, dansant dans les rangs ennemis et permettant à leurs cimeterres de leur administrer la rédemption finale.

Les temples sont des bâtiments à ciel ouvert (tandis que les bâtiments voisins sont munis de plafonds), et ont parfois de grands miroirs de bronze ou d'or placés à des endroits surélevés afin de refléter plus de lumière en direction de l'autel.

Le culte de la Fleur de l'Aube est extrêmement souple et accorde à ses prêtres beaucoup de liberté de mouvement entre les différents temples. Cela aide à faire retomber la pression issue des querelles personnelles puisqu'un individu peut se déplacer jusqu'à un autre temple en attendant que les esprits se calment. L'organisation d'un temple ressemble beaucoup à celle d'une famille, avec des relations parents-enfants entre différents groupes. Les vêtements de cérémonie consistent en une longue chasuble blanche et une tunique brodée de rouge et d'or représentant des images du soleil, et les prêtres officiant portent habituellement une couronne d'or surmontée d'un soleil rougeoyant. Les cimeterres décorés d'éclats d'or ou de gemmes dorées sont des objets de cérémonie courants.

Les services religieux sont des événements joyeux où l'on chante, danse, fait sonner les cloches et joue des cymbales et des flûtes. Ils ont toujours lieu en extérieur et en journée. Le premier et le dernier jour de l'été sont fériés, ainsi que les solstices d'été et d'hiver (ce dernier étant célébré comme le moment où l'on se réjouit des jours qui rallongent). Le texte sacré de Sarenrae est *La Naissance de la lumière et de la vérité*, et la plupart de ses exemplaires contiennent des pages supplémentaires afin que son propriétaire puisse y consigner de nouvelles expériences.

Les prêtres, les paladins et les rôdeurs peuvent préparer le sort *mission* comme un sort de 4ème niveau, mais ils ne peuvent s'en servir que pour empêcher la cible de commettre des actes illégaux ou immoraux. Les bardes, les prêtres, les paladins et les rôdeurs peuvent préparer *lame de feu* comme un sort de 2ème niveau.

BOUCLIER DE LA FLEUR DE L'AUBE

École évocation [feu, lumière] ; **Niveau** Barde 4, Prêtre 4, Paladin 4, Rôdeur 4 (Sarenrae)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, DF

EFFET

Portée personnelle

Cible le lanceur

Durée 1 round/niveau (D)

Jet de sauvegarde voir ci-dessous **; Résistance à la magie** non

DESCRIPTION

Le prêtre crée un disque de lumière solaire sur l'un de ses bras. Toute créature qui lui porte une attaque de corps-à-corps inflige des dégâts normaux mais subit également 1d6 points de dégâts de feu + 1 point par niveau de lanceur (maximum +15). Les créatures qui possèdent des armes procurant une allonge importante ne sont par contre pas sujettes à ces dégâts. Le *bouclier* luit comme s'il était sous l'influence d'un sort de *flamme éternelle*. Le lanceur ne peut avoir qu'un seul sort de ce type en action à la fois, et ses effets ne se cumulent pas avec des sorts d'aura infligeant des dégâts similaires comme *bouclier de feu*.



Shélyn

Remplissez votre cœur, vos yeux et votre esprit de la beauté du monde.

LA ROSE ÉTERNELLE
Déesse de la beauté, de l'art, de l'amour et de la musique
Alignement NB
Domaines Air, Charme, Bien, Chance, Protection
Arme de prédilection Coutille
Lieux de culte Absalom, Galt, Sargave, Taldor
Nationalité Taldorienne



Une vieille histoire raconte que Shélyn vola le glaive de son demi-frère Zon-Kuthon pour tenter de le libérer de l'influence étrangère qui possédait son esprit. Cette tentative échoua mais elle n'a pas renoncé et par amour pour lui, elle garde le Murmure des âmes comme arme de prédilection en dépit de son influence maléfique. Son histoire d'amour et de dévotion transcendant le chagrin pousse les amis et les amants mortels à persévérer dans l'adversité, les bardes à écrire des chansons et des tragédies épiques, et les artistes à créer les œuvres qui touchent l'âme. Quelle que soit la race ou l'ethnie, toutes les représentations de Shélyn la montrent comme une jeune femme à peine sortie de l'adolescence, aux yeux bleus ou argentés (ou parfois vairons, l'un bleu et l'autre argenté). Ses cheveux châtains tombent jusqu'à ses chevilles et sont entrelacés de plusieurs cordelettes de couleur vive, rouges, vertes et dorées. Elle porte toujours des vêtements élégants et des bijoux qui rehaussent sa beauté sans en révéler beaucoup.

Shélyn est bonne et aimante. Elle déplacerait des montagnes ou prendrait de grands risques pour ceux qu'elle aime (sa dévotion envers son demi-frère possédé et hostile en est la preuve). C'est une artiste passionnée et créative, aussi bien en matière de cœur que d'art, qui essaie de rendre le monde plus beau par ses actes. Elle prêche par l'exemple que la vraie beauté vient de l'intérieur et elle protège les relations qui ne sont pas uniquement basées sur le désir charnel, ce qui l'oppose souvent à Calistria. Elle n'est pas contre ce genre de relations entre les mortels mais espère seulement que quelque chose de plus sérieux en naîtra.

Shélyn communique parfois directement avec ses fidèles en leur soufflant un message court mais précis à l'oreille. Les chants d'oiseaux sont sacrés pour son culte et leur présence est un signe de bonne fortune. Elle manifeste son déplaisir de plusieurs manières : un bref reflet repoussant dans un miroir, une dispute d'amants, un oiseau au plumage terne ou qui chante faux ou un parterre de roses fanées sont des signes courants de sa déception.

On compte parmi ses adorateurs les artistes, les jeunes amants, les vieux couples toujours très amoureux, les musiciens, ceux qui attendent un mariage arrangé, les cœurs brisés et les romantiques de tous poils. Les amants maudits prient pour être réunis, les jeunes hommes pour attirer le regard d'une belle fille, et les jeunes femmes pour trouver un époux aimant et joli garçon. Un homme promis à un mariage politique prie pour que sa femme ne rencontre jamais sa maîtresse adorée, tandis que sa femme demandera à ce que son mari ne soupçonne jamais le paysan dont elle se languit.

Son avatar est l'incarnation de la passion, de l'énergie et de la dévotion ; si elle ne semble être qu'une femme à l'éclatante beauté, ainsi qu'on la représente dans l'art, les objets autour d'elle et même l'air et la lumière se tournent vers elle comme si sa seule présence était un appel à la félicité. Son héraut est l'Esprit de l'adoration, un humain (ou parfois un elfe) ailé dont les yeux brûlent du feu de l'amour véritable menacé, dont le visage porte le masque sévère de l'artiste perdu dans l'instant où il met la touche finale à son chef-d'œuvre, et dont les mains dansent comme si elles suivaient la musique de la création même. Shélyn se bat rarement mais on dit qu'il n'y a rien qu'elle ne puisse plier ou briser pour atteindre son but. Ses assistants les plus populaires dans le monde mortel sont Harmonie (un être ressemblant à un nuage dont les dizaines d'yeux et de bouches clignent et chantent), Queue du phénix (un barde avoral au plumage brillant) et Pétale dansant (un élémentaire d'air euphorique).

Shélyn occupe une position unique parmi les divinités, en ce sens que tout le monde l'aime et cherche à lui plaire (même si personne ne le reconnaîtra si elle est dans les parages). Elle n'y peut rien, c'est simplement sa nature. Cependant, les autres dieux et déesses ont des idées différentes sur ce que signifie aimer quelqu'un. Il y en a bien trop parmi les Maléfiques qui assimilent amour à propriété (et traitent horriblement leur « propriété »). Elle est la seule à garder un contact régulier avec Zon-Kuthon car ils sont arrivés à un accord et il ne l'attaquera jamais, bien qu'elle sache que la force maléfique qui le contrôle peut un jour changer d'avis.

Les prêtres, les temples et le culte

La majorité de son clergé est composée de prêtres ou de bardes, mais il compte aussi quelques paladins, druides et rôdeurs d'un certain statut. Ils sont chargés de promouvoir et de protéger la beauté, l'art et l'amour afin que ces choses puissent s'épanouir et inspirer aux autres la joie et l'illumination. Bien que tous les prêtres aient accès à la magie des charmes, ils ne l'utilisent pas avec imprudence ou pour séduire, car c'est une violation des enseignements de la déesse injuste envers ceux qui recherchent honnêtement l'amour. On sait qu'ils ont déjà utilisé une magie comme *apaisement des émotions* pour soulager la douleur d'un cœur brisé. La plupart des prêtres finissent par se marier.

Les prêtres qui ne partent pas en aventure gagnent leur vie en pratiquant une forme d'art, ce qui signifie qu'ils sont en général employés dans de grandes villes ou se déplacent comme ménestrels itinérants. Ses druides et ses rôdeurs vivent habituellement de la terre et se contentent de protéger des endroits à la beauté



CŒUR INDOMPTABLE

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** Barde 1, Prêtre 1, Paladin 1, Rôdeur 1 (Shélyn)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, M

EFFET

Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)

Effet 1 créature

Durée 1 round/niveau

Jet de sauvegarde Volonté annule (inoffensif) **; Résistance à la magie** oui (inoffensif)

DESCRIPTION

La créature cible bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les effets mentaux qui reposent sur des émotions négatives (comme avec les sorts *désespoir foudroyant*, *rage* et les effets de terreur) ou qui pourraient le forcer à blesser un allié (comme *confusion*). Si la cible est déjà sous l'influence d'un tel effet lorsqu'elle reçoit ce sort, celui-ci est supprimé pour toute la durée du sort. Par contre, il n'affecte pas les effets mentaux basés sur les émotions positives (comme *espoir* ou le pouvoir du barde *inspiration vaillante*). *Apaisement des émotions* contre et dissipe le sort *cœur indomptable*.

naturelle, à moins qu'ils ne décident d'aider des amants ayant besoin d'un nouveau départ ailleurs. En général, ses prêtres font de fins négociateurs et enseignants car ceux avec qui ils interagissent ne peuvent que les apprécier et chercher à leur plaire.

Les prêtres de Shélyn doivent chaque jour faire leur possible pour créer une belle chose - en général une œuvre d'art ou une pièce de musique, mais ils peuvent aussi faire appel à d'autres compétences (comme un jardinier s'occupant de fleurs). Ils savent que les autres mortels peuvent être superficiels, rejeter de bonnes personnes parce qu'elles ont la malchance de ne pas être séduisantes. Ils aident donc ces vilains petits canards à trouver des façons de souligner leurs meilleures qualités, souvent grâce aux vêtements et à la coiffure.

Ses temples sont spacieux et entourés de jardins et de statues, dont l'intérieur est décoré de peintures et de sculptures et résonnent souvent de musiques et de chants. Refuges des jeunes amants, ils sont le théâtre de nombreux mariages. Dans beaucoup de cas, les œuvres d'art ont été offertes, créées ou parrainées par ceux qui ont trouvé l'amour et l'approbation du culte quand le reste du monde s'opposaient à eux.

Le clergé est dans son ensemble désorganisé mais comme il n'y a guère besoin d'efforts collectifs conjugués, cela ne handicape pas vraiment ses activités. Le statut des prêtres évolue selon leur sagesse (en particulier lorsqu'il s'agit de résoudre les problèmes des amoureux) et de leur sens artistique. En dehors de cela, le temple prend des décisions communes. Les prêtres qui se mettent d'accord sur une solution en particulier œuvrent à son accomplissement ; ceux qui ne sont pas d'accord essaient autre chose ou restent en dehors de l'affaire. Les vêtements de cérémonie sont constitués d'une paire de collants et d'une longue tunique pour les hommes, et d'une robe s'arrêtant au mollet pour les femmes, taillés et cousus pour rendre séduisant celui ou celle qui les porte sans être ouvertement sexuels.

Les cérémonies religieuses sont calmes et lentes tout comme elles peuvent être bruyantes et joyeuses, mais elles sont toujours sincères. La danse et la musique sont au cœur de tous les rituels. Le culte n'a pas de jour saint universel mais un anniversaire d'amour est une raison pour qu'un temple entier le célèbre, et les renouvellements des vœux se produisent souvent. Le livre de prières est intitulé *Les Mélodies de la beauté intérieure*, et est presque entièrement constitué d'histoires sous forme de chansons.

Les prêtres et les paladins peuvent préparer le sort *charme-personne* comme un sort de 1er niveau et *espoir* comme un sort de 4ème niveau, ainsi qu'*attirance* comme un sort de 8ème niveau mais ils ne peuvent lancer ce dernier que sur des œuvres d'art. Pour tous les prêtres, *charme-animal* est un sort de 2ème niveau appartenant à leur liste de sorts de classe. Les bardes peuvent apprendre *splendeur de l'aigle* comme si c'était un sort de 1er niveau.

Torag

Vise haut, planifie bien, frappe quand l'acier est chaud.

LE PÈRE DE LA CRÉATION
Dieu de la forge, de la protection et de la stratégie
Alignement LB
Domaines Artisanat, Terre, Bien, Loi, Protection
Arme de prédilection Marteau de guerre
Lieux de culte Druma, Désolation de Mana, montagnes des Cinq Rois Terres des rois de Linnorm
Nationalité Naine



Les nains pensent que Torag créa le monde dans sa grande forge, le martelant encore et encore jusqu'à obtenir la forme qu'il désirait. Alors que les rochers roulaient et que les étincelles jaillissaient, les nains naquirent, faits de pierre et leur ventre rempli de feu. Torag apparaît comme un nain puissant et rusé affairé dans sa forge à marteler une arme ou un bouclier. C'est le planificateur parfait qui a une porte de sortie pour presque n'importe quelle situation. Torag aime les nains (et à contrecœur ses adorateurs non-nains) mais c'est un peu une figure paternelle distante qui ne montre que peu l'affection qu'il porte à ses enfants. Il sait que la vie est un périple difficile et il veut qu'ils deviennent forts, déterminés et compétents. L'art le dépeint comme le stéréotype du nain, sanglé dans une armure compliquée et portant son marteau de guerre *Kaglemros* (« le forgeron de nombreuses armes ») à la main.

Pour le Père de la Création, planifier ses actions pour une plus grande cause et inventer des stratégies de bataille complexes sont comme la nécessité d'entrelacer les anneaux d'une cotte de mailles. Mais il sait qu'un nain doit parfois abandonner une stratégie inefficace et se fier à son instinct. Il préfère une défense organisée à une tactique d'assaut, et une tactique d'assaut à une charge irréfléchie. Il désapprouve les actions irréfléchies, les pensées rebelles, les individus qui mettent leur communauté en danger et la destruction d'objets artisanaux. Les animaux fouisseurs sont sacrés pour les fidèles de Torag, tout comme le sont ceux qui vivent dans les cavernes et les régions montagneuses. Les créatures volantes souterraines sont considérées comme des abominations et des aberrations de la nature - les chauves-souris sont particulièrement détestées.

Torag montre sa satisfaction par le biais de reflets de son visage sur le métal poli, des préparatifs se déroulant sans heurt et en avance sur les prévisions, et la découverte de champignons ou de morceaux de pierre qui ont la forme exacte de son marteau. Il envoie parfois des messages en faisant apparaître des énigmes cryptées à la surface d'une pierre pendant un court moment. Lorsqu'il est en colère, les forges s'éteignent, les boucliers se brisent et on en vient à appréhender le plus simple des plans. Les tremblements de terre (qu'ils soient localisés ou qu'ils frappent une région entière) sont l'expression ultime de son déplaisir mais on considère ceux qui survivent à un séisme meurtrier comme bénis.

Son héraut est le Grand défenseur, une sorte de Très Grand golem d'acier ayant la forme d'un nain et portant un marteau et un bouclier. Il est connu pour se débarrasser de son armure lorsqu'il est « tué », ce qui révèle une autre protection plus petite en-dessous (il se peut d'ailleurs qu'il ne soit rien d'autre que des couches superposées d'armure). Les serviteurs qui sont le plus souvent appelés sont l'Ambassadeur Zurin (un noble azer), Hrilga Vierge-au-bouclier (une naine ours-garou céleste) et Rivière de pierre (une bulette qui peut creuser aussi bien à travers la lave que la terre).

Torag a combattu les divinités agressives et destructrices et leurs serviteurs depuis le commencement du monde, et il n'a que faire de leur clique. Il déteste particulièrement le culte de Rovagug car son engeance grouille et rampe au plus profond de la terre depuis des lustres. Pourtant, malgré le dégoût que leur inspire la Bête hirsute, les fidèles de Torag ne s'entendent pas très bien avec sa Némésis Sarenrae. La volonté de pardon et la dévotion au soleil des adorateurs de la déesse sont un signe de faiblesse pour la plupart des nains qui vivent sous la surface. Torag respecte Abadar et est l'ami de Cayden Cailéan et de Iomédae.

Les prêtres, les temples et le culte

Près de la moitié des membres de son culte sont des nains et bien qu'énormément d'humains aient répondu à son appel, ils ne sont plus nombreux que les nains que parce qu'ils se reproduisent plus vite et en plus grand nombre que la race naine. Parmi les nains, presque tout son clergé est constitué de prêtres mais l'on compte environ 10% de paladins ou de défenseurs nains. Le clergé de ses adorateurs humains des terres ulfes est presque entièrement composé de prêtres, tandis qu'une poignée d'adeptes le prie pour qu'il protège leurs villages plus pauvres. On n'a pratiquement jamais entendu parler de paladin humain de Torag. Les prêtres fabriquent et entretiennent les armures et les armes des fidèles, construisent les défenses de leur ville et instruisent la milice dans le maniement des armes afin qu'elle défende correctement les civils. Chaque prêtre a suivi au moins une petite formation dans l'art de la forge, ainsi que dans la Connaissance (architecture) pour mieux bâtir les défenses, et dans la Connaissance (histoire) pour apprendre les tactiques de célèbres chefs de guerre.

La majorité des prêtres qui ne partent pas en aventure sont des forgerons, font partie d'une organisation gouvernementale ou militaire, ou bien les deux à la fois. Ils savent que l'artisanat doit servir au commerce plutôt qu'à une forme d'expression artistique ; un morceau d'armure ou une arme portant la signature du forgeron couronnée par le symbole de Torag peuvent ne pas être beaux, mais on s'est sûrement assuré de leur qualité et de leur solidité. Ceux qui n'ont pas envie de travailler à la forge, sur une enclume ou devant le bureau d'un architecte toute la journée gravitent dans l'entourage des décisionnaires. Ils peuvent ainsi utiliser leurs connaissances afin de les diriger sur les champs de bataille ou les murailles des cités, supervisant d'une main de fer

leur condition physique et maintenant la discipline - une forteresse dont l'intendant est un prêtre de Torag est assurée de ne pas avoir de gardes endormis pendant leur service.

Chaque matin, un prêtre se lève tôt pour allumer la forge du temple puis prépare le petit déjeuner tandis qu'elle monte en température. Après son repas, il rend hommage à son dieu en exécutant de petits travaux à la forge ou sur l'enclume, comme par exemple en faisant fondre quelques pièces de cuivre ou du minerai de plomb, ou en donnant à une barre de métal une forme plus utile pour permettre à un apprenti ou un autre prêtre de s'en servir. Il prépare ses sorts durant cet état méditatif de répétition et après les prières matinales, il part s'acquitter de ses tâches (qui peuvent avoir lieu à la forge).

Les serviteurs de Torag prennent leurs responsabilités au sérieux et travaillent en général à tout moment sur un ou deux problèmes. Ils peuvent expliquer d'un ton paternel ou aboyer à leurs subalternes comment une action irréfléchie peut mettre tout le monde en danger. En compagnie de coreligionnaires, ils sont plus détendus. Ils n'aiment pas rester oisifs et ont l'habitude d'avoir un objet à bricoler sur eux juste pour avoir les mains occupées, comme par exemple tresser des brins de chanvre ou examiner un lot de carreaux d'arbalète à la recherche de pièces à reforger.

Les temples sont en général circulaires, construits autour d'une forge centrale en parfait état de fonctionnement et d'enclumes qui sont utilisées même pour les tâches les plus courantes. La fonte et la forge du métal sont en effet considérées comme une prière à Torag. À cause du bruit des prières matinales, il est pratiquement impossible de dormir dans un temple mais il existe des pièces à l'écart ou isolées du bruit lorsque le calme est nécessaire, comme dans le cas d'une infirmerie par exemple. Lorsqu'il est installé en extérieur, le temple est la plupart du temps protégé par des murailles qui empêchent le bruit de déranger les habitants et qui permettent aux prêtres de diriger plus facilement les défenses.

Le culte de Torag est organisé comme une armée de défense, avec des officiers et une hiérarchie claire. Promotions et récompenses sont attribuées pour d'excellentes idées stratégiques et des actes de défense héroïques durant la bataille. Le vêtement de cérémonie consiste en un lourd tablier de forgeron en cuir s'arrêtant au genou, souvent accompagné d'un grand marteau de forgeron. Les anneaux sont communément échangés parmi les fidèles en témoignage d'amitié, ou en signe de reconnaissance de dette ou d'allégeance.

Les cérémonies religieuses se déroulent dans la forge centrale où d'autres prêtres, installés devant les enclumes, assistent l'officiant. Elles consistent en de longs chants ponctués de coups de marteau et de bruits de soufflet, et s'achèvent en général par la création d'un ou plusieurs objets de métal. Le culte commémore les batailles victorieuses. Le livre sacré de Torag, *Pinces et Marteaux : de la forge des métaux et autres œuvres de bon aloi*, est généralement relié en métal et est composé de pages en cuir laqué.

Les paladins peuvent préparer le sort *réparation* comme un sort de 1er niveau. Les sorts *fabrication* et *création majeure* peuvent être préparés par les prêtres comme des sorts de 5ème niveau et par les paladins comme des sorts de 3ème niveau.

STRATÉGIE DE REPLI
École abjuration ; **Niveau** Prêtre 1, Paladin 1 (Torag)

LANCEMENT
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, DF

EFFET
Portée personnelle
Cible le lanceur
Durée 10 minutes/niveau ou jusqu'à déchargement (voir description)

DESCRIPTION
Le personnage peut relancer le jet de dés qu'il vient de faire avant que le MJ ne dise si c'est un succès ou un échec. Il doit garder le second résultat du jet et ce même s'il est plus mauvais que le premier. Ce sort ne fonctionne que sur une action qu'il a planifiée (même momentanément) et décidée de faire, et non sur les actions qu'il fait en réaction aux actions des autres.



Urgathoa

Prenez ce que vous pouvez, déchirez-le et savourez son doux goût de sang.

LA PRINCESSE BLAFARDE
Déesse de la gloutonnerie, de la maladie et des morts-vivants
Alignement NM
Domaines Mort, Magie, Force, Guerre, Mal
Arme de prédilection Faux
Lieux de culte Geb, Ombreterre, Osirion, Ustalav, Varisie
Nationalité Varisienne



Certains prétendent qu'Urgathoa fut mortelle mais que lorsqu'elle mourut, sa soif de vivre la fit revenir du Grand Au-Delà sous la forme de la première créature morte-vivante. Elle s'échappa de la ligne infinie des âmes de Pharasma et retourna sur Golarion, emmenant avec elle la maladie dans le monde. Elle apparaît sous la forme d'une femme aux cheveux noirs corbeau jusqu'à la taille mais en-dessous, son corps pourrit et flétrit progressivement jusqu'à ce qu'il ne reste que des os couverts de sang à ses pieds.

Urgathoa est amorale et tout à fait dénuée d'éthique puisqu'elle a voulu bousculer l'ordre naturel des choses au profit de ses propres désirs, et ce en dépit des conséquences pour les autres. Hédoniste dans sa vie, son état de mort-vivant et son manque progressif de chair impliquent qu'elle est à présent moins capable de ressentir que lorsqu'elle était mortelle, état qu'elle essaie de compenser en se comportant de façon excessive et dépravée. Si elle souhaite goûter le cerveau d'un nourrisson ou voir quels motifs la lèpre dessinerait sur la chair d'un jeune prince, elle le fait et elle n'en attend pas moins de ses fidèles, qu'ils soient vivants ou morts-vivants. La vie (et la non-vie) sont bien plus intéressantes et intenses que l'existence monotone d'une âme morte. Il est donc primordial d'accumuler autant de sensations que possible dans son existence ; les ascètes, en particulier ceux qui suivent les Prophéties de Kalistrade, la répugnent.

Lorsque Urgathoa est satisfaite, la nourriture ordinaire a le goût du plus fin dîner, l'eau celui du bon vin et un repas rassasie juste ce qu'il faut pour que l'on se sente bien. La Princesse blafarde récompense parfois les prêtresses qui l'ont particulièrement bien servie en les transformant après leur mort en hideuses créatures mortes-vivantes appelées le Filles d'Urgathoa. Lorsqu'elle est en colère, la nourriture et l'eau ont un goût de cendre, elle remplit l'estomac d'une faim dévorante ou inflige des maladies qui font pourrir ou gonfler la chair et rendent difficile la sustentation. Elle est connue pour avoir paralysé ou rendu des jambes insensibles, ou pour avoir inversé le goût de la nourriture de façon à ce que l'offenseur ne puisse plus avaler que des ordures et des excréments.

Les nécromants noirs et morts-vivants sont ses principaux adorateurs, mais ceux qui souhaitent revenir d'entre les morts (comme les minions d'un vampire, les liches en puissance…) cherchent également à lui plaire. Ses prêtres doivent donc rester très discrets sur leurs activités. Ceux qui souffrent de la peste font des offrandes à la Princesse blafarde dans l'espoir qu'elle soulage leur maladie mais la plupart d'entre eux se tournent vers Sarenrae pour guérir. À l'occasion, un prince peut aussi faire des sacrifices à Urgathoa, que ce soit pour obtenir plus de nourriture, de femmes ou d'autres plaisirs physiques.

L'avatar d'Urgathoa est légèrement plus présentable que la déesse dans les représentations artistiques. Elle est habillée de vêtements amples ressemblant à des haillons sur la moitié inférieure et ne fait pas grand-chose pour dissimuler le fait qu'elle n'est rien d'autre qu'un sac d'os en-dessous de la ceinture. Ces vêtements sont couverts de haut en bas de taches noires, brunes et rouges, vestiges de repas dont il ne vaut mieux rien savoir. Son héraut se nomme Mâchoire de la Mère, un crâne volant pourvu de crocs aussi grand qu'un ogre, cerné par un nuage de mouches, des traînées d'asticots et du sang dégoulinant de ses dents pointues. Parmi ses serviteurs bénis se trouvent Barasthangas (un dévoreur), Fjar (un ancien roi de Linnorm devenu une blême barbare) et Olix (un prêtre vampire doté de pouvoirs magiques des ombres inhabituels).

Si les autres divinités la laissaient volontiers à ses affaires, Urgathoa n'aurait pas d'ennemi, mais Pharasma et Sarenrae les pourchassent, elle et les siens, dès qu'elles les trouvent. Elle leur rend donc la politesse. Les cités d'Abadar créent l'excès de population propice aux maladies, ce dont elle a l'amabilité de s'occuper et qui par voie de conséquence fâche le dieu. Calistria et elle rivalisent sur leur intérêt commun, la première représentant le désir et la seconde l'excès physique. Dans la plupart des cas, c'est un arrangement amical car Urgathoa n'a plus de pulsion sexuelle mais de temps en temps, un culte nécrophile apparaît et comble le vide entre les déesses, ce qui les oblige à s'affronter pour déterminer à qui il appartient. Elle est également connue pour avoir à l'occasion soutenu les Cavaliers daémons car nombre de leurs buts sont très proches des siens.

Les prêtres, les temples et le culte

Le clergé de la Princesse blafarde est composé approximativement de deux tiers de prêtres et d'un tiers de nécromants, d'ensorceleurs tournés vers la nécromancie, d'antipaladins et de morts-vivants divers et variés parvenus à des postes importants, qu'ils aient ou non des pouvoirs magiques. Ils n'ont aucun autre devoir que celui de se protéger mutuellement et d'assister ceux qui souhaitent revenir d'entre les morts, car Urgathoa est satisfaite lorsque des mortels se gavent en son nom et est contente du rythme auquel les morts-vivants se propagent. Cela n'empêche pas des cellules du culte d'adopter des postures plus agressives, comme de préparer la conversion de la population entière d'une ville en esclaves zombies.

Les prêtres dissimulent d'habitude leur allégeance et travaillent dans des professions qui leur permettent un accès

fréquent aux cadavres, comme fossoyeur, mercenaire ou boucher (s'ils sont désespérés). Ceux qui sont doués pour la cuisine peuvent trouver un emploi dans le manoir d'un noble ou l'escorte d'un général. Dans les régions frappées par la peste, ils peuvent se faire passer pour des guérisseurs érudits, traitant certains malades et laissant d'autres mourir, ou bien guérissant certaines maladies inconfortables mais inoffensives et infectant des patients avec des maux silencieux mais mortels.

Les prêtres vivants qui ont une activité durant la journée se comportent en général d'une manière tout à fait normale dans le cadre de leur profession et ne révèlent leur véritable nature que sous le couvert de la nuit. Il n'y a que dans les régions contrôlées par les morts-vivants comme Geb que les prêtres d'Urgathoa pratiquent ouvertement leur foi. Ils peuvent y occuper toutes les fonctions qu'un prêtre respecté de tous remplit dans la société, comme par exemple conseiller spirituel, guérisseur ou membre du gouvernement. Les prêtres morts-vivants se cachent la plupart du temps le jour et sortent la nuit pour satisfaire leurs pulsions.

Ses temples sont construits sur le modèle des salles de banquet, avec une grande table centrale servant d'autel autour de laquelle ont été disposées plusieurs chaises. Un cimetière privé jouxte la plupart des temples, à moins qu'ils ne soient bâtis sur des cryptes souvent habitées de goules (qui incarnent les trois centres d'intérêt de la déesse). Il n'est pas inhabituel de trouver des gardiens et des serviteurs daémons au sein de ses temples les plus puissants grâce à son alliance avec les Cavaliers.

Comme la majorité des cultes Maléfiques, celui d'Urgathoa est éparpillé et divisé en cellules. Le membre le plus puissant ou le plus charismatique de la région en est le chef local et les cellules se rencontrent et se rejoignent en quelques occasions. Lorsqu'il gagne le pouvoir de créer des morts-vivants (typiquement par le sort *animation des morts*, même si le pouvoir d'un vampire, d'une blême ou des ombres permettant de créer un rejeton compte), un prêtre reçoit le titre honorifique de Nécro-Seigneur, un privilège sans responsabilité supplémentaire. Les vêtements de cérémonie officiels consistent en une ample tunique grise tombant jusqu'au sol et d'une cape retenue aux épaules par une boucle d'un blanc rappelant celui des ossements ou gris foncé. La moitié inférieure de la tunique est traditionnellement déchirée ou décorée de bandes de tissu ou de pompons pour donner l'illusion d'être de plus en plus abîmée au fur et à mesure qu'on s'approche du sol, et ce afin d'imiter la propre décrépitude de la déesse.



FAIM DE LA GOULE

École nécromancie [mal, effet mental] ; **Niveau** Prêtre 2,Antipaladin 2, Ensorceleur/Magicien 2 (Urgathoa)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G

EFFET

Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)

Effet 1 créature humanoïde

Durée 1 round/niveau ; voir description

Jet de sauvegarde Volonté annule ; voir description ; **Résistance à la magie** oui

DESCRIPTION

Le lanceur déclenche une faim surnaturelle chez sa cible, qui l'oblige à se jeter sur une créature humanoïde sans défense ou morte se trouvant dans les parages et à manger sa chair. La cible se défend normalement mais n'entreprend aucune autre action que celle de manger. Elle ne prendra aucun risque extraordinaire pour satisfaire cette pulsion (elle ne se jettera pas dans un puits ni ne nagera dans de la lave pour atteindre une victime). Si elle ne peut obéir à sa pulsion à son prochain tour, le sort échoue. À chaque round de son tour, elle obtient un nouveau jet de sauvegarde pour mettre un terme aux effets du sort.

Ses rituels impies nécessitent en général de la nourriture et la présence de morts-vivants ou d'une personne sur le point d'en devenir un ; le cannibalisme n'y est pas inconnu. Les nuits sacrées sont celles sans lune et sans étoile. Pour les fidèles, elles incarnent celles pendant lesquelles l'influence du Plan Négatif est la plus grande. Son texte sacré s'intitule *Assouvis ta faim* et a été écrit par Dason, son premier antipaladin.

Les prêtres peuvent spontanément lancer le sort *purification de nourriture et d'eau* comme un sort de 1er niveau. Les nécromants (y compris les ensorceleurs) peuvent apprendre ou préparer *guérison des maladies* et *contagion* comme s'il s'agissait de sorts de 3ème niveau sur leur liste de sorts. Les prêtres qui lancent *guérison des maladies* peuvent absorber ces maladies comme s'ils soignaient leur cible ; ils en deviennent les porteurs sans en subir d'effet néfaste. Les sorts de *contagion* qui sont lancés par un prêtre utilisent toujours le DD du lanceur, même pour les jets de sauvegarde secondaires contre la maladie.

Zon-Kuthon

Considérez toute chair comme une toile pour vos œuvres de douleur.

LE SEIGNEUR DE MINUIT
Dieu de la jalousie, de la douleur, des ténèbres et de la perte
Alignement LM
Domaines Ténèbres, Mort, Destruction, Mal, Loi
Arme de prédilection Chaîne cloutée
Lieux de culte Belkzen, Chéliax, Geb, Irrisen, Nidal, Varisie
Nationalité Étrangère



La déesse de la beauté Shélyn avait un demi-frère mais la jalousie qu'il éprouvait pour ses talents le poussa à l'abandonner et à entreprendre un voyage jusque dans des contrées inconnues, au-delà de la frontière du Grand Au-Delà. Il rencontra là-bas quelque chose qui le changea, pour le pire. Lorsqu'il revint, c'était une divinité totalement nouvelle, un dieu de la douleur, de la souffrance et de la perte. Il commit des actes terribles à l'encontre de ceux qui tentèrent de le sauver, en particulier son père et sa demi-sœur, et pour cela, il fut banni vers le Plan de l'Ombre aussi longtemps que le soleil brillerait dans le ciel. Il revint dans un monde plongé dans l'ignorance de l'âge des Ténèbres, pleurant des larmes de joie haineuse en contemplant sa récompense. Avec le temps, son influence déclina, mais ses adorateurs et lui restent prêts à déferler sur le monde munis de leurs fouets, de leurs chaînes et de leurs rires cruels. Il change souvent d'apparence et ses vêtements déchirés laissent entrevoir des blessures qui se situent rarement à la même place. Il porte souvent une couronne de métal qui déforme sa chair en un soleil obscène. Zon-Kuthon est en général simplement représenté par les mortels sous la forme d'un homme pâle habillé de noir et portant une grande blessure.

Zon-Kuthon n'offre pas de grande sagesse, ni de promesse de vérité universelle ou de récompense dans l'au-delà. Son esprit étrange ne voit pas beaucoup de différence entre cette vie et celle d'après, et il torture la chair vivante et les âmes des trépassés avec un plaisir hideux et une douleur délicieuse.

Son intervention directe dans la vie des mortels est en général brève et ambiguë, et le prix à payer est souvent bien plus grand que le bénéfice retiré. Un esclave priant sous les coups de fouet pour qu'on le soulage pourrait ressentir du plaisir sexuel mais trouver que la douleur est augmentée. Un artisan atteint la perfection dans son travail uniquement lorsque son obsession a chassé tous ceux qu'il aime. Un comte qui prie pour qu'il l'assiste contre une invasion orque peut recevoir l'appui d'un seigneur de guerre cruel qui mettra la main sur les terres orques et deviendra une menace encore plus grande.

L'atroce affection de Zon-Kuthon attire les sadiques maléfiques, les masochistes déments et ceux dont l'âme est si blessée que seule une douleur écrasante peut la distraire de son chagrin. Les fidèles du dieu ont réussi à se tailler une nation à eux - fondée au zénith de l'âge des Ténèbres, le peuple de Nidal vénère le Seigneur de Minuit comme son sauveur et son roi.

L'avatar de Zon-Kuthon prend son apparence la plus mutilée, et est entouré de chaînes qui capturent les victimes de leur propre volonté et les suspendent à ses blessures comme des bijoux vivants et hurlants. Son héraut est le Prince enchaîné, un loup écorché monstrueux renforcé par du métal et du cuir (une créature tourmentée qui fut il y a longtemps le père de Zon-Kuthon). Ses serviteurs les plus enthousiastes pour rejoindre le monde des mortels sont Dominik l'Inassouvi (un vampire dépourvu d'ongles et de chair au niveau de son abdomen) et Vreet-Hall (un diable de chaîne dont les armes cloutées découpent sa propre chair pour découvrir des yeux et des choses encore plus atroces).

Zon-Kuthon n'a pas grand-chose à faire avec les autres divinités. Il n'a aucun désir de s'allier, ni besoin de faire la guerre et aucun intérêt de jouer les médiateurs entre pouvoirs rivaux. De temps en temps, les agents d'Asmodéus concluent quelques accords avec ses lieutenants, et les hordes de Lamashtu font commerce d'informations et d'esclaves avec eux, mais leurs interactions se font toujours avec des pincettes à cause de la propension de Zon-Kuthon à faire des expériences sur ses alliés. Le seul être qui échappe à ses plaisirs malsains est sa demi-sœur Shélyn, bien que ses serviteurs ne bénéficient d'aucune protection particulière contre lui ou ses adorateurs.

Les prêtres, les temples et le culte

Les membres de son clergé sont en majorité des prêtres mais il existe plusieurs ordres d'antipaladins qui infligent la douleur en son nom, et certaines tribus primitives le vénèrent sous la tutelle d'adeptes. Les membres de son culte apprennent vite comment garder les blessures propres pour qu'elles ne s'infectent pas, et comment les dissimuler aux yeux des gens. Les plus doués et les plus malins écorchent leurs victimes, tannent leurs peaux pour en faire un cuir souple et les portent comme un déguisement par-dessus leurs propres blessures. La plupart des artistes sur chair du culte sont célèbres pour leur capacité à préserver la peau du visage afin qu'elle puisse être portée comme un masque et permette à son porteur d'avoir une apparence normale pendant de courts laps de temps, même si on l'observe avec attention.

Dans les régions reculées ou les endroits où la magie est rare, un prêtre peut devenir un chirurgien talentueux, bien que sa joie obscène alors qu'il officie sans considération aucune pour la douleur du patient puisse être agaçante. Grâce à son accès à la magie divine et à ses compétences ordinaires, un Kuthite fait des miracles sur les champs de bataille et il est apprécié des officiers dont les manœuvres occasionnent de nombreux blessés, même si les patients regrettent parfois cette attention.

La plupart des prêtres se lèvent tôt à cause de la douleur persistante de la veille. Après un examen rapide pour prévenir les infections et éviter les blessures qui pourraient attirer une attention non



BLESSURE SYMPATHIQUE

École abjuration [mal] ; **Niveau** Prêtre 2, Druide 2 (Zon-Kuthon)

LANCEMENT

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G, M (250 po de poudre d'ambre)

EFFET

Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)

Effet 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté annule **; Résistance à la magie** oui

DESCRIPTION

Ce sort fonctionne comme *protection d'autrui*, à l'exception du fait que certaines des blessures du lanceur se transfèrent à la créature ciblée, et non le contraire. Il peut par exemple se lier à un esclave voisin enchaîné, ce qui fait que s'il est blessé, une partie des dégâts subis se reporteront sur l'esclave. Le lanceur doit avoir au moins autant de dés de vie que sa cible, sinon le sort échoue. Une créature ne peut être sous l'effet que d'un seul sort de *blessure sympathique* à la fois.

désirée, ils déjeunent et peuvent s'accorder une gratification fétichiste ou sexuelle. Ceux qui prétendent à une vie normale le jour portent en général un objet secret qui leur permet d'expérimenter une vive douleur à volonté, comme un corset doublé de pointes minuscules ou une aiguille sous un ongle. La nuit venue, dans des endroits tenus secrets, ils abandonnent leur façade conformiste et sortent leurs vêtements étranges et leurs mutilations favorites, puis commencent les activités nocturnes douloureuses.

Nombre de serviteurs de Zon-Kuthon cherchent le pouvoir sans la responsabilité et ne sont pas particulièrement zélotes. Certains rejoignent le culte parce qu'ils sont las des délices conventionnels d'un style de vie décadent et recherchent le frisson des indulgences plus sombres. Ceux qui rejoignent le culte par conviction sont en général fous ou abîmés. Grâce à sa compréhension intuitive de la domination et de la soumission, un Kuthite est capable d'accepter rapidement un pouvoir offert ou de plier devant plus puissant que lui. La plupart des prêtres se montrent possessifs envers leurs subalternes et punissent les menaces à leur encontre.

Les temples de Zon-Kuthon ressemblent à des salles de torture et nombre d'entre eux sont en fait des chambres de torture converties en salles de prière. Dans les petites localités, le culte pourrait être une caverne ou un sous-sol secret où les fidèles se rencontrent, dont le sol est jonché d'instruments chirurgicaux et de torture qui peuvent passer pour des outils de fermier ou d'artisan.

Le culte de Zon-Kuthon n'a pas de réelle doctrine d'organisation globale. Chaque cellule ou temple a une hiérarchie comprise par tous, basée sur le pouvoir physique, l'endurance, la volonté et la capacité à résister à la douleur, et d'autres éléments similaires en lien avec les pratiques religieuses. La majorité des prêtres s'habillent avec des versions fétichistes des propres vêtements de leur dieu. Les modifications corporelles et l'automutilation sont la norme, et dans certains cas, elles sont si extrêmes que la chair et l'étoffe s'entremêlent au point que les retirer reviendrait à tuer le prêtre.

Le service religieux à Zon-Kuthon inclut la torture, qu'elle soit faite sur des esclaves, des prisonniers ou des sacrifices volontaires. Plus lente est l'agonie, plus grande est l'offrande. Les temples plus importants ont un « chœur de cris » d'esclaves altérés par la chirurgie, qui ne peuvent jouer ou crier qu'une seule note lorsque le « tortionnaire d'orchestre » en « joue ». Les jours fériés les plus célèbres du culte comprennent le Faiseur de joie (pendant lequel la chair superflue est enlevée d'une victime volontaire) et le Baiser éternel (pendant lequel un ennemi du culte est choyé pendant des jours avant d'être torturé de manière créative). Le livre des lois, écrit par un prophète fou, s'intitule *Feuilles d'Umbral*.

Les prêtres et les antipaladins de Zon-Kuthon peuvent préparer le sort *symbole de douleur* comme un sort de 4ème niveau. Leurs sorts de *blessure* provoquent toujours des blessures ouvertes visibles qui ressemblent à des plaies par arme tranchante, bien qu'elles soient toujours provoquées par de l'énergie négative.



Les autres dieux

Les divinités listées précédemment sont les 20 dieux et déesses dont les cultes sont les plus répandus à travers l'Avistan et le Garund, mais il en existe des dizaines d'autres qui n'ont qu'un culte régional, ne sont priés que par une seule race ou ne possèdent qu'un petit nombre de fidèles. D'autres sont largement vénérés sur des terres lointaines mais n'ont que peu d'influence dans les contrées de la mer Intérieure. Certaines sont les derniers vestiges de la puissance d'un dieu mort, d'autres de célèbres héros que leurs admirateurs mortels ont élevés au rang de quasi-divinité, et d'autres encore de puissantes entités extra-planaires qui possèdent des pouvoirs divins mais ne sont pas véritablement des dieux. Pour la plupart des mortels, la distinction entre ces différents niveaux de pouvoir est hors de propos - la question est de savoir s'ils répondent ou non aux prières.

Ce chapitre décrit plus précisément nombre de ces dieux mineurs. Bien qu'ils ne soient pas très connus dans la région de la mer Intérieure, ils n'en sont pas moins puissants. Les prêtres et les autres pratiquants de magie divine peuvent choisir l'un d'entre eux comme divinité tutélaire sans que cela affecte leur niveau de pouvoir - un prêtre de Ghlaunder de niveau 20 est tout aussi puissant qu'un prêtre de Torag du même niveau. La principale différence se situe dans le jeu de rôles ; si les dieux du précédent chapitre ont de nombreux adorateurs dans ces contrées, un prêtre de l'une des divinités de ce chapitre a moins de chance de trouver un sanctuaire, un temple ou même un autre membre de sa foi. On peut aussi penser que la foi du personnage est tout juste un culte, un nouveau nom pour un dieu plus connu, voire une fausse religion. Certaines de ces divinités (en particulier celles mentionnées dans la section consacrée aux dieux communs) sont décrites dans le *Cadre de campagne : la mer Intérieure* ; ces descriptions ne seront pas répétées mais plutôt clarifiées et étoffées.

Les dieux communs

Ces dieux sont connus par tous dans les différentes régions de la mer Intérieure, de la même manière que les gens savent que les dragons existent et que le platine a de la valeur - ils peuvent ne jamais avoir vu ces choses eux-mêmes mais avoir entendu suffisamment d'histoires à leur sujet pour croire à leur véracité.



Besmara



Ghlaunder

Achaekek (Celui qui marche dans le sang). Également connu sous le nom du Dieu mante, Achaekek est la divinité de la guilde des assassins des Mantes rouges. Il attire les mortels qui tuent pour de l'argent, et parmi eux nombre d'hommes-bêtes et de personnes qui ne peuvent trouver leur place qu'en marge de la société civilisée. En équilibre sur la mince frontière qui sépare Calistria (qui croit en la vengeance mais n'emploie en général pas de moyen aussi direct et flagrant que le meurtre) et Norgorber (qui est le dieu de tous les meurtres et pas seulement de ceux que l'on commet pour de l'argent), ces créatures amorales chassent leurs proies. Certains espèrent rejoindre un jour les Mantes rouges et d'autres fondent leur propre guilde ou culte d'assassins. Le pouvoir et la majesté d'Achaekek attirent quelques druides et rôdeurs qui souhaitent imiter la rapidité et l'efficacité d'exécution du dieu - et n'ont rien contre le fait d'être payé par des druides impressionnables qui ne souhaitent pas mettre un terme eux-mêmes à un problème récurrent.

Alseta (L'Hôtesse). Cette déesse mineure est en charge des entrées, des seuils et de la transition d'une année vers l'autre. C'est une servante de la plupart des divinités civilisées, qui agit en qualité d'intendante de domaine pour les puissances absentes ou comme hôtesse dans les réunions de dieux. En tant que déesse des portes, elle est de manière informelle la déesse de la téléportation et certains elfes l'appellent la protectrice des portes elfiques. Elle apparaît sous la forme d'une femme charmante simplement habillée de gris et portant souvent un masque souriant sur l'arrière de la tête.

Besmara (La reine-pirate). Rares sont les pirates à avoir le temps et l'intérêt de faire de zélées dévotions à une divinité, et ils ne se préoccupent guère des prières qu'ils lui font jusqu'à ce qu'ils se retrouvent face à la mort. Son rôle de déesse des monstres marins ne la rend guère sympathique aux yeux des créatures aquatiques intelligentes comme les aboleths, les sahuagins et les krakens car pour elle, les monstres marins tiennent plus du chien vicieux qui obéit quand elle le siffle que de la loyale créature qui obtempère avec respect. Les races sous-marines vénèrent leurs propres divinités étranges et se tiennent loin de Besmara tant qu'ils ne sont pas obligés de lui obéir. Elle apprécie plus le conflit que la paix car lorsque deux nations s'affrontent, cela lui donne l'occasion de frapper des deux côtés et de mettre ses attaques sur le dos du rival de la victime. Ses fidèles sont connus pour semer la zizanie en navigant de manière agressive (voire en attaquant) sous les couleurs de nations instables ou en prétendant être des « corsaires légitimes » lorsqu'ils attaquent en temps de paix.

Brigh (Le murmure dans le bronze). Cette mystérieuse et silencieuse divinité a l'apparence d'une mince femme aux rouages de bronze, dont la calotte crânienne est faite de métal. Elle est aussi parfois représentée sous les traits d'une belle femme portant une armure mécanique. C'est la déesse de l'invention, en particulier celle qui crée des choses qui semblent avoir une vie propre, comme les créatures artificielles mécaniques. Comme la plupart des esprits créatifs qui se lancent dans ce genre d'activité rejettent la magie et la foi, elle n'a qu'un petit nombre d'adorateurs mais ceux qui la prient voient en elle l'incarnation de leur art - une forme humanoïde qui a dépassé ses défauts humains. On ne sait si elle est une mortelle devenue déesse ou si elle a été créée et puis a reçu l'étincelle de vie et le statut divin. Ses fidèles la considèrent comme la contrepartie féminine et pensante de la rage et de la violence de Gorum. Son symbole sacré est un masque féminin en métal portant une rune sur le front.

Ghlaunder (Le Roi de Gaze). Ce monstrueux demi-dieu a été libéré de son cocon par accident par Desna. Se sentant responsable de ses ravages dans le monde, elle le poursuit dans l'espoir de le pousser dans une voie plus constructive. Les membres de son culte peuvent être porteurs de parasites ou de maladies mais n'en souffrent pas. Ils n'ont pas de tenue commune mais on les reconnaît souvent à leur peau vérolée et à leurs infestations de puces ou d'autres vermines. La plupart de ses prêtres possèdent le don Cœur de vermine (voir le *Manuel des Joueurs, règles avancées*). Ils n'utilisent que des sorts du type *guérison des maladies* sur les membres de leur culte, et cette magie ne fait que suspendre les effets néfastes au lieu de guérir l'affliction. Certains répandent des maladies ou des parasites dans les villes et les villages afin d'éliminer ceux qu'ils considèrent comme inaptes, tandis que les « aventuriers » de ce culte explorent les tanières de monstres étranges dans l'espoir de découvrir, d'attraper et de partager avec d'autres de nouvelles maladies.

Groetus (dieu de la Fin des temps). Le dieu de la fin du monde n'a pas de culte organisé. Les fidèles de Groetus qui ne sont pas enclins à de démentes divagations ou à des plans machiavéliques ont tendance à rester discrets et à vivre en parasites. Ils se contentent de rôder près des champs de bataille ou derrière des groupes d'aventuriers, de regarder le conflit se dérouler et de n'agir qu'à la fin d'un combat pour s'occuper des blessés - un



Groetus



Kurgess



Milani

acte de compassion qui imite encore de manière discutable les intérêts morbides de leur dieu. Ils aiment les sorts *perception de la mort* et *mise à mort* et ont la dérangeante habitude de refuser de soigner même leurs alliés les plus gravement blessés. Ils créent des objets magiques maudits (ou corrompent ceux qui ne portent pas de malédiction) afin qu'ils ne fonctionnent pas ou qu'ils handicapent leur utilisateur au pire moment, et se servent de divinations pour prédire les prochains désastres auxquels ils pourront assister.

Gyronna (La Guenaude furibonde). Cette déesse n'accepte que des prêtresses. Les gens craignent ces femmes et leur capacité à distiller la haine dans les esprits, à dresser les amis les uns contre les autres et à transformer les alliés en ennemis (même si elles n'ont rien contre le fait de trucider un passant dans une ruelle si cela sert leurs buts). Elles sont connues pour remplacer les nourrissons par des créatures démoniaques issues de leur propre ventre. Les prêtresses préfèrent les robes amples en loques sur le bas. Son symbole est un œil injecté de sang.

Hanspur (Le Rat des eaux). Le culte de ce dieu est composé de prêtres, de druides ou de rôdeurs. Les druides peuvent préparer le sort *marche sur l'onde* comme s'il s'agissait d'un sort de 2ème niveau. Certaines légendes racontent que Hanspur était autrefois un prêtre mortel de Gozreh ; assassiné dans son sommeil par un compagnon de voyage, le dieu fit de lui un gardien instable des routes aquatiques. Son symbole est un rat marchant sur l'eau ou debout sur un rondin.

Kurgess (L'Homme fort). Quand il était vivant, ce demi-dieu était l'un des favoris de Cayden Cailéan et de Desna. Il est communément admis que les deux divinités ont fait en sorte de l'aider à atteindre le statut de divinité après sa mort. Certains pensent qu'il était en fait leur fils semi-mortel. Ses prêtres itinérants sont accueillis à bras ouverts dans les temples de Cayden et de Desna.

Milani (Le Bourgeon éternel). Les fidèles de cette déesse mineure des révoltes sont habitués à d'intenses périodes de travail suivies par des années d'inactivité, ce qui les pousse en général à fonder une famille. Ils savent que leur mission les conduit souvent à la mort et le martyre est un destin courant en des temps troublés. Ils croient (et ont des indices qui selon eux le prouvent) que celui qui est sincèrement pieux reviendra en pleine possession de ses moyens pour continuer le combat contre le mal, et que ceux qui meurent au service de Milani ont de fortes chances de renaître à nouveau dans le culte. Certains prêtres prétendent être la quatrième ou la cinquième incarnation des serviteurs de la déesse et qu'ils sont capables d'accéder aux souvenirs de leurs vies passées s'ils utilisent la bonne magie et la méditation.

Nadéri (La Vierge perdue). Elle n'était originellement qu'une assistante divine de Shélyn qui protégeait les couples dont l'amour était interdit par leur race, leur culture ou leurs familles. Elle devint quelque chose d'autre lorsque deux de ses protégés choisirent de se tuer plutôt que de vivre séparés. Choquée par sa soudaine et accidentelle divinité, elle fuit Shélyn, craignant sa colère et devint finalement la déesse du suicide romantique. Shélyn a de nombreuses fois tenté de se réconcilier avec elle mais étrangement, les circonstances ont toujours fait en sorte de les séparer. La Vierge perdue apparaît comme une jolie (sans être vraiment belle) jeune femme aux grands yeux, trempée jusqu'aux os et portant une petite dague.

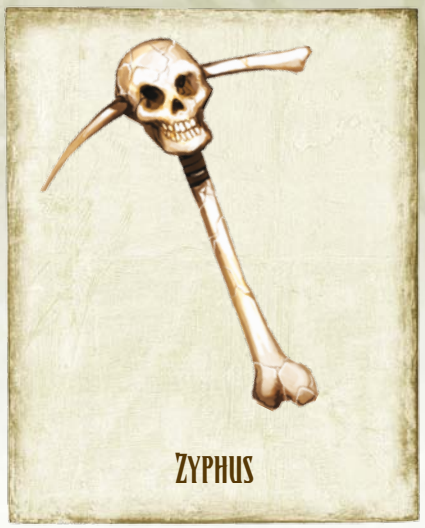
Razmir (le Dieu vivant). Bâti sur la magie profane et au centre d'un mensonge phénoménal, le culte de Razmir le Dieu vivant contrôle un pays entier, et la fausse divinité est à sa tête. Comme il lui manque les bases de la magie de la guérison que tout prêtre commande, le culte s'appuie sur d'obscurs sorts de magie profane, des objets magiques « sacrés » et la simple médecine populaire pour soigner les malades et les blessés. Le Razmiran est suffisamment isolé (coincé entre la maudite Ustalav et le royaume féérique de Kyonin) pour que la plupart des gens le long de la mer Intérieure acceptent sans poser de question le fait que le Dieu vivant fait vraiment partie de ceux qui ont réussi leur Ascension, vu qu'ils n'ont aucune raison d'en douter. Ceux qui vivent dans ou autour de la théocratie ont vu les prêtres de Razmir faire de la magie et ils n'ont pas de raison de douter de sa divinité. Il prétend être le dieu de la loi, du luxe, de l'obéissance et de la contrée de Razmiran elle-même.



Razmir



Sivanah



Zyphus

Comme Razmir n'est pas un dieu et qu'il n'a aucun pouvoir divin, il est probable que lui ou ses lieutenants travaillent de concert avec un groupe de pratiquants de la magie divine pour créer ces objets. Les prêtres portant des masques magiques ont commencé à apparaître sur le territoire du Razmiran et chez ses voisins, et ils utilisent ces objets pour « prouver » la divinité du Dieu vivant. Si un étranger au culte porte un de ces objets, ce qui arrive rarement, les prêtres finissent par le localiser et lui tendent une embuscade pour qu'il paie sont blasphème.

Sivanah (Le Septième voile). Les illusionnistes de Sivanah peuvent devenir prêtres de leur foi et leurs sorts de *convocation d'ombres* peuvent imiter les sorts d'invocation (guérison). Les sorcières voilées d'Irrisen ont été aperçues dans le Razmiran, peut-être en qualité d'émissaires de Baba Yaga auprès du Dieu vivant, ou intéressées par un échange de magie.

Zyphus (le Sombre faucheur). Certains prêtres de Zyphus ont le pouvoir d'attirer la malchance sur leurs ennemis. Cette capacité fonctionne comme un pouvoir du domaine de la Chance à l'exception du fait que le prêtre l'invoque sur une autre créature, en général lorsque le résultat attendu est bon. Bien que la création de morts-vivants leur indiffère, ses prêtres décédés ont tendance à revenir sous une forme intangible (aallips, spectres et âmes-en-peine sont les plus répandus) afin de continuer leur travail.

Les dieux nains

En plus de leur dévotion à Torag, Abadar et Irori, les nains de Golarion vénèrent un petit panthéon de divinités parentes ayant peu d'adorateurs en dehors de leur race. Rares sont les nains de la surface qui continuent de prier Droskar, même s'il en fait encore techniquement partie. La plupart des dieux nains sont apparentés à Torag d'une manière ou d'une autre. Comme il est le plus grand d'entre eux, ils s'en remettent à lui sauf pour ce qui relève de leurs attributions propres. Les prêtres nains adressent des louanges à ces autres divinités au nom de la communauté, et pourtant, très peu d'entre elles sont élevées au rang de divinité tutélaire. Lorsque la communauté a besoin d'un sort appartenant à l'un des domaines exclusifs d'un de ces dieux, un prêtre effectue un rituel durant plusieurs heures, au cours duquel il se met au diapason des intérêts du dieu. Il peut ensuite préparer des sorts du domaine de cette divinité (cette communion dure 1 jour).

Angradd (Le Feu de la forge). Contrepartie offensive de son frère aîné Torag et de son point de vue défensif, Angradd est le dieu des tactiques agressives et de la guerre. Magrim et lui veillent sur les batailles et départagent les âmes naines selon leur bravoure au combat.

Bolka (le Présent doré). Fille de Torag et de Folgrit, cette joyeuse déesse a de longs cheveux blonds et une silhouette qui figerait même le plus réservé des nains. Elle fait naître l'amour dans les mariages arrangés et pousse les célibataires endurcis à se décider à prendre femme.

Dranngvit (La Gardienne des dettes). Cette déesse amère est la demi-sœur de Torag. Certaines légendes prétendent qu'elle devait être son épouse mais qu'il choisit Folgrit à sa place et lui accorda le statut de déesse pour obtenir son pardon. Les nains voient Dranngvit comme un mal nécessaire, une déesse qu'il faut se concilier quand on a nui à quelqu'un ; seuls ceux rongés par la haine et l'amertume en font leur divinité tutélaire. Elle est peut-être la mère de Kols, bien que Folgrit le traite comme son propre fils.

Droskar (Le Sombre forgeron). Même si la plupart des érudits de Golarion pensent qu'il est mort, le culte de Droskar est la foi la plus répandue chez les duergars. En son nom, ceux-ci produisent à tour de bras des armes et des armures destinées à des conflits se déroulant loin sous la surface. Il enseigne que le travail répétitif améliore les compétences et que si on est suffisamment passionné, on peut arriver à de grandes choses. Ceux qui peinent sans y arriver ne travaillent pas assez dur ou n'y mettent pas tout leur cœur. Droskar pense que l'utilisation d'une main d'œuvre servile permet aux artisans de se consacrer aux aspects créatifs du travail sans plus s'inquiéter des petits détails ; les esclaves font aussi de bons boucs émissaires lorsque le rendement n'est pas conforme aux prévisions. Les prêtres de Droskar

sont capables de faire des armes et des armures faiblement magiques sans avoir le don Création d'objet magique, mais ils sont de qualité inférieure et ne peuvent être améliorés par la suite. Il existe une forte compétition dans les rangs des fidèles et celui qui parvient à créer quelque chose d'exceptionnel ou d'innovant doit se méfier de ses rivaux ou de ses supérieurs, qui pourraient lui voler son invention ou s'en attribuer tout le mérite.



Folgrit (La Mère vigilante). L'épouse de Torag est une déesse patiente habituée à ce que son mari prévoie trop ou se fasse trop de souci. C'est la déesse de la maternité, des épouses et des enfants, en particulier de celles et ceux dont les maris et les pères font la guerre. Elle est également la déesse des veuves et des orphelins et elle fait de son mieux pour garder l'esprit de Torag clair afin qu'il minimise les pertes naines.

Grundinnar (Le Pacificateur). Ce dieu enjôleur est très fort quand il s'agit de séparer ceux qui s'affrontent pour les faveurs de sa jeune sœur Bolka. Il répare les clôtures, encourage les nains à être de bons voisins et s'assure qu'ils n'oublient pas les amis qu'ils n'ont pas vus depuis des dizaines d'années.

Kols (Le Gardien des serments). Ce dieu taciturne partage son temps entre suivre son père et sortir son frère Grundinnar des ennuis. Il punit ceux qui fuient leurs responsabilités ou rompent leurs promesses.

Magrim (Le Maître des tâches). Malgré son rôle lugubre de gardien de l'au-delà nain, Magrim n'est pas plus austère qu'un autre nain. Il décide quelles tâches les esprits nains doivent accomplir, y compris lorsqu'il s'agit de reforger les âmes fatiguées afin qu'elles puissent à nouveau visiter le monde. C'est le frère aîné de Torag et il a enseigné aux premiers mortels nains comment communier correctement avec les dieux.

Trudd (Le Puissant). Le plus jeune fils de Torag est le plus fort des dieux nains en dépit de sa courte barbe. Il veille sur le palais de son père lorsque son seigneur est absent.

Les dieux elfes

La religion elfique est polythéiste, et si un elfe peut préférer une divinité à une autre, toutes sont remerciées et respectées. Les prêtres elfes vénèrent leurs dieux de la même manière, ce qui leur permet de choisir leurs domaines auprès de différentes divinités, y compris dans ceux de Desna, Calistria et Néthys. Cependant, ces prêtres n'ont pas de sélection de sorts particulière ni de sort spécifique à une religion. Ces récompenses sont réservées aux prêtres qui se consacrent à une seule divinité.

Findeladlara (La Main qui guide). Cette déesse est la patronne des arts et de l'architecture, mais elle préserve plus les traditions qu'elle n'inspire l'innovation. Très bien intentionnée mais pourtant distante, elle dédaigne le travail des races plus jeunes et ne répond jamais aux prières de ceux qui ne sont pas elfes. Elle est toujours représentée dans de magnifiques vêtements de style classique ou archaïque, enchâssée dans une arche élaborée de mithral ou de branches vivantes et baignant dans la pâle lueur rougeâtre du soleil juste au-dessous de l'horizon.

Kétéphys (Le Chasseur). Ce dieu elfe au visage long parle rarement sauf quand il s'agit de coordonner les efforts des autres durant une chasse menée contre une créature dangereuse ou particulièrement précieuse. Il est représenté pieds nus, portant des vêtements bruns et verts près du corps, idéaux pour éviter d'être vu, entendu et piégé. Il est en général accompagné par son chien Meycho et son faucon Étoile filante, mais ce sont des amis plutôt que des assistants car Kétéphys préfère réussir ou échouer par lui-même.

Yuelral (La Sage). Patronne des druides et des magiciens, Yuelral préfère la magie des forêts et de la nature à celle du métal forgé, de la force et des artifices. Les bijoutiers qui la vénèrent travaillent le bois, l'ivoire et le cuir ; ils polissent les gemmes mais ne les taillent pas. Les représentations artistiques la dépeignent comme une femme elfe au regard empli de sagesse, vêtue simplement et entourée de cristaux magiques flottant dans les airs, similaires à des *pierres ioun*. Toujours prompte à voir le talent, cette déesse accueille aussi les demi-elfes.

Les dieux des géants

Les géants des nuages vénèrent l'aspect de l'air de Gozreh et le représentent sur d'immenses tapisseries sous la forme d'un puissant géant des nuages appelé Ioz'om. On dit qu'il a de nombreux enfants demi-dieux (nés de géantes des nuages mortelles), des filles pour la plupart, et que les chefs de clan prétendent descendre de Ioz'om par l'un d'eux. Leurs légendes racontent que l'existence des rares et merveilleux châteaux volants est due aux actes particulièrement héroïques d'un géant des nuages récompensé par un dieu ou de l'un de ses enfants. Agressifs, les géants des nuages Mauvais vénèrent Rovagug, ceux qui s'intéressent à la magie vénèrent Néthys et ceux qui font preuve d'une très grande indépendance se tournent vers un dieu encore plus inhabituel, voire n'ont pas du tout de dieu.

Les géants du feu font remonter la naissance de leur race à 10.000 ans en arrière, lorsque le dieu Zursvaater offrit à une tribu de géants de pierre les dons du feu, du métal et des esclaves en échange de leur vénération et de la tutelle sur leurs âmes. La tribu accepta et Zursvaater fit d'eux les premiers géants du feu. Coupés de leurs esprits ancestraux, ils embrassèrent la foi de leur nouveau dieu avec zèle et rares sont ceux qui prient une autre divinité.



Kétéphys



Yuelral



Findeladlara

Les géants du givre prétendent qu'ils ont été créés par Thrémyr, une sorte de géant fait de gemmes, de glace et de sel. Lorsqu'il tomba dans la mer de Vapeur, des morceaux de son corps se mirent à flotter comme des icebergs et c'est ainsi que naquirent les premiers géants du givre. Agacé par les (relativement) minuscules copies de sa forme monstrueuse, il les chassa mais les jeunes géants apprirent à se débrouiller tous seuls et finirent par lui offrir un tribut. Il les reconnut donc comme ses enfants. À présent, les géants du givre pillent pour satisfaire leur propre avidité et pour garder leur dieu souvent endormi de bonne humeur. Il leur arrive de vénérer des dieux plus connus comme Gorum et Norgorber mais ils incluent toujours Thrémyr dans leurs prières.

Les sources des géants des collines sur leurs origines sont conflictuelles. Certaines prétendent qu'ils sont des géants de pierre maudits il y a longtemps de cela pour une faute, tandis que d'autres croient qu'ils dormaient sous la terre et s'éveillèrent lorsque les nains parvinrent à la surface, etc. La plupart vénèrent Rovagug, Urazra, Fandarra ou Norgorber.

Les géants de pierre (et leurs cousins, les géants de la taïga) sont issus d'une culture ancienne, et selon leur légendes, tous les autres géants descendraient d'eux. En plus de vénérer leurs ancêtres, l'esprit de la terre et le dieu Érastil (qu'ils appellent Éstig le Chasseur et qu'ils représentent sous la forme d'un géant de pierre vêtu de fourrures), ils prient Fandarra, Minderhal et (depuis quelques siècles) Urazra.

Les géants des tempêtes prétendent être la première race de géants à être arrivée sur Golarion, et que toutes les autres races de géants sont issues de la leur ou ne sont que des copies créées par des divinités confuses ou jalouses. Ils vénèrent un groupe de divinités appelé le Grand Kéomm et constitué du père-ciel Hyjarth (Gozreh), de la mère-océan Tourithia (Gozreh également) et de leur fille musicienne Sysriss (Shélyn), ainsi que de divers personnages historiques dont le statut varie entre le saint et le demi-dieu.

Les ogres sont issus de rejetons de géants et d'humains. Créatures incroyablement stupides, rares sont celles qui comprennent des concepts aussi abstraits que ceux des divinités. Les ogres capables de penser au-delà de leur environnement immédiat vénèrent le dieu incestueux Haggakal.

Fandarra (La Mère sang). Cette vieille divinité est l'une des préférées parmi les anciens géants de pierre mais elle a également des fidèles parmi les races plus petites, notamment dans les tribus humanoïdes du nord. Elle offre un ours magique et des mammouths gardiens à ses champions ; ces animaux familiers sont plus puissants que les ours sanguinaires et certains comprennent la langue des géants. C'est une contemporaine d'Érastil et si lui a évolué et accepté les villes et d'autres aspects mineurs de la civilisation, elle préfère les petits villages tribaux et apprécie le respect des anciennes traditions, y compris les grands sacrifices, les sacrifices de sang de masse, l'abattage de grandes quantités de bétail etc. Lorsque les temps sont durs, elle devient encore plus exigeante et ses fidèles ne peuvent l'apaiser qu'en lui offrant l'un des leurs en sacrifice. Elle apparaît d'habitude sous les traits d'une géante de pierre chauve portant une couronne de feuilles et une robe de fourrure de mammouth rouge, et tenant dans une main un gigot et dans l'autre une tablette de pierre. Lorsqu'elle est représentée sous son aspect vengeur, elle porte un collier de couteaux ou de pointes de flèche, tandis que sous son aspect de la fertilité, elle est soit enceinte soit avec un nourrisson dans chaque main. Son clergé est constitué de prêtres ou de druides, et tous peuvent préparer une variante du sort *agrandissement* comme un sort de 3ème niveau qui n'affecte que les géants (un géant de pierre passe de la taille G à la taille TG et augmente son espace occupé et son allonge de 4,50 m).

Haggakal. Ce dieu ogre dégoûtant est une chose horrible à la face ronde, le rejeton de quelque divinité Maléfique et d'un géant dégénéré. Les quelques ogres qui sont assez intelligents pour comprendre le concept de dieux croient que la lune est le visage d'un grand ogre dans le ciel. Lorsque la lune décroit, ils pensent qu'il se détourne du monde pour s'accoupler avec sa sœur jumelle (qui partage son nom, son aspect et son caractère), ce que les ogres célèbrent en lançant des raids, en pillant et en violant. La lune croissante symbolise le ventre de sa sœur

s'arrondissant d'un autre enfant ou le visage de Haggakal se tournant à nouveau pour regarder le monde (ou les deux, puisque les ogres ne possèdent aucune archive et ont du mal à se rappeler la manière dont ils ont raconté l'histoire la dernière fois).

Minderhal (Celui qui fait et défait). À l'origine dieu de la loi et de l'artisanat des géants de pierre, il est devenu plus populaire auprès des autres races lors de l'ère des Seigneurs des runes. L'effondrement de l'empire thassilonien entraîna la chute de son culte et les géants de pierre sont à peu près tout ce qui reste de lui (bien que certaines tribus des Seigneurs des mammouths le vénèrent). Au zénith de sa popularité, il était représenté sous les traits d'un artisan et d'un bâtisseur puissant ou sous ceux d'un colosse de pierre enragé, selon son humeur. Les mortels le priaient pour obtenir des conseils en matière de loi, de justice, d'architecture et de travail de la pierre et du métal. Les géants de pierre préfèrent graver son image, un géant ancien barbu, sage et fort, dans de la pierre tendre. Ses prêtres peuvent préparer *éloignement du métal et de la pierre*, *croissance d'épines* et *pierres commères* comme si c'était des sorts présents sur leurs listes de sorts de prêtre.





Thrémyr (Le Premier jarl). Cette créature ancienne appartient à un autre âge et aurait très bien pu continuer à dormir si l'impact de la chute de la *Pierre-étoile* ne l'avait pas réveillée. C'est un géant du givre colossal au corps de glace, avec une barbe et des cheveux de sel, et des yeux et des ongles faits de gemmes bleues froides. Lorsqu'il marche, il sème des morceaux de lui-même qui se changent en trolls des glaces, en fées bizarres ou simplement en neige épaisse. Il aime les trésors, en particulier les pierres précieuses, le mithral, l'argent et le platine, et dormir sur son butin caché aux yeux des mortels. Il ne se sent l'âme d'un protecteur envers aucun de ses enfants mais répond instinctivement aux prières et aux sacrifices en accordant l'usage de son ancienne magie.

Urazra (Le Briseur d'os). Ce dieu a beaucoup gagné en popularité parmi les géants de pierre, plus jeunes et plus brutaux, et plus particulièrement parmi les jeunes mâles lassés d'être bergers, qui se languissent de l'excitation du combat. Il promet à ses fidèles la force, l'endurance et l'insensibilité à la douleur en échange d'actes de sauvagerie et de sacrifices d'êtres vivants (en général des créatures capturées pendant leurs raids). Les anciens s'opposent à cette foi car elle rejette la sagesse et la civilisation au profit des aspects les plus bestiaux de la nature des géants, des choses qu'ils ont depuis longtemps abandonnées derrière eux. De jeunes prêtres persuasifs attirent des fidèles qui acceptent l'idée controversée que la force et la volonté sont plus importantes que la connaissance et l'histoire. Les adorateurs d'Urazra s'identifient aux totems d'ours et la plupart des champions de la foi possèdent des niveaux dans la classe de barbare.

Zursvaater (Le Prince de fer). Cette divinité discrète évite le contact avec la majorité des autres dieux et concentre son attention sur les événements du monde des mortels. Il pousse constamment ses fidèles à faire la guerre aux autres races, et à prendre des esclaves et des ressources qui leur permettront d'améliorer leur propre équipement et donc à mener des raids plus efficaces. Il décourage les combats entre clans de géants du feu et a déjà déplacé des villages entiers pour éviter de tels conflits. Plusieurs « rois » géants du feu sont des demi-fiélons nés de reines de cette race (et apparemment, ça ne dérange pas les mâles d'être cocus). Des sculptures de Zursvaater le représentent comme un puissant géant du feu en armure portant un heaume fermé et tenant parfois une lourde chaîne dans une main.

Les dieux gnomes

N'ayant pas besoin de religion dans le Premier Monde, les gnomes n'emmenèrent aucune divinité de leur race avec eux sur Golarion, mais ils ont depuis adopté diverses fois, en particulier celles de Cayden Cailéan, Desna, Shélyn, Néthys, Torag et Érastil (tous ont été imaginés sous les traits de gnomes). Là où la technologie est plus populaire que la magie, la jeune déesse Brigh est la destinataire privilégiée de leurs prières et ils la représentent comme une gnome aux cheveux faits de fils de métal multicolores. Sivanah a un petit nombre d'adorateurs parmi les illusionnistes, bien que sa nature mystérieuse frustre les gnomes les plus curieux à la recherche de merveilles et de réponses. Leur unique divinité se nomme Nivi Rhomboéblouissante qui est principalement vénérée par les gnomes des profondeurs.

Nivi Rhomboéblouissante (Le Polychrome gris). Selon les gnomes des profondeurs, Nivi était autrefois une gnome tout à fait normale qui aimait les jeux de hasard, que ce soit les cartes, les dés ou des amusements un peu plus bizarres. Peu lui importait de gagner ou de perdre, seule la tension du jeu l'excitait. Malheureusement, elle accumula un grand nombre de dettes et prit la poudre d'escampette lorsqu'il fut temps de payer un client particulièrement influent. Elle découvrit un passage vers Ombreterre et ses innombrables merveilles, ses étangs magiques qui suspendent la gravité, ses étranges cavernes où les gemmes scintillantes respirent

comme des êtres vivants. Elle devint le premier gnome des profondeurs et évita l'Affadissement en faisant sien ce nouveau monde. Divinisée par Torag en échange d'une gemme magique appelé Le Cœur de Lumière, elle est la patronne de tous les svirfneblins et (dans une moindre mesure) de tous les fades. Les représentations artistiques la montrent comme une gnome des profondeurs typique, mais ses cheveux et ses yeux scintillent de la couleur d'un millier de pierres précieuses. Son symbole sacré est une gemme taillée en forme de dé à six faces portant sept pépins.

Les héros divins gobelins

La plupart des gobelins vénèrent en fin de compte Lamashtu, mais les tribus de la Mère démone reconnaissent également comme divinités mineures quatre barghests (qui ont tous été détournés d'Asmodéus et adoptés par la déesse), adorés comme de grands héros au service de Lamashtu. Ces barghests découvrirent que lorsqu'ils tuaient des mortels, les gouttes de leur sang se transformaient en gobelins et ils s'empressèrent de rallier ces nouvelles créatures à leur service. Lorsque le Prince des Ténèbres abandonna leur recherche, Lamashtu créa pour eux un royaume dans les Abysses et en échange de ce présent, ils lui offrirent la loyauté des tribus qu'ils avaient créées. À présent, les gobelins vénèrent en premier lieu la déesse mais quelques rares tribus peuvent placer l'un de ces héros plus haut que les autres, voire plus haut qu'elle.

Hadrégash. Le plus fort et le plus grand des héros barghests, il fut le premier à organiser les gobelins en tribus.

Venkelvore. Compagne de Hadrégash, c'est la plus grasse et la plus belle des demi-dieux. Elle est si obsédée par la nourriture que ses serviteurs le paient parfois de leur personne.

Zarongel. Ayant le bonheur de posséder des cheveux de feu, il est celui qui ressemble le plus à un loup. Il enseigna aux gobelins comment tuer les chiens et dresser les loups.

Zogmugot. Laide mais dotée d'une vue perçante, elle est douée pour trouver et entreposer des trésors, mais elle a perdu de nombreux serviteurs alors qu'elle explorait la mer à la recherche de richesses.

Les dieux halfelins

Les prêtres halfelins prient en général Desna, Érastil ou Sarenrae mais dans l'ensemble, les halfelins ont tendance à vénérer Abadar, Iomédae, Shélyn et, étonnamment, Norgorber pour un bon nombre d'eux. Ils voient ces dieux à travers leurs yeux de halfelin et les représentent souvent dans l'art sous la forme de petites gens. Ils rendent hommage à deux divinités qui ont de rares fidèles en-dehors de cette race, et à l'instar des halfelins qui aiment se faire des amis parmi les humanoïdes plus grands, chacune de ces divinités est liée à un des dieux majeurs. Ceux qui les prient vénèrent également leurs contreparties plus célèbres, allant même jusqu'à choisir leurs domaines dans ceux des deux divinités.

Chaldira Zuzaristan (Le Tour calamiteux). Même en dehors de la communauté halfeline, les serviteurs de Desna se racontent les histoires de Chaldira, l'impulsive amie de la déesse, toujours

Autres Cultes

Certains mortels se tournent vers les anges pour qu'ils les inspirent dans leur vie. D'autres se lient à des démons, des diables ou des daémons. Ceux qui vivent dans des environnements difficiles vénèrent les génies ou d'autres seigneurs élémentaires (bons, mauvais ou involontairement étrangers). Ces êtres incroyablement puissants peuvent accorder des sorts ou d'autres pouvoirs en échange de prières, mais ce ne sont techniquement pas des dieux et ils ne sont donc pas décrits dans ce livre. Pour plus d'informations à leur sujet, référez-vous au chapitre Religion du *Cadre de campagne : la mer Intérieure* de *Pathfinder Univers*. Notez qu'Asmodéus est un diable et un dieu, tout comme Lamashtu est une démone et une déesse. Ce sont les deux seules entités connues qui appartiennent à ces deux catégories, même si d'autres s'en approchent et si quelques créatures de pouvoir et de capacité similaires n'ont pas encore laissé leur empreinte sur Golarion. Chacune de ces puissantes entités accordent à leurs prêtres l'accès à quatre domaines, comme cela est détaillé dans le *Cadre de campagne : la mer Intérieure* de *Pathfinder Univers*.

Il existe également une autre catégorie de culte, car il existe de puissantes entités qui habitent aux confins du Plan Matériel lui-même ou au-delà des ses dimensions sensées. On les appelle souvent les Grands Anciens. Les mortels qui vénèrent ces étranges créatures croient qu'elles reviendront un jour sur le Plan Matériel et qu'elles détruiront le monde. On ne sait s'ils sont apparentés à ou rivaux de Rovagug et Zon-Kuthon, mais leur pouvoir est réel et il rivalise avec la magie des divinités « normales ». Ils se moquent de la manière dont les mortels utilisent les pouvoirs qu'ils accordent mais la plupart des membres des « Anciens cultes » sont fous et très dangereux.

Les prêtres des Anciens cultes ont habituellement accès aux domaines du Chaos, de la Connaissance, de la Folie, des Runes et du Vide (voir page XX53). Leur arme de prédilection est en général la dague.

Domaine des Reptiles et des Amphibiens

POUVOIR ACCORDÉ

Intimidation ou contrôle des animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement), de la même manière qu'un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants.

Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à (3 + modificateur de Charisme) fois par jour.

SORTS DU DOMAINE DES REPTILES ET DES AMPHIBIENS

1. *Morsure magique*
2. *Hypnose des animaux**
3. *Morsure magique suprême*
4. *Empoisonnement*
5. *Croissance animale**
6. *Mauvais œil*
7. *Mort rampante* (composée de minuscules serpents)
8. *Métamorphose animale**
9. *Changement de forme*

* Affecte uniquement les créatures ophidiennes ou reptiliennes.



Apsu



Dahak



Ydersius

prompte à rentrer dans le tas et à avoir besoin d'aide lorsqu'elle est dépassée (les elfes la connaissent sous le nom de Chaldira Zuzadlara). Les halfelins reconnaissent Chaldira comme une déesse à part entière. Ils la considèrent comme un symbole de leur chance innée et de leur capacité à survivre dans l'adversité, souvent grâce à l'aide d'amis bien placés. Chaldira est pleine de bonnes intentions mais elle n'aime pas réfléchir et préfère s'en remettre à la chance et à l'intervention ponctuelle de Desna pour rester en vie. Son symbole sacré est une jolie épée courte portant trois grandes encoches sur la lame.

Thamir Gixx (La Lame silencieuse). Les halfelins considèrent Thamir comme l'ami, le serviteur ou l'esclave de Norgorber selon la manière dont on raconte l'une de ses aventures, mais il joue en général le rôle de l'assistant qu'on ignore et qui se révèle aussi dangereux que son employeur. C'est le côté sombre de la vie des halfelins, celui qui en appelle à certains éléments - les tire-laines, les assassins et les halfelins maltraités que l'on a poussés à bout. La plupart des halfelins Bons n'aiment pas parler de lui mais ses histoires circulent chez les plus jeunes. Le fait qu'il porte le même nom que le Primarque d'Absalom n'a rien d'une coïncidence. Il l'a d'ailleurs changé plusieurs fois pour qu'il corresponde à celui du dirigeant de la ville. Le symbole sacré de Thamir est une dague noire portant un cercle blanc sur la lame, près de la garde.

Les dieux reptiliens

La plupart des créatures reptiliennes intelligentes vénèrent une ou plusieurs divinités reptiliennes ou ophidiennes, que ce soit directement ou par le biais d'un intermédiaire puissant comme un dragon ou un héros légendaire.

Apsu (Le Guide). Dieu des dragons métalliques, on dit de lui qu'il est l'un des deux premiers êtres du multivers. Lui et sa compagne Tiamat créèrent les dieux, qui en retour créèrent les choses mortelles, y compris Dahak qui se complait dans la destruction. Apsu vint sur le Plan Matériel pour mettre un terme aux ravages de Dahak mais Tiamat le trahit et soigna leur fils. Leur combat mena au conflit actuel qui oppose les dragons métalliques aux dragons chromatiques, mais Apsu échappa aux griffes de Tiamat. Dahak et les dragons chromatiques Maléfiques le poursuivirent à travers le Plan Matériel jusqu'à Golarion, où il décida de se dresser contre eux.

Tous les dragons Bons vénèrent Apsu, même si rares sont ceux à pratiquer la magie divine - la plupart d'entre eux laissent cette tâche à leurs alliés et serviteurs mortels plus petits, qui pour certains ont abandonné les dieux humanoïdes pour vénérer le Guide. Son but premier étant la destruction de Dahak, les mortels qui n'ont aucun lien avec les dragons n'ont que faire de son culte. La tanière du Guide est l'Immortel déambulatoire, un demi-plan itinérant possédant une porte qui donne sur Golarion.

Dahak (L'Infinie destruction). Dans l'histoire des dragons, Dahak est l'un des premiers dieux créés. Tandis que ses frères et sœurs bâtissaient sur le monde matériel, il adopta une forme terrible et ravagea l'Enfer, faisant de cet endroit un lieu de souffrance et de feu. Il nomma les premiers dieux dragons et les éparpilla dans le Plan Matériel, créant les races de dragons métalliques qu'il chassait pour le sport. Lorsque Apsu arriva pour combattre son fils maléfique, il le terrassa mais Tiamat négocia avec les dragons mortels mourants et soigna leurs blessures en échange de la liberté de Dahak. Ceux qui acceptèrent devinrent les premiers dragons chromatiques et reprirent la lutte contre leurs semblables métalliques.

L'Infinie destruction n'éprouve aucun amour pour ses créations. Il a tué et mutilé nombre d'entre elles au cours de ses joyeux saccages, et la plupart des dragons le haïssent en retour. Cependant, il peut leur offrir la puissance et l'immortalité et cette offre tentante a poussé beaucoup de dragons Maléfiques (ainsi que d'autres créatures) à le servir. Laid, épineux et couturé de cicatrices, Dahak hait son père et souhaite le détruire.

Ydersius (Le Roi décapité). Cet être ancien était le dieu tutélaire de la mémorable race des hommes-serpents qui combattit

les puissants Azlants et perdit. Contraint de se cacher en Ombreterre avec ses serviteurs mortels, le Roi serpent fut décapité par un grand champion. Pourtant, son pouvoir était tel qu'il resta vivant dans ses deux parties. À présent, son corps sans esprit s'agite sauvagement et on suppose qu'il ne reste de sa tête perdue qu'un crâne. Certains disent pourtant qu'elle pense toujours et peut contrôler une minuscule partie de pouvoir, et que si la tête et le corps étaient à nouveau unifiés, Ydersius guérirait de ses blessures et conduirait son peuple à l'assaut du monde de la surface.

Les dieux morts

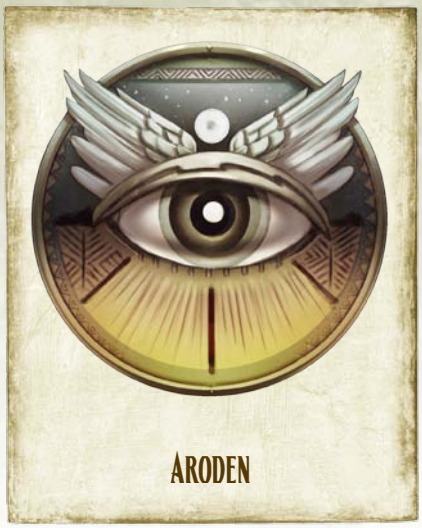
Arazni (La Croisée écarlate). Il y a près de mille ans, le héraut d'Aroden était la demi-déesse guerrière Arazni, sainte patronne des Chevaliers d'Ozem de Dernier-Rempart et féroce combattante. Lors d'une grande bataille contre Tar-Baphon, le Tyran qui Murmure, les Chevaliers convoquèrent leur championne. La liche se révéla bien plus puissante qu'on ne le pensait et lorsqu'elle finit par la capturer, elle s'en amusa pendant des jours avant d'aspirer son essence vitale et de jeter son corps brisé au milieu de l'armée adverse.

Démoralisés, les Chevaliers l'enterrèrent dans leur citadelle. Des dizaines d'années plus tard, le roi-sorcier Geb vola sa dépouille et en fit une liche car il considérait qu'elle seule méritait de devenir son épouse. À présent connue sous le nom de la Reine Catin, elle est privée de ses anciens pouvoirs divins et ne peut plus entendre les prières des mortels, bien que certains fidèles de Geb s'adressent à elle en qualité d'intermédiaire d'Urgathoa. Iomédae a pris sa place en qualité de héraut d'Aroden puis a succédé au dieu lui-même, et il ne reste à présent plus grand-chose pour relier la Reine Catin à la gloire passée de la Croisée écarlate. Seuls les Chevaliers d'Ozem gardent rancune pour son funeste destin.

Aroden (Le Dernier Azlant). Le dernier vrai fils des Azlants a laissé son empreinte sur le monde de bien des manières : l'apparition de la *Pierre-étoile*, sa tutelle sur Taldor et les conquêtes de cette nation en son nom, et sa mort inattendue qui déchira la magie de la prophétie. Ses prêtres ont adopté la foi de Iomédae ou vivent sans magie dans l'ombre de leur gloire passée, et il ne reste de son culte qu'une poignée de vieux prêtres humains gâteux (et un nombre équivalent de prêtres non-humains bornés). Des jeunes gens prétendent appartenir au clergé d'Aroden mais la magie qu'ils détiennent est profane ou issue des quelques objets magiques qui n'ont pas été adoptés ou détournés par le culte de l'Héritière. Certains pensent qu'en canalisant suffisamment de ferveur, le Dernier Azlant pourrait revenir à la vie mais les réalistes soulignent que si c'était vrai, cela serait arrivé peu de temps après sa mort lorsqu'il comptait encore des centaines de milliers de fidèles actifs et non maintenant, alors qu'ils se comptent sur les doigts de la main.

Curchanus. Il était, il y a longtemps, le patron des voyageurs, des bêtes sauvages et de l'endurance. Ami et mentor de la jeune Desna, il passa de nombreuses soirées à lui raconter les histoires de ses voyages. Sa principale ennemie était Lamashtu, qui enviait son pouvoir sur les bêtes et le convoitait pour elle. La déesse démone lui tendit un piège et l'envoya grâce à un étrange sentier itinérant dans son royaume, où elle le submergea d'horribles monstres pour finalement l'attaquer sous la forme d'un grand loup difforme, lui arrachant ainsi son influence sur les bêtes. Cette blessure fut trop grave pour l'ancienne divinité et sa dernière action fut d'accorder son pouvoir sur le voyage à Desna.

Depuis lors, les animaux sauvages ont considéré les hommes comme des étrangers et des ennemis et non comme faisant partie de la nature. Desna a cherché partout une manière d'obliger Lamashtu à abandonner le pouvoir qu'elle avait dérobé à Curchanus. Bien que son dernier prêtre soit mort depuis des lustres, d'anciens sanctuaires sur des sentiers oubliés portent toujours un faible vestige de sa puissance et certains érudits fidèles de Desna murmurent son nom lorsqu'ils découvrent de tels endroits.



Aroden

Hors du Vide

Les ténèbres qui règnent entre les étoiles (une région connue sous le nom de Sombre tapisserie) sont loin d'être accueillantes. Ce vide froid et sombre renferme de terribles secrets et des perspectives affolantes bien connus des prêtres de Groetus et des Grands Anciens. Leurs prêtres ont accès au domaine du Vide, qui leur confère le pouvoir de voler afin qu'ils puissent se déplacer à travers ce vide, ainsi que la capacité d'appeler des monstres de l'au-delà afin qu'ils accomplissent leur sinistre besogne.

Domaine du Vide

Pouvoir accordé : Le personnage bénéficie d'un bonus d'Intuition de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets mentaux.

Sorts du Domaine du Vide

1. *Feuille morte*
2. *Lévitation*
3. *Vol*
4. *Contrat*
5. *Vol supérieur*
6. *Contrat intermédiaire*
7. *Inversion de la gravité*
8. *Contrat suprême*
9. *Portail*

Objets magiques des dieux

Les religions de Golarion ont créé de nombreux objets magiques afin de soutenir les efforts de leurs clergés ; les objets ci-dessous ne sont qu'un échantillon. Tous possèdent au moins un pouvoir (listé en premier) utilisable par n'importe qui possédant l'objet, ainsi que d'autres pouvoirs qui ne fonctionnent qu'entre les mains d'un fidèle du dieu concerné. Les méthodes habituelles d'identification des objets magiques produisent normalement leurs effets sur eux mais seuls les personnages vénérant le bon dieu peuvent activer les autres pouvoirs.

Les marchands achètent et vendent les objets selon leurs capacités avérées. Si un négociant ignore que cette étrange idole a des pouvoirs supplémentaires entre les mains d'un serviteur de Gozreh, il ne saura pas qu'elle a une plus grande valeur. Si le vendeur ne connait rien des pouvoirs déclenchés par la foi d'un objet, sa valeur marchande sera égale à la moitié de son prix normal (ce qui signifie qu'un PJ vendant un objet à un PNJ obtiendra le quart du prix indiqué). La plupart des acheteurs PNJ ne paient l'intégralité du prix aux PJ (c'est-à-dire la moitié du prix du marché indiqué) que si eux ou quelqu'un qu'ils connaissent peuvent utiliser tous les pouvoirs de l'objet ; un masque lié à Lamashtu ne sera pas vendu à sa valeur réelle en Kyonin parce que les chances de trouver un acheteur priant Lamashtu sont minces, et un pendentif lié à Aroden ne sera échangé à sa valeur réelle nulle part (à part peut-être auprès d'un historien) car ses fidèles ont presque disparu de la surface du monde.

C'est parce qu'aucun de ces objets n'a besoin d'être fabriqué par le serviteur d'une religion en particulier qu'il est possible pour n'importe qui possédant le don de création d'objets approprié de « réaccorder » un objet à une divinité différente, voire à aucune divinité. Les croyants désapprouvent pour la plupart l'idée de détourner les objets magiques de leur foi originale mais les religions mortes n'ont pas grand-chose à dire à ce sujet (en fait, les serviteurs de Iomédae altèrent discrètement depuis quelques temps déjà les objets liés à Aroden ou à Arazni). Quiconque réunit les conditions pour créer un objet peut réorienter la divinité à laquelle il est lié (ou supprimer complètement la nécessité de suivre une religion en particulier) en dépensant 500 po et en y consacrant un jour de travail.

AMBRE DE GAZE

Aura conjuration légère ; **NLS** 3
Emplacement cou ; **Prix** 2 700 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Ce morceau d'ambre craquelé de la taille d'une pièce de monnaie est collé à une bande de cuir et contient un insecte hématophage préservé d'une taille anormale. Une fois par jour, le personnage peut lancer *soins légers*.

Si le personnage est un fidèle de Ghlaunder, il peut lancer *nuée grouillante* une fois par jour. Cette nuée peut être constituée d'araignées ou de moustiques ; une nuée de moustiques possède les mêmes statistiques qu'une nuée de sauterelles, à l'exception du fait que son attaque inflige 1d6 points de dégâts et transmet la fièvre des marais.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *soins légers*, *nuée grouillante* ; Coût 1 350 po, 108 xp

ANNEAU GUIDE DE DROSKAR

Aura enchantement léger ; **NLS** 3
Emplacement anneau ; **Prix** 2 600 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Cet anneau d'or est déformé et désagréable à porter pendant de longues périodes. Il porte un symbole grossier d'un feu brûlant sous une arche. Le personnage peut utiliser *charme-personne* une fois par jour.

Si le personnage est un fidèle de Droskar, à chaque fois qu'il fabrique un objet magique, il peut choisir de payer la moitié de son coût de fabrication ; il travaille sur l'objet normalement mais au moment de l'achever, il y a 50% de chance qu'il soit inutile, non magique et sans valeur. Par exemple, si créer des bracelets magiques coûte normalement 1 000 po, il peut choisir de ne payer que 500 po mais il y a 50% de chance que les raccourcis qu'il a pris pendant sa fabrication aboutissent à un objet sans valeur.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *charme-personne*, *réparation* ; **Coût** 1 300 po, 104 xp

BOTTES DE LA ROSE ÉTERNELLE

Aura transmutation légère ; **NLS** 3
Emplacement bottes ; **Prix** 4 000 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ces bottes de cuir sont de tous les styles mais portent toujours une rose gravée de manière bien visible. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses jets de Déplacement silencieux et de Représentation (danse). Il peut se déplacer dans des zones couvertes de fleurs (sauvages ou dans un jardin) à sa vitesse normale et sans être ni ralenti ni blessé par les épines, les ronces ou les choses dans le même genre. Les zones fleuries qui ont été manipulées par magie pour entraver le mouvement l'affectent toujours.

Si le personnage est un fidèle de Shélyn, il peut utiliser *hébétement de monstre* une fois par jour ; s'il est en train de danser, de chanter ou d'utiliser une autre compétence dans le cadre d'une représentation qui dure au moins 1 minute, il peut convoquer une magnifique fleur commune non magique (rose, pensée, tournesol, marguerite et ainsi de suite) qui tiendra 1 jour avant de perdre son parfum et de tomber en poussière.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *hébétement de monstre*, *passage sans trace*, 5 rangs dans les compétences Discrétion et Représentation (danse) ; **Coût** 2 000 po, 160 xp

BRACELET DE VISION

Aura abjuration légère ; **NLS** 5ème
Emplacement bracelet ; **Prix** 2 100 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Des dizaines de variantes de ces bracelets existent mais ils sont en général en cuir, toujours décorés d'ornements et portant une seule pierre ou gemme polie (typiquement une escarboucle, une olivine ou une sardoine) montée près du poignet. Le porteur peut utiliser *détection de la magie* une fois par jour, ce qui lui donne l'aspect d'un œil humain. Le bracelet confère aussi un bonus de résistance de +1 à ses jets de Volonté.

Si le personnage est un fidèle de Néthys, il peut utiliser cet objet une fois par jour comme si c'était un *sceptre de métamagie mineur (incantation silencieuse)*. Il peut convertir spontanément des sorts préparés ou utiliser les emplacements de sort disponibles pour lancer *manipulation à distance*, même s'il ne fait pas partie de sa liste de sorts de classe ou s'il ne le connait pas. L'utilisation de l'un de ces pouvoirs fait ouvrir l'« œil » dans la gemme, comme décrit plus haut.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, Incantation silencieuse, *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *résistance* ; **Coût** 1 050 po, 84 xp

CEINTURE DU ROI SERPENT

Aura transmutation légère ; **NLS** 5
Emplacement ceinture ; **Prix** 2 600 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette ceinture ressemble à un serpent vivant, sifflant et clignant des yeux, qu'on peut maintenir en place en mettant sa queue dans sa bouche. Le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +1 sur son armure naturelle.

Si le personnage est un fidèle d'Ydersius, il peut utiliser *morsure magique* une fois par jour sur l'une de ses armes naturelles.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce*, *morsure magique*, *convocation de monstres I* ; **Coût** 1 300 po, 104 xp

BICORNE DE BESMARA

Aura transmutation légère ; **NLS** 5
Emplacement tête ; **Prix** 1 700 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce grand chapeau de pirate (en général un bicorne mais parfois un tricorne ou même un bandana) est frappé d'une tête de mort sur le devant. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses jets d'Équilibre et d'Escalade.

Si le personnage est un fidèle de Besmara, il flotte automatiquement sur n'importe quelle surface d'eau (vitesse 30) à moins qu'il ne le souhaite pas ; cela ne l'empêche pas de tomber sans danger dans l'eau ou d'interagir avec elle d'une manière normale.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *lévitation*, 5 rangs dans les compétences Équilibre et Escalade ; **Coût** 850 po, 68 xp

CAPE DE LA CROISÉE

Aura enchantement léger ; **NLS** 1
Emplacement cape ; **Prix** 2 700 po ; **Poids** 1,5 kg

DESCRIPTION

Cette cape rouge vif porte le symbole d'une épée ailée verticale. Le personnage peut lancer *bénédiction* une fois par jour.

Si le personnage est un fidèle d'Arazni, il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA. En une action simple, il peut créer une image illusoire de sa bannière sainte (une épée ailée verticale sur un fond rouge), qui flotte entre 60 cm et 1m50 au-dessus de sa tête, comme un étendard de bataille, et reste en place tant que le personnage est conscient.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *bénédiction*, *peau d'écorce*, *image silencieuse* ; **Coût** 1 350 po, 108 xp

CAPE DE LA SOMBRE TAPISSERIE

Aura abjuration légère ; **NLS** 5
Emplacement cape ; **Prix** 2 500 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette sombre cape à capuche est brodée sur ses bords de comètes, de lunes et d'étoiles. Si le personnage dort avec elle, elle le protègera de la chaleur et du froid de la même manière que le sort *endurance aux énergies destructives*, et il peut porter une armure intermédiaire durant son sommeil sans être fatigué. Il peut lancer *repérage* une fois par jour.

Si le personnage est un fidèle de Desna, il peut faire apparaître des étoiles et des corps célestes supplémentaires sur la cape et les faire correspondre à la configuration céleste du moment en une action simple. Une fois par jour, il peut lancer *grand pas* et jeter une minuscule météorite d'un blanc éclatant qui a les mêmes effets qu'une *illumination*. Certains prêtres de Desna prétendent qu'il existe des capes de ce genre qui leur permettent également de lancer *porte dimensionnelle* une fois par jour lorsqu'ils se trouvent sous un ciel nocturne étoilé.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *déguisement*, *endurance aux énergies destructives*, *illumination*, *repérage*, *restauration partielle*, *grand pas* ; **Coût** 1 250 po, 100 xp

CAPE DU GRAND HÉROS BARGHEST

Aura transmutation légère ; **NLS** 7
Emplacement cape ; **Prix** 2 800 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette cape ressemble à la fourrure d'un loup gris avec les pattes et la queue, le fermoir est une dent de loup. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses tests d'Intimidation.

Si le personnage est un fidèle de Lamashtu ou d'un des héros barghests gobelins (Hadrégash, Venkelvore, Zarongel ou Zogmugot), il peut se transformer en loup ou en un hybride loup-gobelin une fois par jour pendant une durée maximale de 7 minutes (la forme hybride ressemble à la forme naturelle d'un barghest mais possède les caractéristiques d'un loup).

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *métamorphose*, 5 rangs dans la compétence Intimidation ; **Coût** 1 400 po, 112 xp

CAPE DU TRAQUEUR DE MORT

Aura nécromancie légère ; **NLS** 3

Emplacement cape ; **Prix** 2 700 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Cette cape grise terne se gonfle parfois sous l'action d'un vent invisible. Une fois par jour, le personnage peut lancer *malédiction* et à ce moment-là, une ombre sinistre passe un instant sur son visage.

Si le personnage est un fidèle de Groetus, il peut lancer *simulacre de vie* une fois par jour. Lorsque ce sort est actif et s'il achève un ennemi mourant, les points de vie temporaires accordés par ce sort augmentent de 1 (jusqu'à un maximum de 20 points de vie temporaires). La créature achevée doit posséder au moins autant de dés de vie que le personnage pour que de cet effet puisse avoir lieu.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *mise à mort*, *malédiction*, *simulacre de vie* ; **Coût** 1 350 po, 108 xp

CHAÎNES BRISÉES DE LA BÊTE

Aura conjuration légère ; **NLS** 5

Emplacement ceinture ; **Prix** 4 500 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette chaîne rouillée et brisée longue de 2m40 est filetée de cuir pour qu'elle puisse tenir en un seul morceau ; elle est portée comme une ceinture et nouée pour la faire tenir en place puisqu'elle n'a pas de boucle. Une fois par jour, le personnage peut faire appel à son pouvoir afin de convoquer une créature Mauvaise appartenant à la liste disponible pour le sort *convocation de monstre I*. Cette créature attaquera ses ennemis s'il y en a mais n'est pas sous son contrôle. Elle l'attaquera donc, lui ou ses alliés, lorsqu'elle n'aura plus d'ennemi à tuer.

Si le personnage est un fidèle de Rovagug, il bénéficie des effets d'un sort de *rage* une fois par jour en prononçant son nom. Si jamais il était attaché, menotté, paralysé ou rendu impuissant d'une manière ou d'une autre en étant toujours conscient, le pouvoir de *rage* se déclenche automatiquement s'il ne l'a pas encore utilisé.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *rage*, *convocation de monstre I* ; **Coût** 2 250 po, 180 xp

CHOPPE DU HÉROS IVRE

Aura transmutation légère ; **NLS** 3

Emplacement aucun ; **Prix** 5 300 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Cette choppe cabossée toute simple est en général en cuivre ou en étain. Son anse est légèrement ouverte sur le bas afin d'être passée à une ceinture et d'en faciliter le transport. Le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +1 sur ses jets de Vigueur et de Volonté. Une fois par jour, il peut la remplir de vin, de bière ou d'alcool et en boire le contenu pour bénéficier des effets d'un sort de *regain d'assurance*.

Si le personnage est un fidèle de Cayden Cailéan, la choppe est un symbole béni. Une fois par jour, il peut y boire pour être sous l'effet d'un sort d'*héroïsme*, et l'objet peut défaire automatiquement les cordes qui l'attachent ou les verrous qui restreignent ses mouvements (y compris relâcher les menottes attachées aux dits verrous). Cela se produit en général 5 minutes après que le personnage a été attaché, et le pouvoir n'agit que sur les liens qui affectent directement sa personne (par exemple, il ne déverrouillera pas la porte de la cellule mais ouvrira ses menottes). Ce pouvoir est suffisamment subtil pour passer inaperçu, à moins que quelqu'un ne s'assure de ses liens - les cordes se détendent mais ont toujours l'air d'être bien serrées, les menottes se déverrouillent et se relâchent mais ne tombent pas. La choppe ne peut défaire ou ouvrir que les choses dont le DD est inférieur ou égal à 25, mais des versions plus puissantes existent.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *corde animée*, *héroïsme*, *déblocage*, *regain d'assurance*, *résistance* ; **Coût** 2 650 po, 212 xp

CLÉ DU DEUXIÈME COFFRE

Aura transmutation et conjuration légère (Loyale) ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 3 000 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Cette clé élaborée accrochée à une fine chaîne d'or brille toujours, même dans la lumière la plus ténue. Le personnage peut l'utiliser pour fermer (mais pas ouvrir) n'importe quelle serrure qui n'est pas magique comme si c'était la bonne clé. Une fois par jour, il peut la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour activer un *bouclier de la foi* sur lui (s'il est d'alignement Chaotique, il ne bénéficiera que d'un bonus de parade de +1).

Si le personnage est un fidèle d'Abadar, la clé est un symbole béni. Une fois par jour et après avoir prononcé le mot de commande, il peut convoquer un aigle à deux têtes comme avec le sort *convocation de monstres II* (sa seconde tête ne lui confère pas d'attaque supplémentaire). Cet aigle obéit à ses ordres comme si le personnage parlait la même langue. Lorsque la clé est portée en pendentif ou qu'elle est tenue en main, il peut mentalement additionner, soustraire, multiplier ou diviser des nombres sans jamais se tromper, comme par exemple pour partager un trésor ou d'autres ressources, calculer les intérêts d'un prêt etc.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *ruse du renard*, *bouclier de la foi*, *convocation de monstres II* ; **Coût** 1 500 po, 120 xp

CRISTAL BLAFARD

Aura nécromancie légère ; **NLS** 3

Emplacement collier ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Ce cristal grand comme un doigt est d'un rose pâle opaque lorsqu'il est porté par une créature vivante, mais il tourne lentement au violet profond translucide lorsque c'est un mort-vivant qui le porte. Le personnage peut manger de la nourriture avariée et boire de l'eau croupie comme si elles étaient fraîches et saines, dont le goût est celui qu'elles avaient avant d'être gâtées. Quiconque possède la compétence Profession (cuisinier) peut utiliser le cristal pour donner à un plat le goût du salé, du sucré, de la cannelle, du gingembre ou du poivre (ou les épices équivalentes pour le palais d'un mort-vivant : souffle de terreur, tormentille, écorce de thileu ou volute de haine).

Si le personnage est un fidèle d'Urgathoa, il peut utiliser *simulacre de vie* une fois par jour. *Soins légers* et *blessure légère* le soignent de la même manière, qu'il soit mort ou vivant ; le cristal luit d'une énergie noire ou blanche lorsqu'il convertit cette énergie en une forme inoffensive pour lui. Le cristal n'a aucun effet sur d'autres utilisations de l'énergie positive ou négative et agit seulement sur les sorts de *soins* et de *blessure* (ou les effets qui répliquent ces sorts).

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *soins légers*, *simulacre de vie*, *blessure légère*, *purification de la nourriture et de l'eau* ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

CRISTAL RHOMBOÏDE

Aura évocation légère ; **NLS** 1

Emplacement aucun ; **Prix** 2 250 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Cette lentille ressemblant à un bijou change de couleur dans le temps. La plupart de ses propriétaires la portent enchâssée dans une monture de métal et accrochée à une chaîne en pendentif, comme un monocle ou une loupe. Elle fonctionne comme une loupe et confère au personnage un bonus de compétence de +5 sur ses tests d'Estimation impliquant des gemmes et des cristaux.

Si le personnage est un fidèle de Nivi Rhomboéblouissante, il bénéficie d'un bonus de chance de +1 sur ses jets de Réflexes.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *faveur divine*, 5 rangs dans la compétence Estimation ; **Coût** 1 125 po, 90 xp

DAGUE DE BRONZE D'ÉRASTIL

Aura divination légère ; **NLS** 5

Emplacement arme ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Cette dague de bronze ancienne porte le symbole du Vieux Borgne sur la lame. Tant que le personnage la porte, il est capable de trouver assez de nourriture et d'eau dans la nature pour se sustenter. Il peut donner ces denrées à quelqu'un qui voyage avec lui et faire sans, ou s'en remettre à d'autres sources. Il bénéficie d'un bonus de résistance de +1 sur ses jets de Vigueur.

Si le personnage est un fidèle d'Érastil, il peut, une fois par jour et après avoir dit le mot de commande, utiliser le sort *coup au but*. Une fois par jour, le personnage peut prononcer un mot de commande pour conférer à une arme de jet, une flèche ou un carreau qu'il touche la propriété *boomerang* pendant 1 minute. Une flèche ou un carreau magique qui revient au lanceur ne conserve pas ses propriétés magiques mais reste utilisable en tant que munition de maître.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau*, *ralentissement du poison*, *manipulation à distance*, *coup au but* ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

DAGUE SACRIFICIELLE DE LA MÈRE SANG

Aura nécromancie légère ; **NLS** 3

Emplacement aucun ; **Prix** 2 700 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Une telle dague est généralement faite de pierre taillée, mais certaines sont faites en os de mammouth affûté. Elle est gravée d'une image de femme tenant de la viande dans une main et une tablette de pierre dans l'autre. C'est plus un symbole qu'une arme véritable, bien que la garde soit particulièrement longue, comme si elle avait été faite pour une créature de taille G. Une fois par jour, le personnage peut utiliser *détection de la faune ou de la flore*.

Si le personnage est un fidèle de Fandarra, il peut utiliser *simulacre de vie* une fois par jour s'il offre le sang de sa cible à la déesse, même s'il est d'alignement Bon.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *simulacre de vie*, *détection de la faune ou de la flore* ; **Coût** 1 350 po, 108 xp

ÉCHARPE DE LA FLEUR DE L'AUBE

Aura abjuration légère ; **NLS** 5

Emplacement ceinture ou chapeau ; **Prix** 2 500 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Cette longue bande d'étoffe qadiri rouge s'enroule plusieurs fois autour de la taille ou de la tête et tient en place grâce à une boucle d'or rouge en forme d'ankh. Lorsque le personnage la porte, il ne souffre pas de la chaleur, comme s'il était protégé par une *endurance aux énergies destructives*. Si le personnage la déroule complètement en tenant la boucle dans une main, il bénéficie d'un sort de *feuille morte* une fois par jour, et laisse derrière lui une traînée de belle lumière orangée qui éclaire comme une torche.

Si le personnage est un fidèle de Sarenrae, il peut prononcer le mot de commande et lancer *soins légers*. Cette capacité se déclenche automatiquement s'il tombe à -1 point de vie ou moins. Il faudra ensuite recharger l'écharpe en la plaçant en plein soleil pendant 8 heures d'affilée. Le personnage peut faire briller à volonté la boucle attachant le vêtement comme une torche, ou couper la lumière qui en émane. Celle-ci est chaude comme celle du soleil et suffisante pour que les créatures qui la craignent se sentent mal à l'aise en sa présence, mais pas assez pour leur infliger des dégâts.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *soins légers*, *endurance aux énergies destructives*, *feuille morte*, *lumière* ; **Coût** 1 250 po, 100 xp

FLASQUE DU POURFENDEUR

Aura transmutation légère ; **NLS** 3

Emplacement aucun ; **Prix** 3 800 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Ce récipient en métal ressemble à une flasque à alcool à part qu'il est à peine plus grand qu'une fiole de potion. Le côté de la flasque peut être vierge ou avoir une décoration personnalisée mais le bouchon est en général marqué d'un bouclier ou parfois d'un masque lisse. Une fois par jour, le personnage peut boire à cette gourde et bénéficier d'un bonus alchimique de +5 sur ses jets de Vigueur contre le poison et d'un bonus de compétence de +5 sur ses tests de Discrétion pendant 1 heure.

Si le personnage est un fidèle de Norgorber, il peut, en plus des pouvoirs décrits ci-dessus, boire à la gourde et bénéficier une fois par jour d'un bonus de compétence de +5 aux tests de Déplacement silencieux, Fouille ou Escamotage. Une fois par jour, il peut également faire couler de la flasque un volume d'acide équivalent à celui de la flasque.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *aspersion acide*, *résistance*, 5 rangs dans les compétences Discrétion, Déplacement silencieux, Fouille et Escamotage ; **Coût** 1 900 po, 152 xp

GANTELET DE L'HÉRITIÈRE

Aura évocation légère ; **NLS** 5

Emplacement main ; Prix 2 700 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce gantelet de métal est du type approprié pour être porté avec une cotte de mailles, mais des versions pour les armures de cuir et de plaques existent. Attaché au gantelet se trouve un morceau d'étoffe blanche avec une épée longue brodée au fil d'or. En prononçant le mot de commande, le personnage peut donner à l'arme qu'il tient en main un bonus d'altération de +1 sur ses jets d'attaque et de dégâts durant 1 minute, une fois par jour.

Si le personnage est un fidèle de Iomédae, le gantelet confère à n'importe quelle épée qu'il tient dans cette main les pouvoirs d'un symbole béni. Une fois par jour et après avoir prononcé le mot de commande, il peut donner à l'arme qu'il tient en main les pouvoirs d'une arme *tueuse d'extérieur maléfique* durant 1 minute ; cet effet cesse s'il lâche l'arme ou s'il enlève le gant. Si le personnage trace le symbole de Iomédae avec son doigt sur une surface solide, celui-ci se met à briller comme une chandelle pendant 1 heure ou jusqu'à ce que le personnage trace le symbole ailleurs, selon ce qui survient en premier.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *lumière*, *arme magique*, *convocation de monstres I* ; **Coût** 1 350 po, 108 xp

ICÔNE DE LA SAGE-FEMME

Aura divination légère ; **NLS** 3

Emplacement aucun ; **Prix** 3 500 po ; **Poids** 1 kg

DESCRIPTION

Cette pierre grise est gravée d'une vieille femme décharnée aux cheveux noirs en habits noirs bordés de rouge. Une fois par jour, le personnage peut l'utiliser pour lancer *soins légers*, *résistance* et *stimulant* - ce qui est suffisant pour s'assurer qu'une mère et son nouveau-né survivent à une naissance difficile.

Si le personnage est un fidèle de Pharasma, il peut utiliser l'icône une fois par jour pour lancer *augure*. À volonté et en une action simple, il peut toucher une femme enceinte et savoir si elle attend un garçon ou une fille et s'il y a un ou plusieurs enfants. Une fois par jour, il peut bénir un cadavre afin qu'il ne soit pas ranimé comme mort-vivant s'il est enterré dans les 24 heures.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *augure*, *consécration*, *soins légers*, *résistance*, *stimulant* ; **Coût** 1 750 po, 140 xp

KILT DE LA VAGUE DE VENT

Aura transmutation légère ; **NLS** 5

Emplacement ceinture ; **Prix** 7 000 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Ce kilt est en général fait d'épaisses bandes de tissu bleues océan et bleues ciel, et est décoré de minuscules perles et de morceaux de corail au niveau de la ceinture ; certains de ces kilts sont bleus en haut et verts en bas. Lorsqu'il est porté, il confère un bonus de compétence de +3 sur les tests de Natation. Lorsqu'il n'est pas porté, il flotte sur l'eau comme un rondin de bois sec, faisant flotter automatiquement toute créature de moins de 50 kg aidant celles qui sont plus lourdes à se maintenir à flot.

Si le personnage est un fidèle de Gozreh, le kilt de la vague de vent lui confère la capacité d'utiliser une fois par jour *état gazeux* ; sous cette forme, il peut entrer dans l'eau ou dans un liquide, prenant l'aspect d'une zone légèrement brumeuse dans l'eau, et est capable de nager à la vitesse de 3 mètres. Il peut boire l'eau de mer comme si c'était de l'eau douce.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *création d'eau*, *état gazeux*, *lévitation* ou *marche sur l'onde*, 5 rangs dans la compétence Natation ; **Coût** 3 500 po, 280 xp

LIVRE DES CULTES DE PREKLIKIN

Aura conjuration légère (Mal) ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 1 500 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cet étrange livre relié de cuir est couvert d'une écriture manuscrite désordonnée. Les mots semblent avoir été traduits du gnome au commun (et peut-être d'une autre langue avant le gnome). Il contient des annotations sur d'étranges pratiques religieuses, des divagations dérangeantes au sujet d'anciens êtres divins et des diagrammes obscurs ressemblant à des cercles d'invocation abondamment biffés à l'encre ou détruits

par le feu. Le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +1 sur ses jets de Volonté quand il a ce livre sur lui.

Si le personnage est un fidèle d'un des Grands Anciens, il peut tenir en main ce livre et s'en servir comme d'un *sceptre de métamagie mineure (extension de durée)*, mais uniquement pour les sorts de conjuration qui convoquent ou appellent un extérieur Mauvais.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, Extension de durée, *résistance* ; **Coût** 750 po, 60 xp

MARTEAU DE FORGE DU PÈRE

Aura transmutation légère ; **NLS** 3

Emplacement arme ; **Prix** 4 800 po ; **Poids** 1 kg

DESCRIPTION

Ce marteau d'acier porte le symbole sacré de Torag ; il n'est pas fait pour le combat mais le personnage peut l'utiliser comme un marteau léger de taille M. Une fois par jour, il peut le frapper vigoureusement contre une autre arme pour lancer sur elle *arme magique*. Il bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur tous les tests de forge (fabrication d'armes, fabrication d'armures, travail de la forge etc.) qu'il fait avec le *marteau de forge*.

Si le personnage est un fidèle de Torag, il peut frapper le bouclier ou l'armure d'un autre personnage avec le marteau une fois par jour et lancer *protection d'autrui*. S'il est capable de fabriquer des armes ou des armures magiques et qu'il utilise le *marteau de forge* pour ce faire, le temps de fabrication total de l'objet est réduit de 25% (minimum 1 jour). Le coût de création de l'objet n'est pas affecté. Un marteau de forge spécifique ne peut aider à la fabrication que d'un seul objet à la fois.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *arme magique*, *protection d'autrui*, 5 rangs dans une compétence d'Artisanat (forge) ; **Coût** 2 400 po, 192 xp

MASQUE DE CHAIR TRANCHANTE

Aura abjuration légère ; **NLS** 3

Emplacement masque ; **Prix** 3 000 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce masque de cuir noir est incrusté d'éclats d'os et de métal et on y a fait des boutonnières pour les yeux, la bouche et les narines. Il se lace par l'arrière à l'aide de longues bandes et couvre entièrement le visage, ne laissant apparaître que les oreilles et l'arrière de la tête. Lorsque le personnage le porte, il bénéficie d'un bonus de résistance de +2 sur ses jets de Vigueur.

Si le personnage est un fidèle de Zon-Kuthon, il peut, une fois par jour et après avoir prononcé le mot de commande, frapper une cible située à une distance maximale de 30 mètres avec une épée de force invisible, lui infligeant 2d4+2 points de dégâts de force. En une action libre, il peut demander au masque de se détacher, de prendre la forme d'une casquette de cuir posée sur sa tête, ou de se cacher dans sa chemise ou sous son casque.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *corde animée*, *projectile magique*, *résistance* ; **Coût** 1 500 po, 120 xp

MASQUE DE LA MÈRE DÉMONE

Aura transmutation légère ; **NLS** 3

Emplacement masque ; **Prix** 3 600 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce masque primitif représentant une hyène est en général fait de cuir mais certains sont en métal malléable comme le cuivre, voire taillés dans le crâne d'un animal. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses tests de Dressage et de Premiers secours. Il peut sentir quand des créatures voisines sont en chaleur ou fertiles (les créatures qui peuvent se reproduire tout le temps, comme les humains, sont toujours fertiles, à moins d'être stériles).

Si le personnage est un fidèle de Lamashtu, le masque est un symbole sacré, et un trou pour un troisième œil apparaît sur le front. Il peut lancer *convocation de monstres II* une fois par jour pour convoquer une hyène fiélonne, qui lui obéit comme s'il parlait la même langue. Il peut se reproduire avec les animaux dont la catégorie de taille est voisine de la sienne, ce qui crée en général (s'il est humanoïde) des créatures comme les gnolls ou les hommes-lézards, parfois des lycanthropes naturels enclins à conserver une forme hybride.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *détection de la faune ou de la flore*, *métamorphose*, *convocation de monstres II*, 5 rangs dans les compétences Dressage et Premiers secours ; **Coût** 1 800 po, 144 xp

MASQUE SACRÉ DU DIEU VIVANT

Aura illusion modérée (ombre) ; **NLS** 1

Emplacement masque ; **Prix** 2 100 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce masque de fer est la réplique du visage du Dieu vivant Razmir ; sur le front est posé un ornement d'ivoire taillé en forme de diamant qui viendrait du propre masque du Dieu vivant.

Si le personnage est un fidèle de Razmir, il bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses tests de Premiers soins et d'Intimidation. Il peut utiliser *terreur* et *soins légers* une fois par jour.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *terreur*, *convocation d'ombres*, 5 rangs dans les compétences Premiers soins et Intimidation ; **Coût** 1 050 po, 84 xp

ORBE DU GUIDE

Aura évocation légère ; **NLS** 3

Emplacement cou ; **Prix** 3 900 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Cette perle géante est gravée de deux dragons volants entrelacés et est suspendue à une fine chaîne d'argent. Elle change de taille en fonction de celle de son porteur afin que son diamètre ne soit pas

plus gros que son pouce. Le personnage peut utiliser une fois par jour une arme de souffle équivalente au sort *mains brûlantes*, excepté qu'elle inflige des dégâts d'électricité au lieu de dégâts de feu.

Si le personnage est un fidèle d'Apsu, il peut utiliser *splendeur de l'aigle* une fois par jour. Sur commande, l'orbe luit grâce à un sort de *lumière* ou s'éteint.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *splendeur de l'aigle*, *lumière*, *décharge électrique* ; **Coût** 1 950 po, 156 xp

ORIPEAUX DE LA SORCIÈRE

Aura transmutation légère ; **NLS** 3
Emplacement robe ; **Prix** 3 400 po ; **Poids** 1,5 kg

DESCRIPTION

Cette ample blouse noire négligée est tachée par les voyages. Dans les Royaumes fluviaux, on peut prendre le personnage pour une servante de Gyronna. Il bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie et d'Intimidation.

Si le personnage est un fidèle de Gyronna, il peut utiliser *détection de pensées* une fois par jour.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *détection de pensées*, 5 rangs dans les compétences Diplomatie et Intimidation ; **Coût** 1 700 po, 136 xp

PEAU D'OURS DU BRISEUR D'OS

Aura transmutation modérée ; **NLS** 7
Emplacement cape ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** 5 kg

DESCRIPTION

Cette grande peau d'ours est presque trop grande pour qu'un humain la porte avec aisance. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'Intimidation. Une fois par jour, il peut lancer *bénédiction* et ce faisant, les poils de la fourrure se hérisseront de façon menaçante.

Si le personnage est un fidèle d'Urazra, il peut se *métamorphoser* une fois par jour en un ours noir ou brun (selon son nombre de dés de vie, comme le sort l'indique) pour une durée maximale de 7 minutes. Certains champions d'Urazra prétendent posséder des capes plus puissantes qui leur permettent d'adopter la forme d'un ours polaire, voire d'un ours sanguinaire.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *bénédiction*, *métamorphose*, 5 rangs dans la compétence Intimidation ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

PENDENTIF AZLANT

Aura divination modérée ; **NLS** 5
Emplacement collier ; **Prix** 3 100 po ; **Poids** 1 kg

DESCRIPTION

Ce lourd collier habituellement en or ressemble à un grand œil ailé. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +5 sur ses jets de Connaissance d'un type précis (chaque pendentif possède une spécialité différente).

Si le personnage est un fidèle d'Aroden, le pendentif est un symbole sacré. Une fois par jour et en 1 action libre, il peut ajouter un bonus d'intuition de +10 sur un seul jet de compétence qu'il s'apprête à faire.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *moment de prescience*, 5 rangs dans la compétence Connaissance appropriée ; **Coût** 1 550 po, 124 xp

PENTACLE À POINTES D'ASMODÉUS

Aura abjuration modérée ; **NLS** 1
Emplacement cou ; **Prix** 3 000 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ce disque d'acier est gravé d'un pentagramme inversé et décoré sur son pourtour de minuscules pointes de métal (légèrement tournées vers l'avant afin de ne pas faire d'accroc s'il est porté sur des vêtements), et est suspendu à une chaîne d'acier. Lorsqu'on le porte de façon visible, il confère un bonus de parade de +1 à la CA.

Si le personnage est un fidèle d'Asmodéus, le pentacle a valeur de symbole sacré. S'il le tient et qu'il prononce le mot de commande, il peut utiliser le sort *charme personne* une fois par jour. Si le personnage presse le pentacle de manière à se faire saigner (1 point de dégâts), il peut utiliser ce sang en guise d'encre et écrire avec une plume ou son doigt pendant 1 heure au maximum ; l'encre de sang sèche immédiatement sur le support et ne peut donc jamais couler, et si elle est utilisée dans le cadre d'un sort qui nécessite ou est augmenté par l'écriture et que le personnage lance (comme *cercle magique contre le mal* ou *sceau du serpent*), le DD de ce sort est amélioré de +1.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *charme personne*, *blessure légère*, *bouclier de la foi* ; **Coût** 1 500 po, 120 xp

PÉPITE DE SHAD'GORUM

Aura abjuration légère ; **NLS** 3
Emplacement collier ; **Prix** 4 200 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette pièce irrégulière de fer brut est issue du métal qui est resté froid après avoir fondu et a résisté à toutes les tentatives pour lui donner une autre forme. Ceux qui vénèrent Gorum croient que le métal est un reflet de la détermination de leur dieu et façonnent ce « fer obstiné » en pendentif. On l'utilise parfois aussi comme tête de masse ou comme contrepoids pour une épée à deux mains ou tout autre grande arme. Lorsque le personnage le porte, il bénéficie de la résistance au feu 1 et d'un bonus de résistance de +1 à ses jets de Volonté.

Si le personnage est un fidèle de Gorum, il peut l'utiliser une fois par jour pour lancer *métal gelé*. Il peut aussi l'utiliser à volonté pour réparer de petits objets métalliques comme avec un sort de *réparation*.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *métal gelé*, *réparation*, *résistance*, *résistance aux énergies destructives* ; **Coût** 2 100 po, 168 xp

PIERRE NOCTURNE DE CHAGRIN

Aura abjuration légère (Mal) ; **NLS** 3
Emplacement cou ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette pierre noire a un aspect grêlé et partiellement calciné et fondu ; on la porte habituellement accrochée à une lourde chaîne. Elle dégage une impression d'imprudence maléfique, qui tient plus d'une sensation de danger que d'un quelconque autre sentiment. Le personnage bénéficie de la résistance au feu 1 et d'un bonus de résistance de +1 sur les jets de Volonté contre la terreur. Si la pierre subit au moins 10 points de dégâts de feu en un seul round, un motif en forme de griffe brille faiblement à sa surface, comme avec une *signature magique*.

Si le personnage est un fidèle de Dahak, il peut utiliser *fracassement* une fois par jour. Il peut faire briller le symbole griffu à volonté ; les dragons Bons et Mauvais reconnaissent cette marque comme une représentation de Dahak.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *signature magique*, *regain d'assurance*, *résistance aux énergies destructives*, *fracassement* ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

ROBE DU MAÎTRE DES MAÎTRES

Aura conjuration (guérison) et transmutation légère ; **NLS** 7
Emplacement robe ; **Prix** 2 300 po ; **Poids** 1,5 kg

DESCRIPTION

Cette robe vivement colorée est faite de soie fine et taillée à la mode vudraine (aussi bien pour les hommes que les femmes). Si le personnage y consacre une action complexe, il peut modifier légèrement la nuance originale de l'habit (du rouge au rose ou au pourpre, du bleu au bleu ciel ou au bleu saphir etc.), ou la faire revenir à sa couleur originale. Elle revient immédiatement à cette couleur si le personnage l'enlève. Il bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses tests de Représentation (danse).

Si le personnage est un fidèle d'Irori, il peut, une fois par jour et en une action libre, toucher un minuscule bouton cousu sur le poignet de la manche, ce qui lui permet d'agir comme s'il était sous l'influence d'un sort de *rapidité*, et ce durant 1 minute. Une fois par jour, il peut exécuter une danse de guérison pendant 5 minutes, qui lui permet de soigner 1 point de vie à 1 allié par niveau dans un rayon de 10 mètres.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *soins légers*, *déguisement*, *rapidité*, 5 rangs dans la compétence Représentation (danse) ; **Coût** 1 150 po, 23 xp

STYLET DARD

Aura transmutation légère ; **NLS** 3
Emplacement arme, collier ou anneau ; **Prix** 4 500 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Cette dague minuscule est munie d'une garde en cuir noire et a un motif incrusté de bandes dorées et d'angles aigus sur la lame. Elle peut cependant se transformer en un délicat collier ou une bague décorée sur commande. Le personnage bénéficie d'un bonus de compétence de +3 sur ses tests de Perception quand il la porte et il peut l'utiliser pour lancer *son imaginaire* une fois par jour.

Si le personnage est un fidèle de Calistria, il peut, une fois par jour et en prononçant le mot de commande, activer *ruse du renard*. En se piquant le doigt à l'aide de la dague et en jurant sur son propre sang de se venger d'une certaine créature dont il connait le nom (une action simple), il bénéficie d'un bonus de compétence de +1 sur sa prochaine attaque durant 1 minute contre cette créature. Prononcer un autre serment supprime l'ancien, qu'il soit parvenu à ses fins ou pas.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *ruse du renard*, *son imaginaire*, *assistance divine*, 5 rangs dans la compétence Perception ; **Coût** 2 250 po, 180 xp

VOILE DES VOILES

Aura illusion légère ; **NLS** 3
Emplacement masque ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Ce fin voile de soie peut changer de couleur ou modifier son apparence pour se transformer en masque de bandit de grand chemin ou en une étoffe similaire couvrant le visage. Une fois par jour, le personnage peut utiliser *déguisement* mais le voile restera visible, comme si c'était un vêtement porté sur la tête ou le visage.

Si le personnage est un fidèle de Sivanah, il peut utiliser *flou* une fois par jour. Il bénéficie d'un bonus de compétence de +2 sur ses tests de Bluff.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *flou*, *déguisement*, 5 rangs dans la compétence Bluff ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

VURRA DU CRÉATEUR

Aura transmutation légère ; **NLS** 3
Emplacement cou ; **Prix** 3 300 po ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Cette pierre grise de la taille d'une main, étrangement lourde pour sa taille, est taillée pour ressembler à un homme barbu d'apparence sage et au crâne carré, et est munie d'une bande de cuir passée dans un trou au sommet. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests d'Artisanat (sculpture). Une fois par jour, il peut utiliser *pierre magique* ; cette capacité fonctionne même s'il s'agit des petits rochers appréciés par les géants. Le visage gravé dans la pierre devient sévère et irrité quand elle est portée par une personne Chaotique et ne revient à son expression première que lorsqu'elle est entre les mains d'une personne non-Chaotique.

Si le personnage est un fidèle de Minderhal, il peut utiliser *sagesse du hibou* une fois par jour.

Une *vurra* est la sculpture d'une tête de géant, en général un dieu mais parfois aussi un héros, quelqu'un de cher ou un personnage historique.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *pierre magique*, *sagesse du hibou*, 5 rangs dans la compétence Artisanat (sculpture) ; **Coût** 1 650 po, 132 xp

Artefacts

Les objets magiques religieux de Golarion ne sont pas tous relativement abordables ou de faible pouvoir. Certains sont en fait assez puissants, ainsi que le montrent les quatre artefacts suivants.

LE BOUCLIER BRISÉ D'ARNISANT

Aura abjuration puissante ; **NLS** 20
Emplacement bouclier ; **Prix** artefact ; **Poids** 5 kg

DESCRIPTION

Cet objet est normalement exposé dans la cité de Vigil au Dernier-Rempart. À première vue, ce n'est qu'un tas de fragments de bois posé sur un grand coussin de soie noire. Si on les assemblait, ces 12 fragments formeraient un bouclier rond auquel il manquerait un morceau au centre. Le bouclier est incroyablement vieux et son pourtour est taillé de manière à ressembler au symbole d'Aroden, un œil ailé dans un cercle. Les légendes se contredisent sur son origine ; Aroden l'aurait créé, l'aurait porté quand il n'était qu'un mortel, l'aurait offert à son premier prêtre etc.

Tout d'abord appelé le *Bouclier d'Aroden*, la plupart des gens le désignent aujourd'hui par son nouveau nom. Cet artefact a joué un rôle majeur dans la défaite du Tyran qui Murmure. Porté durant la bataille par le général Arnisant, sa magie sauva la vie de l'officier plusieurs fois face à des attaques directes du roi sorcier et lui permit de rallier ou de secourir ses troupes maintes fois en infériorité numérique, ou d'éviter qu'une retraite ne tourne au massacre. Frustré par l'audacieux mortel qui osait contrarier sa volonté non-vivante, dans ce qui se révéla être sa dernière bataille, Tar-Baphon utilisa un *souhait* pour conjurer le cœur du général dans sa main. Le bouclier éclata alors et l'une de ses pièces, celle qui se trouvait directement au-dessus du cœur d'Arnisant à ce moment-là, s'enfonça dans la main de la liche et le brûla d'un feu sacré. Estropié et affaibli, le Tyran qui Murmure ne put repousser la charge triomphante de ses ennemis et fut rapidement capturé et emprisonné sous Gibet. Sa magie disparue, l'artefact brisé devint une pièce de cérémonie de l'uniforme officiel du seigneur-veilleur, sa boîte n'étant ouverte qu'à l'occasion de grands serments.

Lorsqu'il était intact, c'était un *bouclier lourd en bois +5 de défense légère de résistance à la magie (17)*. Son possesseur pouvait invoquer une fois par jour une forme de *bouclier de feu* qui protégeait des attaques de froid et infligeait des dégâts de feu béni aux adversaires comme avec une *colonne de feu* (c'est sans doute ce pouvoir qui a brûlé la liche dans sa dernière bataille). Une fois par round, si un allié adjacent était touché par une attaque à distance ou une attaque de corps-à-corps, le possesseur pouvait utiliser le bouclier pour rediriger cette attaque sur lui et en subir tous les effets, de la même manière que s'il en était la cible. Tous les alliés situés dans un rayon de 30 mètres autour de lui étaient placés sous l'influence d'une *bénédiction* et d'une *prière*. Tous les alliés situés dans ce même rayon pouvaient connaître sa position approximative et son état, de la même manière qu'avec le sort *rapport*.

Le bouclier a comme dessein spécial de protéger son porteur de la mort et ce quelles que soient les conséquences pour lui. Toute attaque qui pourrait tuer le porteur (et non le rendre inconscient ou mourant) déclenche cette capacité et redirige entièrement l'attaque sur le bouclier, laissant son porteur sauf même si cette attaque ne fonctionne que sur les êtres vivants. Par exemple, si le porteur ratait un jet de sauvegarde contre un sort de *pétrification*, le bouclier se transformerait en pierre à sa place. De la même manière, si le porteur ratait son jet de sauvegarde contre un sort de flétrissure ou d'implosion, le bouclier se transformerait en un tas de bois sec ou en pulpe écrasée. Selon la nature de l'attaque, il pourrait être impossible de réparer ou de restaurer le bouclier à ses pleines capacités.

Le bouclier confère deux niveaux négatifs à toute créature Chaotique qui tente de le tenir. Ces niveaux négatifs perdurent tant qu'il est tenu ou porté. Ils ne résultent jamais en une perte de niveau mais ne peuvent être enlevés tant que la créature tient ou porte le bouclier.

Tenter de réparer le bouclier nécessite d'avoir toutes ses pièces, et exclure l'intervention directe d'une divinité rendra la réparation imparfaite. À chaque fois que le porteur fait 1 sur un jet de sauvegarde, le bouclier fait le même jet de sauvegarde (même si cela revient à dire que c'est lui qui subira les effets d'un échec) et s'il fait 1 à son tour, il se brise à nouveau immédiatement, avec peut-être des effets désastreux. Malgré leur absence de magie active, les fragments de bois sont aussi solides qu'un bouclier magique, ainsi que l'a prouvé un ensorceleur fou en tentant de brûler les restes du bouclier en 3971 AR.

LE GRAND CUBE DE JAYALAKSHMI

Aura puissante (toutes les écoles) ; **NLS** 20
Emplacement aucun ; **Prix** artefact ; **Poids** 2 tonnes

DESCRIPTION

Réputé avoir été taillé dans la même montagne que l'*Œuf de pierre de Jayalakshmi*, ce cube poli de 90 centimètres d'arête est gravé d'innombrables symboles, motifs, lignes et trous minuscules pas plus profonds que l'épaisseur d'un ongle. Majoritairement d'un gris profond veiné de blanc et d'or comme un marbre luxueux, il est d'une certaine façon aligné sur le courant d'énergie magique qui passe à proximité de lui et est connu pour se changer soudainement, sa taille étant modifiée en général de moins de 3 centimètres, et rarement plus de 30 centimètres. Comme l'*Œuf de pierre*, il était autrefois abrité dans une caverne et étudié jusqu'à ce qu'en 2804 AR, un suppliant malin trouve le moyen de le transformer en une réplique de lui-même de la taille d'une main et de le voler.

Les Seigneurs de l'Arc l'eurent en leur possession, mais sa disparition en 2822, joua peut-être un rôle dans leur perte de Jalmeray au profit des rajas. Des références anecdotiques dans les plus anciennes archives de la Croisade Étincelante mentionnent que le Tyran qui Murmure possédait un objet

qui correspond à sa description, même s'il ne joua aucun rôle dans aucune des premières batailles. Le dragon d'or Mengkare prétend l'avoir eu dans son trésor peu avant le début de sa Grande expérience. Depuis, le cube est passé entre les mains de différents mystiques étranges, d'insignifiants tyrans magiciens, du culte de Néthys (qui possède peut-être un ouvrage décrivant ses pouvoirs et la manière de les activer) et même d'un ingénieux Linnorm, toujours pour une courte durée avant de disparaître à nouveau.

Dans sa grande taille, le cube favorise et renforce la magie, de la même manière que son cousin l'*Œuf de pierre* le fait avec les psioniques. Les personnes proches de lui et qui possèdent le potentiel pour devenir bardes ou ensorceleurs lancent parfois spontanément leurs premiers tours de magie. Les magiciens connaissent intuitivement les formules de nouveaux sorts, les prêtres et les druides entendent les échos de prières perdues dans le temps.

Si le personnage connait ses secrets, il peut utiliser le pouvoir du cube pour copier les effets d'un *sceptre de métamagie* (*extension d'effet, extension de durée, quintessence des sorts* ou *incantation silencieuse*), jusqu'à 8 améliorations de sort par jour, à raison d'1 type d'amélioration par sort. Le personnage peut l'utiliser comme un livre de sorts et préparer grâce à lui des sortilèges sans avoir besoin de *lecture de la magie*. Le cube contient tous les sorts communs et quelques sorts inhabituels. Si le personnage est un barde, un ensorceleur ou un autre lanceur de sorts spontané, il peut utiliser ses emplacements de sort pour lancer les sorts que le cube connait, et ce même s'il ne les connait pas lui-même. Il doit être assis sur le cube ou le toucher de la main pour activer l'un de ces pouvoirs. Il ne peut être déplacé par magie, seulement par la force physique ; toute tentative n'a simplement pas d'effet.

Faire changer le cube dans sa petite forme et inversement demande un mot de commande et prend 1 round complet. Le petit modèle garde ses pouvoirs de *sceptre d'absorption* et peut être utilisé jusqu'à un maximum de trois fois par jour comme *sceptre de métamagie (extension d'effet, extension de durée, quintessence des sorts* ou *incantation silencieuse)*.

Le cube peut également dissimuler des connaissances sur les plans et les étranges couleurs entre les étoiles mais cet usage est risqué. Plusieurs utilisateurs sont devenus fous en tentant de percer d'indicibles secrets - mais pas avant d'avoir à moitié noirci leur grimoire ou leur journal de runes vertigineuses et de phrases énigmatiques.

Certains croient que le cube est en partie pensant et a ses propres buts, et lorsque le chemin de son porteur s'en éloigne, il s'en va, parfois de manière dramatique ou dangereuse (comme pour le mage chélaxien Arrokos Vlen, qui plongea vers sa mort lorsque le cube reprit sa forme géante alors qu'ils volaient tous deux à plus de 1 500 mètres d'altitude) ou mystérieuse (comme pour l'ermite retrouvé dans le désert osirien, aplati par un grand cube sculpté qu'on ne retrouva nulle part).

LA RAPIÈRE DE VESPER

Aura conjuration puissante ; **NLS** 20

Emplacement épée ; **Prix** artefact majeur ; **Poids** 1 kg

DESCRIPTION

Selon le journal vieux de 300 ans du barde mercenaire demi-elfe Vesper (qui resta propriétaire de cette épée pendant plusieurs années), la rapière qui porte son nom ne se distingue pas par sa taille. Elle est forgée dans un métal aux nuances bleues aussi léger que le mithral mais est aussi solide que n'importe quelle arme en acier. Deux ou trois petites gemmes bleues (leur nombre varie d'une page à l'autre dans le journal) sont incrustées dans la lame près de la garde, une ou deux étant taillées en cabochon et une étant polie. La garde et la poignée sont faites d'un maillage incroyablement fin de fils de fer tissés comme une étoffe, certains plus fins qu'un cheveu d'elfe. La poignée est enveloppée dans un cuir de naga noir aux reflets verts. Le pommeau est un ovoïde poli fait du même métal bleu que la lame ; il montre parfois des décolorations qui dessinent certaines côtes de Golarion et qui d'autres fois ne semblent être que des ondulations. Les gnomes ressentent de très fortes émotions, en général de la fascination et de l'envie, ou de la peur et de la répulsion, en voyant les gemmes incrustées près de la garde mais ils sont incapables d'en expliquer la raison. Certains pensent que ces pierres pourraient être originaires du Premier Monde.

Bien que Vesper ait toujours décrit cet objet comme étant une rapière, d'autres épées aux pouvoirs et aux caractéristiques similaires (une lame et des gemmes bleues, une poignée recouverte de cuir de naga et un étrange pommeau) apparaissent dans certaines légendes et certains récits historiques - une épée courte, une épée longue, un cimeterre, une épée de duel aldori et même une épée de style oriental portée par Setsuna Kuga en personne vers la fin de sa vie. Bien que le journal de Vesper (qui est de loin la source d'informations la plus complète sur cet objet) ne mentionne jamais le fait que la rapière ait changé de forme, il est possible que l'arme ait cette capacité, ou le pouvoir de faire des copies d'elle-même dans des formes différentes. Ces descriptions variables signifient que de nombreux marchands peu scrupuleux ont tenté de convaincre des acheteurs qu'ils avaient une *rapière de Vesper* à vendre, dans une forme différente.

L'épée est une *rapière +3 acérée de rapidité*. Le personnage peut lancer à volonté *marche sur l'onde* en tenant l'arme à la main, ainsi que *porte dimensionnelle*. Le journal note cependant que plus Vesper utilisait cette capacité dans un court laps de temps et plus l'épée était faible, et que des créatures étranges, voire hostiles, apparaissaient près de lui après de fréquents usages. La rapière confère également un bonus de chance de +4 sur les tests de Bluff et de Diplomatie visant à influencer les humanoïdes mâles tant qu'elle est portée par son propriétaire. Il est possible d'utiliser une fois par jour *verrou dimensionnel* ou *téléportation suprême*, mais ces pouvoirs « fatiguent » l'épée de la même manière que l'utilisation fréquente de *porte*

dimensionnelle. En une action simple, le porteur peut l'utiliser à volonté comme une boussole et la faire pointer dans la direction du stock de pierres précieuses, d'argent ou d'eau douce le plus proche.

Lorsqu'elle est affaiblie, le bonus d'altération de la rapière disparaît et elle perd sa propriété magique de *rapidité*, les surfaces liquides semblent faites de goudron au lieu d'être solides, ses pouvoirs de téléportation deviennent de plus en plus aléatoires et des monstres astraux ou intangibles peuvent être amenés à l'endroit où son propriétaire a été téléporté. Vesper lui-même est apparemment mort pour avoir trop utilisé l'épée, lorsqu'il tenta de se débarrasser d'un groupe de démons en les téléportant loin de lui et que son dernier usage le laissa embourbé dans les eaux devenues collantes d'un lac de montagne tranquille. Il fut cependant suffisamment chanceux pour se noyer avant que les démons ne lui mettent la main dessus.

En dépit de ce pouvoir de téléportation, il n'a jamais été mentionné que l'arme l'avait activé par elle-même. Lorsqu'elle quitte la main d'un propriétaire, elle reste là où elle est tombée ou (si elle est dans l'eau), si sa capacité de flottaison est activée, elle suit le courant vers un nouveau possesseur ou attend des dizaines d'années que quelqu'un la trouve. Certains pensent que l'épée a le pouvoir d'ouvrir n'importe quel portail magique elfe mais les elfes de Kyonin nient avoir une quelconque connaissance spéciale de l'objet ou de l'endroit où il se trouve.

LA SOURCE CANTORIENNE

Aura transmutation puissante ; **NLS** 20
Emplacement aucun ; **Prix** artefact majeur ; **Poids** 2,5 kg

DESCRIPTION

Ce long bâton droit est surmonté d'un cristal brut et entouré de fil jusqu'à sa base. Lorsqu'il bouge, quelque chose de liquide se déplace à l'intérieur du cristal. Le bâton a tendance à se redresser tout seul, se balançant facilement sur son extrémité inférieure ; on peut aisément le déplacer ou le renverser mais dès qu'on le laisse tranquille quelques minutes, il se redresse rapidement. On ne sait pas avec certitude qui a créé cet objet mais on pense qu'il a des liens avec Canzoriant, un puissant diable dont le culte compta des adeptes parmi les elfes avant l'âge des Ténèbres (et qui fut écrasé par Asmodéus après un coup d'état manqué). Canzoriant était intéressé par les conquêtes et la création d'esclaves plus endurants, et il joua sans doute un rôle dans son œuvre la plus célèbre : les hobgobelins.

Il y a longtemps de cela, un groupe d'aventuriers elfes localisa une étrange colonie où l'on formait une grande armée de puissants gobelins mutants, qui aurait déferlé sur les cités elfes. Ces nouveaux gobelins étaient plus intelligents, plus grands et plus forts que les gobelins ordinaires, plus disciplinés et redoutables. Ils étaient conditionnés pour détester les elfes ; on leur racontait d'horribles histoires sur leur compte et des rumeurs couraient sur leur haine réciproque et leur intention de raser la colonie. Alertés de la menace, les elfes localisèrent l'artefact au centre de la colonie et le volèrent ; lorsque ses propriétaires les rattrapèrent, ils s'affrontèrent et l'objet fut perdu dans la confusion. Depuis ce temps, les hobgobelins sont leurs propres maîtres et le nom de celui ou de ceux qui ont présidé à leur création est depuis longtemps perdu. Au fil des siècles, le bâton est apparu plusieurs fois, en général entre les mains de quelqu'un voulant créer une nouvelle race d'esclaves (comme les zhugs, issus de halfelins et que l'on suppose disparus) ou souhaitant infliger un châtiment particulièrement cruel à un ennemi (comme le roi bandit Anfax, qui l'utilisa pour transformer l'armée de son adversaire en poissons-chats en plein milieu d'une bataille livrée au cœur de l'été) ; et la Guerre des trois générations, dans les Royaumes fluviaux, le fit changer de mains entre les différentes protagonistes à au moins quatre reprises.

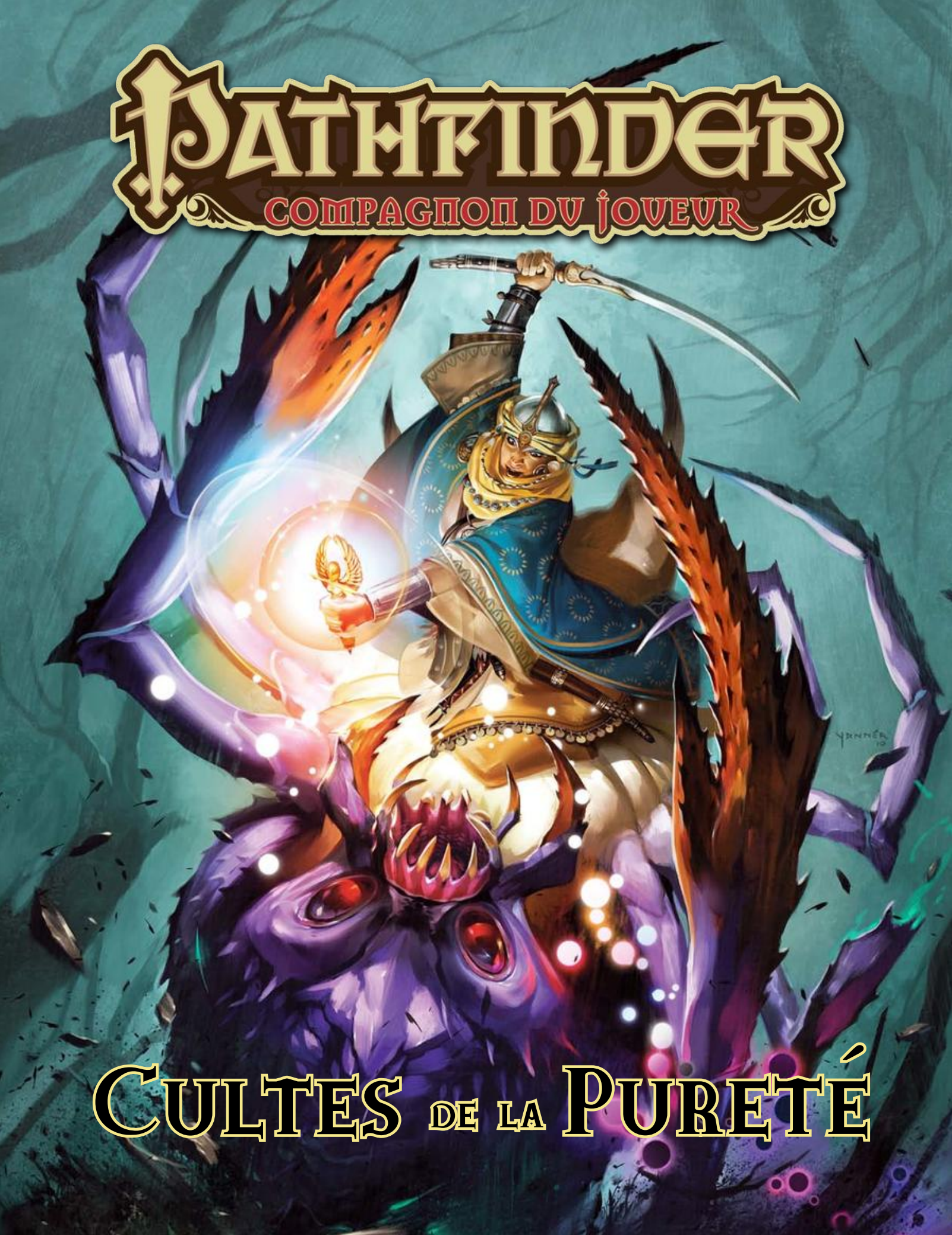
Le bâton ressemble au départ à un *bâton de transmutation* chargé au maximum. Lorsqu'on prononce le bon mot de commande, on peut l'utiliser une fois par jour pour lancer une *métamorphose* ou une *métamorphose funeste* de masse, mais il existe une très petite chance qu'il transforme également son porteur. Il peut également être utilisé pour lancer *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *grâce féline*, *splendeur de l'aigle*, *ruse du renard* ou *sagesse du hibou* jusqu'à un maximum de 10 fois par jour et dans n'importe quelle combinaison. Il est aussi possible d'utiliser 5 des « charges » disponibles quotidiennement pour lancer une version de masse de l'un de ces sorts.

Si on le laisse tenir debout tout seul, il est possible de faire s'enfoncer le bâton jusqu'à ce que seul le cristal soit visible en prononçant un mot de commande et en frappant le cristal une fois. Quelques minutes plus tard, si le terrain s'y prête, l'eau commence à bouillonner à la surface du sol et forme un étang ou une source. Cette eau est pure et fraîche et se remplit au rythme de 4 litres par minute. Grâce à un processus d'harmonisation qui prend plusieurs jours de concentration active (similaire au processus de création d'un objet magique), la source peut recevoir des pouvoirs magiques. Toute personne qui boira de son eau sera affectée par ces pouvoirs de façon permanente, mais il y a en général de petits effets secondaires (par exemple, si l'eau améliore la Dextérité, le buveur peut gagner des traits félins).

Les histoires de fontaines ou de sources magiques au fond desquelles repose un cristal recouvert de plantes ou de sédiments abondent. Il est possible que diverses races ou sous-races doivent leur existence à cet artefact. Le pouvoir de la source a tendance à disparaître au fil du temps et nécessite une attention d'au moins un jour par mois. De plus, on sait que le bâton peut créer des sources sans que son propriétaire le lui demande. Si on le retire de l'eau, celle-ci perd ses propriétés magiques et finit par s'évaporer. Cependant, il n'y a aucune explication naturelle à l'existence de l'oasis du Haut Rocher dans le nord d'Osirion, où persiste une légère aura magique, réminiscence de la *source cantorienne*.

Pathfinder

Compagnon du joueur



Cultes de la Pureté



Les Cultes de la Pureté

Cet ouvrage n'est pas consacré aux dieux. Il n'est pas non plus simplement consacré aux prêtres. Il est en fait consacré aux vastes masses de fidèles, aux adorateurs des dieux du bien absolu et à leur place sur Golarion. C'est un livre sur la religion vivante et la manière dont celle-ci s'intègre dans la vie quotidienne de ses fidèles. Il met en exergue le rôle des aventuriers dans la foi, et la raison pour laquelle votre personnage, en tant qu'aventurier, pourrait choisir un dieu en particulier - pas simplement parce que l'alignement du personnage est le même que celui du dieu, ou parce que le personnage recherche les meilleurs sorts dans les domaines du dieu, mais parce que leurs philosophies s'accordent. Plus important, cet ouvrage est consacré à la manière dont l'histoire du personnage peut inclure la foi, et aux raisons qui poussent une myriade de différents personnages héroïques à se battre contre le mal et à vivre dans la lumière des dieux.

De nombreux dieux Bons de Golarion sont anciens et puissants, nés aux premiers jours de la création. Leurs histoires n'ont pas survécu au cruel couperet du temps. Mais d'anciens dieux sont morts, bien que leurs pouvoirs aient autrefois été incommensurables, et de nouveaux dieux sont apparus. Les histoires, les légendes et les mythes ont toujours entouré les divinités, devenant les doctrines de grandes religions comme récits de leurs exploits ; des codex de leurs enseignements et des prières destinées à insuffler leurs pouvoirs mystiques se sont répandus à travers les plans.

Pourtant, il est facile de négliger les adorateurs des dieux de la bonté. Les races civilisées sont souvent lubriques, et dans chaque culture, il existe des contes de fée et des histoires racontées à la veillée à propos de cultes d'adorateurs démoniaques ou d'inquisiteurs en robes sombres suivant la voie des Enfers. Mais ce sont les fidèles des dieux de la lumière et du bien - des plus humbles fermiers aux plus grands rois-guerriers - qui déjouent les plans Maléfiques, s'occupent de la civilisation et protègent le monde de la ruine et des souffrances qu'apporte le mal.

Ce livre est consacré à ces fidèles - pas seulement aux mystiques, aux prêtres et aux fanatiques qui dominent les discussions religieuses, mais aussi aux laïcs qui ont fait du culte de leurs divinités une partie de leur vie, et à la manière dont ces croyants explorent le monde autour d'eux.

Qu'en est-il des dieux qui en appellent à certains adorateurs ? Sur quels critères les gens jugent-ils les dieux et font-ils leur choix entre eux ? Sur Golarion, les options sont nombreuses : certains dieux offrent la gloire, d'autres font la promotion de la sécurité et de la civilisation. Ceux qui prêchent de justes croisades et le pouvoir purificateur de la foi attirent naturellement les aventuriers, mais qu'en est-il de ceux soucieux de leurs familles et de leurs terres ? Qu'est-ce qui pousse ces fidèles à quitter la douceur de leur foyer et à s'aventurer au loin dans le monde hostile ?

Cet ouvrage décrit les objectifs de chaque culte majeur d'alignement Bon dans la région de la Mer intérieure, et la manière dont ces objectifs peuvent être plus étroitement liés à l'histoire de votre personnage. Il décrit la hiérarchie et la philosophie de chaque culte, leur histoire, leurs jours saints, leurs sites sacrés et leurs temples. Certains, comme celui de Cayden Cailéan, sont informels et improvisés, car cela sied à la nature inconstante du dieu, tandis que les dévots d'Iomédae et Sarenrae accordent plus de valeur à la tradition et au cérémonial.

Plus important, cet ouvrage explique également ce que cela signifie pour votre personnage d'être membre d'un culte particulier : ce que la foi attend de lui et ce qu'elle attend qu'il évite. Ce qui est acceptable parmi les serviteurs d'Érastil peut provoquer le dégoût parmi ceux de Torag, et ce que les prêtres de Torag prêchent comme une absolue nécessité peut sembler étrange et déconcertant pour les fidèles de Desna.

Ces distinctions apparaissent en partie à cause des commandements des dieux. Pourtant, les dogmes d'une religion sont tout aussi souvent le résultat des propres interprétations que les fidèles font de la volonté divine. Par exemple, les robes privilégiées par de nombreux prêtres de Sarenrae sont d'origine kéléshite et leur usage s'est répandu dans la Mer intérieure avec le culte de la Fleur de l'aube. Dans le même temps, les épées d'Iomédae ne sont pas de simples symboles, mais des outils importants pour accomplir sa volonté.

La foi est une décision individuelle, et peut aller d'une piété occasionnelle à une passion dévorante pour la religion (et le pouvoir magique et politique qu'elle peut conférer). Ironiquement, là où le culte d'une divinité est le plus fort, la pression sociale peut mener de larges portions de supposés fidèles à ne faire que prononcer les mots. A contrario, là où une religion organisée est la plus faible, on trouve souvent ceux dont la foi est la plus inébranlable et la plus éprouvée (même s'ils n'ont pas nécessairement la meilleure compréhension de la doctrine).

Les considérations géographiques, culturelles et raciales jouent un rôle significatif dans la religion. Dans certaines cultures, on attend des gens qu'ils vénèrent un dieu en particulier tandis que dans d'autres, un tel comportement serait un crime punissable de mort. Ceux qui oseraient adorer un dieu interdit doivent avoir une foi brûlante, et il leur est nécessaire de trouver en eux-mêmes la quintessence de leur croyance, car ils ne peuvent facilement accéder à des maîtres et des meneurs. Si toutes les religions croient fondamentalement dans la suprématie des vertus de leur dieu, certaines pourraient considérer la conversion comme la plus grande des vocations d'un mortel, tandis que d'autres trouvent insupportable ce harcèlement évangélique et préfèrent guider par l'exemple.

L'isolement d'un groupe par rapport à une religion établie conduit souvent à l'émergence d'une religion populaire - des hameaux plus petits, à l'écart des chemins, et des individus solitaires loin du soutien du culte principal, peuvent improviser ou inventer des règles tout en essayant d'adhérer au dogme. Chaque religion possède une doctrine principale et bien sûr, les religions Loyales sont plus codifiées que leurs contreparties Chaotiques, avec de grandes cathédrales et des prêtres habillés de manière distincte, suivant des rituels et des liturgies soigneusement planifiés afin de mieux louer leurs divinités tutélaires.

À l'inverse, les religions Chaotiques voient rarement l'intérêt de « travestir » leur culte, car elles pensent que chacun doit approcher l'idée du meilleur par le biais d'une préférence personnelle taillée selon ses besoins. Dans certains cas, cela signifie que les fidèles ne voient pas l'utilité des prêtres ou des paladins comme intermédiaires - ou même l'intérêt pour une religion organisée tout court.

Comment utiliser ce livre

Chaque article est consacré à l'une des sept divinités majeures d'alignement Bon et offre un bref exposé sur le dieu en question. Il résume ses domaines et ses centres d'intérêts, ainsi que la raison pour laquelle il ferait un bon choix pour votre personnage. Vient ensuite une description de la manière dont les différentes classes d'aventuriers interagissent avec la foi et de ce qui pousserait (ou pas) un membre de ces classes à adopter les croyances de ce dieu, ainsi que des exemples de traits optionnels pour les fidèles. Une présentation du système des traits figure à la page 326 du *Manuel des joueurs, règles avancées* - notez que les traits détaillés dans les sections individuelles de chaque divinité sont considérés comme étant des traits religieux et ne peuvent être choisis que par des fidèles des dieux en question.

Le culte est ensuite présenté : quels sont les lieux où il est le plus puissant et le moins visible, quelles sont sa hiérarchie (et comment le personnage participer), les fêtes et les sites sacrés de la foi, l'iconographie et les symboles préférés du culte, et la manière dont les coreligionnaires se reconnaissent entre eux. Cette section comporte également une partie sur les interdictions et les tabous, et ce que le personnage doit faire pour expier ses fautes s'il a violé les préceptes de sa foi. Enfin, elle inclut une brève description des textes sacrés de la divinité et de leur rôle dans la vie quotidienne des fidèles.

Grâce à cet ouvrage, vous pouvez choisir la religion la plus appropriée à votre personnage en fonction de sa famille, de sa race et de sa culture... ou le faire agir comme un espion dans le camp des fidèles en se fondant dans la masse, pour des raisons qui ne sont connues que de vous. Les dieux sont plus qu'une case sur une feuille de personnage - ils sont une partie fondamentale de l'histoire et des motivations de votre personnage.

Voici les cultes de la pureté de Golarion. Choisissez avec sagesse.



Cayden Cailéan
Le Héros ivre

Cayden Cailéan est l'un de ceux qui ont réussi l'Ascension, un guerrier autrefois mortel qui a subi l'Épreuve de la *Pierre-Étoile* un soir de cuite et qui, à son réveil, était devenu un dieu. La purification de la *Pierre-Étoile* n'a pas changé sa véritable nature et en tant que divinité, il est très semblable à ce qu'il était auparavant : un combattant bravache et courageux dont le désir principal est d'être maître de son propre destin. Son goût pour la boisson est légendaire mais ce n'est pas un ivrogne - ses libations sont celles du joyeux et du brave, et non celles de celui qui boit pour oublier ou pour avoir une excuse quand il maltraite les autres. Il est d'alignement Chaotique Bon et ses attributions incluent la liberté, la bière, le vin et le courage. Ses domaines de prêtre sont le Chaos, le Charme, le Bien, la Force et le Voyage, et son arme de prédilection est la rapière.

Aventuriers

Le Héros ivre attire plus que son compte d'aventuriers et d'amateurs de gloire. Si le personnage choisit Cayden Cailéan, il est sans doute un voyageur heureux qui cherche à redresser les torts et à explorer le monde comme il l'entend. Il laisse le rôle du sinistre et du torturé aux autres ; le monde est trop grand et la vie trop courte et trop douce pour perdre son temps en jérémiades. Cela ne signifie pas qu'il est dépourvu d'un sens aigu de la justice. S'il est assez robuste pour partir à l'aventure et que sa foi est ferme, il ne se détourne pas du pauvre et de l'oppressé - il fait simplement le boulot, il leur montre comment prendre soin d'eux et puis retourne aux choses sérieuses : profiter de la vie.

Classes de personnage

Si le personnage suit les préceptes de Cayden Cailéan, il est fortement probable qu'il soit en compagnie de bardes, de barbares, de combattants et de roublards, avec de temps en temps un druide, un ensorceleur ou un magicien : ces professions permettent plus de créativité, de liberté et d'expression de soi que les classes de personnage structurées, étroites ou moins imaginatives. Les prêtres peuvent également se révéler trop obnubilés par leur foi et passer à côté du plaisir de cette vie pour le succès dans l'autre. Les rôdeurs sont fréquemment trop passionnés par leurs missions et les paladins, les inquisiteurs et les moines trop absorbés par leurs tâches.

Si le personnage est un prêtre de Cayden Cailéan, son travail consiste à venir en aide aux masses opprimées moins chanceuses, à transmettre l'art du brassage et de l'œnologie, et à faire savoir qu'il faut profiter des petits plaisirs de la vie en libérant son esprit de la doctrine rigide et de l'ennui associés aux religions plus formelles. Et par-dessus tout, son travail consiste à vivre sa vie afin qu'elle soit un exemple pour les autres.

Si le personnage est un barde, il trouve qu'il s'agit de suivre une philosophie naturellement joyeuse. Elle l'envoie dans les tavernes et en compagnie d'aventuriers pour raconter des histoires et donner l'inspiration par les paroles et les chansons.

Objectifs

Les objectifs du personnage en tant que caydénite sont simples. Il n'est pas là pour changer le monde, du moins pas de la manière habituelle. Il veut être libre d'explorer et de profiter de sa vie et de ses amis. Le problème, c'est qu'il y a trop de gens, de monstres et de dieux qui cherchent à contrôler sa manière de vivre. Que ce soit un tyran brutal écrasant la contestation ou un vampire se nourrissant des innocents dans la nuit, Golarion ne manque pas d'ennemis gâchant la vie des autres et les objectifs du personnage passent trop souvent d'une simple appréciation de la vie à une mission ferme et de court terme pour réparer une injustice.

Signes d'appartenance

Ainsi qu'il sied à leur mentalité individualiste, les fidèles de Cayden Cailéan ne sont pas férus de conformité. Si beaucoup d'entre eux ont une chope ou une coupe sur eux, c'est autant une mesure pratique qu'une manière de montrer sa foi, car le personnage ne sait jamais quand quelqu'un lui offrira un coup à boire.

Dévotion

Lorsque le personnage prie Cayden Cailéan, c'est presque toujours d'une manière décontractée, et la plupart de ses coreligionnaires le sont tout autant. Cela convient parfaitement au dieu - tant qu'il reste le seul du personnage. De nombreux patrons de taverne et d'auberge invoquent son nom en levant leur verre sans aucune arrière-pensée, mais ils ne sont pas vraiment des fidèles. Sa religion est assez libre et informelle. Si le personnage croit vraiment en Cayden Cailéan et qu'il vit dans sa parole, il veut soutenir les individus par des actions communautaires, enseigner l'indépendance et épauler ceux qui aident les autres sans y être contraints. Il veut protéger les faibles de l'injustice des forts et montrer aux gens quels plaisirs la vie a à offrir sans abuser des autres.

En général, le personnage ne se vante pas de sa croyance. A la place, il offre un point de vue joyeux, et quand vient le temps de lever le verre, il porte un toast en son nom. Lorsqu'il assiste à des cérémonies comme les mariages ou les enterrements, il peut pousser la chansonnette, payer une tournée et s'assurer que c'est un événement joyeux, ou du moins un au cours duquel les gens ne se déchirent pas. Ça ne le dérange pas de se retrouver au milieu d'une bagarre. En fait, l'indépendance et l'autonomie qu'il prône ont tendance à exiger qu'il soit capable de s'occuper physiquement de lui-même, mais il ne choisit pas la violence quand il est possible de résoudre un conflit par le biais d'une amicale bouteille de vin.

Autres religions

Si beaucoup d'autres fois reconnaissent que les fidèles de Cayden Cailéan sont une force du bien, l'image du bagarreur grande gueule et ivre est assez vive pour que la plupart des religions « raffinées » considèrent les caydénites comme des enfants faciles à vivre. De nombreux dieux Loyaux ont du Mal

à supporter l'influence déstabilisatrice de cette croyance, car elle encourage les gens à esquiver les responsabilités. Pourtant, malgré ces aspects négatifs, les gens sont pour la plupart heureux de partager un verre avec un caydénite et encore plus heureux de l'avoir à leurs côtés pendant une bagarre.

Tabous

Le plus grand tabou aux yeux d'un fidèle de Cayden Cailéan est de restreindre par la force la liberté des autres. Si cela ne signifie pas qu'ils ont des remords à enfermer les malfaisants ou ceux qui abusent des autres, l'asservissement des innocents est le plus grand des péchés au regard de la foi. En dehors de cela cependant, les caydénites ne sont pas du genre à dire aux autres comment vivre leur vie.

Traits

Facile à vivre (Cayden Cailéan). Le personnage possède un caractère inhabituellement enjoué et il en faut vraiment beaucoup pour assombrir son humeur. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets de peur.

Obstiné (Cayden Cailéan). Le personnage désire ardemment choisir lui-même sa voie, ce qui le dote d'une forte volonté et lui confère un bonus de trait de +2 sur les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de compulsion.



Le culte

On trouve le culte de Cayden Cailéan partout autour de la Mer intérieure, bien qu'il soit le plus répandu autour d'Absalom. Si le personnage se trouve au Chéliax ou au Nidal, il vaut mieux qu'il garde la tête baissée s'il veut la garder tout court, mais ses frères sont ouverts et accueillants à peu près partout dans le reste de l'Avistan. Le culte n'a pas de hiérarchie établie. Le clergé a tendance à regarder ce que les gens font et non ce qu'ils disent, et à accorder le plus de respect à ceux qui ont de l'esprit, du talent et du savoir plutôt qu'aux représentants de l'autorité. Les discussions théologiques tiennent plus de l'échange bien arrosé que de l'intense dispute doctrinale.

Les lieux sacrés de l'Ivrogne chanceux sont en général des tavernes, des pubs ou des vignobles tenus par le clergé ou pourvus d'un petit sanctuaire quelque part dans le bar. Dans de tels lieux, on fait des offrandes en payant une tournée générale ou, dans le cas de donateurs particulièrement généreux, en améliorant l'endroit ou en achetant du stock. Certains pèlerins font le voyage jusqu'à la cour des Exaltés pour voir l'endroit où leur dieu est apparu, mais c'est un choix personnel. La rumeur d'une taverne particulièrement bonne peut se répandre et attirer les fidèles, mais le culte n'a aucun lieu sacré. Les orphelins grand-chose. La pl bénéficiaires de la charité des croyants car Cayden Cailéan a un faible pour ces enfants, en particulier ceux que la guerre a rendu orphelins.

Le seul symbole du dieu est une chope de bière, avec ou sans sa couronne de mousse. En tant que fidèle, le personnage a une chope et un sourire avenant. Il ne se cache pas, pas plus qu'il ne dissimule sa foi, mais là où son culte n'est pas le bienvenu, il n'en fait pas étalage même s'il porte probablement une chope cabossée visible quelque part sur lui. Ses animaux préférés sont sans doute les chiens, à l'instar de Tonnerre, le molosse de cay céleste du dieu lui-même.

Ce n'est pas parce que Cayden Cailéan ne s'entend pas avec la divinité de quelqu'un d'autre que le personnage doit ne pas apprécier ses fidèles. Les enfants du Héros ivre prennent les gens comme ils viennent et les jugent à la manière dont ils traitent les autres et considèrent la vie.

Il existe peu de règles absolues dans les enseignements de Cayden Cailéan mais il y en a une à laquelle il ne faut jamais déroger : il est interdit au personnage de faire commerce de la misère humaine, que ce soit en prenant part au commerce des esclaves ou en oppressant les faibles au profit des forts. Il se repent et fait pénitence comme il l'entend si il enfreint cette loi mais il pourrait bien se retrouver malade à cause d'une eau gâtée, incapable de tenir l'alcool et constamment pris dans des bagarres de tavernes jusqu'à ce qu'il ait réparé ses fautes.

Les textes sacrés de Cayden Cailéan ne valent pas grand-chose. La plus grande partie de sa philosophie tient en quelques mots écrits sur le mur d'une taverne, et que l'on connait sous le nom de *l'Affiche de la Sagesse*. La formulation exacte varie mais le message est en gros le suivant : « Fais le bien, profite de la vie, bois un coup de temps en temps et lève-toi pour ce que tu crois. ». Certains fidèles des régions où l'esclavage est répandu exhortent aussi à l'abolition tandis que d'autres peuvent ajouter quelques petites observations personnelles. Cayden Cailéan s'en fiche et si ça peut les aider à devenir meilleur, alors tant mieux.



Desna
La musique des sphères

Desna est une rêveuse, une prophétesse, une voyageuse insouciante traversant l'existence et une indécrottable optimiste. C'est un mystère et une énigme, confiante en ses pouvoirs mais pas arrogante. Elle pense que le monde intérieur et le monde extérieur sont remplis de mystères infinis. Elle enseigne le pouvoir rédempteur du succès et conseille à ses fidèles de s'accrocher à l'espoir même au plus profond de la nuit. Desna est d'alignement Chaotique Bon, et ses attributions sont les rêves, la chance, les étoiles et les voyageurs. Ses domaines sont le Chaos, le Bien, la Libération, la Chance et le Voyage, et son arme de prédilection la lamétoile.

Aventuriers

Quand le personnage suit Desna, il suit ses rêves. Il est l'un de ceux qui acceptent les étranges attitudes du monde mais lorsqu'il le regarde, il ne pense pas nécessairement au monde tel qu'il *est*, mais tel qu'il *pourrait être*. Son souhait le plus cher est d'engranger de l'expérience, de découvrir ce que l'existence a à offrir et d'élargir la compréhension de son âme aux myriades de délices du cosmos. Il a l'habitude de prendre des décisions rapidement (mais pas précipitamment !) parce qu'il ne sait jamais quand les opportunités se présenteront à nouveau. Il est accoutumé à s'exprimer, que ce soit par la voix, la danse, la musique ou l'art, et il le fait qu'il soit bon dans ce domaine ou pas.

Il n'est pas du genre à chercher la bagarre, et préfère partir plutôt qu'être impliqué dans un combat. Mais s'il n'a pas le choix ou si des innocents risquent d'être blessés à cause de son départ, il frappera vite et fort afin d'en terminer rapidement. De nombreux desniens sont attirés par la Société des Éclaireurs et son potentiel illimité de voyages et d'aventures.

Classes de personnage

Lorsque Desna devient la déesse du personnage, il devient un voyageur par défaut. Il y a de bonnes chances qu'il soit un barbare, un barde, un prêtre, un roublard ou un rôdeur, voire un druide ou un guerrier. S'il est un magicien ou un ensorceleur, il a tendance à préférer les sorts de beauté et de puissance qui évoquent les expériences de la vie - il fait en sorte que sa magie raconte son histoire. Les moines, les paladins et les inquisiteurs, s'ils apprécient le pouvoir et la tradition de Desna, n'ont aucune patience en ce qui concerne la variabilité de la foi.

S'il est un prêtre de Desna, favoriser son développement personnel et artistique, aider les voyageurs en détresse et interpréter les rêves des gens figurent parmi ses responsabilités. Ses plus sérieux devoirs découlent du conflit entre Desna et Lamashtu : on s'attend à ce qu'il combatte de toutes ses forces les monstres intelligents qui menacent les gens ordinaires, en particulier ceux qui chassent les rêves. Le voyage est un aspect important pour le culte, et la plupart des prêtres de Desna le font quotidiennement, même s'il ne s'agit que de faire une longue promenade entre les sanctuaires locaux pour collecter les dernières nouvelles et les derniers potins.

Les rôdeurs et les druides prennent le voyage encore plus à cœur, entretenant les sanctuaires le long des sentiers dans la nature et se délectant du monde qui les entoure, mais personne n'apprécie plus la foi en Desna qu'un barde. Les desniens chérissent les bardes car ils pensent que la musique et l'art - et faciliter leur propagation grâce au voyage - sont les plus belles vocations de l'esprit humain. Nombre des plus célèbres représentations de la Mer intérieure ont été données par des bardes de Desna, et le culte a fondé des conservatoires au Taldor et en Andoran.

Objectifs

En tant que fidèle de Desna, ce que le personnage attend de la vie, c'est... tout. Il veut savoir ce que le monde a à offrir, et vivre autant d'expériences que possible. Il ne recherche pas particulièrement la peine et l'horreur, mais il est capable de remettre de telles choses dans leur contexte sans qu'elles le marquent à jamais. Il veut découvrir de nouveaux chemins, explorer, voir la lumière des étoiles et de la lune et capturer la joie de la vie dans chaque souffle. Il est heureux de montrer aux autres comment trouver le bon dans chaque instant et il éprouve une joie particulière à soulager la souffrance ou le danger de leur vie, comme par exemple en détruisant les monstres qui les menacent.

Signes d'appartenance

Le symbole sacré de Desna est un papillon portant des représentations d'étoiles, de soleils et de lunes sur ses ailes. En tant que fidèle de la déesse, le personnage arbore son symbole sur ses vêtements, son équipement, ses bijoux ou ses tatouages. Ceux qui le peuvent portent une lamétoile. Il n'y a pas de couleur particulière associée à sa foi mais beaucoup de desniens portent sur eux des couleurs vives en plus des marques de papillon. Quelle que soit la façon précise dont le personnage se vêt, les autres fidèles le reconnaissent facilement comme l'un des leurs simplement en étant lui-même.

Dévotion

Il est aisé de trouver un niveau de croyance confortable avec Desna. Comme c'est une déesse ancienne, elle est entremêlée à la vie à travers tout Golarion. Les voyageurs de tout poil - artisans, charretiers, marins et marchands entre autres - lui adressent des prières et des sacrifices afin que leurs jours de voyage portent leurs fruits. Parents et enfants la prient pour qu'elle leur accorde des rêves agréables. Le personnage peut facilement glisser dans une foi plus profonde comme il glisserait dans un rêve. Faire ses dévotions à Desna, c'est rechercher de nouvelles expériences et de nouveaux endroits, et comme les gens aiment naturellement partager leurs connaissances, il n'y a qu'un pas à faire pour aider les autres à comprendre les joies de la vie.

Si le personnage est plus avancé dans les mystères de Desna, il veille à empêcher le retour des anciens dieux Mauvais,

recherche et éradique les infestations de Ghlaunder et traque les abominations de Lamashtu. Il considère être un guerrier de la nuit et aide à amener la vision de Desna aux mortels.

Autres religions

Le personnage ne perd pas beaucoup de temps à s'inquiéter de la foi de quiconque, mais il est désireux de partager la sienne si on le lui demande. Sa déesse étant en général en bons termes avec la plupart des autres divinités d'alignement Bon, il lui arrive même de partager les sanctuaires et temples au bord des routes avec les fidèles des autres cultes. Tant que ceux-ci respectent ses traditions, il est ravi de respecter les leurs : le chemin de la vérité est un voyage différent pour tout le monde et il ne voudrait pas interrompre le leur à moins qu'ils ne soient en danger mortel.

Tabous

La foi du personnage a peu d'interdits et de tabous - comment serait-ce possible quand sa déesse lui commande d'expérimenter la vie sous toutes ses formes ? -, mais elle est intransigeante sur ceux qu'elle a. Lorsqu'il dit la bonne aventure (ou écoute quelqu'un en train de la dire), il ne doit pas provoquer la peur ou le désespoir, et ce quelle que soit la noirceur des présages. Si le personnage ne voit que le mal et la malchance, il est de son devoir solennel de s'opposer à ce résultat et d'essayer de le changer, de la même manière qu'il est de son devoir de protéger les innocents des attaques directes. S'il échoue dans cette tâche, il passera des nuits blanches, ou pire, son sommeil sera peuplé de cauchemars - qu'ils soient envoyés par la déesse ou issus de sa propre mauvaise conscience. S'il est trop tard pour changer le cours d'une prophétie ou d'une tragédie, il doit se consacrer à aider une autre personne qui est en train de perdre les dernières étincelles d'espoir, et montrer à cette âme ignorante la voie de la lumière.



Traits

Artiste fidèle (Desna). Avec la bénédiction de Desna, le personnage a poursuivi une carrière artistique. Il obtient un bonus de trait de +1 sur une compétence de Représentation, qui est toujours une compétence de classe pour lui.

Optimisme stoïque (Desna). Le personnage réalise qu'accepter la douleur dans la vie accentue par contraste la joie qu'elle apporte. Son espoir le soutient lorsque les autres désespèrent. Il reçoit un bonus de trait de +2 sur les jets de sauvegarde contre les effets de peur.

Le culte

Le culte de Desna est si ancien - il remonte à la naissance du monde et même avant - qu'il est répandu presque partout où les gens croient en la bonté et la liberté. Même là où ces notions plient sous le fouet, les croyants murmurent des prières à l'attention de leur déesse et demandent sa bénédiction avant d'entreprendre un voyage. On trouve les sanctuaires et temples du culte le long des routes à travers le monde, parfois sous la forme d'observatoires célestes mais plus souvent sous la forme de simples sanctuaires non entretenus à la croisée des chemins. Les obligations religieuses du personnage incluent le chant, la danse, les récits, les courses, la musique et l'observation des étoiles.

Son culte n'a pas de hiérarchie établie. Les sages et les érudits sont tenus en plus grande estime que les anciens et les fortunés ; les histoires personnelles comptent plus pour les fidèles que le pouvoir, et ceux qui ont une expérience directe sur un problème particulier sont plus appréciés que d'autres qui ont des compétences plus globales. Les lieux saints des desniens ne sont pas recensés par écrits ou inscrits sur une carte. Ce sont des endroits reculés ou difficiles d'accès - des sommets de montagne, des îles, des bâtiments oubliés au cœur des jungles - et marqués par un Découvreur, un desnien qui a voyagé jusque là et a laissé une « marque de découverte », un symbole de Desna entremêlé d'une signature personnelle. Découvrir une telle marque est un grand honneur pour les fidèles, mais apposer sa propre marque de découverte élève considérablement le statut d'un personnage.

Les textes sacrés de Desna sont minces : les *Sept parchemins* regroupent l'intégralité de la doctrine de la foi, résumant les premiers temps de la déesse, ses relations avec les autres dieux et ainsi de suite. Ces parchemins étant courts, ils tiennent dans deux rouleaux à parchemins, et leur contenu est sujet à une grande variété d'interprétations. Comme avec la majorité de ses fidèles, Desna encourage le personnage à chercher sa propre voie plutôt que de suivre une doctrine étroite.



Érastil
Le vieux borgne

Né lorsque le monde était jeune, avant que les humains ne sachent cultiver la terre, Érastil a la réputation d'avoir offert le premier arc aux mortels pour les aider à chasser pour survivre. C'est une divinité de la nature, un dieu à tête de cerf dans les petites villes et les espaces sauvages, un chaînon entre la Verte religion et les cultes modernes des cités. C'est un patriarche sévère mais un ami pour ceux qui sont dans le besoin. Ce n'est pas un dieu pour les amateurs de gloire mais pour ceux qui cherchent la stabilité et la coopération dans le monde. C'est un traditionaliste qui désapprouve que l'on enfreigne les coutumes sans y avoir soigneusement réfléchi. Érastil est d'alignement Loyal Bon ; ses attributions sont la famille, l'agriculture, la chasse et le commerce, et ses domaines sont la Faune, la Communauté, le Bien, la Loi et la Flore. Son arme de prédilection est l'arc long.

Aventuriers

En raison de son intérêt pour le foyer et la famille, et de la nécessité pour les adultes de subvenir aux besoins de leurs enfants et de leurs communautés, Érastil produit moins d'aventuriers que nombre d'autres dieux. Lorsque ses fidèles partent en aventure, c'est inévitablement pour aider ceux qu'ils laissent derrière eux. Les serviteurs d'Érastil ne recherchent pas les richesses pour eux, mais pour ce qu'ils pourraient en faire pour leurs familles et leur communauté, et ceux qui sont obligés de partir longtemps à l'aventure comptent régulièrement les jours qui les séparent de leur retour à la chaleur et la simplicité de leur foyer.

En tant que fidèle du Vieux borgne, le personnage veut préserver la paix, et s'il fait ce qu'il a à faire, plus un conflit s'éloigne des régions qui affectent directement sa communauté, moins il se sent obligé de continuer le combat. Le personnage est un parangon de stabilité - certains diraient un peu trop - et pourtant, si certains diraient que ses valeurs traditionnelles sont pittoresques ou arriérées, il a le sentiment qu'elles sont des ancres pour le foyer, la maison et la famille, et il comprend leur place dans les communautés rurales où les rôles doivent être bien définis.

Classes de personnage

Le personnage est intentionnellement une personne simple, et il préfère les réponses directes aux problèmes. Érastil est assez populaire parmi les rôdeurs et si le personnage est l'un d'entre eux, il est probablement du genre à protéger une communauté précise, utilisant ses compétences pour aider son peuple à survivre et à prospérer. D'autres classes répandues parmi les fidèles d'Érastil incluent les prêtres, les druides, et occasionnellement un paladin.

En tant que fidèle du dieu à tête de cerf, le personnage n'est sans doute ni ensorceleur ni magicien ; Érastil a peu de temps à consacrer à l'étude de la magie profane lorsqu'il y a autant de travail manuel concret à faire. Si le personnage est un roublard, il est du genre à se concentrer sur les activités discrètes mais pas le vol - voler déchire les communautés plus vite que n'importe quoi d'autre. Les bardes parlent trop alors qu'ils devraient travailler, les moines se soucient trop de l'illumination, et les barbares rejettent par définition les principes de la civilisation qu'Érastil essaie d'encourager. Les guerriers et les autres classes martiales peuvent se révéler nécessaires, mais les fidèles d'Érastil ne font pas confiance par nature à ceux qui gagnent entièrement leur vie en se battant. Après tout, la paix et la prospérité sont une menace à la sécurité de leur emploi.

Si le personnage est un prêtre d'Érastil, il est sans doute le seul de son village. Il passe ses journées à participer à la construction et à l'entretien de son hameau. Il supervise les célébrations des solstices et des équinoxes. Il peut être envoyé à l'extérieur pour récolter des informations ou des graines dans le grand monde et escorter de nouveaux approvisionnements ou des colons sur le chemin du retour. Il est opiniâtre et entêté (même s'il préfère le mot « dévoué »), et il fait toujours passer le bien de sa communauté avant le sien.

Objectifs

En vénérant Érastil, le personnage vénère les choses simples de la vie : les familles étroitement liées, les communautés saines, les paysages verdoyants et les terres agricoles fertiles. Il cherche à préserver ces choses, à conserver les valeurs traditionnelles, et à s'assurer que le rythme intense de la vie urbaine moderne ne détruit pas la vie qu'il chérit. Il veut enseigner aux gens à être autonomes plutôt que de faire le travail à leur place, mais cela ne signifie pas qu'il restera les bras croisés à les regarder se faire tuer. Si le personnage est un aventurier itinérant, il essaie d'aider à intégrer d'autres villages, d'autres villes et d'autres personnes dans des congrégations religieuses fortes et indépendantes. Il préférerait s'établir, mais soit sa famille est en sécurité, peut se passer de lui et pense qu'il doit suivre cette vocation, soit elle est en grand danger et il tente de trouver quelque chose qui pourra la sauver.

Signes d'appartenance

Le symbole d'Érastil est constitué d'un arc et d'une flèche tournés de côté et façonnés de manière à ressembler à des bois d'élan. Le culte du personnage ne pratique pas de frivolités inutiles, et ses semblables ont des pratiques religieuses simples. Le personnage porte peut-être le symbole d'Érastil imprimé au fer rouge sur sa cape de cuir, ou un insigne ou un emblème en bois sur sa chemise. Lorsqu'il rencontre d'autres fidèles, il les salue simplement mais sincèrement d'une poignée de main ou d'une révérence respectueuse.

Dévotion

La foi d'Érastil est essentiellement binaire. Soit le personnage accepte ses enseignements et il appartient à la congrégation d'Érastil, soit ce n'est pas le cas et il se lasse vite de l'exclusivité très soudée de ses voisins. Participer à la communauté et être au service de ses semblables est une forme de dévotion, et si le personnage ne fait ni l'un ni l'autre, ils le sauront. Il aura alors le choix entre s'insérer et partir.

Autres religions

Les rapports du personnage avec les fidèles des autres dieux dépendent largement de sa propre personnalité, mais ils se résument à un calme sentiment de supériorité de sa foi sur la leur. Cela peut se manifester de bien des manières, mais le message est en général : *Vos enfants ne comprennent pas ce que vous êtes en train de faire.*

Tabous

La vérité la plus importante dans la philosophie d'Érastil est que les gens devraient être utiles à leur communauté, de quelque manière que ce soit. Les fidèles qui se réclament d'Érastil mais rejettent ces simples enseignements s'attirent sa colère, et l'on raconte des histoires de faux croyants qui ont été transformés en arbres ou en cochons afin qu'ils se rendent finalement utiles à leur ville. Même ceux qui perdent sa faveur peuvent la regagner en entreprenant un projet ambitieux destiné à aider une communauté rurale, de préférence une qui jouit d'un large soutien de ses membres et nécessite l'aide des autres ; par exemple, la construction d'une tour de guet, de nouveaux canaux d'irrigation pour les champs, ou une nouvelle palissade pour tenir éloignées les créatures sauvages de la forêt. Le personnage peut aussi envisager d'enseigner aux jeunes de la région des compétences utiles qui leur permettront d'épauler leurs familles.

Traits

Porte-parole d'Érastil (Érastil). Le personnage sait combien il est important de préserver la paix dans sa communauté et il a appris à parler aux fidèles d'une manière qu'ils comprennent. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests de Diplomatie, et cette compétence est toujours une compétence de classe pour lui.

Maître avisé (Érastil). Le personnage est doué pour transmettre des connaissances sur des sujets ruraux. S'il possède 4 rangs ou plus dans les compétences Survie ou Connaissance (nature), lorsque le personnage aide quelqu'un avec l'une de ces compétences, il accorde un bonus de +4 à ce test au lieu du bonus habituel de +2.

Le culte

Le culte d'Érastil est particulièrement répandu dans les forêts et les plaines sauvages, là où les animaux se déplacent encore librement et les hommes travaillent la terre pour vivre. Ce n'est pas un dieu des paysages sinistres et dévastés, mais des herbes vertes, des matins brumeux et des montagnes enneigées. Si le personnage veut trouver des fidèles d'Érastil, il doit chercher dans les bois et les collines ondoyantes loin des cités.

Il n'existe aucune hiérarchie établie pour le culte. Les prêtres d'Érastil endossent des rôles traditionnels dans la communauté et remplissent leur fonction de prêtre comme un à-côté. Ils bénissent les terres, soignent les malades et supervisent les échanges commerciaux, mais ils s'occupent également de leur propre foyer. Il n'y a pas de centre cultuel de la foi, il n'y a donc aucune véritable direction verticale. Les prêtres les plus anciens sont respectés mais pas vénérés, et le prêtre d'un village a plus d'autorité qu'un étranger.

Le culte n'a pas de site sacré particulier - les forêts profondes et les champs fraîchement cultivés sont suffisants. Les temples d'Érastil remplissent de nombreuses fonctions en plus d'être des lieux de culte, servant de salle communale, de réserve à grains et ainsi de suite.

Le texte sacré d'Érastil est court et sans détour. Les *Paraboles d'Érastil* contiennent des homélies utiles et des conseils pratiques sur la vie rurale, traitant de sujets comme la chasse, les plantations, la vie de famille et la connaissance de la nature. Le personnage est libre de modifier le livre en y ajoutant des fables illustratives de son village natal ou en ôtant des chapitres qui n'ont rien à voir avec sa région - s'il vit au milieu des bois, à quoi cela lui servirait-il de savoir comment espacer le maïs afin d'obtenir une pollinisation maximale ? Comme pour tout, le texte d'Érastil traite de sujets pratiques et laisse le reste de côté.





Iomédae
L'héritière

Née mortelle au Chéliax, Iomédae est la plus jeune des dieux. Elle a d'abord servi comme guerrière, menant les Chevaliers d'Ozem contre le Tyran qui Murmure, puis a accédé au statut divin en réussissant l'Épreuve de la *Pierre-Étoile*, lorsqu'elle fut choisie par Aroden pour être son nouveau héraut après la mort d'Arazni. Lorsqu'Aroden lui-même mourut, Iomédae hérita de la plupart de ses fidèles et de la majeure partie de son culte, les orientant vers la valeur, la justice et l'honneur. C'est une missionnaire et une croisée, qui se consacre essentiellement à vaincre le mal qui déferle sur Golarion. Iomédae est d'alignement Loyal Bon ; ses attributions sont l'honneur, la justice, le règne et la valeur, et ses domaines sont la Gloire, le Bien, la Loi, le Soleil et la Guerre. Son arme de prédilection est l'épée longue.

Aventuriers

Lorsque le personnage choisit Iomédae comme divinité tutélaire, il déclare qu'il ne tolère ni le Chaos ni le Mal, et il jure de les éradiquer où qu'ils surgissent. Il devient un croisé, voyageant de par le monde pour débusquer les apparitions du mal et les écraser. Le personnage est volontaire et capable de servir et de commander ; il est direct et n'a aucune patience pour le mensonge, l'escroquerie ou la duperie. Il croit en la discipline, pour lui-même et pour les autres, tempérée par l'amour et le respect.

Bien que la déesse du personnage soit une guerrière et que son culte soit connu pour ses efforts dans la bataille, il préfère toujours le verbe à l'épée. Il est plus enclin à résoudre les différents sans verser le sang, mais même lorsqu'il négocie, il est ferme et a des principes. Et bien sûr, en tant qu'aventurier, il reconnait qu'il y a des situations où l'épée est la seule réponse.

Classes de personnage

En sa qualité de fidèle de Iomédae, le personnage est probablement un prêtre, un paladin ou un chevalier, habitué aux aléas du combat vertueux. Il peut également être un rôdeur ou un inquisiteur, car leurs compétences uniques sont utiles à la foi. Les guerriers-moines hautement entraînés sont rares mais pas inconnus, et les combattants dévoués à la cause sont toujours les bienvenus (même si certains peuvent se demander pourquoi la foi du personnage n'est pas assez forte pour lui faire emprunter la voie du paladin). Il pourrait aussi être un magicien ou un ensorceleur, mais jamais un nécromancien ou quelqu'un possédant une lignée liée au mal. Les bardes sont bienvenus pour peu qu'ils soient de solides guerriers ou capables d'inspirer les gens à combattre le mal, et les roublards qui remplissent les rôles d'espion et d'éclaireur sont toujours très prisés s'ils ramènent des informations d'un camp ennemi. Cependant, la foi de Iomédae attire généralement des fidèles plus francs.

La foi du personnage se prête à la carrière d'aventurier - il doit combattre le mal et répandre la parole de Iomédae, et s'il ne prêche pas ouvertement partout où il va, il ne fait certainement aucun effort pour dissimuler sa foi. Son comportement direct fait souvent de lui un chef naturel car si son expérience pêche parfois, il prend volontiers des décisions difficiles et dresse un plan d'action. S'il n'est pas du genre à prendre le commandement, il est un allié de valeur pour ceux qui endossent ce rôle car ses conseils honnêtes leur permettent de rester sur la voie de la vertu.

Objectifs

Iomédae est de loin la déesse la plus active lorsqu'il s'agit de combattre le mal sur Golarion. En tant que fidèle de l'Héritière, le but premier du personnage est d'écraser le mal et l'injustice partout où il les débusque, que ce soit en ville ou dans la nature, car la vérité de sa déesse brille vivement où qu'elle soit. Il ne se lance pas dans des batailles impossibles à gagner - sa foi ne requiert pas d'être stupide - mais il fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger les innocents et leur montrer comment se défendre.

Signes d'appartenance

La première icône des adorateurs iomedéens est l'épée. Que le personnage en porte personnellement une ou pas, il a très certainement un petit objet en forme d'épée fait de cuivre, d'étain, de laiton ou de bronze quelque part sur lui, et affiche ouvertement le symbole sacré de sa déesse, l'épée et le rayon de soleil, sur un bouclier, un tabard ou une bannière. Il préfère garder ses vêtements propres et en bon état afin de toujours avoir l'air fort et fier.

Dévotions

De nombreuses personnes font semblant de prier Iomédae, dénonçant le mal et essayant essentiellement d'éviter la tentation, tout en continuant de vivre leur vie comme bon leur semble. Ces gens sont sur la bonne voie, mais ils ne sont guère plus que des enfants, du point de vue spirituel. Si le personnage est vraiment fidèle à Iomédae, il ne fait pas que dénoncer le mal mais il se consacre aussi activement à le combattre comme il le peut, y compris en mettant sa propre sécurité en jeu. Il s'abstient de toutes les tentations, excepté les plus fortes, et fait pénitence lorsqu'il échoue. Il juge les autres selon un code strict, et s'applique à lui-même un code encore plus strict.

Autres religions

Iomédae elle-même est en bons termes avec tous les dieux d'alignement Bon, ainsi qu'avec Abadar, tourné vers la civilisation. En conséquence, ses fidèles ont tendance à les considérer de la même manière. Si le personnage est l'un d'eux, il est heureux de travailler avec toutes les bonnes âmes contre le mal, essaie de donner un bon exemple aux membres des cultes Neutres, et ne s'allie jamais avec aucun des dieux sombres. Bien sûr, ce n'est pas parce que le personnage est en bons termes avec d'autres cultes qu'il n'a pas d'opinion personnelle à leur sujet. Les fidèles de Sarenrae sont souvent des croisés sacrés et de ce fait, sont les plus proches du personnage, et les experts militaires de Torag sont inestimables dans un combat. Le personnage a l'impression

que les fidèles de Cayden Cailéan et de Desna peuvent être trop impulsifs et peu clairvoyants. Les shélynites pensent trop à la beauté et trop rarement aux contingences terrestres. Les serviteurs d'Érastil sont forts lorsqu'il s'agit de défendre leur foyer, mais ils sont bien trop désireux de laisser le monde se débrouiller tout seul tant que leur petit morceau de terre reste inviolé. En dehors de ces considérations, il vaut mieux des alliés imparfaits que pas d'allié du tout.

Tabous

Si le personnage a l'opportunité de redresser des torts et ne parvient pas à la saisir, il commet un pêché envers Iomédae et doit faire pénitence en réparant la situation initiale. Si cela n'est pas possible, il doit trouver trois autres situations similaires et redresser ces torts à la place. Le personnage doit se poser en défenseur de la justice, sauf s'il suit un plan à long terme qui pourrait déboucher sur des bénéfices bien plus importants lorsqu'il se concrétisera. Si le personnage échoue, il peut perdre des traits et des aptitudes de classe liées à sa foi jusqu'à ce qu'il accomplisse sa pénitence.

Traits

Pureté de la foi (Iomédae). L'âme du personnage est pure et il est profondément impliqué dans l'accomplissement de ses devoirs envers le culte. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur tous les jets de Volonté et un bonus de +1 sur tous les jets de sauvegarde effectués contre les sorts et les effets générés par un extérieur de sous-type Mauvais.

Un phare dans la nuit (Iomédae). Le cœur du personnage brûle de haine envers toutes les créatures démoniaques et il a étudié avec attention leurs faiblesses. Il inflige des dégâts supplémentaires égaux à son modificateur de coup critique lorsqu'il porte avec succès un coup critique à un démon à l'aide d'une arme. Ils ne sont ajoutés *qu'après* avoir totalisé les dégâts et ne sont pas multipliés par le multiplicateur de coup critique.

Le culte

Le culte de Iomédae est particulièrement puissant en Andoran, au Chéliax, à Dernier-Rempart et en Mendev. Étrangement, au Chéliax, qui vénère les diables, sa foi est souvent respectée et même silencieusement encouragée ; Iomédae est d'origine chélaxienne et sa divinité Loyale en fait un exemple de ce que ses compatriotes peuvent accomplir.

Le culte est organisé en cercles. À la tête de ceux-ci se trouve le Premier chevalier-épée de Iomédae, qui commande le Premier cercle de 14 Deuxièmes chevaliers-épée. Chacun d'entre eux dirige à son tour un Deuxième cercle et ainsi de suite. La progression dans les rangs de ces cercles est subordonnée à la pureté de la foi, la résolution, l'habileté, la valeur et l'honneur. Les rangs des chevaliers-épée et des cercles sont à peu près les mêmes que ceux de l'armée, et le culte œuvre fréquemment aux côtés de la milice locale, lorsqu'il ne l'intègre pas.

Les sites sacrés du culte de Iomédae sont d'importants champs de bataille ou des endroits où des héros sont tombés en combattant le mal. Cependant, le plus sacré de tous est la Cathédrale de la *Pierre-Étoile* elle-même. Comme les fidèles ne peuvent y accéder en personne, le temple principal de la foi se situe à Absalom. C'est un sanctuaire appelé la Septième église.

Le texte sacré de Iomédae, qui s'intitule *Les Actes de Iomédae*, est en général simplement appelé *Les Actes*. Il raconte les 11 miracles accomplis par la déesse au nom d'Aroden lorsqu'elle était encore mortelle. Le culte ajoute aux *Actes* des récits de héros et de saints, de batailles régionales remarquables et d'histoires qui transportent les fidèles.





SARENRAE
LA FLEUR DE L'AUBE

Autrefois ange puissant faisant partie des seigneurs empyréens, Sarenrae conduisit la charge des troupes du Paradis contre la Bête hirsute, Rovagug, et c'est elle qui lui porta le coup magistral qui conduisit à son emprisonnement. Devenue une déesse à part entière, Sarenrae est bonne et aimante, et est un symbole de lumière, de conseil et de guérison. Elle est douée d'une grande patience avec ceux qui choisissent d'être aveugle mais qui pourraient voir un jour. Cependant, malgré tout sa compassion, Sarenrae est également une puissante force contre le mal, et abat les impénitents sans pitié. Elle est d'alignement Neutre Bon, et ses attributions sont la guérison, l'honnêteté, la rédemption et le soleil. Ses domaines sont le Feu, la Gloire, le Bien, la Guérison et le Soleil, et son arme de prédilection est le cimeterre.

Aventuriers

Les fidèles de Sarenrae sont unis par le désir de faire un monde meilleur. Ils croient de tout cœur en la rédemption mais cela ne doit pas être pris pour de la faiblesse. Ils sont autant guérisseurs que croisés et cherchent à lutter contre le mal dans l'intégralité de ses innombrables formes.

En tant que serviteur de Sarenrae, le personnage peut se consacrer à des tâches relativement paisibles comme s'occuper des malades, arbitrer des disputes, et réhabiliter des criminels, mais il peut aussi traquer des abominations et traduire en justice les scélérats impénitents. Quelles que soient ses motivations, il devrait amener la lumière - ou l'épée - de Sarenrae dans les cœurs qui sont noirs depuis trop longtemps.

Classes de personnage

De nombreux fidèles de Sarenrae sont des prêtres, des paladins, des guerriers derviches, des rôdeurs, et à l'occasion des druides solaires et des bardes. Si le personnage est un ensorceleur ou un magicien qui consacre ses efforts à vaincre le mal et à ramener la lumière (au sens propre comme au sens figuré), il sera le bienvenu dans le culte, et les oracles de la flamme sont des candidats de premier choix pour servir la volonté de la déesse, même si c'est de manière peu orthodoxe. Un moine qui a affûté son corps par le biais d'une incroyable discipline afin de détruire les rejetons de Rovagug et les forces du mal analogues pourrait vénérer Sarenrae, et des barbares des rudes désolations du Katapesh ou d'Osirion pourraient naturellement être attirés par le pouvoir et la vertu de la Fleur de l'aube. Les roublards à son service sont sans doute des éclaireurs, des espions ou des combattants agiles - le vol et les actes sournois du même acabit sont inverses à l'éthique du culte sauf s'ils sont absolument nécessaires à l'avancée de la cause du bien.

Dans l'ensemble, l'intérêt de Sarenrae pour la rédemption signifie que presque toutes les classes sont les bienvenues dans ses rangs tant que ses membres se consacrent à la cause du bien et agissent vertueusement là où on en a le plus besoin.

Objectifs

Le personnage pense que chaque jour amène un nouvel espoir, et qu'il existe des occasions pour chacun. Il veut aider ses semblables à mettre leur âme à nu dans la lumière purificatrice de la Fleur de l'aube afin qu'ils soient lavés de leurs péchés. Il est patient avec ceux dont les idéaux sont différents tant que leur cœur est à la bonne place. Si le personnage est un fervent croyant de son plein gré, il sait que parfois, les mortels ont besoin qu'on les pousse vers le bien sans leur consentement.

Le personnage fait l'apologie de l'ordre et de la loi tant qu'ils bénéficient à tous. De même, il soutient le droit des individus à ignorer ou à renverser les dirigeants injustes. Même s'il est possible que l'esclavage existe dans sa culture, c'est une abomination à ses yeux et il œuvre sans relâche à abattre cette institution. Il sait qu'il n'est pas parfait mais il essaie de s'améliorer à chaque jour qui passe, et la Fleur de l'aube est son guide.

Signes d'appartenance

Lorsque le personnage voyage, il reconnait souvent ses coreligionnaires à leurs vêtements ; ainsi, les robes kéléshites des derviches du désert sont devenues synonymes de la foi dans l'esprit de nombreux fidèles, tout comme le symbole du rayon de soleil et les couleurs blanche, rouge et dorées. Ils portent parfois des bijoux en forme d'ankh ou de colombe stylisée, et même dans le froid du nord, bien loin des déserts de Qadira et d'Osirion, les vrais dévots arborent le cimeterre en hommage à la déesse. Le personnage démontre par ces signes son allégeance à la Fleur de l'aube et invite les autres membres de sa foi à s'approcher pour partager sa lumière. Même si le désir de richesse matérielle induit fréquemment les bonnes âmes en erreur, les fidèles de Sarenrae apprécient souvent les ornements en or réalisés avec art, voyant dans le scintillement du métal un faible reflet des rayons sacrés du soleil.

Dévotion

Le culte de Sarenrae est ancien et de ce fait, les formes de dévotion de ses fidèles sont aussi nombreuses que les nuages dans le ciel. Certains jurent en son nom à tort et à travers avec désinvolture, tandis que d'autres inscrivent leurs dévotions dans le déroulement de leur journée. Les aventuriers dévoués à la Fleur de l'aube savent que la vénération n'est pas simplement une théorie, mais une activité qui est à la base du reste de leurs actions. En aidant les autres, le personnage les guide vers la lumière et contribue à justifier sa propre existence. S'il est un vrai dévot de la Fleur de l'aube, le personnage a de fortes compétences diplomatiques et une nature douce, et son acier a été tempéré dans les feux calmes de Sarenrae - mais lorsque cela est nécessaire, son épée frappe toujours avec justesse.

Autres religions

Comme sa déesse, le personnage est ouvert et amical avec les fidèles des autres religions - et ce même avec ceux des croyances du mal. À moins que quelqu'un ne se soit montré irrémédiablement

Mauvais, sa foi exige qu'il le traite avec la bonté qu'il montrerait à quiconque s'est égaré. La rédemption est rarement un procédé rapide, et la foi du personnage lui impose de garder son calme et d'aider les autres à emprunter le chemin de la vertu. Seuls les fidèles de Rovagug se voient refuser cette chance de salut, car distraire la Bête hirsute consiste à rejeter totalement la vertu.

Tabous

Il existe peu de tabous dans la religion du personnage, et la plupart d'entre eux concernent la cruauté désinvolte ou le manque de considération qui peut blesser les autres. Lorsque le personnage a été irréfléchi ou lorsqu'il a inutilement piétiné l'espoir ou la joie – que ce soit intentionnellement ou non -, il doit rechercher la personne à qui il a fait du tort et obtenir son pardon. Si elle ne le pardonne pas immédiatement, il doit - dans certaines limites - la servir durant une certaine période, dont la durée est fonction de la gravité de l'offense. Si elle lui demande de porter atteinte à quelqu'un d'autre, son service prend fin : il ne sert que le bien.

Traits

Lumière purificatrice (Sarenrae). La foi du personnage est pure et forte, et son énergie positive élimine les morts-vivants. Lorsqu'il inflige des dégâts à ces créatures en ayant canalisé son énergie, il peut relancer n'importe quel dé de dégâts indiquant un 1 naturel.

Enlumineur (Sarenrae). Le personnage parle inhabituellement bien lorsqu'il est rempli de la lumière de Sarenrae. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses tests de Diplomatie, qui est toujours une compétence de classe pour lui.

Le culte

Si la vénération de Sarenrae se fait connaître à travers Golarion, le culte lui-même est particulièrement présent à Absalom, au Katapesh, en Osirion, au Qadira, au Taldor et en Thuvie, où il possède des temples blancs à ciel ouvert, s'élevant haut dans le ciel étincelant. L'empire kéléshite la revendique comme sa divinité tutélaire et a certainement contribué au style des vêtements de cérémonie de ses prêtres, qui rappelle le désert. Pourtant, les sanctuaires de la Fleur de l'aube parsèment la campagne de la Mer intérieure.

Les prêtres de Sarenrae sont extrêmement flexibles en ce qui concerne leur hiérarchie. En général, les prêtres itinérants s'en remettent au temple local, qui est organisé comme une famille. Cette structure lâche aide à résoudre les querelles car les prêtres impliqués dans un conflit passionné peuvent choisir de déménager temporairement dans un autre temple pour laisser les esprits se calmer.

L'un des sites les plus sacrés et les plus populaires de la foi est l'Oasis de la Lumière éternelle, l'un des satrapes de l'Empire de Kélesh. On dit que cet étang, qui a la réputation d'avoir des propriétés rajeunissantes, a été béni par la déesse.

La sagesse de Sarenrae est contenue dans *La Naissance de la lumière et de la vérité*, un texte ancien aux nombreuses versions. L'un des traits communs à presque toutes ses versions est l'inclusion de pages supplémentaires, afin que le lecteur puisse consigner de nouvelles expériences qui reflètent les enseignements de Sarenrae. Les fidèles trouvent dans le texte l'histoire de la déesse et des conseils de vie pratiques, ainsi que la doctrine religieuse, des remèdes traditionnels et des suggestions pour s'occuper des morts-vivants ou d'autres créatures Mauvaises.





Shélyn
La Rose éternelle

Shélyn est la déesse de l'amour et de la beauté, et partageait autrefois ses pouvoirs avec son demi-frère Dou-Bral. Il y a longtemps cependant, la déesse subit une grande perte lorsque les explorations de son frère dans les ténèbres entre les mondes réveillèrent une grande corruption qui domina son âme et le transforma en Zon-Kuthon, dieu de l'agonie. Elle lutta contre lui et l'accula dans une impasse amère, et porte à présent son glaive, le *Murmure des âmes,* pour se rappeler de la douleur de la perte et de la dévotion du véritable amour ; on ne peut connaître Shélyn sans connaître les souffrances de son frère. En conséquence, elle n'est pas seulement la déesse de l'amour, de la beauté et des arts, mais aussi celle du sacrifice, et c'est un baume pour les cœurs brisés. Shélyn est d'alignement Neutre Bon ; ses attributions sont l'art, la beauté, l'amour et la musique, et ses domaines sont l'Air, le Charme, le Bien, la Chance et la Protection. Son arme de prédilection est la coutille.

Aventuriers

Lorsque le personnage suit Shélyn, il est guidé par la bonté, la paix et la beauté. Il sait qu'il y a dans le monde de la laideur et du mal, et il veut changer cela afin que tout le monde puisse apprécier les bons moments de la vie. Il veut inspirer la créativité, enseigner aux gens à voir la beauté, et inspirer l'amour et la dévotion - pas nécessairement envers lui, mais à ceux qui le méritent. Le personnage souhaite promouvoir le bien général, aider les gens pris dans les difficultés et libérer ceux qui sont sous l'emprise du mal. Il est un pacificateur et un médiateur né et pourtant, il n'a pas peur de verser le sang au nom de la beauté et de ceux qu'il aime.

Classes de personnage

De toutes les voies qui s'offrent au personnage en tant que fidèle de Shélyn, celle du barde semble la plus appropriée. En tant qu'artiste et créateur d'amour et de beauté, il exprime les chansons du monde et forme à ses visions. Les prêtres de Shélyn suivent en grande partie la même voie et font souvent d'excellents artistes et professeurs, en plus de leurs talents de guérisseurs. Si le personnage est un rôdeur ou un druide, le culte de Shélyn peut lui convenir - après tout, qu'est-ce qui l'a conduit à ce métier si ce n'est l'amour et la beauté de la nature ?

S'il est un guerrier, il est preste et gracieux, et préfère les armes et les armures légères, afin de pouvoir flotter à travers le combat avec des mouvements délicats et expressifs. Il peut également être un barbare, mais il trouve difficile de concilier sa rage destructrice avec l'amour et la beauté. Si le personnage est un paladin de Shélyn, il se consacre plus à l'amour courtois qu'aux manifestations physiques de l'amour, et fait tout son possible pour s'interposer en bouclier vivant entre la beauté et la pureté, et ces forces qui les consumeraient et les détruiraient. Si le personnage a choisi la voie du moine, il médite sur la nature de la beauté et sur sa place dans le monde, et passe une grande partie de sa journée à tenter de créer la beauté à chacun de ses pas. S'il est un roublard, il vole des œuvres d'art avant-gardistes ou des bijoux à ceux qui n'apprécient pas leur beauté mais seulement leur valeur. S'il est un magicien ou un ensorceleur, il utilise ses pouvoirs pour amener la paix et la joie dans le monde. Les illusionnistes, les enchanteurs et les invocateurs sont particulièrement bienvenus, contrairement aux nécromanciens. Parfois, les conjurateurs aussi vénèrent Shélyn, la création de leurs eidolons n'étant rien d'autre qu'une forme d'art utilisant des énergies vitales informes.

Objectifs

Lorsqu'il voit la laideur, le personnage veut la remplacer par la beauté. Là où les autres voient les ténèbres et le désespoir, le personnage veut les remplacer par des lumières vives et l'espérance. Là où il y a des obstacles, il voit des opportunités. Le personnage est un optimiste mais pas un rêveur, et il sait que la beauté naît souvent dans les endroits les plus inattendus. Il veut aider les autres à mettre cette beauté en avant et à voler des instants de leur vie afin d'apprécier tout ce qui est autour d'eux. Cela peut parfois consister à débarrasser leur environnement de la laideur, et le personnage est plus que volontaire pour détruire ces endroits de désespoir et de haine. Il a une passion infinie pour les œuvres d'art anciennes et il peut se donner beaucoup de mal pour les sauver de la destruction. Il croit au pouvoir de l'amour et il fera tout son possible pour s'assurer que les amants trouveront la sécurité dans l'expression de leur joie mutuelle.

Signes d'appartenance

Les fidèles de Shélyn font tout leur possible pour se rendre beaux, mais pas forcément émoustillants - le désir appartient à Calistria, et si Shélyn n'est pas prude, elle connait la différence entre le véritable amour et la seule attirance charnelle. En tant qu'adorateur de la Rose éternelle, le personnage porte sans doute des couleurs vives et des vêtements flatteurs, et utilise le maquillage et les bijoux pour attirer l'attention sur ses traits les plus séduisants. Il pourrait porter une coutille dorée à la feuille d'or ; si le personnage est un aventurier, il peut avoir une petite broche ou un petit objet affichant ce symbole ou le sceau de Shélyn représentant un oiseau à longue queue, fait de ses propres mains avec les plus beaux matériaux qu'il puisse s'offrir.

Dévotion

Dans l'ensemble, ceux qui vénèrent Shélyn sont déjà des artistes dévoués à leur art, ce qui convient très bien à la déesse. Ceux qui privilégient les relations purement charnelles se tournent vers Calistria, mais si le personnage a saisi les joies plus profondes éprouvées par l'âme dans les formes supérieures de l'amour, il est déjà aimé de Shélyn et chaque acte d'amour véritable et de dévotion lui plait par nature. Plus la foi du personnage est profonde, plus il s'implique dans des actes de création quotidiens en entretenant la beauté intérieure des autres et en favorisant la cause du bien.

Autres religions

En règle générale, les fidèles de Shélyn ont d'excellentes relations avec toutes les autres religions Bonnes et Neutres, et même les serviteurs des divinités Mauvaises trouvent beaucoup de choses à aimer chez la déesse du personnage et chez ses fidèles. L'amour est une partie naturelle de la nature mortelle et si de nombreuses personnes ne comprennent pas ce que cela signifie réellement ou le pervertissent à des fins étranges, l'amour reste la clé de leur cœur et de leur âme. Beaucoup des frères du personnage ont pardonné aux autres par ce simple fait. Même les atroces adorateurs de Zon-Kuthon ne sont pas immunisés à la puissance de l'amour. Le travail du personnage consiste à reconnaître que tout le monde est capable d'aimer et à se rappeler que même ceux qui semblent inexpiables méritent une forme d'amour. En conséquence de cette neutralité douce et généreuse, le personnage s'entend bien avec les gens de toutes les confessions, même les plus réservés et les plus odieux.

Tabous

Dans sa quête pour mettre la beauté à portée de tous, le personnage doit éliminer la laideur qui existe en lui. S'il peut trouver dans son âme de la laideur, de l'envie et de l'étroitesse d'esprit, il n'a pas le droit de les laisser s'exprimer et doit se repentir en créant des objets d'art et s'efforcer d'aimer plus sincèrement et plus profondément. Si le personnage est présent au moment de la destruction d'une œuvre d'art, il doit aider l'artiste à en créer une nouvelle si cela est possible ; dans le cas contraire, il doit créer une œuvre inspirée par cette expérience. S'il est témoin du pillage d'un endroit de beauté naturelle, il doit en premier lieu tenter d'arrêter cette destruction puis travailler à donner une orientation positive à celle-ci.

Traits

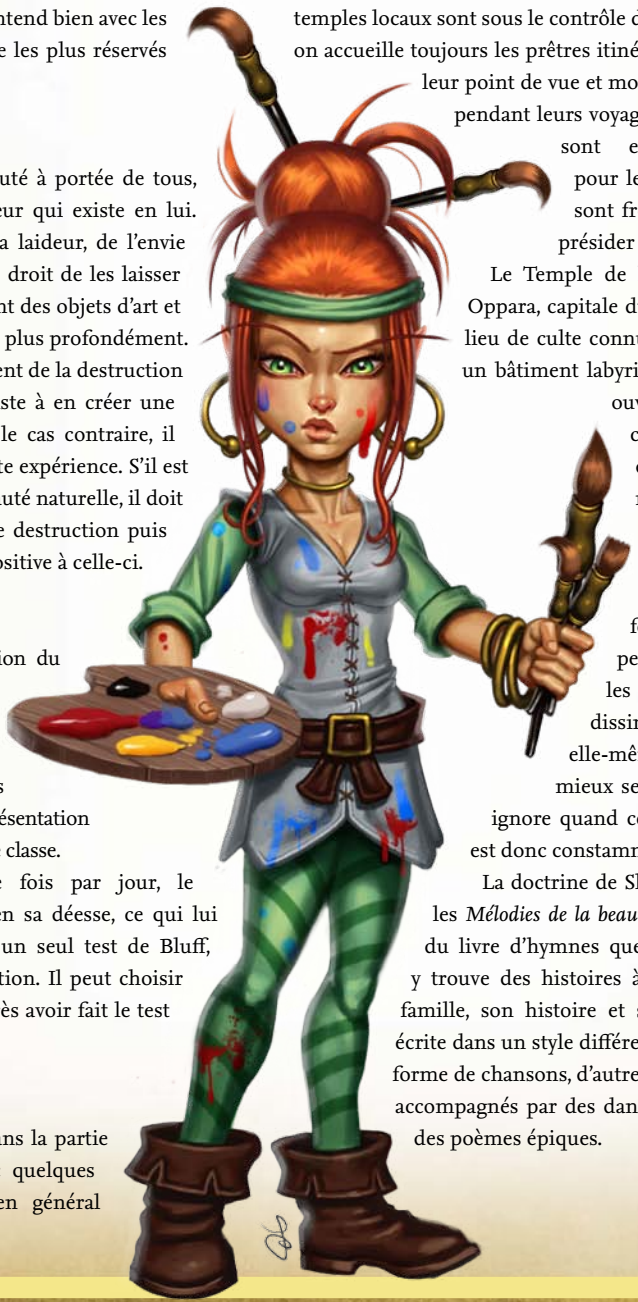
Artiste fiévreux (Shélyn). La dévotion du personnage envers Shélyn l'a poussé à plonger plus profondément dans les méandres de son art. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur 2 compétences de Représentation de son choix, et Représentation est toujours une de ses compétences de classe.

Beauté intérieure (Shélyn). Une fois par jour, le personnage peut manifester sa foi en sa déesse, ce qui lui confère un bonus de trait de +4 à un seul test de Bluff, Artisanat, Diplomatie ou Représentation. Il peut choisir d'utiliser ce trait immédiatement après avoir fait le test de compétence.

Le culte

Le culte de Shélyn est éparpillé dans la partie nord-est de la Mer intérieure, avec quelques exceptions lointaines. Shélyn est en général représentée sous les traits d'une humaine d'origine taldorienne car c'est là que sa foi est la plus forte, mais de nombreux fidèles d'autres races et d'autres ethnies la montrent comme une belle femme appartenant à leur peuple. Elle possède également des congrégations significatives dans des lieux comme Absalom, le Galt et la Sargave, où ses fidèles tentent de créer de grandes œuvres d'art inspirées par la beauté des terres alentours - ou par la grande douleur de ces régions et par la souffrance de ses habitants.

Son culte est informel et désorganisé ; après tout, l'art n'est pas créé par des comités. Le personnage et ses semblables chérissent la sagesse mais pas nécessairement l'organisation ; ils prennent donc les décisions en communauté, et le choix le plus sage prévaut. Si le personnage n'est pas d'accord avec une décision, il est libre de suivre sa propre voie ou bien de la désavouer. Les temples locaux sont sous le contrôle du clergé de la région mais on accueille toujours les prêtres itinérants afin qu'ils partagent leur point de vue et montrent ce qu'ils ont appris pendant leurs voyages. Les temples de Shélyn sont extrêmement populaires pour les mariages, et ses prêtres sont fréquemment appelés pour présider de telles cérémonies.



Le Temple de la Rose d'or soutenue, à Oppara, capitale du Taldor, est le plus vieux lieu de culte connu consacré à Shélyn. C'est un bâtiment labyrinthique, cannelé et à ciel ouvert. Des oiseaux vivement colorés se perchent autour de la cour centrale et des musiciens exquis jouent des airs appropriés à l'heure et au temps toute l'année. On dit qu'une fois l'an, la déesse en personne marche ici parmi les fidèles (même si elle se dissimule à leurs yeux), et bénit elle-même ceux qui incarnent le mieux ses qualités. Cependant, on ignore quand cela se produit ; le temple est donc constamment rempli de fidèles.

La doctrine de Shélyn est rassemblée dans les *Mélodies de la beauté intérieure*, qui tient plus du livre d'hymnes que du livre de prières. On y trouve des histoires à propos de la déesse, sa famille, son histoire et sa doctrine. Chacune est écrite dans un style différent : la plupart prennent la forme de chansons, d'autres de contes destinés à être accompagnés par des danses, et d'autres enfin sont des poèmes épiques.



TORAG
LE PÈRE DE LA CRÉATION

Torag est un dieu ancien et ses fidèles nains lui attribuent la création du monde, l'apparition de la vie étant une pensée après coup du génie de sa création. C'est un patriarche dur et fier, un père distant qui aime néanmoins ses enfants. C'est un planificateur habile, qui prévoit dans ses plans les imprévus et les lacunes, et qui considère la prévoyance comme l'un des principaux présents de la vie. Robuste guerrier, il se laisse rarement dominer par la rage, mais lorsqu'il est en colère, la terre tremble et les cités tombent. Bien qu'on pense qu'il soit un dieu nain, il continue également d'attirer des humains, et ces fidèles sont à présent plus nombreux que les nains. Torag est d'alignement Loyal Bon ; ses attributions sont la forge, la protection et la stratégie. Ses domaines sont l'Artisanat, la Terre, le Bien, la Loi et la Protection, et son arme de prédilection est le marteau de guerre.

Aventuriers

Lorsque le personnage part en aventure au service de Torag, ce n'est pas parce qu'il recherche la gloire et l'honneur mais parce qu'il le doit. Son dieu est un dieu guerrier en même temps qu'un créateur, et il respecte ceux qui développent leur force et leur puissance de l'intérieur. Le personnage est peut-être en quête pour le temple de sa ville d'origine, ou à la recherche d'un métal rare pour sa forge, ou encore espère apprendre auprès d'un maître général, mais chaque voyage qu'il entreprend a au final pour but d'améliorer sa communauté.

Dans de nombreux cas, il s'attend à être le chef du groupe. Si ce n'est pas le cas, il s'assure alors que le chef prend ses conseils en compte quand il les lui propose. Si ses plans ne sont pas adéquats, il est là pour parer à toute éventualité. Torag n'en attendrait pas moins.

Classes de personnage

Même si beaucoup de simples artisans rendent hommage au Père de la Création, presque tous les fidèles aventuriers de Torag sont des prêtres, des guerriers ou des paladins - des gens qui ont le courage de se lever et de défendre directement les leurs. Bien que le personnage puisse utiliser la discrétion quand il attaque les ennemis de son peuple, il préfère le faire à partir d'une embuscade bien préparée et non en se faufilant derrière eux. Ainsi, ni les rôdeurs ni les roublards n'ont tendance à suivre les enseignements du Père, et le personnage est plutôt content de ne pas les avoir dans les parages. De même, il ne partage pas le goût pour les sons et lumières des magiciens et des ensorceleurs ; il veut s'occuper du monde tel qu'il est, un présent de Torag en personne, et il le changera avec sa bénédiction en utilisant les outils que le dieu lui a donnés : la force du personnage et le pouvoir du Père. Pourtant, le personnage comprend que les autres puissent avoir une approche du monde différente de la sienne et il reconnait avec pragmatisme la voie du magicien sans la désirer lui-même.

Si le personnage est un barde, il est le bienvenu parmi les fidèles de Torag. Les guerriers ont besoin de quelqu'un qui chante leurs exploits et le peuple du personnage a besoin de lui pour se souvenir de ses histoires et des leçons du passé. En tant que moine, le personnage est rare. Si des monastères désarmés de Torag existent, les nains croient pour la plupart que leur dieu préfère le marteau et la hache. Le monastère du personnage enseigne qu'il est le feu, la pierre et le métal de la création, et que son corps est donc la parole vivante du Père de la Création. Il vit pour combattre les aberrations, les gobelinoïdes, les orques, les horreurs souterraines et les fiélons de toutes sortes.

Si le personnage est un barbare, il approuve la vision sans nuance du monde de Torag et sa compréhension de la profonde puissance de l'émotion qui est en lui. Il essaie de dompter ou du moins de canaliser ses rages et il ne souhaite rien d'autre que la survie de son peuple. Néanmoins, les barbares ont du mal à accepter les hiérarchies strictes et les tactiques au millimètre exigées par Torag.

Objectifs

Le personnage espère atteindre ses objectifs au travers de chacune de ses actions : la sécurité des siens, la conquête d'un ennemi ou la fabrication d'outils utiles et solides pour la civilisation. Il croit en l'exploration et en la découverte, et aspire à laisser sa petite marque sur le monde que Torag lui a donné. Cela ne signifie pas qu'il est en permanence grave et déterminé, mais il pense que la vie est un cadeau précieux et que chaque inspiration qu'il prend devrait avoir un but. Parfois, il s'agit de protéger sa communauté et parfois, il s'agit simplement de profiter de la compagnie de ses amis avec une bonne bière. Pourtant, il aime garder ses mains et son esprit occupés, et même pendant les périodes de repos, il travaille en général sur un petit objet.

Signes d'appartenance

La plupart des nains prient Torag, mais on peut repérer un de ses fidèles aux anneaux qu'il porte à ses doigts, dans sa barbe ou à ses oreilles. Le personnage prend ses réussites avec sérieux, chaque anneau racontant une histoire. Ils portent le symbole de Torag - un marteau compliqué - avec d'autres signes indiquant comment son porteur a gagné cet anneau : service rendu à un ami, fidélité à un seigneur, découverte de nouvelles veines de métal et ainsi de suite. Les prêtres de Torag portent des tabliers de forgeron en cuir et ont des marteaux fonctionnels, sauf quand la situation exige une armure et des armes plus conséquentes, et ils sont bien conscients de la présence des fidèles dans leur entourage.

Dévotion

Torag n'est pas un dieu des demi-mesures. Soit le personnage le vénère, soit il ne le vénère pas ; soit il accepte sa doctrine, soit ce n'est pas le cas. Ce n'est pas une religion de circonstance,

et lorsque le personnage y adhère, on s'attend à ce qu'il se comporte de manière orthodoxe en toute circonstance.

Autres religions

Les fidèles des autres religions sont écervelés, frivoles et perdent trop de temps en choses inutiles. Parmi les dieux du bien, le personnage apprécie plus probablement l'attitude des serviteurs d'Érastil, qui apprécient la communauté et la famille, et il salue la discipline des suivants de Iomédae. Étrangement, bien que les disciples de Cayden Cailéan soient habituellement trop insouciants, il les trouve relaxants - il y a quelque chose dans leur bonhomie qui le détend un peu. Bien sûr, ils peuvent pousser le bouchon un peu trop loin et l'affection que le personnage leur porte peut rapidement devenir paternaliste et dédaigneuse. Il méprise le culte de Rovagug et cherche à l'écraser aussi souvent que possible, mais ce n'est bizarrement pas suffisant pour qu'il soit à l'aise avec des fidèles de Sarenrae. Il apprécie leur zèle pour la cause et pourtant, il ne peut s'empêcher de voir leur dévotion au pardon et leur vénération du soleil comme des faiblesses.

Tabous

Torag est par nature un dieu conservateur et met en garde contre les comportements irréfléchis. Prendre des décisions impétueuses, briser les traditions, ignorer d'emblée les conseils avisés et fabriquer intentionnellement des objets de qualité autre qu'exceptionnelle (sauf dans les circonstances les plus désespérées) sont des actions qui attirent toutes sa colère.

Traits

L'œil du Père (Torag). Grâce aux années passées à étudier avec des prêtres du culte dans leurs forges, le personnage a un sens inné de ce qui est bien et mal dans les travaux qu'il effectue. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur une compétence d'Artisanat de son choix, et Artisanat est toujours une compétence de classe pour lui.

Stratège défensif (Torag). Le personnage a une connaissance de l'histoire et de la religion naines qui lui confère un excellent esprit pour tout ce qui est stratégie et tactiques de défense. Il n'est pas surpris lorsqu'il est inconscient du danger. Ceci inclut le round de surprise pendant lequel il n'est pas censé agir, et avant qu'il n'agisse au début d'une bataille.

Le culte

Le culte du personnage est le plus répandu partout où vivent les nains, en particulier dans les Montagnes des Cinq Rois, et il est parfaitement conscient qu'elles sont le centre de la religion. Il croise des fidèles partout dans le monde, même dans les contrées humaines comme les Terres des rois de Linnorm, mais les Montagnes des Cinq Rois sont le cœur de la tradition naine dans la région de la Mer intérieure. Même les nains du Garund le reconnaissent.

La religion du personnage est organisée comme une armée, avec des rangs clairs et le respect des supérieurs. Le Haut défenseur est le chef de tout le culte et officie devant les fidèles depuis le temple-forteresse appelé la Forge de Torag, à Heaume.

De nombreux endroits sont sacrés pour le personnage mais les plus sacrés d'entre tous sont ceux qui sont tombés aux mains des orques et d'autres ennemis. Il brûle de reprendre les Citadelles célestes perdues, et il arrive que des troupes menées par les fidèles se risquent à sortir pour reprendre ces anciens bâtiments, et d'après l'histoire, avec des résultats malheureux.

Le texte sacré de Torag s'intitule *Pinces et marteaux : de la forge des métaux et autres œuvres de bon aloi.* Il est censé être lu près des forges et des endroits où les autres livres peuvent s'enflammer, et c'est pourquoi il est relié en métal et ses pages de cuir sont recouvertes d'une laque résistante au feu. Il présente les mythes de la création des nains et les destinées qu'ils ont forgées, ainsi que la Quête du ciel, et le simple besoin grégaire qui lie les nains entre eux.



Les divinités mineures

Certains érudits religieux sont partis du postulat que la bonté est le but fondamental de l'univers, que toutes les choses de la nature tendent vers la perfection et l'harmonie. D'autres croient que seules les créatures douées de conscience sont capables de vraie bonté et que tout le reste existe dans un état naturel fluctuant et neutre. Quelle que soit la vérité, tous s'accordent sur le fait que là où le mal existe, une étincelle de bonté apparaît inévitablement pour le combattre, brûlant intensément dans les ténèbres. Les plus grandes de ces étincelles sont les dieux du bien, ces êtres d'amour aux convictions solides comme l'acier, qui s'efforcent de montrer aux mortels le chemin vers la perfection et un au-delà dans la gloire des cieux.



Apsu

Les divinités mineures du bien et leurs fidèles sont nombreux. Certains d'entre eux faisaient autrefois l'objet d'un culte majeur, mais leur influence comme leurs adorateurs se sont taris. D'autres en appellent en tout premier lieu à des fidèles spécialisés, ou sont en passe de sortir de l'ombre de dieux plus puissants. Tous méritent le respect des mortels, et même si le personnage prie d'autres dieux Bons, les fidèles de ces divinités pourraient se révéler être des alliés naturels.

Apsu, Celui qui trace la voie

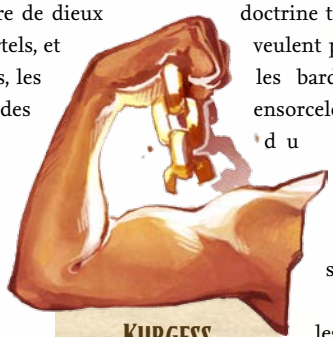
On dit de lui qu'il est le père des dragons métalliques et l'un des premiers êtres créés après la formation du multivers. On dit aussi de lui (dans les légendes draconiques) qu'il a créé les dieux originels de Golarion et qu'il est l'une des divinités responsables de l'emprisonnement du dieu fou Rovagug. Sage et puissant, il est d'alignement Loyal Bon et ses domaines sont la Création, la Terre, le Bien, la Loi et le Voyage. Ses attributions incluent les dragons, la gloire, le commandement et la paix, et son arme de prédilection est la morsure ou le bâton.

Si le personnage est un fidèle d'Apsu, il y a de fortes chances qu'il soit un dragon, ou peut-être un humain particulièrement obsédé par tout ce qui a trait aux dragons. Il peut appartenir à n'importe quelle classe de personnage (à l'exception du prêtre et du paladin car Apsu n'accorde pas de sorts). Si le personnage est un humanoïde, son but premier est de servir ou d'imiter les dragons métalliques. Il n'a aucune hiérarchie ecclésiastique pour le soutenir mais il reconnait ses coreligionnaires à la broche en or en forme de patte de dragon qu'ils portent sur le cœur ou au niveau de la gorge. Il peut aussi posséder d'autres objets faits à partir d'une patte de dragon, comme une arme faite sur mesure.

Trait. *Allié reptilien (Apsu).* Sa dévotion à Apsu confère au personnage un bonus de trait de +2 sur les tests de Diplomatie impliquant des reptiles ou des créatures possédant du sang draconique d'alignement Bon ou pas.

Kurgess, l'Homme fort

Dans sa vie, Kurgess était un homme remarquablement fort et un athlète qui, semble-t-il, n'a jamais perdu une compétition sportive. Alors que sa légende (et ses exploits) grandissait, ses ennemis intriguèrent à sa perte, ne se souciant pas que d'autres soient blessés du moment que Kurgess meure. Au final, il se laissa prendre à un piège mortel durant la Course des Rapaces annuelle à Oppara pour sauver les autres compétiteurs, devenant ainsi un martyr. La légende dit que Cayden Cailéan et Desna l'élevèrent au rang de demi-dieu, et il est à présent le patron des concurrents dans les exploits qu'il aimait dans la vie, et des voyageurs qui ont besoin de se dépêcher. Il est d'alignement Neutre Bon et ses domaines sont la Communauté, le Bien, la Chance, la Force et le Voyage. Ses attributions incluent le courage, la compétition et le sport, et son arme de prédilection est le javelot.



Kurgess

Ce culte en est à ses balbutiements et n'a pas encore une doctrine très élaborée. C'est ce qui attire les gens qui ne veulent pas trop de limites dans leur vie : les barbares, les bardes, les guerriers, les roublards et certains ensorceleurs figurent principalement parmi les frères du personnage. Il pourrait être un adepte de Kurgess s'il est un messager ou un éclaireur véloce, ou s'il pense qu'un bras fort et un esprit affûté peuvent le sauver de la plupart des situations embarrassantes de la vie.

Il peut rencontrer ses coreligionnaires dans les fêtes itinérantes, les tournois, les carnavals et les compétitions, concourant sous la bannière du bras plié brisant une chaîne en or. Certains prêtres de Kurgess amènent dans ces lieux des autels itinérants, et ils soigneront le personnage gratuitement - à partir du moment où il peut les battre dans une épreuve de force.

Trait. *Le bras plié (Kurgess).* Le personnage peut utiliser la Force à la place de la Dextérité pour ses tests d'Évasion.

Milani, le Bourgeon éternel

À l'origine, Milani était une sainte mineure associée au culte d'Aroden à qui l'on s'adressait dans les temps de troubles et d'oppression. La mort d'Aroden et l'essor d'un Chéliax aux mains des diables la catapulta sainte patronne des rebelles partout dans le monde. C'est la déesse des révolutionnaires et des partisans, ceux qui luttent pour renverser le tyran qui les écrase. Milani est d'alignement Chaotique Bon, et ses domaines sont le Chaos, le Bien, la Guérison, la Libération et la Protection. Ses attributions incluent la dévotion, l'espoir et les révoltes, et son arme de prédilection est le morgenstern.

Ceux qui partagent cette foi avec le personnage restent cachés - les hommes au pouvoir écrasent les rebellions et n'ont

pas de pitié envers ceux qui s'élèvent contre leur tyrannie. Cependant, le personnage sait que son symbole est une rose rouge poussant entre des pavés ensanglantés, et s'il voit des variations sur ce thème, il y voit la marque des fidèles de Milani. Il peut appartenir à n'importe quelle classe de personnage, à l'exception du moine et du paladin ; Milani n'a pas de monastère connu et les paladins ne peuvent accepter sa nature Chaotique.

Si le personnage est l'un de ses fidèles, il parcourt le monde afin de participer à l'organisation des révoltes. Les principaux centres de son culte (si tant est qu'on puisse considérer qu'une alliance de temples cachés puisse avoir un centre) sont en Galt et au Chéliax. Le culte n'a pas de hiérarchie formelle ; il préfère s'organiser en cellules isolées afin de garantir la sécurité à ses membres et de soutenir les agitateurs les plus talentueux.

Trait. *Organisateur talentueux (Milani).* Grâce à sa perception aiguë de ce qui motive les gens, le personnage est aussi expert que talentueux lorsqu'il s'agit de rassembler des organisations de résistance. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests de Psychologie, qui devient une de ses compétences de classe.



Milani

Les dieux nains

Si Torag est la divinité principale du panthéon nain, les croyants nains adressent parfois des prières et des sacrifices à d'autres dieux, et demandent leur soutien (ou du moins leur indulgence) pour des projets qui ne sont pas de la compétence de Torag. Les autres divinités du panthéon nain sont : Angradd le Feu de la forge, frère cadet de Torag et dieu de la guerre agressive ; Bolka le Cadeau d'or, déesse de l'amour matrimonial et fille de Torag et de Folgrit ; Dranngvit, la Gardienne des dettes, demi-sœur de Torag, déesse de la tristesse et de l'amertume, que les nains se concilient pour obtenir le pardon par rapport au mal qu'ils ont fait aux autres ; Droskar, le Sombre forgeron, principal dieu des duergars, dont les enseignements sont une parodie des exhortations de Torag ; Folgrit, la Mère vigilante, épouse de Torag et déesse de la maternité et de la famille ; Grundinaar le Pacificateur, dieu de la diplomatie et de l'amitié ; Kols le Gardien des serments, qui fait respecter les serments et les obligations ; Magrim le Maître des tâches, responsable de l'au-delà des nains et frère aîné de Torag, qui enseigna aux nains comment communier avec les dieux ; et enfin Trudd le Puissant, le plus jeune fils de Torag et le plus fort de tous, qui est en charge du château de son père.

Si le personnage vénère l'un de ces dieux nains, c'est qu'il en est presque certainement un lui-même. Ces dieux n'offrent ni réconfort ni pouvoir aux non-nains, car ils ne se consacrent qu'à cette race. Les nains de n'importe quelle classe de personnage ou alignement peuvent leur faire des offrandes. En effet, n'importe qui peut adresser des prières à Dranngvit sans craindre d'effet néfaste, car se concilier cette déesse est une part importante et acceptée de la culture naine. Cependant, le personnage ne suit jamais aucun de ces dieux mineurs à l'exclusion des autres, et les fidèles qui le font sont rares.

Si le personnage vénère le panthéon nain (en dehors de Droskar), ses objectifs sont les mêmes que s'il suivait Torag, son meneur : la protection de la communauté naine. Le culte du personnage est également le même et s'il trouve dans un temple de Torag, des ailes et des salles consacrées aux autres membres de ce panthéon, l'existence d'un temple ou d'un clergé exclusivement consacré à un unique dieu nain heurte tous les nains bien-pensants comme une gifle à la face de la vraie foi.

Trait. *Apaisement (n'importe quelle divinité naine).* Le personnage a une connaissance du panthéon nain qui lui indique précisément quels dieux sont concernés par les aspects précis de sa vie, et il peut invoquer leur aide même s'ils ne sont pas sa divinité tutélaire. Au début de chaque jour, il peut choisir l'une des compétences suivantes : Estimation, Bluff, Artisanat (au choix), Diplomatie, Intimidation ou Connaissance (folklore local). Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur cette compétence jusqu'au début du prochain jour.

Les dieux elfiques

Les elfes peuvent notoirement être pragmatiques et panthéistes dans leur foi. Ils peuvent adresser leurs prières à la divinité la plus appropriée à leurs besoins - bien qu'ils puissent se consacrer principalement à un dieu, ils reconnaissent toujours l'existence des autres et peuvent faire appel à eux en cas de besoin. Cela s'applique uniquement aux fidèles laïques - les prêtres elfes ont toujours l'obligation de ne se consacrer qu'à une seule divinité, car rares sont celles qui acceptent de partager ceux à qui elles accordent des pouvoirs divins.

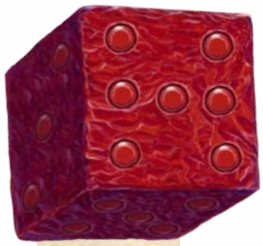
Les dieux des elfes comptent parmi eux Findeladlara, la Main qui guide, déesse de l'art traditionnel et de l'architecture, dont le seul intérêt va aux elfes et à leurs besoins, et qui pense que le meilleur du monde vient des elfes ; Kétéphys, le Chasseur, un dieu calme et intense favorisant ceux qui cherchent à détruire le puissant et l'étrange, et qui veille sur ceux qui font appel à leur force intérieure ; et Yuelral la Sage, déesse des forêts et de leur puissance magique, qui méprise les matériaux artificiels ou trop travaillés, sanctifie les lieux où la nature règne en maître, et qui se montre, parmi les dieux de son panthéon, la plus tolérante envers les demi-elfes.

Le personnage peut appartenir à n'importe quelle classe de personnage et vénérer les dieux elfiques mais s'il le fait, c'est presque certainement qu'il est un elfe lui-même. En effet, Findeladlara ne répond jamais aux prières des non-elfes, ni ne leur accorde de pouvoirs. Les objectifs du personnage ne changent pas nécessairement en fonction du dieu qu'il vénère, car la relation elfique avec le divin est souvent plus profonde et complexe que l'obédience directe des humains. Pourtant, chaque divinité elfique a ses propres préoccupations, et seul un imbécile pourrait vénérer l'une d'elle et tenter de vivre sans se conformer à ses désirs. Les dieux elfiques ont peu de signes et

d'emblèmes en-dehors de leurs symboles sacrés - car comme pour beaucoup d'autres choses dans leur culture, chaque individu les approche d'une manière qui lui est propre.

Trait. *Panthéiste elfique (n'importe quelle divinité elfique).* Le personnage a une connaissance des dieux elfiques qui lui offre une large perspective, ce qui lui confère un bonus de trait de +1 sur tous les tests de Connaissance (religion), qui devient l'une de ses compétences de classe.

Les dieux gnomes



Nivi

Les ancêtres gnomes du personnage n'ont emmené aucun dieu sur Golarion lorsqu'ils ont fui le Premier monde. Cependant, à présent que son peuple est sur le Plan matériel, il a découvert que les dieux étaient fascinants et qu'ils pouvaient l'aider dans son périple. Les fidèles de sa race prient avec une grande dévotion les divinités qu'ils ont adoptées, comme Cayden Cailéan, Desna, Érastil, Néthys, Shélyn et Torag - bien qu'il les imagine comme des gnomes. S'il est de ces fervents, il se lance à corps perdu dans le culte du dieu de son choix car il ne fait rien à moitié.

La seule véritable divinité gnome se nomme Nivi Rhomboéblouissante, le Polychrome gris, qui fut autrefois une gnome ordinaire qui s'égara en Ombreterre et parvint à combattre l'Affadissement grâce à son amour du royaume souterrain. Elle devint une divinité lorsqu'elle échangea une gemme particulière avec Torag et réunit ainsi son propre groupe de fidèles - majoritairement des svirfneblins, qui la considèrent comme la mère de leur race.

Si le personnage vénère Nivi Rhomboéblouissante, il fait partie d'un culte qui promeut la communauté, particulièrement pour les svirfneblins. Cependant, il arrive que d'autres gnomes lui adressent leurs prières et le personnage peut les reconnaître au dé à six faces qu'ils arborent sur leurs cols ou sous forme de bijoux. Certaines sectes ont inventé des manières nouvelles et compliquées de se serrer la main tandis que d'autres préfèrent les révérences ou les saluts. Le Culte du diamant étincelant s'assure que les pépins de son symbole sacré sont faits de minuscules diamants, tandis que les membres du Crépuscule bleu fabriquent leur broche entière à partir d'un saphir. Les chefs religieux peuvent appartenir à n'importe quelle classe de personnage.

Trait. *Agent de la chance (Nivi Rhomboéblouissante).* Le personnage peut modifier le destin des autres, en général en mieux. Une fois par jour, lorsqu'un allié adjacent fait un test de compétence et qu'il n'apprécie pas le résultat, le personnage peut lui permettre de relancer le dé au titre d'une action immédiate. Cet allié doit garder le nouveau résultat, et ce même s'il est pire que le premier.

Les dieux halfelins

À l'instar des gnomes, les halfelins ont largement adopté les dieux Bons des humains, avec une préférence pour Desna, Iomédae, Abadar, Érastil, Shélyn et Sarenrae. Comme pour les gnomes, les représentations de ces dieux sont à l'image des petites gens, et cette taille permet au personnage de mieux les identifier comme des membres de son peuple. Et toujours comme les gnomes, le personnage a ses propres divinités mais elles ont tendance à se rattacher à des dieux plus significatifs, ce qui représente le penchant des halfelins à coller aux basques des gens dans la société humaine. En ce qui concerne le personnage, sa divinité principale se nomme Chaldira Zuzaristan, le Tour calamiteux, le compagnon têtu de Desna, doté d'une forte propension à foncer tête la première dans les ennuis. Elle incarne la chance et la bravade des halfelins, et l'importance qu'ils portent à se faire de bons amis. En général, c'est une déesse qui attire tous les halfelins de nature bonne, et nombre d'entre eux prient Chaldira en même temps que Desna.

En tant qu'adorateur de Chaldira Zuzaristan, le personnage peut appartenir à n'importe quelle classe de personnage. Il a ses propres objectifs qui n'ont pas besoin de la contribution de son clergé. Chaldira n'exige rien de ses fidèles en dehors du fait qu'ils vivent bien et avec sagesse, car son existence est une histoire que l'on consulte et non un modèle. Le personnage peut reconnaître ses coreligionnaires à son symbole, une épée courte portant trois encoches sur la lame. Certains le portent comme un bijou ou cousu sur leur cœur, d'autres le brandissent dans la bataille. Si le personnage le voit sur quelqu'un d'autre, il n'est pas inhabituel qu'il sorte à demi son arme pour le saluer, comme s'il imitait la nature impulsive de sa déesse.

Les halfelins ont un autre dieu qui leur est propre - Thamir Gixx, la Lame silencieuse, ami ou esclave de Norgorber - mais les gnomes de nature bonne n'aiment pas parler de lui.

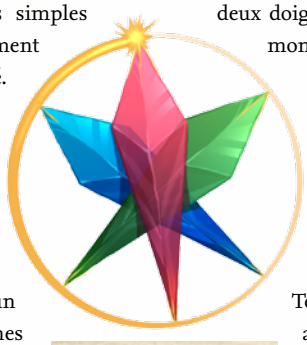
Trait. *Les leçons de Chaldira (Chaldira Zuzaristan).* Le personnage a étudié les exploits de Chaldira Zuzaristan et il a un don pour éviter les ennuis. Lorsqu'il rate un jet de sauvegarde, il peut, une fois par jour, le relancer. Il doit garder le second résultat, même s'il est pire.

Les Seigneurs empyréens

Ceux qui protègent et guident les purs et les croyants ne sont pas tous des dieux. Certains sont des concepts ou des serviteurs ayant fait leur ascension, qui ont franchi la distance qui sépare le céleste du divin. Ils surgissent de l'être même de la Sphère extérieure, champions et protecteurs de l'essence fondamentale des dieux. Autrefois, ils comptèrent Sarenrae parmi leurs rangs ; les mortels s'adressent à eux pour être guidés, avoir une vision ou recevoir la force. Ce sont les Seigneurs empyréens, des anges presque assez puissants pour être appelés des dieux de plein droit.

Parmi eux, on trouve Andoletta, également connue sous le nom de Grand-mère Corneille, protectrice des innocents et déesse du bien. C'est une dame sévère, digne mais familière, et

sa représentation est un robuste bâton de marche en bois de saule. Elle est d'alignement Loyal Bon et ses domaines sont le Bien, la Connaissance, la Loi et la Protection. Ses fidèles portent un bâton semblable au sien, toujours fait en simple bois de saule. Le personnage salue ses coreligionnaires en s'inclinant majestueusement par-dessus son bâton qu'il tient verticalement, les deux mains refermées sur l'extrémité supérieure. Les membres de son clergé portent des vêtements simples faits de tissu noir uni, et ils sont universellement reconnaissables à leur intolérance pour la stupidité.



YUELRAL

Le personnage peut également priser Ragathiel, le commandant des légions des héros, l'un des généraux du Paradis et fils de l'archidiable Dispater. Ragathiel est d'alignement Loyal Bon et ses domaines sont la Destruction, le Bien, la Loi et la Noblesse. Si le personnage est un des ses fidèles, c'est qu'il est probablement un paladin, un guerrier ou un prêtre qui a servi dans des campagnes militaires. Il croit en la bravoure et au courage, dans la nécessité de rester fort face au mal et dans le fait que la loi fait la force. Les rangs des fidèles sont constitués de guerriers aux opinions semblables, la communauté du champ de bataille. Les couleurs du personnage sont le rouge et l'argent, et il porte un ornement ou un sceau couleur flamme quelque part sur lui (généralement sur un heaume). Les temps sacrés de son culte, où la dévotion est la plus grande, sont les instants de silence avant et après la bataille, lorsque le chef du personnage demande à Ragathiel de poser son regard sur lui et de le couvrir de ses ailes. C'est également une manière habituelle de se saluer et de se dire au revoir parmi les fidèles.



KETEPHYS

Arshéa, connue pour sa peau satinée et la variabilité de son genre, est très populaire parmi les dépossédés et les désabusés. Elle apporte du réconfort aux faibles et aux opprimés, leur montre la façon de reconstituer leurs forces et d'échapper à leurs chaînes. Elle est d'alignement Neutre Bon et ses domaines sont le Charme, le Bien, la Libération et la Force. Si le personnage est un adepte d'Arshéa, il porte des foulards de soie fluides sur lui et il se déplace avec grâce. Son objectif final est de montrer ce que la liberté peut offrir à ceux qui souffrent, que ce soit dans leur chair, leur esprit ou leur âme. Son culte est improvisé, ses prêtres sont ceux dont les danses expressives peuvent ouvrir les serrures des chaînes ou des esprits. Ils se saluent en exécutant une révérence complexe en quatre temps, et le personnage identifie parfois ses coreligionnaires grâce aux fléaux qu'ils arborent - retournant symboliquement le fouet des esclavagistes contre eux.

Korada est le méditatif Seigneur du Lotus des Rêves, et ses fidèles sont principalement des moines, des ascètes, et ceux dont la vie est une union entre l'esprit, le corps et l'âme. Il est d'alignement Neutre Bon et ses domaines sont le Bien, la Magie, la Guérison et la Protection. Si le personnage est un fervent adepte de Korada, il se rase le crâne et sacrifie les plaisirs terrestres afin de contempler l'existence. Il n'élève jamais la voix ni ne perd son calme ; il est une île tranquille, même au milieu du chaos. Il salue ses coreligionnaires par une révérence et le toucher de deux doigts, et trouve les monastères dissimulés dans les montagnes éternelles ou les lointaines oasis du désert.

Valani, le Père des îles, est un seigneur des mers et une divinité tutélaire des voyageurs. Il pêche dans les océans à l'aide de son grand filet, et porte un gourdin de bois flotté afin de soumettre les monstres étranges qui haïssent la lumière, qu'il attrape. Il est d'alignement Chaotique Bon et ses domaines sont le Chaos, la Terre, le Bien et le Climat. Si le personnage est un adepte de Valani, il explore de nouvelles contrées et est aussi capricieux que le vent. Il porte des vêtements solides et confortables adaptés aux traversées et possède son propre gourdin, et peut-être un filet. S'il porte un bijou, c'est sans doute un collier de coquillages avec une perle en son centre. Il n'a pas de culte en tant que tel mais lorsqu'il retrouve des fidèles qui partagent ses idées, ils font des feux de joie sur la plage et dansent toute la nuit en variant le rythme en fonction du vent. En tant que fidèle de Valani, le personnage sait que rien ne dure éternellement et il remercie la nature pour ses présents, tout en se préparant à ce que ces présents soient repris à n'importe quel moment.

Sinashakti, le Marcheur de mondes, est aimé des bardes et des marchands itinérants qui privilégient le voyage au profit. Il est d'alignement Chaotique Bon et ses domaines sont le Chaos, le Bien, la Chance et le Voyage. Si le personnage est un adepte de Sinashakti, il renonce à toute résidence permanente, porte un arc court peint aux couleurs de l'aube et les flèches qu'il tire sont peintes à l'image des rayons du soleil. Il est un conteur désireux d'unir les gens par le biais de leur étonnement et de leur joie, communs dans le monde, et il s'efforce d'apprendre de nouvelles langues. Il salue ses semblables de la manière suivante : « Puisse la lumière vous emmener loin aujourd'hui. »

Trait. *Concentration empyréenne (Seigneurs empyréens).* Le dévouement du personnage à la liberté épousée par les Seigneurs empyréens lui confère un bienfait ponctuel. Une fois par jour et avant de faire un test de compétence, le personnage peut utiliser ce bienfait pour bénéficier sur ce test d'un bonus de trait de +2.

Organisations

En plus de leurs cultes officiels, chacune des sept divinités majeures du bien a des fidèles en dehors de son clergé, qui se rassemblent afin de répandre la parole de leur dieu et de faire avancer la cause de la pureté et de la vertu. Chaque dieu compte beaucoup de ces organisations opérant officiellement ou officieusement sous sa bannière. Vous en trouverez ci-dessous quelques-unes parmi les plus connues.

La Bannière du Cerf

Érastil n'encourage généralement pas les longs voyages et les aventures, mais lui et ses fidèles font une exception dans quelques rares cas comme lorsqu'il s'agit de se battre pour protéger la communauté de quelqu'un - le Dieu Cerf comprend que parfois, cela signifie également qu'il faut protéger la communauté des autres. Dans les régions septentrionales de la Mer intérieure, en particulier autour du Lac Encarthan, la Bannière du Cerf a officialisé un accord afin de mobiliser les milices et d'apporter de l'aide aux villes et aux hameaux qui en ont besoin.

De nombreux petits rassemblements de communautés autour de la Mer intérieure ont leurs propres versions de l'organisation. Mais la patrie traditionnelle de la Bannière du Cerf est le Nirmathas, où des villages plus petits sont sous la constante menace des monstres du Nidal, des orques de Belkzen et des raids militaires de l'impérialiste Molthune. Dirigé par Francis Alterrax, un général chéliaxien à la retraite, la Bannière du Cerf garde des lignes de communication ouvertes entre les fidèles plus militants d'Érastil, et peut mobiliser une force défensive en un jour. Les soldats vétérans retraités de leur pays remettent leur armure, attrapent leur arc, rejoignent le point de ralliement à marche forcée, et de là, s'engagent dans la guérilla afin de protéger leurs semblables. Lorsque les ennuis sont terminés, ils rentrent chez eux, jusqu'à la prochaine fois où on les appellera pour servir. Malgré le dérangement, ils savent que leurs propres foyers pourraient se retrouver dans cette situation, alors ils accomplissent leur boulot sans se plaindre.

Les Explorateurs des profondeurs

Torag a une réputation de guerrier sans pareil et de stratège rusé. Son peuple est têtu, fort et capable de faire des merveilles avec la pierre. Il est donc sensé que l'un de ses ordres sacrés, les Explorateurs des profondeurs, réunisse ces traits afin de restaurer la gloire des nains. Les membres de cet ordre sont l'équivalent nain des éclaireurs et des rôdeurs - ils sont l'infanterie légère, les sapeurs, ceux qui débusquent les ennemis de leur peuple et tendent des pièges destructeurs aux monstres.

Leur bannière grise est frappée d'une hache argentée sur une coupure noire en son centre. Il est dit qu'ils connaissent chaque complexe de cavernes et de tunnels dans un rayon de 500 kilomètres autour des Montagnes des Cinq rois, et ils conservent des cartes détaillées de chaque endroit qu'ils ont visité. Leur chef, une prêtresse naine bourrue nommée Tronda Kellsdottir, obéit directement aux ordres du Grand défenseur à Heaume. Elle fournira des cartes et des guides aux étrangers s'ils paient une dîme convenable au culte et s'ils garantissent qu'ils utiliseront ces connaissances pour éliminer les créatures Mauvaises présentes dans les grottes. Elle paiera également une belle somme pour des renseignements fiables sur des régions que les Explorateurs des profondeurs n'ont pas récemment visitées, et elle cherche toujours de nouveaux endroits à explorer.

Les Explorateurs des profondeurs voyagent léger et frappent fort. Ils portent pour la plupart des armures de cuir magiques, ont une pelle et une pioche en plus de leur hache de bataille, et utilisent les trois aussi bien comme outils que comme armes. Ils tirent leur subsistance de la faune et de la flore locales, y compris parfois des monstres qu'ils tuent, et empoisonnent la vie des créatures Mauvaises d'Ombreterre.

La Gloire de la Rose éclose

Si la majorité des fidèles les plus connus des autres divinités appartiennent en priorité à des ordres militaires, la Gloire de la Rose éclose de Shélyn est avant tout consacrée à la création et à la beauté, et seulement ensuite aux armes et à la magie. Ce groupe d'artistes se donne pour mission de rendre le monde plus beau, et pour ce faire, ils voyagent dans des caravanes et montent des expositions artistiques itinérantes. Au cours de leurs déplacements, ils s'arrêtent de temps en temps aux abords d'une ville ou d'une cité pour y installer une nouvelle création. Ce peut être une immense peinture exécutée sur une bâche tendue à flanc de colline, ou une série de sculptures de bois projetant des ombres étranges et délicieuses, racontant une histoire durant la journée, au fur et à mesure que le soleil change de position.

Même les fidèles d'Érastil les plus conservateurs sont enchantés de voir la Gloire de la Rose éclose. Les voyageurs amènent de l'argent et créent leurs œuvres d'art à partir de matériaux achetés sur place, montrant aux gens comment la créativité nait de la fonctionnalité quotidienne. Ces artistes ne produisent jamais deux fois la même chose et ils ne font jamais rien de permanent : la joie de la beauté est dans son caractère éphémère et dans ce qu'on apprend de soi afin de produire de nouvelles formes d'art.

La Gloire de la Rose éclose se déplace dans des chariots peints de couleurs bariolées, et la bannière de la Rose flotte fièrement au-dessus d'eux. S'ils sont pacifiques, nombre d'entre eux sont aussi des guerriers compétents, et si on les agresse, ils se déplacent en mouvements fluides et magnifiques pour frapper leurs ennemis.

Le Halo des lames

L'Oasis de la Lumière éternelle est un lieu de pèlerinage classique pour les fidèles de Sarenrae, et sa popularité attire l'attention des brigands et des assassins sur les voyageurs

fatigués. Comme les mercenaires engagés par les pèlerins pour les protéger s'allient souvent aux bandits de grand chemin, les fidèles de la Fleur de l'aube ont depuis longtemps décidé de prendre les choses en main. Ainsi est né le Halo des lames, des paladins et des prêtres qui considèrent que la protection de leurs ouailles est leur mission première. Ils ont pris ce serment tellement à cœur qu'ils ont étendu leurs opérations bien au-delà de l'Oasis de la Lumière éternelle et à travers le continent.

Ils ont pour mission d'éliminer tous ceux qui prennent pour cible les honnêtes voyageurs, et il n'est pas rare de voir leurs oriflammes rouges claquant loin au-dessus de leurs cimeterres tandis qu'ils détruisent les embuscades sur les routes entre les villes. Ils ne s'aventurent pas loin dans les étendues sauvages sauf lorsqu'ils traquent leurs proies ; ce sont les protecteurs des routes et des chemins des terres civilisées. Chasser les sous-fifres de Rovagug et aider ceux qui sont dans une détresse évidente sont les seules exceptions qu'ils font à cette règle. Ils ne sont pas stupides et tombent rarement dans des embuscades, en grande partie grâce à leur système de reconnaissance et de communication incroyablement efficace.

Les Chevaliers d'Ozem

Si les fidèles de Iomédae ont formé un certain nombre d'ordres militaires afin de répandre sa parole, probablement aucun n'est mieux connu que celui des Chevaliers d'Ozem, dans lequel servit Iomédae lorsqu'elle était mortelle. Formé il y a longtemps afin de combattre le Tyran qui Murmure lors de la Croisade étincelante, ils virent leur premier dieu tutélaire, la déesse Arazni, se faire détruire par le roi-liche Tar-Baphon, et sa dépouille volée et corrompue par le roi-sorcier Geb. Les chevaliers n'ont jamais pardonné, ni oublié.

Les chevaliers nomment Iomédae la « Lumière de l'épée » et ils prennent ce nom au sérieux. Leurs commandants portent des *épées ardentes* et des *épées de givres*, et nombreux sont ceux qui cherchent à avoir des sorts de *flamme éternelle* ou des sorts permanents de *lumière* sur leurs lames. Leur mission est de surveiller Gibet et d'empêcher tout retour possible de Tar-Baphon, de rechercher et détruire les morts-vivants, et de renvoyer dans les Abysses les démons de la Plaie du Monde. De petits escadrons de la secte se sont donnés pour première priorité de récupérer et détruire la Reine catin, leur précédente déesse tutélaire. Ils ont monté des camps autour de Geb afin d'espionner le pays des morts-vivants, bien qu'à ce jour tous ceux qui ont activement tenté de délivrer Arazni ont connu un sort terrible.

Les Brasseurs de la Pierre-étoile

Les Brasseurs de la Pierre-étoile sont une organisation de fidèles de Cayden Cailéan venus de tous les horizons et réunis afin d'apprendre aux gens à brasser une excellente bière. Il arrive aussi qu'ils remplissent les fonctions de trouveurs de solutions, de détectives et lorsque cela est nécessaire, de muscles compétents au service du bien. C'est un groupe itinérant qui se rassemble et se sépare au fil des routes de la Mer intérieure, et quiconque veut mettre la main à la pâte peut les rejoindre et en devenir membre de fait. Cependant, leur discours sur l'entretien des cultures adéquates et les petits secrets de brassage - et l'assistance martiale occasionnelle portée à ceux qui mènent le bon combat - passe après leur mission principale.

Le premier travail de l'organisation est d'aider à trouver un foyer aux orphelins, des enfants que leur dieu aime particulièrement. Ils suivent les guerres, parcourant les champs de bataille et leurs environs à la recherche des enfants qui ont perdu leur maison et leurs parents. Ils y plantent des pancartes avec le nom de ceux qu'ils ont trouvés et l'endroit où ils ont été emmenés, puis les conduisent dans des orphelinats officiels de Cayden Cailéan. Si aucun parent ne vient réclamer les enfants, les Brasseurs de la Pierre-étoile se mettent en quête de familles aimantes qui puissent les accueillir ; certains élèvent même ces orphelins comme leurs propres enfants, leur enseignent l'épée ou la magie, et leur inculquent les vertus honorées par leur dieu. Si l'adoption d'enfants est une chose admirable, la tendance du groupe à secourir les orphelins réduits en esclavage ou à la servitude, ou simplement abandonnés, les place fréquemment du mauvais côté de la loi dans les pays où une telle exploitation est légale. Ils portent la bannière de la chope moussante et traitent les vautours qui cherchent à tirer parti de ces enfants avec une absence totale de pitié.

La Chanson murmurée

La Chanson murmurée est un groupe secret d'adorateurs de Desna, caché dans les recoins les plus sombres du Nidal, hanté par les ombres, centre du culte du dieu dément Zon-Kuthon. Même dans le mal noir de ce pays désolé, ces fervents adeptes de la Musique des sphères entretiennent l'espoir et nourrissent ce qui reste des aspirations et des rêves de sa population apeurée. La religion qu'ils suivent est bannie mais la cause qu'ils défendent est juste. Si jamais on les capturait, ils seraient perdus ; c'est pourquoi, ils opèrent sous couvert d'un déguisement, et s'infiltrent en compagnie des fidèles de Milani afin d'organiser la résistance avec le culte de la déesse de la chance et des rêves à sa tête.

Les membres de la Chanson murmurée n'osent pas s'identifier de peur de tout perdre - leur vie, leur famille et leur âme - mais on dit qu'ils ont tenté de s'infiltrer au sein même de la cour des Ombres. Ils guettent et observent les nouveaux-venus qui arrivent au Nidal, les évaluent et invitent parfois ceux qu'ils estiment dignes d'être aidés. Leur nombre reste faible mais leurs agents entretiennent des contacts avec les régions où le culte de Desna est mieux implanté, et ils sont entièrement dévoués à leur cause. Ils se renforcent par le biais de leur communauté, et leur chanson se fait entendre plus fort. Ils disent que Desna en personne les protège des agents du dieu perverti de l'agonie.

COMBAT
LA GUERRE JUSTE

Le bien ne combat pas le mal uniquement par sa simple existence, et la plupart des dieux du bien enseignent à leurs fidèles qu'ils doivent participer activement à empêcher la corruption de se répandre dans le monde mortel. Les dons détaillés ci-dessous ne sont pas nécessairement exclusifs aux adorateurs de ces dieux, mais apparaissent bien plus souvent parmi leurs congrégations.

Cayden Cailéan

Comme on peut s'en douter, les fidèles de Cayden Cailéan sont particulièrement férus de bagarres de taverne - mais c'est uniquement parce que c'est dans les tavernes qu'on les trouve le plus souvent.

Lutteur ivre (combat)

Le personnage a appris comment se battre avec efficacité quand il est saoul.

Conditions. Endurance

Avantage. Lorsque le personnage avale une chope de bière ou d'alcool fort, il subit une pénalité de -2 sur ses jets de Réflexes, mais cela lui confère un nombre de points de vie égal à son niveau, ainsi qu'un bonus alchimique de +2 sur ses jets de sauvegarde de Vigueur et de Volonté. Ces bonus durent pendant une heure, ou jusqu'à ce que les points de vie temporaires conférés par cet effet soient utilisés, selon ce qui survient en premier. Les pénalités durent pendant une heure complète.

Desna

La majorité des prouesses de combat d'un desnien consistent à aider ses alliés à travailler ensemble et à utiliser de mystérieuses connaissances pour éviter les coups d'une manière incroyable.

Le dard du papillon (critique)

Le personnage peut abandonner le bénéfice d'un de ses coups critiques afin d'en faire profiter un allié.

Conditions. Expertise du combat.

Avantage. Lorsque le personnage confirme un coup critique sur une créature, il peut décider d'abandonner ses effets pour accorder un coup critique au prochain allié qui touchera cette créature avec une attaque de contact avant le début du prochain tour du personnage. L'attaque de ce dernier inflige des dégâts normaux et l'allié confirme automatiquement le coup comme un coup critique.

Guide divinatoire

En consultant les agents de sa divinité, le personnage bénéficie de plus de conseils que la plupart des autres.

Conditions. Capacité de lancer les sorts *augure* et *divination* NLS 3.

Avantage. Lorsque le personnage lance les sorts *augure* ou *divination*, il bénéficie de conseils supplémentaires de la part des agents de sa divinité. Ce don lui confère un bonus sacré de +1 sur tous ses jets de sauvegarde pendant une durée de 10 minutes par niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il a utilisée pour les lancer.

Érastil

Avec un arc à la main, les guerriers d'Érastil sont des tireurs hors pair et ils entretiennent une relation particulière avec les animaux des champs.

Dans le mille (Combat)

Le personnage ralentit sa respiration, se calme et tire en plein dans le mille, comme il y a été entraîné.

Conditions. Tir à bout portant, Tir de précision, BBA +5.

Avantage. Le personnage peut consacrer une action de mouvement à assurer son tir, ce qui lui confère un bonus de +4 sur la prochaine attaque à distance qu'il effectuera avant la fin de son tour.

Convocation d'alliés agiles

Les alliés naturels que le personnage convoque ignorent les difficultés du terrain dans les sous-bois.

Conditions. Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (conjuration), niveau de lanceur de sorts égal à 6.

Avantage. Les créatures que le personnage convoque grâce au sort *convocation d'alliés naturels* peuvent se déplacer à travers n'importe quel type de sous-bois (comme des épineux ou des ronces naturels, ou un terrain similaire) à leur vitesse normale et sans subir ni dégâts ni handicap. Cependant, les zones de buissons épineux, de ronces ou de sous-bois manipulées par magie pour entraver le mouvement affectent toujours les créatures convoquées.

Iomédae

Nombreux sont les guerriers de Iomédae à se consacrer au perfectionnement de leur charge et à la protection de leurs alliés.

Charge du vertueux (Combat)

Le personnage charge les morts-vivants et les fiélons avec l'assurance que sa cause est juste.

Conditions. BBA +1.

Avantage. Lorsque le personnage charge des créatures mortes-vivantes ou un extérieur d'alignement Mauvais, il ne subit pas la pénalité de -2 applicable habituellement.

Normal. Lorsque le personnage mène une charge, il subit une pénalité de -2 à sa CA jusqu'au début de son prochain tour.

Frappe du protecteur

Lorsque le personnage châtie le mal, sa puissance divine protège une créature dans sa ligne de vue.

Conditions. Aptitude de classe Châtiment du Mal, BBA +5.

Avantage. Lorsque le personnage choisit la cible de son pouvoir de Châtiment du Mal, il choisit également une créature autre que lui et qui est située dans sa ligne de vue. Quand cette aptitude de classe est en cours, la créature supplémentaire qu'il a désignée bénéficie d'un bonus de parade à sa CA égal à son modificateur de Charisme contre les attaques portées sur elle par la cible de son Châtiment du Mal. Ce bonus prend fin lorsque le châtiment prend fin. Cela ne confère pas au personnage l'habituel bonus de parade à la CA typique de l'aptitude de classe Châtiment du Mal.

Normal. Lorsque l'aptitude de classe Châtiment du Mal est en cours, le paladin gagne un bonus de parade à sa CA égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) contre les attaques portées par la cible du Châtiment du Mal.

Sarenrae

Les guerriers de Sarenrae brandissent à la fois l'espoir et le feu purificateur.

Messager de l'espoir

En guérissant une créature grâce à l'énergie positive, le personnage lui apporte également l'espoir.

Conditions. Aptitude de classe canalisation d'énergie positive, Science de la canalisation.

Avantage. Lorsque le personnage soigne une créature en canalisant de l'énergie positive, il soulage également sa peur. Si elle est secouée, cela met un terme à cet état préjudiciable. Si elle est effrayée, elle devient secouée. Si elle est paniquée, elle devient effrayée.

Chaleur glorieuse

Quand le personnage lance des sorts divins de feu, leur chaleur renforce les alliés qui l'entourent.

Conditions. Pouvoir de lancer des sorts de magie divine, NLS 5.

Avantage. Lorsque le personnage lance un sort de magie divine possédant le registre du feu, il peut choisir un unique allié situé dans un rayon de 10 mètres autour de lui et qu'il peut voir. Cet allié est guéri d'un nombre de points de dégâts égal à la moitié du niveau du personnage et bénéficie d'un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

Shélyn

Entre les mains d'un shélynite, même les armes sont belles, et cette beauté qui enchante peut se révéler dangereusement hypnotique en combat.



Danseur de la lance

Le personnage exécute une danse martiale étourdissante avec une arme d'allonge à deux mains.

Conditions. Arme de prédilection (n'importe quelle arme d'allonge à deux mains), 4 rangs dans la compétence Représentation.

Avantage. À chaque fois que le personnage touche une créature à l'aide d'une arme d'allonge à deux mains pour laquelle il possède le don Arme de prédilection, la créature est éblouie pendant 1 round.

Torag

Comme Torag est la divinité le plus souvent associée aux nains, ses guerriers ont tendance à avoir une affinité avec la pierre et les mystérieuses profondeurs des montagnes, et utilisent la terre elle-même à leur avantage en combat.

Lecture de la pierre

Même les légers mouvements et vibrations de la pierre peuvent prévenir le personnage des ennuis qui le guettent.

Conditions. 4 rangs dans la compétence Connaissance (exploration souterraine).

Avantage. Lorsque le personnage est dans un environnement majoritairement souterrain ou montagnard, il bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests de Perception. S'il possède 10 rangs ou plus dans la compétence Connaissance (exploration souterraine), ce bonus passe à +4.

Exploit de sapeur

La familiarité du personnage avec la terre et la pierre lui offre un avantage certain sur les champs de bataille rocailleux.

Conditions. 4 rangs dans la compétence Connaissance (exploration souterraine).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 sur les manœuvres de combat effectuées contre des adversaires situés en terrain rocheux et difficile.

Foi

Les codes des paladins

Les croyances dans les dieux Bons Loyaux et Neutres - Érastil, Iomédae, Sarenrae, Shélyn et Torag - trouvent de puissants défenseurs dans les paladins de leurs religions. Ils adhèrent à des codes moraux stricts sous peine de perdre leurs pouvoirs : ils doivent protéger les innocents, être honnêtes, respecter l'autorité légitime et juste, et vivre dans l'honneur à tout instant. Cependant, les paladins de chaque religion sont encadrés par des structures supplémentaires et se réfèrent à des codes spécifiques afin de sceller les liens qu'ils ont avec leurs dieux. Ceux qui violent les codes de leur foi doivent faire pénitence pour leurs actions sous peine de perdre leurs pouvoirs. Vous trouverez ci-dessous de brèves descriptions des paladins des différents cultes de la pureté, ainsi que les principes divins de leurs codes.

Érastil

Les paladins d'Érastil sont des traditionalistes stricts et bourrus. Ils cherchent à préserver l'intégrité de la vie et des communautés rurales. Leur dogme inclut notamment les principes suivants :

- Ma communauté passe en premier et j'y contribue autant que je le peux. Si je ne lui rends pas ce qu'elle me donne, qui le fera ?
- Je dois offrir mon assistance aux pauvres de ma communauté, mais je ne suis pas censé faire le travail à leur place - je dois plutôt leur enseigner à compter sur eux-mêmes. Ce n'est que grâce à la coopération qu'une communauté se renforce.
- Lorsque le danger menace, je ne suis pas stupide. Je m'assure d'abord que les faibles et les innocents sont en sûreté, puis je supprime le danger.
- Je suis les anciennes traditions, les vraies traditions. Je ne me laisse pas séduire par l'attrait de l'argent ou du pouvoir. Je me souviens que le véritable honneur vient de l'intérieur et non des accolades des autres.
- Je me souviens que la réputation est tout. La mienne est pure et intègre, et je la restaurerai si elle est détruite ou ternie. Je m'en tiens à mes décisions, et je vis de sorte que personne n'ait de raison de me blâmer.
- Je montre du respect à mes aînés car ils ont fait beaucoup. Je montre du respect aux jeunes car il leur reste beaucoup à faire. Je montre du respect à mes pairs car ils portent la charge. Et je la porterai avec eux.
- Je suis honnête, digne de confiance et stable. Si je dois quitter mes terres et ma communauté, je m'assure avant de partir qu'on s'en occupera pendant mon absence. Même lorsque le devoir m'appelle, mes obligations envers mon foyer passent en premier - si je manque à mes obligations, je deviens une charge pour mon peuple.

Iomédae

Les paladins de Iomédae sont justes et forts. Ils ont comme mission de redresser les torts et d'éradiquer le mal à sa racine. Ce sont des croisés qui vivent pour la joie d'une bataille vertueuse. Ils servent d'exemple aux autres et leur code exige qu'ils protègent les faibles et les innocents en éliminant les sources d'oppression plutôt que leurs symptômes. Ils peuvent se replier ou se retirer d'un combat s'ils sont surpassés mais ils donneront leur vie si cela permet de gagner du temps pour que d'autres puissent s'enfuir. Leur dogme inclut notamment les principes suivants :

- J'apprendrai le poids de mon épée. Sans mon cœur pour la guider, elle est inutile - ma force n'est pas dans mon épée, mais dans mon cœur. Si je la perds, je perds un outil. Si je trahis mon cœur, je suis mort.
- J'aurai foi en l'Héritière. Je canaliserai sa force à travers mon corps. Je brillerai dans sa légion et je ne ternirai pas sa gloire par des actions déshonorantes.
- Je suis le premier dans la bataille et le dernier à la quitter.
- Je ne serai pas fait prisonnier de mon plein gré. Je n'abandonnerai jamais ceux qui sont sous mon commandement.
- Je n'abandonnerai jamais un compagnon, même si j'honorerai un sacrifice librement consenti.
- Je protégerai l'honneur de mes camarades, en pensée comme en acte, et j'aurai foi en eux.
- Lorsque je suis dans le doute, je peux obliger mes ennemis à se rendre, mais je suis responsable de leurs vies.
- Je ne refuserai jamais le défi d'un égal. J'honorerai mes ennemis valeureux et mépriserai les autres.
- Je subirai la mort plutôt que le déshonneur.
- Je serai tempéré dans mes actions et modéré dans mon comportement. Je m'efforcerai d'imiter la perfection de Iomédae.

Sarenrae

À l'instar de leur déesse, les paladins de la Fleur de l'aube sont de féroces guerriers. Ils donnent l'espoir aux faibles et soutiennent les vertueux. Leur dogme inclut notamment les principes suivants :

- Je protègerai mes alliés au péril de ma vie. Ils sont ma lumière et ma force et je suis leur lumière et leur force. Ensemble, nous sommes plus forts.
- Je traquerai et détruirai les rejetons de la Bête hirsute. Si je ne peux les vaincre, je donnerai ma vie en essayant. Si je devais

risquer de perdre la vie dans cette tentative, je trouverais des alliés. Si certains d'entre eux tombaient à cause de mon inaction, leur mort pèserait sur ma conscience et je devrais faire pénitence pour chacune d'entre elles.
- Je suis juste envers les autres. Je n'attends rien pour moi en dehors de ce dont j'ai besoin pour survivre.
- La meilleure bataille est celle que je gagne. Si je meurs, je ne peux plus me battre. Je combattrai avec équité si le combat est équitable, et je frapperai vite et sans merci lorsqu'il ne l'est pas.
- Je sauverai les ignorants par mes paroles et mes actes. S'ils ne veulent pas se tourner vers la lumière, je les sauverai par l'épée.
- Je ne tolèrerai pas le mal et le combattrai avec l'acier lorsque les mots ne suffisent pas. Je ne douterai pas de ma foi et ne craindrai pas d'être embarrassé. Mon âme n'est pas à vendre pour toutes les étoiles dans le ciel.
- Je montrerai aux moins chanceux la lumière de la Fleur de l'aube. Toute ma vie durant, je serai sa lame mortelle scintillant de la lumière de la vérité.
- Chaque jour est un pas de plus vers la perfection. Je ne retournerai pas dans les ténèbres.

Shélyn

Les paladins de Shélyn sont les paisibles promoteurs des arts et de la beauté. Ils voient la laideur dans le mal, même lorsque celui-ci est dissimulé sous la beauté, et ils ont pour tâche d'empêcher les faibles et les idiots de se laisser séduire par de fausses promesses. Leur dogme inclut notamment les principes suivants :
- Je suis pacifique. Je viens d'abord avec une rose. J'agis afin d'empêcher les conflits avant qu'ils n'éclosent.
- Je ne frappe jamais le premier à moins que ce soit la seule manière de protéger les innocents.
- J'accepte la reddition si mes adversaires peuvent être rachetés - et je ne présume jamais qu'ils ne peuvent pas l'être. Tout ce qui vit aime la beauté, et je leur montrerai sa réponse.
- Je ne détruirai jamais une œuvre d'art ni ne permettrai qu'une œuvre d'art soit endommagée par quiconque, à moins qu'un chef d'œuvre ne naisse de sa perte. Je ne sacrifierai l'art que si cela me permet de sauver une vie, car une beauté indicible peut naître d'une âme éveillée.
- Je vois la beauté chez les autres. Comme une pierre brute cache un diamant, un visage quelconque peut cacher le cœur d'un saint.
- Je dirige par l'exemple et non par ma lame. Lorsque celle-ci passe, une vie est tranchée et le potentiel de beauté du monde en est réduit.
- Je vis ma vie comme un art. Je choisirai un art et le perfectionnerai. Lorsque je serai passé maître dans celui-ci, j'en choisirai un autre. Les œuvres que je laisse derrière moi enrichissent la vie de ceux qui suivent.

Torag

Le devoir d'un paladin de Torag est tout d'abord de protéger son peuple, mais la défense des réalisations et des traditions de sa culture suit de près. Ces paladins se consacrent à protéger non seulement les vies mais aussi le style de vie de ceux qu'ils ont sous leur protection, et ils considèrent les traditions de leur peuple d'élection comme sacrées, en particulier lorsqu'il s'agit des traditions centenaires d'une race entière. Leur dogme inclut notamment les principes suivants :
- Ma parole me lie. Lorsque je donne ma parole formellement, je défends mon serment jusqu'à la mort. Des pièges se cachent dans les plaisanteries inutiles et les discours inconséquents. Je surveille donc ma langue.
- Je suis toujours honnête, honorable et direct, mais mon allégeance va à mon peuple. Je ferai ce qui est nécessaire pour le servir, y compris tromper les autres.
- Je respecte la forge et ne la souillerai jamais avec un travail sans enthousiasme. Mes créations sont le reflet de la profondeur de ma foi et je n'accepterai pas les défauts sauf dans la situation la plus désespérée.
- Je ne montrerai aucune pitié aux ennemis de mon peuple. Je ne leur permettrai pas de se rendre sauf pour obtenir des informations. Je les vaincrai et je séparerai leurs familles. Pourtant, même dans la lutte contre nos ennemis, j'agirai d'une manière qui honorera Torag.



MAGIE

LES SORTS DES FIDÈLES

La foi de nombreux adorateurs des dieux du bien est forte, mais pas assez pour déclencher des tremblements de terre et faire tomber la foudre du ciel. Leur ferveur et leurs humbles talents sont plutôt récompensés par de modestes résultats, des dons des dieux de faible puissance qui conviennent aux besoins simples des fidèles ordinaires.

Les sorts suivants sont accessibles aux autres religions mais ils sont plus particulièrement communs aux suivants des dieux indiqués à côté de leur nom.

Les joueurs à la recherche d'autres sorts et de précisions sur les religions de leur personnage peuvent consulter le *Cadre de campagne Pathfinder : Dieux et Magie*, ou les articles concernant les différentes divinités que l'on trouve dans les *Campagnes Pathfinder*.

LA CONNAISSANCE DU VIEUX BORGNE (ÉRASTIL)

École divination ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, druide 1, inquisiteur 1, rôdeur 1
Temps d'incantation 1 round
Composantes V, G
Portée personnelle
Cible le lanceur de sorts
Durée 1 heure/niveau
Lorsque le personnage lance ce sort sur lui-même, il endosse le manteau de l'homme de la nature, canalisant une once de la connaissance divine des étendues sauvages d'Érastil. Il bénéficie d'un bonus sacré de +4 sur tous ses tests de Survie pendant la durée du sort et il se déplace à sa vitesse normale lorsqu'il voyage dans les étendues sauvages ou qu'il suit une piste.

EAU AMÉLIORÉE (CAYDEN CAILÉAN)

École transmutation ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, paladin 1
Temps d'incantation 1 round
Composantes V, G
Portée contact
Cible une pinte d'eau/niveau
Durée instantanée
Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet) ; **Résistance aux sorts** oui (objet)
Ce sort transforme l'eau en alcool, en général de la bière, de l'hydromel ou du vin de qualité moyenne mais buvable. Le sort sert également à neutraliser les poisons, la maladie, les minéraux et les autres toxines de l'eau qu'il transforme. Plus l'eau est contaminée, plus la bière sera sombre et plus le vin aura de corps. La teneur en alcool ne change pas. Ce sort ne fonctionne pas sur l'eau maudite, les potions ou d'autres liquides dotés de pouvoirs magiques.

PETITES FRACTURES (TORAG)

École transmutation ; **Niveau** prêtre 1, druide 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, M
Portée contact
Cible une section de pierre de 1,5 m de côté ou une créature possédant le sous-type terre
Durée 1 round/niveau
Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet) ; **Résistance aux sorts** oui (objet)
D'un simple toucher, le personnage crée une petite fracture temporaire dans un morceau de pierre ou une créature de sous-type terre. Si le personnage lance ce sort sur un morceau de pierre, il réduit sa solidité de 5 et ses points de vie de 10 par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. S'il le lance sur une créature de sous-type terre, celle-ci subit une pénalité de -2 à sa CA pendant toute la durée du sort. Un sort de *réparation* inverse les effets de *petites fractures*.

BRUME DE RÊVES (DESNA)

École enchantement (charme) [effet mental] ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, inquisiteur 1, paladin 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, M (une pincée de sable)
Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)
Cible une créature
Durée 1 round/niveau
Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance aux sorts** oui
Le personnage assaille un ennemi de rêves éveillés, en rappel des plaisirs, des délices et des terreurs que l'on rencontre dans le monde des rêves. Durant cet étrange état de songe, la cible se déplace à la moitié de sa vitesse normale (arrondie à la tranche de 1m50 inférieure), ce qui affecte comme à l'accoutumée sa distance de saut. Des effets multiples de *brume de rêves* ne se cumulent pas, et l'effet de ce sort ne se cumule pas non plus avec *lenteur*.

MÉTAL SOLAIRE (SARENRAE)

École transmutation [feu] ; **Niveau** prêtre 1, paladin 1, rôdeur 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G

Portée contact
Cible une arme de corps-à-corps
Durée 1 round/niveau (voir la description)
Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet) ; **Résistance aux sorts** oui (objet)
L'arme ciblée par le sort s'enflamme sans être endommagée et sans que son porteur soit blessé, mais elle inflige à ceux qu'elle touche 1d4 points de dégâts de feu, qui ne sont pas multipliés par un éventuel coup critique. Cet effet cesse immédiatement si l'arme est immergée dans l'eau. Il ne se cumule pas avec les propriétés spéciales de *feu* et de *feu intense*, ni avec aucun autre effet conférant à l'arme la capacité d'infliger des dégâts de feu supplémentaires. Le sort n'a aucun effet sur les armes possédant les propriétés spéciales de *froid* ou de *froid intense*, ni avec aucun autre effet conférant à l'arme la capacité d'infliger des dégâts de froid supplémentaires.

EXPLOITER LA BEAUTÉ INTÉRIEURE (SHÉLYN)

École divination ; **Niveau** barde 1, prêtre 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, M (un miroir minuscule)
Portée personnelle
Cible le lanceur de sorts
Durée 1 minute/niveau
Ce sort permet au personnage d'exploiter la beauté naturelle de son âme et de la laisser transparaître dans ses yeux et son discours. Pendant la durée du sort, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 sur tous ses jets de Charisme et ses tests de compétence basés sur le Charisme.

PISTE DE LA ROSE (SHÉLYN)

École illusion (fantasme) ; **Niveau** barde 2, prêtre 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes G, V
Portée contact
Cible une rose touchée
Durée 1 heure/niveau (D)
Jet de sauvegarde non ; **Résistance aux sorts** non
Ce sort crée une piste illusoire qui prend la forme d'une fragrance brumeuse et visible, venant de la rose utilisée en composante matérielle du sort. Lorsque le personnage lance ce sort, le parfum de la rose laisse une légère illusion teintée de rose qui ondoie et flotte dans la zone. Seuls le personnage et jusqu'à six créatures qu'il désigne au moment où il lance le sort, peuvent la voir. Le personnage doit bien connaître les créatures qu'il désigne, et pas seulement les avoir rencontrées ou en avoir entendu parler une fois. Lorsque le personnage se déplace, ce parfum illusoire laisse une piste, bien qu'il n'y ait aucun signe révélateur de la direction qu'il a prise si les créatures désignées par le sort perdent la piste à un moment. Le sort est généralement utilisé par les alliés triés sur le volet du magicien pour revenir sur leurs pas. Il est également utile pour se déplacer dans des labyrinthes ou des complexes souterrains labyrinthiques sans laisser derrière soi une piste visible.

LES ARMES CONTRE LE MAL (IOMÉDAE)

École transmutation ; **Niveau** prêtre 1, inquisiteur 1, paladin 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, DF
Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)
Cible une arme/niveau, éloignées les unes des autres au maximum de 6 mètres
Durée 1 round/niveau
Jet de sauvegarde Vigueur, annule (objet) ; **Résistance aux sorts** oui (objet)
Les armes affectées par ce sort brillent d'une lueur pâle qui illumine un carré de 1m50 de côté. Ces armes ignorent également la RD des créatures Mauvaises si celles-ci ont une RD 5 ou inférieure et tant que ce n'est pas une RD/épique.



SOCIAL

LES FÊTES RELIGIEUSES

La religion ne consiste pas simplement à marquer le temps entre les services religieux. En particulier pour les cultes de la pureté, il s'agit aussi de construire une communauté, de bénéficier de l'œuvre des dieux et de se rassembler avec ses coreligionnaires pour célébrer les événements de la vie que les personnages chérissent. Si chaque culte a des priorités et des valeurs différentes, tous célèbrent les bons moments de la vie avec joie et enthousiasme.

Trois mois de l'année portent le nom de divinités du Bien : Desnus, Sarénith et Érastus. Ce sont des occasions pour les fidèles de vénérer leurs dieux mais il existe également des jours que chaque culte considère comme particulièrement importants.

Cayden Cailéan

Naturellement, les fidèles du dieu du vin et de la bière passent beaucoup de temps à le remercier à leur manière, mais trois jours se distinguent à leurs yeux : la Fête de l'hydromel, l'Ascension et le Premier brassage.

La Fête de l'hydromel, qui se déroule le 2 Calistril, est la réponse du culte à l'obscurité écrasante de l'hiver. Les fidèles rassemblent des bûches, les jettent dans un feu communal et (comme on s'y attend) vident leurs réserves d'alcool pour combattre le sentiment d'enfermement provoqué par l'hiver. Ils racontent des histoires et plaisantent, partagent des compétitions amicales et repoussent la sévérité de la saison en remplissant à nouveau leur cœur de rires.

L'Ascension, observée le 11 Kuthona, commémore le jour où Cayden Cailéan accomplit l'Épreuve de la *Pierre-étoile* et devint un dieu à part entière. Comme pour n'importe quelle autre occasion, les fidèles du Héros ivre en profitent pour organiser des kermesses et des fêtes, qui comportent la plupart du temps des compétitions et des défis désopilants.

Le jour du **Premier brassage**, qui a lieu au début de l'automne, n'est pas fixé. Il tombe parfois après que les premières récoltes des cultures destinées aux boissons aient donné leurs fruits alcooliques, en général à peu près un mois après la véritable récolte. C'est l'une des rares occasions pour lesquelles on attend qu'un prêtre de Cayden Cailéan se lève et donne sa bénédiction, et aussi l'une des rares occasions où ses fidèles seront tout à fait attentifs. Bénir les fruits de leur labeur est un devoir solennel pour eux car cela leur rappelle qu'ils n'ont pas travaillé en vain. Ils font de profonds parallèles avec d'autres aspects de leur vie et pendant une courte période, se posent, regardent ce qu'ils ont accompli et espèrent accomplir dans le futur.

Desna

Les jours sacrés de Desna se déroulent aux solstices et aux équinoxes, des jours de rêves et de souvenirs, de voyages effectués et de périples encore à imaginer.

Le **Rituel de la poussière d'étoile** se tient aux solstices d'été et d'hiver. C'est un jour d'amour et d'amitié. Il commence en fin d'après-midi lorsque les fidèles apportent des objets à brûler au cours de flambées solitaires ou communes, et passent le début de la soirée à rêver tout éveillés. Lorsque vient l'obscurité, ils activent les feux, font d'énormes flambées et y jettent du sable et de la poudre de gemmes. Les étincelles qui en résultent et s'envolent dans la nuit symbolisent les étoiles parmi lesquelles marche Desna et que ses fidèles espèrent parcourir un jour. Ils y jettent aussi les souvenirs de choses qu'ils souhaitent oublier ou dépasser et les symboles de rêves qu'ils espèrent toujours vivre, les envoyant parmi les étoiles et les confiant aux bons soins de Desna.

Le **Festival du machaon**, qui se déroule lors de l'équinoxe d'automne, commémore la chute d'un avatar de Desna lorsqu'il combattait Lamashtu et sa guérison par un enfant aveugle. La célébration de cet événement inclut toutes sortes de festins, de kermesses à l'échelle communautaire et de jeux d'équipe, et culmine lors du lâcher d'un plein chariot de papillons machaons près des fidèles. On pense que ceux qui seront assez chanceux pour voir l'un d'entre eux se poser sur eux sont particulièrement aimés de Desna. Dans les régions où le climat est trop froid pour les papillons, ses adorateurs lâchent des morceaux de papier coloré ou des feuilles de maïs peintes dans la brise.

Érastil

Les serviteurs d'Érastil n'aiment pas trop l'idée de la fête ou de la flemmardise dans leurs devoirs. Leurs jours sacrés sont donc principalement des jours ouvrés notables.

La seule exception, le **Festival de l'archer** ou le **Jour de l'archer** (suivant l'endroit où l'on se trouve), a lieu le 3 Érastus. Les hommes du village testent leur habileté à l'arc et avec d'autres armes à projectile. Des concours ont lieu, différents dans chaque village, pendant lesquels les participants prennent part à des défis de plus en plus difficiles où l'échec est éliminatoire. Le vainqueur reçoit un panier de cornes d'élan et un carquois de flèches bénies par le prêtre local, ainsi que le titre de Protecteur qu'il conservera jusqu'à l'année suivante. Les prétendants font également leur cour aux célibataires durant le grand banquet qui suit le sacrifice nocturne d'un animal.

La **Semaine des plantations** se déroule à l'équinoxe de printemps. C'est une semaine sacrée de travail éreintant dans les champs, suivi de prières le soir et de festins rituels consommant les dernières réserves de l'hiver. C'est une semaine de remerciement pour avoir survécu à l'hiver, et d'espoir pour l'année à venir.

La **Fête des moissons**, à l'équinoxe d'automne, est une autre semaine de dur labeur dans les champs pendant laquelle on rentre la récolte dans les caves et les greniers, afin de conserver la nourriture pour l'hiver. Selon la moisson, il peut y avoir des fêtes et de la musique le soir.

Iomédae

Cette jeune déesse a un certain nombre de jours sacrés en rapport avec son culte. Certains, comme le **Jour du Premier croisé**, célébré à Mendev le 6 Arodus, n'en font techniquement pas partie mais nombreux sont ceux à lui adresser des prières en ce jour commémorant la bataille contre la Plaie du Monde. D'autres, comme **Armasse**, qui se tient le 16 Arodus, sont des réminiscences du culte d'Aroden. Ils sont consacrés à entraîner des gens ordinaires à se défendre, et à enseigner l'histoire afin de ne pas répéter ses erreurs.

Le **Jour de l'Héritière** (19 Rova) commémore l'arrivée des fidèles d'Aroden dans le giron de Iomédae. C'est un jour de solennité et de fraternité, de remerciement aux alliés et à la déesse, un temps pour le pardon des offenses, et une chance d'offrir des prières pour ceux qui sont tombés au combat. Les temples célèbrent un service particulier, et sur les champs de bataille et de compétitions sportives, une minute de silence est observée.

À Dernier-Rempart et en Ustalav, les enfants de Iomédae célèbrent la **Lune du Souvenir**, le jour de la pleine lune du mois de Desnus. Ce n'est pas tout à fait un jour sacré pour la déesse mais son nom et sa puissance sont fréquemment invoqués afin de veiller sur les morts de la Croisade étincelante. C'est une nuit de veille, de prières, de préparation des armes et des armures, et de jeûne, afin de se souvenir de ceux qui ont fait l'ultime sacrifice.

Le 6 Lamashan, les fidèles de Iomédae célèbrent l'**Ascension,** le jour où Iomédae est devenue une déesse après avoir réussi l'Épreuve de la *Pierre-étoile*. Ils organisent des joutes et des simulacres de bataille, et les vainqueurs de ces affrontements doivent également participer à des épreuves d'acuité mentale. Cette compétition débonnaire est suivie de banquets conçus pour refléter la joie de l'ascension de Iomédae.



Sarenrae

Sarenrae est la déesse tutélaire de l'été car c'est le temps où le soleil brille le plus longtemps et le plus fort dans le ciel. Ses deux principaux jours sacrés ont lieu à cette saison, lorsque son influence est la plus puissante. Le premier d'entre eux est le jour des **Lames flamboyantes**, le 10 Sarenith. C'est le point culminant d'un festival en l'honneur de Sarenrae qui dure un mois, couronné par le trempage de lames de cérémonie dans le goudron et la résine ; elles sont ensuite embrasées puis brandies au cours de danses d'une complexité vertigineuse.

À peine quelques semaines plus tard, au solstice d'été, a lieu le **Festival de l'œuvre du soleil**, célébré par des feux d'artifices, des danses et des reconstitutions de grandes batailles qui auraient été menées par la Fleur de l'aube. Une jeune fille, parée de vêtements et de bijoux afin de ressembler à la déesse, clôt les festivités officielles en tenant un cimeterre enflammé et en détruisant une représentation de Rovagug. On dit que Sarenrae porte une attention particulière à ses fidèles ce jour-là, et que ceux qui suivent sa voie seront bénis pour l'année à venir à la fin de la journée.

Shélyn

Les fidèles de Shélyn n'ont qu'un seul jour sacré important car ils considèrent que chaque jour devrait être sacré. Il s'agit de la **Rose de cristal** qui se déroule le jour du solstice d'hiver. C'est une période d'intense création artistique, de feux rugissants symbolisant le flamboiement de la créativité, pendant laquelle les fidèles combattent l'abattement de l'hiver et prouvent que l'étincelle de vie brille toujours avec force en eux. C'est également une période traditionnelle de propositions de mariage et de cour.

Torag

Torag et ses adorateurs dédaignent en général les somptueuses célébrations basées sur une mythologie divine, et préfèrent prendre quelques instants au quotidien pour des prières plus personnelles et dirigées. Cependant, ses fidèles lui adressent des louanges et lui sacrifient des bœufs les jours anniversaires de batailles importantes et couronnées de succès. Ces sacrifices sont accompagnés de copieuses quantités de bière et de viande, d'odes chantées pour les héros victorieux, d'anneaux et d'objets joliment forgés offerts à ceux qui le méritent, et de poèmes solennels en souvenir de ceux qui sont tombés.

Les cultes de la pureté

Cayden Cailéan

Le héros ivre

Dieu de la bière, du courage, de la liberté et du vin



Alignement. CB
Domaines. Bien, Chaos, Charme, Force, Voyage
Arme de prédilection. Rapière
Lieux de culte. Absalom, Andoran, Chaînes, Galt, Royaumes fluviaux, Taldor, Varisie
Nationalité. Taldorienne

Desna



La musique des sphères

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

Alignement. CB
Domaines. Bien, Chance, Chaos, Libération, Voyage
Arme de prédilection. Lamétoile
Lieux de culte. Kyonin, Nidal, Numérie, Royaumes fluviaux, Terres des rois de Linnorm, Ustalav, Varisie
Nationalité. Varisienne

Erastil

Le vieux borgne

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



Alignement. LB
Domaines. Bien, Communauté, Faune, Flore, Loi
Arme de prédilection. Arc long
Lieux de culte. Andoran, Chéliax, Désolation de Mana, Galt, Isger, Molthune, Nirmathas, Royaumes fluviaux, Terres des rois de Linnorm, Varisie
Nationalité. Ulfe

Iomédae

L'héritière

Déesse du commandement, du courage, de l'honneur et de la justice



Alignement. LB
Domaines. Bien, Gloire, Guerre, Loi, Soleil
Arme de prédilection. Épée longue
Lieux de culte. Absalom, Andoran, Chéliax, Dernier-Rempart, Galt, Mendev, Molthune, Nirmathas, Sargave
Nationalité. Chélaxienne

Sarenrae

La fleur de l'aube

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



Alignement. NB
Domaines. Bien, Feu, Gloire, Guérison, Soleil
Arme de prédilection. Cimeterre
Lieux de culte. Absalom, Katapesh, Osirion, Qadira, Taldor, Thuvie
Nationalité. Kéléshite

Shélyn

La rose éternelle

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



Alignement. NB
Domaines. Air, Bien, Chance, Charme, Protection
Arme de prédilection. Coutille
Lieux de culte. Absalom, Galt, Sargave, Taldor
Nationalité. Taldorienne

Torag

Le père de la création

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



Alignement. LB
Domaines. Artisanat, Bien, Loi, Protection, Terre
Arme de prédilection. Marteau de guerre
Lieux de culte. Désolation de Mana, Druma, montagnes des Cinq Rois, Terres des rois de Linnorm
Nationalité. naine

Pathfinder

Compagnon du joueur



Cultes de l'équilibre



Les Cultes de l'Équilibre

Qu'ils le sachent ou non, les croyants de toutes les religions voient le monde à travers des filtres et des prismes particuliers, et trouvent une signification à des événements que les autres pourraient ignorer. Même ceux qui ont été élevés dans une foi et qui par la suite la rejettent sont marqués par leur passé, leur personnalité et les croyances définies par ce contre quoi ils se rebellent. À l'instar des Cultes de la Pureté, cet ouvrage décrit le culte quotidien des religions qu'on dit « Neutres », et qui cherchent soit à emprunter une voie médiane entre le bien et le mal, soit à rejeter complètement cette distinction. Il ne s'agit pas des divinités elles-mêmes ou des codes rigoureux de leurs prêtres, ni des subtilités de leurs doctrines ou des pouvoirs accordés aux fidèles les plus dévoués. Il s'agit plutôt d'aborder la manière dont les adorateurs ordinaires envisagent leurs devoirs divins, et celle dont vous pouvez utiliser le culte de la divinité tutélaire de votre personnage pour exprimer ce dernier plus entièrement.

Ces dieux n'ont pas les mêmes vertus cardinales et vernis de moralité que les dieux de la pureté. Ils ne sont pas les dieux du bien, sauvant les innocents de leurs pires ennemis, pas plus qu'ils ne sont ceux de la corruption, promettant le pouvoir et la puissance pour un petit morceau d'âme. Ils se situent au milieu et balaient le spectre de la loi extrême au chaos absolu sans les élans modérateurs du bien et du mal. Ils recherchent peut-être la structure ou la liberté, à moins qu'ils ne maintiennent un délicat équilibre entre toutes ces facettes et trouvent la perfection dans l'impartialité totale du centre. Ils peuvent rejeter toutes les autres préoccupations et s'efforcer de maîtriser ou d'incarner des forces fondamentales, que ce soit la majesté de la nature ou la force des arcanes magiques. De la parfaite illumination d'Irori et l'implication d'Abadar dans la civilisation, à la rage de Gorum et les désirs impulsifs de Calistria, les dieux de l'équilibre éclairent les races civilisées et reflètent leur lutte pour comprendre le monde et s'y faire une place.

Nombreux sont ceux à être en désaccord sur ce que signifie « servir les dieux de l'équilibre ». Certains confèrent une grande signification à leur position et prétendent que ces divinités sont

un pont nécessaire entre la pureté et la corruption. Leurs détracteurs disent de ces mêmes individus qu'ils sont vaniteux, envieux et indifférents, et voient la lâcheté dans le refus de leurs fidèles de prendre parti dans la guerre entre le bien et le mal. Comme pour la plupart des choses dans le monde, du moins selon les fois Neutres, la vérité est sans doute quelque part entre les deux.

La religion est une des clés permettant d'ajouter de la profondeur et de la couleur à un personnage. En choisissant une divinité, il choisit un style de vie et un ensemble de valeurs qui l'aideront à naviguer dans le monde et ses défis. De plus, une religion organisée donne des références, des marqueurs communs et des alliés immédiats dans des villes étrangères quand il affiche son appartenance à un culte. S'il ne devient pas automatiquement le meilleur ami du monde des fidèles de sa foi - et d'ailleurs, certains de ses plus farouches rivaux pourraient bien être les plus proches de lui dans le temple -, il peut compter sur la plupart de ceux qui partagent ses idées pour s'allier à lui contre les non-initiés.

En comprenant les croyances de votre personnage, vous comprenez comment il réagit aux événements qui se déroulent autour de lui. Vous savez ce qui peut le pousser à la violence et ce qu'il se contente d'ignorer. De telles valeurs diffèrent grandement entre les différents cultes de l'équilibre. Les plus grands tabous de Gozreh sont peut-être des choses de la vie courante pour les serviteurs d'Abadar. Ce que les fidèles de Calistria veulent de la vie est certainement différent des objectifs des disciples froids et détachés de Pharasma, et aucun d'entre eux ne trouve une grande utilité au goût insensé de Gorum pour l'affrontement.

Parce que chacune de ces divinités possède une palette d'expériences mortelles différentes, elles exercent une influence sur des régions du monde différentes. Les fermes édits d'Abadar n'ont que peu de force dans le Royaume des Seigneurs des mammouths, où les lois de la vie civilisée sont au mieux éculées. L'exemple discipliné d'Irori - fort en Jalmeray, dans les Royaumes impossibles et dans d'autres régions où les citoyens apprécient la perfection personnelle - est plus faible dans les villes centrées sur le vice et les distractions de la chair, qui conviennent mieux au culte de Calistria. Et même dans les régions de Golarion qui sembleraient être les moins enclines à suivre ces fois, il est en général toujours possible de trouver des acolytes de tous ces cultes. Les apôtres et les missionnaires qui propagent la parole de leur dieu ne sont pas toujours des prêtres et peuvent adopter bien des formes. Après tout, quelle foi est plus forte que celle dont les croyants restent pieux même sans la récompense et le réconfort de la magie divine ?

De même, le culte des dieux ne se rapporte pas uniquement aux avantages gagnés par la congrégation. La dévotion n'est pas unilatérale. Les dieux demandent à leurs fidèles des actions particulières (ou l'absence d'action). Ils peuvent demander des sacrifices ou des pèlerinages, ou bien un carnage lors de batailles livrées contre les ennemis de la foi. La plupart des croyants sont incapables de marcher entièrement dans les traces d'un dieu, ou cela ne les intéresse pas et ce n'est pas ce qu'on attend d'eux. Tout le monde n'est pas taillé pour une vie de prière et même la piété des dévots varie considérablement en nature. Certains invoquent leurs dieux dans des malédictions ou des prières et en font le prolongement de leur cérémonie quotidienne. D'autres assistent aux services dans des temples ou font d'importantes offrandes et considèrent que c'est suffisant. D'autres encore sont de vrais zélotes et sont prêts à donner leur vie - que ce soit durant une glorieuse bataille ou après des dizaines d'années de bons et loyaux services - pour faire avancer les objectifs de leur dieu et de son culte. Pourtant la vérité est que tous ces fidèles prient à leur façon et sont reconnus en retour.

Quels que soient les motivations et le degré d'implication de votre personnage, *Les cultes de l'équilibre* présentent les religions des dieux Neutres de Golarion et dévoilent les différences entre ces mystérieuses divinités.

Comment utiliser ce livre

Les pages suivantes présentent les sept dieux majeurs de l'équilibre, ainsi qu'une philosophie connue sous le nom de Verte religion. Chaque section commence par un bref exposé à propos du dieu en question, résumant ses domaines, ses centres d'intérêt et expliquant pourquoi il pourrait convenir au personnage. Vient ensuite une description des raisons pour lesquelles les aventuriers pourraient (ou ne pourraient pas) choisir de vénérer ce dieu, ainsi que la manière dont les différentes classes d'aventuriers interagissent avec sa foi. Sont aussi abordés les objectifs de la religion, avec une mise en exergue de ceux des fidèles, ainsi que la manière dont ces derniers se reconnaissent entre eux. Les relations avec les autres religions, les tabous qui lui sont propres, des notes sur le texte sacré du dieu et un aperçu détaillé de la hiérarchie et de l'organisation du culte, complètent le tableau. De nouveaux traits permettant de personnaliser votre croyant et de représenter le rôle tenu par la religion dans sa vie (ou celui qu'elle a tenu durant son éducation) vous sont également proposés. Une présentation du système des traits figure à la page 326 du *Manuel des Joueurs, Règles avancées* - notez que les traits détaillés dans les sections individuelles de chaque divinité sont considérés comme étant des traits religieux et ne peuvent être choisis que par des fidèles des dieux en question.

En plus des dieux principaux présentés dans ce chapitre, de nombreuses divinités mineures - des demi-dieux, de puissants extérieurs et plus encore - prétendent parfois à l'allégeance des mortels. Leur culte est décrit sous forme abrégée ; ces descriptions sont suivies par une présentation des organisations et des ordres militaires, un code de conduite pour les paladins d'Abadar, des discussions sur les principaux jours saints, de nouveaux sorts et focalisateurs de canalisation, des dons religieux pour le guerrier dévot et plus encore.

Dans cet ouvrage, vous pourrez choisir la foi la plus appropriée aux idéaux de votre personnage, à sa personnalité, sa race ou sa culture. Les dieux sont plus qu'une simple case sur la feuille de personnage - c'est une part fondamentale de son histoire et de ses motivations.

Êtes-vous prêt à emprunter la voie de l'équilibre ?



Abadar
Maître du Premier Coffre

Principal dieu de la civilisation, de la loi et du commerce, Abadar est le maître du Premier Coffre, l'entrepôt éternel dans lequel est conservée une incarnation parfaite de chaque objet et de chaque créature qui existent. Son désir premier est de voir l'expansion purificatrice de la civilisation éclairer les sombres recoins du monde et révéler la perfection mécanique du cosmos. Il n'est pas pressé de nature car le rythme de développement de la société est lent mais inexorable. C'est le patron des diplomates, des marchands et des voyageurs, car c'est dans la paix et le commerce que la civilisation est vraiment florissante. Ce n'est pas un va-t-en-guerre même s'il pousse ses fidèles à combattre les forces de la barbarie. Il ne favorise ni le bien, ni le mal car ils ont pour lui leurs avantages mais, si on n'y prête pas garde, ils peuvent tous deux étrangler la civilisation. Il est sévère mais équitable, et ne donne aucune raison de se plaindre d'une éventuelle injustice. Abadar (et par extension ses fidèles) pense que la compétition civilisée élève l'humanité. Son alignement est Loyal Neutre, son arme de prédilection est l'arbalète légère, et ses domaines de prêtre sont la Terre, la Loi, la Noblesse, la Protection et le Voyage.

Aventuriers

Le gros des fidèles d'Abadar ne se trouvent pas dans les classes d'aventurier mais travaillent plutôt comme juges, avocats, marchands, et occupent tous les autres rôles nécessaires à la bonne marche de la société. La recherche d'aventure pour gagner sa vie indique que la société locale a failli ou s'est effondrée ; la plupart des adorateurs d'Abadar qui deviennent aventuriers croient qu'ils ont une vocation divine à étendre l'influence de leur dieu jusque dans les endroits où la civilisation a été oubliée. Pour l'essentiel, si le personnage est un fidèle d'Abadar, il croit fermement en l'élimination des agents du chaos, la destruction des monstres qui menacent la société rurale et urbaine, l'enseignement des systèmes et du commerce aux ignorants, et la proclamation de la vérité qu'amène la loi. Le personnage sert souvent de médiateur entre des adversaires et pense que l'équité se trouve aussi bien dans la lettre que dans l'esprit de la loi.

Les aventuriers et les explorateurs qui prient Abadar s'embarquent rarement dans des expéditions en solitaire car ils voient les groupes d'aventuriers comme des microcosmes de société. Ils croient fermement dans le pouvoir de coopération et dans l'idée que le tout est plus grand que la somme de ses parties. Si les prêtres d'Abadar font payer leurs soins aux requérants ordinaires, les serviteurs du dieu marchand sont économes plutôt qu'avares, et ils savent qu'aider et partager avec leurs compagnons d'aventure améliorera probablement tôt ou tard la richesse de tout le monde.

Classes de personnage

Les aventuriers suivant les préceptes d'Abadar sont généralement des chevaliers, des prêtres, des paladins, des guerriers, des moines et des magiciens : les agents de l'ordre social établi. Ces classes recherchent le status quo ou son amélioration dans les villes, et sont des exemples vivants des avantages d'une société civilisée. De temps en temps, les rôdeurs suivent également Abadar ; ce sont les pionniers, les gardiens et les fondateurs des avant-postes de la civilisation qui sécurisent les étendues sauvages pour les races civilisées.

Les barbares font rarement partie des abadariens car l'appel de la civilisation entre souvent en contradiction avec leurs traditions tribales, et leurs calculs prudents laissent peu de place pour la rage insensée d'un berserker. Les druides vouent Abadar aux gémonies car le besoin de civiliser est en constante opposition avec leur désir d'étendues vierges. Les roublards ne sont presque jamais des fidèles du dieu car leur nature est intrinsèquement individualiste et non communautaire. Ceux qui organisent l'agitation sociale dans un effort honnête pour rééquilibrer et réformer un ordre social corrompu peuvent pourtant gagner la faveur du dieu.

Objectifs

Lorsqu'un personnage vénère Abadar, il honore la civilisation et ses bienfaits. Son but dans la vie est d'aider la société à fonctionner sans heurt et d'élever les gens qui n'en ont pas. Sa religion exige qu'il soit juste et équitable et qu'il respecte toutes les lois raisonnables de la société dans laquelle il évolue. Si ces lois sont corrompues, enfreintes ou vidées de leur sens, alors il doit les réformer de l'intérieur et pas simplement les effacer. Sa vie est consacrée à l'épanouissement et à la richesse, ainsi qu'à la promotion de la paix, de la compréhension et du commerce. Il pense qu'il faut saisir les opportunités et en créer pour les autres. Lorsqu'il est témoin de la corruption, son plus cher désir est de l'éradiquer. Bien qu'il ne soit pas favorable à une aide financière pour les pauvres, il s'efforce de créer une société dans laquelle n'importe qui peut améliorer son statut social en travaillant dur et en agissant honorablement.

Signes d'appartenance

Les couleurs des fidèles d'Abadar sont le doré et le blanc, et ils portent fréquemment sur eux une clé en or accrochée à leur ceinture ou une chaîne en or autour de leur cou. Leurs arbalètes sont incrustées d'or ou de pierres précieuses lorsque cela est approprié et ils s'efforcent en permanence de maintenir l'apparence de la prospérité.

Dévotion

Le culte d'Abadar est en même temps fonctionnel et théologique. C'est une excellente religion de tous les jours car elle a trait aux sujets qui affectent la vie de chacun. Ceux dont la foi est superficielle peuvent prononcer les bonnes paroles et louer la société, et toujours emprunter des raccourcis et accepter des pots-de-vin pour autant - plus la foi est du personnage est forte, moins il aura de compassion pour ceux qui enfreignent les règles. Plus il se consacrera à l'amélioration de sa vie et du monde qui l'entoure, plus sa croyance sera profonde. S'il est prêt à subir de petits revers afin de s'assurer que le système fonctionne

comme il le devrait, à écarter les gains malhonnêtes et à entretenir sa foi dans les préceptes fondamentaux du commerce et de la coopération compétitive, il obtiendra sans nul doute la faveur du dieu marchand. Malheureusement, les laïcs qui proclament le plus fort les avantages du culte d'Abadar - en général ceux qui sont déjà riches et puissants - sont parfois les plus corrompus, et leurs scandales peuvent parfois nuire à ses honnêtes fidèles.

Autres religions

À l'instar d'Abadar lui-même, le personnage essaie de maintenir des relations positives mais réservées avec les serviteurs des autres dieux. Il comprend que l'existence de nombreuses cultures différentes est nécessaire pour que la société continue d'avancer, et il est donc extraordinairement tolérant sur les opinions des autres - ou du moins il s'efforce de l'être. Pourtant, ses rapports avec les fidèles de la Verte religion et de Gozreh sont difficiles car ils ne reconnaissent pas les vertus évidentes de la civilisation. Il est pourtant confiant dans le fait qu'il parviendra un jour à les rallier à son opinion. Sa principale animosité revient aux monstres de Rovagug, de Lamashtu et aux seigneurs démons ; les enfants des dieux Chaotiques Bons sont parfois odieux et immodérés, mais ils partent au moins d'un bon sentiment et ils n'ont pas tendance à porter aussi gravement préjudice à la société. Les fidèles de Gorum peuvent être dangereux car ils ne vénèrent que la bataille et se soucient rarement des résultats de leurs guerres, et pourtant Abadar comprend également que la guerre est simplement un prolongement de la politique, qui en retour est un prolongement du commerce, et qu'elle est donc parfois nécessaire pour l'avancement de la civilisation.

Tabous

Il est interdit aux prêtres d'Abadar de s'attaquer mutuellement car leur première allégeance doit toujours aller à la civilisation dans son ensemble et non à une secte ou à une nation particulière. On les encourage également à s'abstenir de faire la guerre contre leurs coreligionnaires, mais cette interdiction manque de force. Par-dessus tout, on leur interdit d'accepter ou d'offrir des pots-de-vin ou de s'impliquer dans une corruption publique, et les fidèles qui s'y livrent pourraient bien se retrouver muets et les mains gourdes au moment de conclure leurs affaires.

Traits

Beau parleur (Abadar). La profonde compréhension de la nature humaine et les lectures à propos de philosophie sociale du personnage lui confèrent un bonus de trait de +1 sur ses tests de Diplomatie ou de Bluff lorsqu'il a affaire aux agents de la loi, qu'ils soient juges, gardes ou paladins.

Amoureux des lois (Abadar). Le personnage croit fermement en la justesse de la loi et de la justice. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts de charme et de compulsion, et il peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde avec un bonus supplémentaire de +1 (pour un total de +2) s'il est poussé à enfreindre la loi.

Le culte

Le culte d'Abadar est présent partout où les gens essaient d'œuvrer pour la civilisation. Il est le plus courant dans les grandes villes, et son site le plus sacré sur la Mer intérieure est la Banque d'Absalom. Dans ce centre de commerce, les bienfaits du commerce inondent le monde. Les archibanquiers contrôlent les taux d'intérêt et aident à équilibrer les économies des nations qui font affaire avec ses grands coffres afin de maximiser les profits du commerce. Bien sûr, cette merveille mercantile n'est que l'ombre des grandes banques du quartier d'Abadar appelé Aktun, dans la Cité éternelle d'Axe.



Les prêtres d'Abadar se répartissent dans une hiérarchie établie comme dans une maison commerçante. Le chef d'un petit temple est appelé un banquier tandis que ceux qui se trouvent à la tête de temples plus importants ou de zones géographiques plus grandes sont des archibanquiers. Le culte se définit par sa richesse et compte les pièces comme autant de bénédictions d'Abadar. La compétition entre les nouvelles entreprises soutenues par des prêtres reste amicale, et gagner de l'argent est autant une occupation sérieuse qu'un passe-temps, avec tout l'amusement et l'excitation d'un sport organisé. Les temples de la foi sont presque toujours considérés comme des terrains neutres lorsque des cités se font la guerre, et nombre d'entre eux ont été le théâtre d'armistices et de cessez-le-feu.

Les textes sacrés abadariens majeurs sont l'*Ordre des nombres* et le *Manuel de la construction urbaine*, deux ouvrages qui relèvent plutôt de chartes ou de plans. Ils sont en général dorés sur tranche et robustes, et fournissent des descriptions détaillées sur l'évolution des lois urbaines, des histoires locales, des anecdotes, des récits relatant des solutions architecturales ou urbaines particulières, et plus encore.



Calistria
La douce piqûre

Calistria, qui était autrefois principalement une déesse elfique, est devenue très populaire à travers Golarion durant les derniers millénaires. C'est une intrigante sensuelle et une farceuse, mais ses farces vont bien au-delà de la simple plaisanterie. Ses plans fourmillent d'intrigues et de revanches ; elle abat ses rivaux et leur fait comprendre dans le même temps qu'elle a été l'architecte de leurs malheurs. Ce n'est pas une déesse de la justice - elle sait que la vie n'est pas juste - mais elle encourage ses adorateurs à faire leur propre justice. Elle n'a que faire de l'amour et de l'attachement filial. En tant que déesse du désir, elle pense que ces liens se délitent et que le plaisir est dans l'anticipation et l'apothéose de l'attirance. Elle représente la liberté par rapport à l'implication et la capacité à poursuivre les désirs du cœur. Elle est d'alignement Chaotique Neutre, son arme de prédilection est le fouet, et ses domaines sont le Chaos, le Charme, la Connaissance, la Chance et la Duperie.

Aventuriers

Lorsqu'un personnage suit la voie de Calistria, il déclare qu'il est un amateur de frissons et un hédoniste, ou bien qu'il n'oublie jamais un affront. Si son cœur est rempli de vengeance ou d'un fort désir pour les plaisirs de la chair, alors il trouvera en Calistria une alliée de bonne volonté. Dans son esprit, le monde est un jardin des délices et il est déterminé à tous les expérimenter. Si quelque chose se met en travers de son chemin ou le blesse, il est plus que désireux de se venger jusqu'à ce que ses ennemis demandent grâce. Il n'est pas nécessairement cruel, même si il peut l'être, pas plus qu'il n'est Mauvais, à moins qu'il n'y soit naturellement prédisposé. S'il aime peut-être écraser ses ennemis, il peut également tirer autant de satisfaction à apporter de la joie aux autres et à leur permettre de trouver la félicité et le relâchement dans l'union de leurs corps. En vénérant la Douce piqûre, il choisit par-dessus tout de vivre sa vie comme il l'entend, sans le carcan moral que d'autres pourraient essayer de lui imposer.

Calistria est depuis longtemps une des déesses préférées des elfes car elle prône la liberté individuelle, et il se peut que leur longue vie soit ce qui rend son approche pragmatique de la liberté individuelle si populaire. Après tout, certaines relations vieillissent après quelques siècles et un elfe qui suit les préceptes de Calistria est toujours libre de transférer son affection sur quelqu'un d'autre. Les demi-elfes et autres sangs mêlés, produits d'unions exotiques, sont souvent ses disciples car ils la considèrent comme une manière d'embrasser leur héritage, et la recherche constante de la variété et de la nouveauté des gnomes fait qu'elle est aussi un choix naturel pour eux. On imagine souvent Calistria sous la forme d'une elfe et elle semble pourtant tout à fait prête à accepter le culte de n'importe qui ayant un affront à venger ou le désir de faire de son corps un autel.

Classes de personnage

Les bardes et les prêtres remplissent des rôles similaires et sont les fidèles de Calistria les plus courants. Ils occupent facilement les fonctions de prostitués sacrés et de danseurs exotiques, de courtiers en renseignements et d'ouvriers de la vengeance. En dehors de ces classes, les barbares, les roublards et les ensorceleurs sont peut-être les fidèles les plus naturels de Calistria car nombre d'entre eux ont l'habitude de suivre leurs désirs et de se moquer des conséquences. Les voies du moine et du paladin sont trop dogmatiques et structurées pour la Douce piqûre et si les rôdeurs et les druides réalisent que leurs envies physiques les poussent vers elle, le fait que ses lieux de culte soient en général situés dans des régions densément peuplées les en détourne. Les inquisiteurs du culte sont hautement compétents pour exercer la vengeance - que ce soit pour eux ou pour de l'argent.

Objectifs

Si le personnage vénère Calistria, il se considère comme un esprit libre. Bien qu'il puisse se sentir entravé par la vie quotidienne, il aspire à s'en libérer. Peut-être cherche-t-il à faire payer toutes les petites humiliations qu'il subit quotidiennement, à moins qu'il ne brûle du désir d'exercer une vengeance bien méritée contre ceux qui lui ont fait du mal. Il est peut être de ceux dont les désirs sexuels sont permanents ; son plus grand plaisir réside peut-être dans la contemplation de ses ennemis humiliés par des intrigues soigneusement préparées. En d'autres termes, son but en tant que serviteur de Calistria n'est ni plus ni moins que la liberté de vivre comme il l'entend. Il n'est pas Mauvais, ni même amoral ; il apprécie simplement le droit de chacun à la satisfaction, et ce quelle que soit la forme que cette satisfaction prenne. Il accepte que ses actions soient suivies de conséquences et il sait que la vie n'est pas juste, pas plus qu'elle n'est Bonne ou Mauvaise. Elle est, tout simplement, et il est déterminé à profiter de chaque instant.

Signes d'appartenance

Calistria est la plupart du temps associée aux couleurs noire et jaune, et son animal sacré est la guêpe. Son arme de prédilection est le fouet, que ce soit un martinet, une cravache ou un fouet de cocher. Les vêtements portés par les calistriens sont en général minuscules et faits de soies jaunes qui ne cachent pas grand-chose, et des bandes sont teintes sur le corps avec du henné pour suggérer celles des guêpes et des insectes à dard. Comme le symbole sacré de Calistria est fait de trois dagues pointant vers l'extérieur depuis un rond central, de nombreux fidèles portent des dagues dotées de gardes jaunes. S'ils se rencontrent, les adorateurs de la déesse échangeront peut-être de longs baisers ou des poignées de main suggestives, leurs doigts s'attardant lentement de part et d'autre.

Dévotion

En tant que religion qui attache de l'importance à la liberté d'agir comme on l'entend, le culte de Calistria ne demande pas grand-chose à ses fidèles. Ses récompenses sont leurs propres

récompenses, et les punitions ne s'abattent que sur ceux qui promettent de grandes choses et échouent. Les apparats de sa foi sont largement optionnels, car la liberté d'obéir aux conventions selon la volonté de chacun est un principe essentiel.

La plupart des croyants sont simplement des mythomanes mais quelques-uns montrent un intérêt intense à imiter la déesse. Ceux qui sont de nature bonne travaillent souvent dans le commerce du sexe, que ce soit en tant que courtisan ou prostitué, ou comme gardien, mais jamais d'une manière exploitant les individus - ce sont des gens forts et sûrs d'eux, qui font ce qu'ils font parce qu'ils l'ont choisi. Les disciples de nature Mauvaise se tournent plus vers les aspects vengeurs de la déesse, trouvant ou fabriquant des affronts afin de lancer de nouvelles croisades personnelles. Ceux de penchant Neutre oscillent souvent de l'un à l'autre.

Autres religions

Les calistriens entretiennent volontiers des rapports avec la plupart des autres religions, à partir du moment où cela sert leurs besoins du moment. Ils ont tendance à évaluer les gens en tant qu'individus et non en tant que membres d'un groupe, et encouragent ceux qu'ils rencontrent à faire de même. S'ils peuvent se montrer extrêmement revanchards lorsqu'on les provoque, ils jugent rarement selon la position sociale ou la race, et presque n'importe qui peut être une opportunité de faire un échange profitable d'argent, d'informations ou de caresses. On trouve en général les fidèles de la déesse en ville, là où il leur est le plus facile de céder à leurs penchants hédonistes et de trouver des partenaires de débauche consentants. Ils ont donc un intérêt moindre à s'associer avec ceux qui pourraient se mettre entre eux et leurs réjouissances, comme les prêtres de Rovagug ou des druides en colère opposés à la société dans son ensemble (bien que ces derniers puissent avoir des raisons légitimes de chercher à se venger). Les fidèles de Cayden Cailean s'entendent bien avec ceux de Calistria et on dit que Cayden lui-même a subi l'Épreuve de la Pierre-Étoile dans le seul but de gagner une nuit dans les bras de la déesse (et d'y survivre).

Tabous

Les interdictions du culte de Calistria diffèrent d'un temple à l'autre et sont plus une affaire de caprices d'un individu que d'enseignements spécifiques. Contrairement à Cayden Cailean, elle n'a pas vraiment de problème avec l'esclavage des autres, même si elle pourrait être ravie d'aider ceux qui cherchent à se venger et à se libérer d'eux-mêmes. Le seul tabou dans cette religion est de se mentir à soi-même.

Traits

Opportuniste (Calistria). Le personnage a appris à reconnaître les ouvertures que ses ennemis laissent et il sait comment en tirer avantage. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses attaques d'opportunité lorsqu'il utilise une dague, une épée ou un fouet.

Conspirateur sacré (Calistria). Le personnage est très compétent dans les arts de la tromperie, du complot et de l'intrigue, et il sait comment les reconnaître lorsqu'on les utilise contre lui. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests de Psychologie et cette compétence devient pour lui une compétence de classe.

Le culte

Contrairement aux élus de beaucoup d'autres dieux Chaotiques, ceux de Calistria entretiennent de nombreux temples. Le culte étant un havre naturel pour les prostituées et les autres amoureux de la chair, ses prêtres travaillent aussi fréquemment dans le commerce (en particulier pour les sectes Neutres et bonnes de la foi), et le font avec professionnalisme, fierté et style. Le culte est particulièrement populaire à Absalom, au Galt, au Kyonin, au Nex, dans les Royaumes fluviaux, dans les Chaînes, au Taldor et en Varisie.



Chaque cité peut avoir plusieurs temples qui ont eux-mêmes peuvent avoir des interprétations largement différentes de la sagesse de Calistria, et qui s'engagent dans de sérieuses et parfois sanglantes disputes théologiques.

Les prêtres de Calistria n'ont pas vraiment de hiérarchie ; ils préfèrent se classer en fonction de leurs talents de persuasion ou de planification, et être honorés pour leurs actes. La construction de chapelles n'a jamais réellement pris dans le culte de Calistria. La vie est un pèlerinage pour les calistriens et il n'existe aucune destination où ils ne se rendront qu'une fois dans toute leur vie.

Bien qu'un individu puisse sortir du lot grâce à une conquête particulière ou une intrigue réussie au cours de quelque décoration commémorative secrète, les adorateurs de Calistria se concentrent rarement sur les gloires passées mais plutôt sur le présent et le futur. Une fois qu'ils ont vengé un affront, celui-ci cesse d'être important et ils passent au suivant.

Les paroles de Calistria sont réunies pour ses fidèles dans le *Livre de la joie*, un guide explorant les passions exotiques. Certaines pages fournissent des descriptions de pratiques sexuelles spécifiques, tandis que d'autres exposent des manières d'influencer les gens, que ce soit pour un profit financier ou personnel. D'autres encore suggèrent des pistes pour se venger, détaillant des complots de complexités variées. Chaque temple est responsable de ses propres impressions et l'on peut tirer beaucoup d'indications sur chacun d'entre eux par les sujets qu'il choisit d'inclure dans le livre.



Gorum
Notre Seigneur de Fer

On dit que Gorum est né des premières batailles entre les humains et les orques. Il apparaît sous la forme d'une armure de plate hérissée de pointes aux yeux rouges ardents. Si les demi-orques, les humains et les orques prétendent alternativement que Gorum est l'un des leurs, ce dernier n'a que faire de ces divisions, sauf dans la mesure où elles se rapportent à la bataille et au conflit. Il croit en la force et la puissance, au verdict de l'épée, et en la douce musique de l'acier qui s'entrechoque. Il ne préfère ni le bien ni le mal, seulement la joie du conflit, et l'unique droit qu'il accorde aux mortels est celui de se battre pour leur prochain souffle. Tant que les gens luttent contre eux-mêmes et entre eux, les enseignements de Gorum continuent de vivre. Les plus grands moments dans la vie d'un gorumite sont ceux qu'il passe enfermés dans un espace confiné et menacé à chaque instant d'annihilation. Tout le reste est terne et sans intérêt. Gorum est d'alignement Chaotique Neutre, son arme de prédilection est l'épée à deux mains, et ses domaines sont le Chaos, la Destruction, la Gloire, la Force et la Guerre.

Aventuriers

Les demi-orques, les humains et les orques sont les adorateurs de Gorum les plus répandus et pourtant, son influence se fait sentir partout où le sang et la gloire sont un mode de vie. Parce qu'il se désintéresse totalement des motivations d'une bataille, il a tendance à attirer plus d'adorateurs Mauvais que d'adorateurs Bons. Il reste pourtant un dieu fermement Neutre et ne se laissera pas distraire par les sentiments de ses fidèles. Il rallie sous son étendard les soldats, les brigands et les mercenaires, tous ceux qui ont juré de vivre par l'épée et de subir ses jugements. Si un personnage choisit la foi en Gorum, il oublie les raffinements de la civilisation pour emporter la gloire de la bataille dans sa tombe. Il rejette l'idée de la vieillesse et tire le meilleur de l'instant présent, exerçant sa force et sa volonté afin de montrer sa supériorité sur les autres. Bien que ses actions puissent être qualifiées de Mauvaises par beaucoup, et parfois à raison, il considère que ces arguties sont indignes d'un guerrier. En même temps cependant, il n'est pas un meurtrier et il n'a faim que de victoire par la force des armes ; tuer des prisonniers ou des ennemis qui se sont rendus est tout aussi indigne de lui.

Le personnage pense que tous les problèmes de la vie peuvent se résoudre grâce à la puissance martiale. Certains pensent que la plume est plus forte que l'épée mais quand il met la sienne sur leurs gorges, ils changent rapidement d'avis. Le personnage reconnai de bataeur de l'intelligence durant une bataille parce que les gens stupides meurent vite. Il apprécie les tactiques et le frisson que procure le fait de déjouer les plans d'un ennemi - ce sont en effet des compétences cruciales, mais ce n'est rien en comparaison du sang et de la sueur de la mêlée elle-même. Il n'est pas un idiot qui charge aveuglément dans le tas ; Gorum enseigne qu'il vaut mieux se replier stratégiquement afin de pouvoir combattre un autre jour, plutôt que de gaspiller sa vie en vain. Le personnage croit dans le talent et la force, et fait appel à ses réserves intérieures pour s'en sortir ; il pense que ce n'est que lorsque les enjeux sont les plus importants que la vie a un sens.

Classes de personnage

Si Gorum appelle le personnage, c'est qu'il appartient à une classe orientée vers les armes. Pratiquement tous les membres de son clergé sont des prêtres, mais les barbares, les combattants, les rôdeurs, les chevaliers, les bardes de guerre et les druides de bataille remercient tous Gorum et en appellent à lui au cœur de la mêlée. Si le personnage est l'un d'entre eux, rien n'a plus d'importance pour lui que la gloire et de faire preuve de son talent en combat. Il peut mettre ses compétences à l'épreuve au service d'un idéal plus grand, à l'instar des druides armurés de métal, mais à la fin, il sait que la bataille est l'état naturel de toutes les créatures.

Si le personnage est un moine ou un paladin, alors ce culte n'est pas pour lui. Peut-être croit-il que le pouvoir se prouve sur le champ de bataille mais sa mesure de l'honneur est différente. Si le personnage est un ensorceleur ou un magicien, il peut insister sur le fait que la puissance destructrice peut tout conquérir mais sa tendance à étudier dans les livres et à privilégier le pouvoir de l'esprit est opposée aux manières rudes et directes des gorumites. De même, rares sont les roublards qui suivent le Seigneur de Fer, car si une main agile et dextre est précieuse lorsqu'elle tient une épée, la discrétion est bien trop souvent synonyme de couardise.

Objectifs

Lorsqu'un personnage vénère Gorum, il reconnait que la célébrité et la gloire sont fugaces et que tout ce qui compte, c'est la manière dont il s'en tire à ce moment-là. La compagnie des autres peut l'élever pendant un temps mais au final, il doit faire preuve de ses capacités tous les jours ou risquer de se couvrir de gloire passée. Peut-être est-il sauvage, ou bien froid et calculateur, mais son but est toujours de savoir qu'il passe sa vie à repousser ses limites. Sa volonté d'établir sa domination sur les autres est forte et quand d'autres cultes pourraient considérer de la même manière la perfection et la compréhension de soi, il sait que seule la voie de l'épée ne suit pas la fuite, la faiblesse et la peur.

Signes d'appartenance

Les gorumites s'identifient par leurs armes et leurs armures. Nombreux sont les guerriers de la foi à porter des épées à deux mains, et les fidèles optent pour des armures de métal dès que possible afin d'imiter leur seigneur. Quel que soit son niveau de pauvreté, un adorateur de Gorum s'appropriera une armure de métal dès qu'il le pourra, souvent sur ses adversaires tombés au combat. Les plus fervents décorent leur armure et leur bouclier avec des pointes et des morceaux de métal irréguliers.

Les gorumites sont fréquemment couturés de cicatrices. Même les plus talentueux subissent régulièrement des dégâts au vu du

nombre de batailles auxquelles ils participent, et ils portent fièrement ces cicatrices. Rares sont ceux à arborer des symboles sacrés ou des vêtements spécialisés - leurs armes et leur armure sont les seuls signes d'appartenance dont ils ont besoin.

Dévotion

Pour Gorum, c'est tout ou rien. Le personnage est soit brave, soit lâche. Il regarde ses ennemis dans les yeux ou pas. Gorum exige seulement que ses fidèles fassent en permanence leurs preuves dans la bataille. S'il n'y a pas de guerre à portée de main, des duels quotidiens et d'autres succédanés de bataille peuvent satisfaire ce besoin durant un temps, mais les gorumites vivant dans une région en paix ont tendance à partir en quête de conflit - ou à en provoquer un.

Autres religions

En tant qu'adorateur de Gorum, le personnage n'a pas d'amitié ou d'inimitié particulière avec les serviteurs des autres religions. S'ils se montrent agressifs envers lui, il les combat. S'ils acceptent sa supériorité, ce n'est pas la peine. Puisque son dieu a combattu presque tous les dieux à certaines occasions, et s'est allié à chacun d'entre eux à d'autres, le personnage ne voit pas la nécessité de se déclarer pour un camp ou un autre pendant une période donnée. Il respecte le talent tactique des fidèles de Torag et les charges passionnées des croisés iomédéens ou sarenites, et pourtant, il dédaigne leurs interdits fondamentaux sur où et quand se battre.

Tabous

Bien que la religion du personnage soit faite de mort et de destruction, elle inclut aussi la manière de faire face à ces choses de front. Les gens qui en attaquent d'autres en utilisant les armes des faibles sont des bouchers et de la vermine. Attaquer un ennemi de dos, assassiner ceux qui ne peuvent se défendre, insister pour que les faibles portent des armes afin de les abattre et utiliser le poison ou la maladie ne provoquent que mépris et inimitié chez les gorumites. Pires encore sont les lâches qui fuient un combat qu'ils auraient pu gagner si leur cœur avait été plus fort, ou bien les pacifistes qui prétendent que le conflit est évitable. Ces deux derniers constituent un bon gibier pour les gorumites, car celui qui ne combattra pas est très différent de celui qui ne le peut pas, et ce peut être le genre de défi dont tous les lâches ont besoin pour trouver le courage qui est en eux.



Lorsque les gorumites se font face au combat, souvent, ils se saluent. Ils ne montrent aucune pitié mais font preuve de compassion lorsqu'ils ont vaincu leurs adversaires. Même les gorumites humains de Dernier-Rempart et les gorumites orques de Belkzen se respectent malgré eux sur le champ de bataille. Ce respect n'arrête par leur bras mais rend le combat plus féroce alors que les deux camps rivalisent pour emporter la faveur de leur dieu.

Traits

Poigne de fer (Gorum). Le personnage ne fait pratiquement qu'un avec son arme. Lorsqu'une créature tente de le désarmer, elle subit une pénalité de -2 à son jet d'attaque.

Cœur bien accroché (Gorum). Le personnage peut rester fort même face aux adversaires les plus terrifiants. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses jets de sauvegarde contre les effets de peur, et le DD des tests d'Intimidation effectués contre lui est augmenté de +2.

Le culte

Gorum est populaire dans la région de la Mer intérieure, mais plus particulièrement là où la guerre est un facteur permanent de la vie : Belkzen, les Terres des rois de Linnorm, le Royaume des Seigneurs des mammouths, Dernier-Rempart et ainsi de suite. On pourrait penser que ses adorateurs célèbreraient les scènes de batailles et de victoires et pourtant, ils regardent pour la plupart dans le présent et cherchent leurs propres occasions de se glorifier. Les sanctuaires sont rarement plus que des cairns de pierres et d'armes sur le théâtre de grandes batailles, destinés à inspirer les vivants. Les temples consacrés à la foi sont des forteresses, même au cœur des villes, et sont souvent pourvus de forges pour fabriquer de nouvelles armes et armures tout en fournissant des marchés pour le matériel des héros défunts. La hiérarchie dépend de la vaillance au combat, et le prêtre à la tête d'un temple est celui qui peut prendre le poste par la force des armes. Même si Gorum n'a officiellement aucun texte sacré, ses fidèles jurent par le *Gorumskagat,* sept poèmes qui décrivent des actes héroïques au plus fort de la bataille.



Gozreh
Le Vent et les Vagues

En sa qualité de divinité de la nature la plus importante sur Golarion, Gozreh à la nature duale inspire autant le respect que la terreur car il est aussi capricieux que le temps. Les deux aspects de Gozreh sont la femme de l'eau et des vagues, qui commande à la mer, et le dieu du ciel orageux, qui est le maître des vents, bien que chacun de ces deux aspects fasse partie d'une même entité. Gozreh est donc considéré comme mâle et femelle à la foi. Elle est une force élémentaire, la destructrice de l'arrogance et la niveleuse de l'ambition. Les deux aspects de Gozreh se cachent en toute chose, la dualité de l'existence humaine représentée dans ses deux sexes. La nature et les étendues sauvages sont la seule préoccupation de Gozreh, et s'il lui arrive de récompenser des pêcheurs avec des prises abondantes ou d'amener la pluie nécessaire sur les champs, elle est aussi le typhon ou l'inondation qui détruit des villages entiers. Comme la nature est amorale, il en est de même pour lui et lorsqu'il daigne remarquer les créatures civilisées, c'est pour récompenser ceux qui vivent en harmonie avec la nature et punir ceux qui la polluent et la détruisent. Gozreh est d'alignement Neutre, son arme de prédilection est le trident, et ses domaines sont l'Air, la Faune, la Flore, l'Eau et le Climat.

Aventuriers

Le culte de Gozreh concerne toutes les races et toutes les nationalités. Si le personnage prie cette divinité, il est plus probablement un chasseur, un marin ou l'un de ceux qui se fient aux caprices de la mer et des cieux pour arriver à destination. Les fermiers la vénèrent également souvent, même si nombre d'entre eux trouvent qu'Erastil se soucie bien plus de leur bien-être que le Vent et les Vagues. Le personnage peut aussi apprécier ardemment la nature et passer beaucoup de temps à l'extérieur afin d'étudier sa beauté et de comprendre la place qu'il y occupe. Il est généralement abrupt et bourru plutôt qu'expansif, car il est un adepte des réactions rapides et des mouvements à propos, déchiffrant les intentions du monde qui l'entoure afin de réagir immédiatement et de manière appropriée. Il sait que le monde va bien au-delà de ses simples perceptions et il essaie de vivre en gardant cette connaissance à l'esprit. Il se déchaîne volontiers contre tout ce qui lui semble injuste, la plupart du temps la dévastation de la nature et de ses bienfaits.

Classes de personnage

Si les prêtres de Gozreh sont pour la plupart des prêtres, les druides et les rôdeurs sont, de toutes les classes, ceux qui le vénèreront sans doute le plus probablement. Leur vie toute entière dépend de leur compréhension des fluctuations du temps et leur extraordinaire aptitude à saisir leur place dans la nature les met en intime communion avec l'un sinon les deux aspects du dieu de la nature. Les oracles qui tirent leur pouvoir de la nature, du vent ou des vagues conviennent aussi parfaitement au culte de Gozreh. De nombreux barbares comprennent le rude pouvoir des vents impitoyables et la nature vorace de la mer ; cette vue basique du monde les sert bien lorsqu'ils prient Gozreh.

De même, la plupart des autres classes peuvent choisir de vénérer le Vent et les Vagues, en particulier ceux qui se débrouillent dans la nature ou s'embarquent pour de longues traversées maritimes, bien que leurs raisons soient plus individualisées - la grande diversité des adorateurs de Gozreh fait qu'il n'y en a pas deux qui viennent à la déesse pour les mêmes raisons. Les paladins ne peuvent suivre la voie de Gozreh. Les classes qui se reposent plus sur la civilisation, comme les roublards qui gagnent leur vie en tant que voleurs, les conjurateurs et les autres adeptes de la magie profane, qui détournent régulièrement les lois de la nature à leurs propres fins, sont bien moins enclins à considérer Gozreh comme un objet de culte.

Objectifs

Si le personnage est dévot, son but dans la vie est de maintenir la pureté du monde naturel et de se dresser contre ceux qui la détruiraient sans discernement. Il reconnait la nature impitoyable du monde et ne se met pas en travers de son chemin, mais la destruction aveugle et puérile du vivant par les humanoïdes instille la rage dans son cœur.

Le personnage est peut-être aussi un voyageur qui, même s'il comprend l'appel de Desna, choisit l'approche pragmatique de Gozreh, dont l'intervention dans n'importe quelle situation est bien plus flagrante. Son dieu est largement indifférent à ses affaires et il est libre de vivre sa vie dans la modération, avec les explosions occasionnelles d'un comportement extrême. La nature dispersée de sa religion signifie que s'il est peu enclin à tenir de grands conclaves avec ses coreligionnaires, il peut trouver quelqu'un qui partage ses croyances n'importe où dans le monde.

Signes d'appartenance

Le symbole sacré de Gozreh est une feuille verte d'où tombe une goutte d'eau. Les coreligionnaires du personnage le portent en broche faite avec des brindilles, taillé dans le corail ou sculpté dans du bois flotté ou de l'os de baleine. Les couleurs de son culte sont le bleu et le vert et les plus dévots des fidèles portent souvent longs leurs cheveux et leur barbe, qu'ils entrelacent d'algues séchées, de bandes d'étoffe blanche ou d'autres décorations. Ce qui l'identifie encore plus que ces particularités, ce sont son attitude, son lien avec la nature et son dégoût général pour les atours de la société urbaine et le malaise qu'il ressent face à eux.

Dévotion

La majorité des adorateurs de Gozreh le sont par convenance personnelle, lui offrant des sacrifices comme mesure préventive avant de s'embarquer pour une traversée ou de partir avec une caravane pour un long voyage à travers des terres désertiques. Cependant, certains sont plus conscients de leurs devoirs et

agissent avec l'intention de réduire leur impact sur les écosystèmes naturels de Golarion. Plus rares sont ceux qui vénèrent le Vent et les Vagues avec une fervente dévotion et œuvrent activement pour s'assurer que l'interaction de la civilisation avec le monde est naturelle et harmonieuse - ou tentent de la chasser complètement de la région, imposant d'une manière militante la suprématie de la mer et du ciel. Il n'est pas inhabituel que les prêtres de Gozreh restent célibataires, bien que d'autres considèrent que se priver de leur cycle naturel de reproduction soit contre la volonté de Gozreh. Ils vivent presque toujours du produit de la terre et voient un motif de honte dans l'éloignement de nombreuses professions de la terre elle-même. Ils ont tendance à préférer le troc de marchandises au paiement par le biais de morceaux de métal frappé.

Autres religions

Le personnage rejette complètement les fidèles destructeurs de Gorum et de Rovagug, car ils ne recherchent rien de plus qu'à transformer le monde en charnier. Les rejetons dénaturés d'Urgathoa le remplissent d'une rage égale et il n'entretient que la plus ténue des trêves avec les abadariens et leur volonté inconsidérée de « civiliser » la nature. Les desniens sont ses âmes sœurs - même s'ils sont un peu mal avisés dans la destination de leurs prières - et il est amical avec les suivants d'Erastil car ils comprennent la bonne intendance de la terre. En retour, ces derniers considèrent le personnage moins chaudement parce qu'il est en-dehors de leur communauté, mais il n'a pas besoin de leur approbation. Il reste largement Neutre au sujet des autres religions et tant qu'elles n'empiètent pas sur le domaine de sa déesse, il les laisse volontiers à elles-mêmes.

Tabous

Il est interdit au personnage de polluer le ciel ou d'exploiter le monde naturel à moins que ces actions ne résultent en un gain net pour la nature (comme la mise à sac de terres agricoles afin qu'elles soient reprises par la forêt). Lorsque de tels dégâts sont inévitables, il doit les faire disparaître aussi vite que possible et s'il échoue, son eau se gâtera et il aura le souffle court dans ses poumons jusqu'à ce qu'il répare son erreur ou qu'il ait nettoyé la pollution laissée par un autre. Il est peu probable qu'il construise avec des briques ou qu'il forge des métaux. Il essaie en général de garder ses outils aussi proches que possible de leur état naturel et choisit des matériaux comme du beau bois, de l'ivoire, des perles ou des coquillages comme décoration.

Traits

Enfant de la nature (Gozreh). Les endroits sauvages sont la maison du personnage et lui offrent tout ce dont il a besoin pour être heureux. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur tous ses tests de Survie, et cette compétence devient une de ses compétences de classe.

Bon nageur (Gozreh). La foi du personnage dans les bienfaits de Gozreh lui donne la force de nager sans peur. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur tous ses tests de Survie et il peut retenir sa respiration pendant 2 rounds supplémentaires lorsqu'il est sous l'eau.

Le culte

Le culte de Gozreh est petit mais envahissant, et ses fidèles sont partout. La hiérarchie religieuse est informelle, et ses temples épars décident des rituels et des rangs qui leur sont propres. Son culte, répandu dans toutes les cultures, est très populaire dans les régions sauvages extrêmes, le long des côtes et aux confins de la civilisation. Les temples sont toujours à ciel ouvert et munis en leur centre d'un bassin ou d'un étang. Ses sanctuaires peuvent être des sculptures de glace dans les contrées où la neige ne fond jamais, ou des cercles de pierres dressées servant à marquer le changement d'année. Personne n'a cependant l'obligation de se rendre dans ces sanctuaires car Gozreh entend les paroles murmurées dans le vent et criées dans les brisants sur la côte.

Le texte sacré du culte de Gozreh est intitulé l' *Hymne au Vent et aux Vagues*, et il inclut des prières, des chants et des indications pour interagir dans le monde naturel. Les temples locaux changent ces règles et ces histoires, et les gravent souvent dans leurs murs.





Irori
Le maître des maîtres

Irori était à l'origine une divinité vudraine qui est devenue grandement populaire dans la région de la Mer intérieure, car ceux qui recherchent la discipline et la perfection de soi se tournent vers lui pour trouver l'inspiration. On dit qu'il fut un mortel qui accéda au statut divin par son illumination. Irori enseigne que la division entre l'esprit, le corps et l'âme est illusoire et contre-productive, et que pour comprendre ces aspects qui constituent un être, il faut atteindre la complétude. Il enseigne la maîtrise de soi afin de maîtriser le monde et ironiquement, que la maîtrise de soi élimine le désir de maîtriser le monde. Dans le même temps, c'est un dieu de la connaissance qui encourage particulièrement ses fidèles à étudier l'histoire, car l'expérience est la clé de la compréhension - même l'expérience des autres. Irori sait que chaque voie vers l'illumination est différente mais que le but final reste le même.

Irori est d'alignement Loyal Neutre, son arme de prédilection est le combat à mains nues, et ses domaines sont la Guérison, la Connaissance, la Loi, les Runes et la Force.

Aventuriers

Si le personnage a pris à cœur les enseignements d'Irori, il est probablement quelqu'un de calme, de studieux et d'extraordinairement concentré. Il a une forte envie de faire plus par lui-même car il a entendu qu'Irori était devenu un dieu après ses études, et il a sans doute un profond désir d'explorer les talents cachés enfermés à l'intérieur de son corps. Il croit qu'en se comprenant lui-même, il comprendra mieux le monde. En suivant cette voie, chaque jour est un pas vers un centre plus serein.

Si les adorateurs d'Irori se réunissent souvent au sein de monastères et d'autres centres d'études, ils peuvent choisir une vie d'aventure pour un grand nombre de raisons. Certains recherchent la connaissance inaccessible par des canaux établis, d'autres (en particulier ceux qui souhaitent affûter leur corps comme une arme) se mettent volontiers à l'épreuve du monde, tandis que d'autres encore peuvent se lancer dans des missions attribuées par leur maître.

Classes de personnage

Un grand nombre de serviteurs d'Irori sont des moines. Le dieu lui-même est l'exemple de ce qu'un individu peut accomplir grâce à un travail acharné, de la discipline et en se consacrant à un objectif. Ceux qui sont prêts à relever son défi doivent être prêts à faire certains sacrifices. Son clergé est constitué pour moitié de moines et pour moitié de prêtres. Ces deux classes sont prédominantes mais Irori accueille tous ceux qui apprécient ses idéaux et veulent développer leur spiritualité. Les druides sont en comparaison rares mais pas inconnus. Ils symbolisent les formes du monde naturel, cherchant l'inspiration dans les animaux et les éléments comme rappels quotidiens de leur place dans le monde. Certains ignorent les aspects physiques, à l'instar des ensorceleurs, des magiciens et des sages érudits qui développent leurs disciplines mentales, tandis que d'autres se concentrent sur eux-mêmes à l'exclusion de tous les autres. Irori est si illuminé que même le bien et le mal ne signifient plus rien pour lui. Le Maître des Maîtres ne semble pas se soucier des fins auxquelles sont employés ses enseignements, tant que l'individu continue de s'efforcer d'atteindre sa propre conception de la perfection.

Si certains barbares peuvent comprendre la valeur de l'ascèse et même apprécier quelques-uns des rituels accomplis par les fidèles, la plupart d'entre eux sont incapables de restreindre leurs passions jusqu'à atteindre le degré préconisé par Irori, et n'ont que peu d'usage pour une connaissance séparée de la vie quotidienne. Les bardes et les roublards sont en général trop attachés aux plaisirs terrestres pour le suivre très longtemps.

Objectifs

En tant qu'irorien, le pouvoir terrestre n'intéresse pas le personnage. Il préfère être maître de son propre destin. L'or, les joyaux et les objets magiques ne sont pas pour lui synonymes d'un accomplissement personnel, ils représentent les liens au monde matériel, des distractions qui le détournent de son but. Il ne souhaite rien d'autre qu'atteindre la perfection par la force de son corps, son astuce et par-dessus tout, son insatiable esprit.

Lorsqu'il part à l'aventure, il entre dans le monde pour voir comment il se reflète sur lui. Lorsqu'il change le monde, il se change aussi lui-même, et de ce fait il essaie de le rendre plus fort. Au final, il veut briser le cycle des réincarnations afin d'aller servir le Maître des Maîtres dans son palais au paradis.

Signes d'appartenance

Ceux qui suivent sérieusement la voie d'Irori ne portent en général pas de vêtements voyants ou de bijoux aisément reconnaissables. Ils affichent plutôt une grâce, une gravité et une assurance saisissantes qui ne passent pas inaperçues. Les prêtres montrent souvent leur foi en entretenant une corde de cheveux tressés qu'ils portent comme un collier. Le personnage est physiquement en forme et son comportement est calme, et même lorsque d'autres éprouvent des difficultés à reconnaitre un étudiant de l'Homme Parfait, il peut souvent identifier ses coreligionnaires immédiatement grâce à la sérénité que reflète leur visage.

Dévotion

Lorsque le personnage déclare sa foi en Irori, il déclare qu'il s'est consacré à la perfection. Nombreux sont ceux à le prétendre mais rares sont ceux qui ont la force ou la rigueur nécessaire pour continuer longtemps sur sa voie. Les revendications du monde sont légion et oppressantes, et leur influence exige que l'étudiant se détourne de la lumière de la vérité : les familles, les dettes, les conflits et même les vieux souvenirs cherchent à l'entraîner vers sa vie d'avant. La foi comprend

cela et ne demande pas à ses membres d'y parvenir mais seulement de continuer à s'y efforcer.

La méditation, les exercices et une certaine forme d'étude ou d'entraînement constituent le quotidien de chaque irorien, bien que le personnage puisse concentrer la majeure partie de ses efforts sur un aspect particulier dans lequel il cherche à s'améliorer.

Autres religions

Le personnage est l'enfant d'un dieu parmi un panthéon de centaines de divinités, et il respecte largement les autres religions, même celles avec lesquelles il est en désaccord. Il n'apprécie pas les serviteurs des dieux du Chaos car ils ne semblent avoir aucun contrôle d'eux-mêmes, et il a une relation exaspérante avec les asmodéens qui tentent toujours de le détourner de sa voie. Même s'il ne le leur dit pas ouvertement, il est possible qu'il se sente supérieur aux fidèles de Cayden Cailean, d'Iomedae et de Norgorber, car ces dieux ont fait leur ascension par des raccourcis magiques et non grâce à la voie de l'illumination véritable d'Irori.

Tabous

Si le personnage est un adorateur sérieux, il peut s'astreindre à certaines restrictions mentales, physiques et alimentaires. S'il enfreint ces restrictions, sa seule punition est d'essayer encore - il est son propre tyran, et emprunter des raccourcis ne fait que retarder son illumination. Cependant, s'il échoue trop souvent, il pourrait ne plus être le bienvenu dans les temples d'Irori - le credo de la religion est le contrôle de soi, et ceux qui n'ont pas la volonté nécessaire pour maîtriser leurs propres excès sont encouragés à aller voir ailleurs jusqu'à ce qu'ils la trouvent.

Traits

Prophète de la réalité (Irori). Le personnage possède une profonde compréhension du monde qui l'entoure et il est donc plus perspicace sur ce qui lui appartient et ce qui ne lui appartient pas. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur les jets de sauvegarde impliquant la magie des illusions.

Centré (Irori). Le personnage est ancré dans sa foi et sa connaissance de lui-même, ce qui le rend difficile à dominer. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur les jets de sauvegarde contre les charmes et les compulsions, et le DD des tentatives visant à l'intimider est augmenté de +1.

Le culte

L'adoration d'Irori est la plus répandue en Vudra et Tian Xia, et l'île de Jalmeray est le plus important lieu de culte de la Mer intérieure. De là, la religion a voyagé vers le nord et l'ouest vers Osirion, où le Monastère de Tar Kuata est l'un des plus grands de la région, puis est remontée vers Absalom, où l'arène connue sous le nom d'Irorium propose des combats non mortels et rend le Quartier des étrangers très attractif.

Si la foi s'est répandue partout, elle prend le plus souvent la forme de moines solitaires et de monastères isolés, ce qui l'éloigne beaucoup de la vie quotidienne des gens ordinaires. Les temples d'Irori sont d'habitude des complexes tentaculaires dans lesquels les fidèles s'entraînent jour et nuit afin de s'améliorer. Chaque temple est auto-suffisant ; ses maîtres sont chargés de guider les autres sur une voie vers l'illumination et d'ouvrir les portes de leur esprit. En général, les prêtres appartenant à un temple partagent certains points de vue à propos de la manière correcte d'arriver à la maîtrise et peuvent à l'occasion entretenir des rivalités avec d'autres temples, pour des techniques avec lesquelles ils sont en désaccord.

Le texte sacré d'Irori s'intitule *Se libérer des fers*. Il décrit un régime à base d'entraînement physique et mental visant à nettoyer le corps, libérer l'esprit et purifier l'âme du lecteur. C'est un livre long et difficile, rempli d'aphorismes, de métaphores et d'énigmes conçus pour défier les idées préconçues.





Néthys
L'Œil qui voit tout

De vieilles légendes osiriennes parlent du roi-dieu Néthys, un homme dont la quête monomaniaque de la magie déchira la toile de la réalité devant son regard inquisiteur et lui révéla les secrets de la création dans ce monde et dans le Grand Au-delà. Cette vision le propulsa au rang de dieu et déchira son esprit, créant deux esprits dans un seul corps : un destructeur qui cherche à purifier le monde par sa destruction et un gardien qui cherche à le soigner de ses maladies.

Néthys est un dieu pourvu de deux personnalités en conflit, prompt à des changements d'humeur soudains et inattendus. Il enseigne que l'usage de la magie pour le plaisir est la plus haute vocation des mortels, car c'est uniquement en travaillant avec la magie que l'on peut changer la réalité même, et il accueille tous ceux qui ont choisi de l'étudier. Il n'a que faire du genre de la magie en question ou des fins auxquelles elle est utilisée. Seul lui importe qu'on l'honore et se réjouisse de ses bienfaits. Néthys est d'alignement Neutre, son arme de prédilection est le bâton, et ses domaines sont la Destruction, la Connaissance, la Magie, la Protection et les Runes.

Aventuriers

Quiconque a une passion pour la magie est le bienvenu parmi les fidèles de Néthys. Bien que l'on pense qu'il a un jour été humain, son culte est fort parmi toutes les races qui emploient la magie. Néthys enseigne comment manipuler la réalité, et que rejoindre les siens, c'est rejoindre d'autres pratiquants de la magie - si ce n'est pas pour une alliance, c'est au moins dans un but commun. Le dieu du personnage se moque bien de savoir ce qu'il en fait. Il ne se préoccupe que de le voir rechercher son pouvoir dans l'intention de l'utiliser. Il n'est guère étonnant de constater que de nombreux aventuriers avides de pouvoir se tournent vers lui.

Les adorateurs de Néthys n'ont aucun sens moral. Le personnage peut vénérer l'Œil qui voit tout afin de dominer son village ou de raser une ville d'un mot, ou bien pour sauver les âmes de ses amis du tourment qu'elles endurent entre les mains de démons des Abysses. Il peut simplement désirer la connaissance, et plus elle est ésotérique, mieux c'est. Néthys s'intéresse à ses actes et à ses motivations aussi peu qu'à son âme, et nombre de ses fidèles tirent une certaine fierté du fait que leur dieu les ignore en règle générale, car cela signifie que le pouvoir qu'ils ont acquis est fondamentalement le leur.

Classes de personnage

Si le personnage est magicien ou ensorceleur, Néthys est parmi ses dieux de prédilection mais son culte ne se limite pas à ces classes. Quiconque est capable de canaliser le pouvoir magique profane ou divin est le bienvenu : alchimistes, bardes, prêtres, druides, inquisiteurs, oracles, rôdeurs, invocateurs et ensorceleurs sont tous accueillis au sein de la foi. En effet, Néthys apprécie tant la magie qu'ils peuvent même choisir d'intégrer son clergé, avec tous les droits et les devoirs qu'une telle position entraîne - les prêtres y sont certainement encouragés mais ils n'ont pas de prérogative spéciale dans le culte, en particulier s'ils ne peuvent défendre leur position par un pouvoir ou des connaissances magiques. Ceux qui sont dépourvus de l'aptitude à lancer des sorts peuvent travailler pour le culte mais sont au mieux destinés à des rôles de second ordre, et au pire destinés à devenir des gardiens sacrifiables ou des sujets d'expérimentation.

Objectifs

Le personnage souhaite regarder plus loin dans le monde, explorer la réalité et aller au-delà des espaces de la vie quotidienne. Il aime la magie et s'il lui arrive de l'utiliser pour rechercher la connaissance ou le pouvoir, son plus grand désir est d'améliorer sa compréhension de l'art. Lorsqu'il part en aventure, il recherche des livres de sorts, des artefacts, des objets magiques et tout ce qui améliorera sa compréhension des structures de la magie. Il veut de l'or non pas comme richesse, mais comme moyen d'acquérir plus de magie. Il peut vouloir négocier sa compréhension des arcanes avec d'autres lanceurs de sorts ou souhaiter accumuler des connaissances, mais il a toujours l'impression que la prochaine épiphanie est à portée de main. Le personnage teste ses connaissances, les mets en avant, et affiche sa maîtrise probablement plus que nécessaire. Après tout, Néthys enseigne que la magie elle-même est une ressource inépuisable et que son utilisation est un signe de raffinement.

Signes d'appartenance

Les membres des différents temples ont une grande latitude dans leur manière de se comporter, de s'habiller et de promouvoir leur religion. Certains choisissent de se concentrer sur les arts de la guérison, d'autres sur ceux purement destructeurs et d'autres encore proclament la supériorité de l'illusion. Leurs méthodes et leurs buts sont aussi différents qu'il y a d'écoles et de traditions de magie, et sans la présence du masque noir et blanc symbole de Néthys, il est parfois difficile pour les laïcs de différencier un vrai croyant d'un lanceur de sorts affilié. Cependant, si le personnage participe à une cérémonie formelle dans un temple de Néthys, on attend de lui qu'il porte une robe et une capuche aux couleurs de son temple. Il est habitué à voir les deux côtés des choses et n'a aucun problème pour formuler ou même soutenir ardemment des croyances conflictuelles - une pratique qui, combinée au fait qu'il attend de ceux qui sont dépourvus de capacités magiques qu'ils obéissent à ceux qui en ont, peut vexer ses alliés.

Dévotion

Le PJ a une grande latitude dans sa dévotion à Néthys. Il peut choisir d'invoquer son nom lors d'un serment, de vivre chaque jour en rivalisant avec lui ou l'un de ses aspects, ou se situer

quelque part entre tout ça. La foi ne le juge que sur ses connaissances et son pouvoir magique (le premier étant plus important dans les temples d'alignement Bon et le dernier dans ceux d'alignement Mauvais). Il est le bienvenu lorsqu'il s'agit de participer aux cérémonies du temple qui l'accueille en tant que visiteur, et il peut choisir d'endosser un rôle plus actif en évangélisant pour la foi si le cœur lui en dit. Il est aussi capricieux et imprévisible que peut l'être Néthys. Tant que la direction qu'il choisit dans la vie est tournée vers la poursuite de grandes connaissances et de grandes compétences magiques, il peut l'adorer comme bon lui semble.

Autres religions

Les relations du personnage avec les membres des autres cultes sont individuelles. S'ils pratiquent la magie, ils peuvent au moins bénéficier d'un certain respect de sa part ; ils font partie de la communauté magique. Sinon, ils doivent être au moins amicaux et respectueux de sa pratique. S'ils ne le sont pas, il n'a que du mépris pour eux car ils sont non seulement arriérés mais de plus, ils se détournent volontairement de l'un des plus fascinants aspects de la vie. Ils ont choisi l'ignorance et comme le personnage vénère la connaissance, il ne peut rien faire d'autre que les mépriser. En retour, de nombreux autres cultes le voient comme une source de valeur mais peuvent se méfier de l'attitude mercuriale de son dieu, et ne voir que de l'arrogance dans sa fierté légitime.

Tabous

Les fidèles de Néthys n'ont que quelques tabous mais le plus grand d'entre eux est de montrer aux non-initiés ce qu'on ressent à posséder une aptitude magique. Ces gens n'ont ni étudié pour cela ni été bénis par un pouvoir magique ; leur ouvrir ce monde est donc un terrible péché. Les sorts qui confèrent temporairement une aptitude de lancement de sorts à quelqu'un d'autre, ou un objet qui confère des pouvoirs magiques en canalisant la magie à travers l'utilisateur ne doivent pas être partagés avec la populace ordinaire (les objets qui créent des effets magiques eux-mêmes ne sont pas concernés). Briser ce tabou est un moyen sûr de s'attirer la désapprobation de Néthys et des pairs du personnage. Si les non-initiés veulent avoir des aptitudes de lancement de sort, les voies correctes sont l'apprentissage, la prière et les autres formes d'accomplissement personnel.

Traits

Principes sous-jacents (Néthys). Le personnage a passé beaucoup de temps en compagnie d'objets magiques et il saisit les similarités entre nombre d'entre eux. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests d'Utilisation d'objets magiques, qui devient une compétence de classe pour lui.

Profondeur magique (Néthys). Le personnage a étudié les grands maîtres de l'art de la magie et son savoir est exceptionnel. Il bénéficie soit d'un bonus de +1 sur ses tests d'Art de la magie, soit d'un bonus de +2 sur ses tests de Connaissance (mystères). Le bonus dont il bénéficie est choisi au moment où il sélectionne ce trait et ne peut être changé.

Le culte

Le culte de Néthys est décentralisé, sans organisation dirigeante en-dehors de la structure de pouvoir d'un temple donné. Les temples les mieux connus sont ceux dans des lieux de forte magie, comme le Nex, le Geb, Absalom, le Kyonin, la Thuvie et l'Osirion, car les villes principales de ces régions sont des sites vers lesquels les plus puissants lanceurs de sorts convergent afin de démontrer leurs talents ou de faire étalage de leur savoir. Comme on pense que Néthys est d'origine osirienne, son culte y est le plus important et la plupart de ses plus ardents fidèles se sont perdus dans les sables alors qu'ils cherchaient l'endroit où leur dieu avait perdu sa mortalité pour la vision qui le changea en dieu. En général, on peut trouver les adorateurs de Néthys n'importe où.

Dans chaque temple, l'autorité est déterminée uniquement par le savoir et le pouvoir. Le texte sacré de Néthys s'intitule *Le Livre de la magie*, un guide complet pour l'apprentissage et la maîtrise de la magie ainsi qu'un traité sur son usage. Comme pour n'importe quelle chose liée à Néthys, il est direct sur certaines questions et se contredit peu après. Si le personnage voulait en apprendre plus sur la moralité, la vision qu'il en aurait pourrait être fracturée et démente. Il énumère et use de métaphores pour soutenir un certain nombre de positions différentes, et de nombreux temples de Néthys adoptent les positions qu'ils trouvent les plus pratiques en fonction de leurs besoins.





Pharasma
La Dame des Tombes

Qu'elle soit présentée comme la sage-femme, la prophétesse ou la faucheuse, Pharasma est une déesse froide responsable du destin final de toutes les âmes mortelles. Pourtant, même si elle représente la mort, elle n'est pas cruelle ; elle guide les âmes dans et hors du monde mortel avec soin et ne prend aucun plaisir à faire souffrir. Elle a vu des tyrans prospérer et des innocents pleurer, et elle est amorale par nécessité. Elle a aussi vu des gens changer complètement au cours de leur vie et réserve donc son jugement jusqu'à la mort d'un mortel. Bien qu'elle puisse lire les signes et qu'on dise d'elle qu'elle connait le destin de toute vie au moment où elle vient au monde, elle connait également l'incohérence de la prophétie, garde ce savoir près d'elle et entretient l'idée (ou l'illusion) du libre arbitre.

Pharasma est d'alignement Neutre, son arme de prédilection la dague, et ses domaines sont la Mort, la Guérison, la Connaissance, le Repos et l'Eau.

Aventuriers

Le personnage suit Pharasma parce qu'il croit au destin et à l'inéluctable chemin de la destinée. Tout le monde vénère plus ou moins la déesse car même le plus arrogant des mortels ou des dieux ne peut nier que ce sont ses mains qui guident les âmes dans l'au-delà et envoient ceux liés aux autres dieux vers leur destination légitime. On dit que même Aroden a été jugé par la Dame des tombes après sa mort.

Pour ceux qui adorent Pharasma par-dessus tous les autres dieux, les choses les plus importantes dans la vie sont la naissance, la mort et la prophétie. Lorsque le personnage part en aventure en son nom, c'est souvent pour détruire des morts-vivants (qui vont à l'encontre du cycle naturel) ou pour chercher et tenter de comprendre d'étranges prophéties. Il peut vouloir protéger les morts de la disgrâce et il est excessivement mal à l'aise avec la pratique habituelle des aventuriers consistant à piller les tombes. Il n'a pourtant aucun problème pour y débusquer les abominations qui pourraient y avoir élu domicile du moment que les morts innocents sont traités avec respect.

Classes de personnage

Les prêtres de Pharasma sont d'habitude des prêtres, des lanceurs de sorts spécialisés dans la divination ou des « nécromanciens blancs », qui étudient la magie de la vie et de la mort mais ne créent ni ne contrôlent des morts-vivants. En plus de ces derniers et d'un tas de fidèles plus communs, tout particulièrement les sages-femmes et les croque-morts, des aventuriers de toutes sortes peuvent trouver la sérénité dans l'adoration de la déesse. Après tout, rares sont ceux qui affrontent leur mortalité plus souvent que les aventuriers, ou sont aussi désireux de voir leur propre fortune s'élever sur les vagues du destin. Les classes martiales la prient pour sauvegarder leur existence fragile sur le champ de bataille et pour mieux accepter les vies qu'ils prennent, sachant que la Dame s'en occupera finalement. Dans le même temps, les lanceurs de sorts savent que Pharasma représente une somme de connaissances qui va au-delà de la compréhension de n'importe quel mortel. Les oracles en particulier se tournent fréquemment vers elle dans son aspect de prophétesse folle. Cependant, tous les aventuriers doivent à la fin s'incliner devant la Dame des Tombes, que ce soit dans la vie ou quand celle-ci se termine.

Objectifs

Le personnage sait au plus profond de lui-même que la vie et la mort sont liées et que chaque naissance signifie une autre mort inéluctable. Ce savoir le conduit à une vue profondément pragmatique, et pourtant toujours idéalisée, du monde. Il cherche à maintenir simultanément ses cycles naturels en éliminant les choses comme la non-mort qui sont par nature opposées à l'ordre de Pharasma, et à apporter la sérénité à ceux qui s'insurgent encore contre la volonté de la Dame.

Signes d'appartenance

À l'instar de n'importe quelle religion centrée sur la mort et les rêves, le culte de Pharasma est riche d'images et de symbolisme. L'oiseau le plus identifié à Pharasma est l'engoulevent, un psychopompe pour le passage entre la vie et la mort. Sous d'autres climats, le scarabée sert le même but et les grands rassemblements de ces créatures seront probablement considérés comme le signe d'une grande moisson d'âmes à emmener jusqu'à l'Ossuaire. Les fidèles de Pharasma considèrent la rose noire comme un signe de chance alors qu'un oiseau mort (en particulier un engoulevent) est perçu comme le signe de son déplaisir, tout comme un goût de terre inexpliqué ou le saignement des ongles.

Son symbole sacré est la spirale, qui représente le voyage de l'âme et la confusion de la prophétie. De nombreux adorateurs de Pharasma, en particulier en Ustalav, arborent la spirale sur leur cœur pour des raisons différentes - pour se préserver de la malchance, pour faire un serment ou pour s'identifier en tant que fidèle à leurs coreligionnaires. Ils peuvent aussi la dessiner pour appeler la chance lorsqu'ils entreprennent des tâches dangereuses ou difficiles. La manière de faire cette spirale diffère aussi d'une région à l'autre, certains la dessinant avec un poing fermé, d'autres avec un ou deux doigts tendus.

Dévotion

Ceux qui vénèrent Pharasma le font sans y penser. Ils lui offrent une prière à moitié consciente ou dessinent la spirale lorsqu'ils parlent de la mort ou d'un membre de leur famille malade, ou bien voient des présages dans les déplacements des engoulevents ou des scarabées. La piété est forte à l'occasion de funérailles ou d'une naissance, mais s'efface dans la vie quotidienne lorsque d'autres soucis repoussent le spectre de la mort au second plan. Des fidèles plus orthodoxes tentent de combattre cette ignorance volontaire

des cycles naturels et sont souvent considérés comme des individus excessivement maussades du fait de leurs considérations sérieuses. Si le culte a plusieurs jours sacrés et messes rituelles en plus de ses autres devoirs, la plupart des pharismins croient qu'il suffit au laïc de comprendre simplement la foi.

Reconnue par toutes les races et toutes les nations, la religion de Pharasma adopte de nombreuses formes selon le contexte culturel. La Pénitence pharasmine est une secte extrémiste populaire en Ustalav ; elle croit que la souffrance de quelqu'un dans cette vie fait pencher la balance de Pharasma en sa faveur dans l'au-delà. Ces adorateurs recherchent donc activement la souffrance, sans aller jusqu'aux enseignements de Zon-Kuthon. Certains parmi les plus radicaux vont jusqu'à poursuivre les magiciens, les ensorceleurs et ceux qui modifient le monde par des moyens magiques, car ils considèrent que l'usage de la magie pour prévenir la douleur est un défi à la volonté de Pharasma.

Autres religions

En tant que serviteur de Pharasma, le personnage déteste Urgathoa, Orcus et tous ceux qui se délectent de la non-mort, car ils représentent à la fois une corruption de l'existence naturelle et un abominable ploiement de la volonté de Pharasma. En dehors de cela, il est libre de faire des alliances et des inimitiés avec qui il veut, tout comme la Dame des tombes œuvre avec tous les dieux afin de guider les mortels vers leur royaume. Les prêtres de Pharasma sont réputés pour leur nature impartiale et offrent régulièrement leurs services aux deux parties d'un conflit, mais s'occupent avant toute chose des rites funéraires et des soins aux nouveau-nés.

Tabous

Les tabous de la foi sont de nature largement locale mais il en existe quelques-uns qui sont unanimement respectés. En tant que fidèle de Pharasma, il est interdit au personnage de tuer ses psychopompes comme les engoulevents ou les scarabées, car ils sont les yeux et les oreilles de la déesse. Si Pharasma n'a aucune opinion sur la contraception, le personnage ne doit pas participer à l'avortement des enfants à naître car en agissant ainsi, il abrège la destinée d'un enfant avant qu'il ait eu une chance de faire la sienne. Si la nécromancie possède de nombreux sorts bénéfiques qui lui permettent de prendre soin des morts comme des vivants, il ne doit pas créer de morts-vivants, ni les contrôler sauf s'il a l'intention de les détruire.



Traits

Chasseur de cadavres (Pharasma). Le personnage s'est consacré à l'éradication des morts-vivants, et reçoit un bonus de trait de +1 sur tous les jets d'attaque effectués contre ces créatures.

Guide spirituel (Pharasma). Le personnage a effectué ou observé les rites funéraires d'un grand nombre de gens et cela lui apporte une compréhension basique de nombreuses religions différentes. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses tests de Connaissance (religion) et cette compétence devient une de ses compétences de classe.

Le culte

Le culte de Pharasma est connu à travers Golarion et sur d'autres mondes au-delà. Bien qu'elle soit particulièrement importante dans des contrées comme l'Ustalav qui a souffert des déprédations de monstruosités mort-vivantes, la Dame des tombes n'exige aucun pèlerinage spécial de ses adeptes. Les pas qu'ils font sont les pas qu'ils étaient destinés à faire. Les temples pharismins sont souvent de grandes cathédrales gothiques et même les petits avant-postes de la foi essaient de garder certains aspects de cet impressionnant style architectural. Les églises et les temples se réunissent souvent pour créer leurs propres hiérarchies internes au sein d'une même région ou d'une même nation, dans lesquelles les cathédrales urbaines importantes ont presque toujours plus d'influence que leurs cousines rurales plus petites. Chaque temple est dirigé par trois prêtres représentant les trois aspects de la déesse, bien qu'en pratique l'un d'entre eux ait plus de pouvoir que les autres. Une église trop petite pour suivre la structure conventionnelle peut ne compter qu'un seul prêtre remplissant les trois rôles à la fois.

Bien que leurs rituels puissent être plus sombres et leurs comportements inconfortablement francs, les pharismins sont des gens coopératifs et communicatifs, et les serviteurs de leur déesse travaillent bien de concert. Les prêtres d'un temple sont toujours les bienvenus dans un autre, et parfois attendus d'avance grâce à l'intérêt du culte pour la prophétie. Le texte sacré de la déesse, *La Spirale des os*, est une compilation des prédictions d'un prophète depuis longtemps disparu. Elles sont vagues et peu concluantes, et un lecteur rusé peut appliquer leurs mots à n'importe quelle situation présente ou future. D'autres chapitres apocryphes présentent entre autres des informations pratiques sur la profession de sage-femme, l'enterrement approprié des morts (avec une section consacrée au traitement de ceux qui pourraient se relever comme morts-vivants), et d'autres points utiles dans la vie quotidienne.



La Verte religion

Tout le monde ne s'incline pas devant une divinité particulière. Certains vénèrent le souffle de la vie, la chaleur du soleil et le baiser de la pluie, et communient avec la nature afin de montrer leur respect pour ces bienfaits. Il est vrai que Gozreh et Erastil représentent ces choses pour de nombreuses personnes, mais si le personnage est un adepte de la Verte religion, il croit que mettre un nom et un visage sur les forces totalement indicibles de la nature dévalorise le monde naturel et se moque de sa force et de sa majesté. Le pouvoir de ce dernier est partout autour du personnage, et sa présence permanente lui rappelle qu'il en fait partie, tout comme le monde naturel fait partie de lui.

La Verte religion est plus une philosophie qu'une religion pure et simple, même si de nombreux druides et quelques autres lanceurs de sorts en font leur guide. Elle n'a aucun domaine ni arme de prédilection, ni aucune trace de neutralité dans son alignement. Elle n'a pas d'opinion ou de principe à l'exception de ceux créés par ses adeptes. Ce n'est pas une entité, c'est une manière de voir le monde.

Aventuriers

Si le personnage s'identifie en premier lieu comme adepte de la Verte religion, alors sa motivation pour partir à l'aventure est probablement la préservation et la protection de la nature et des espaces sauvages de ceux qui pourraient la dévaster. Il recherche et soigne les endroits où la terre porte les cicatrices d'une bataille ou d'un développement anormal, ou bien fait tout son possible pour la débarrasser des pollutions – qu'il s'agisse d'alchimistes jetant leurs déchets dans les sources d'eau locales, de bêtes dénaturées établissant de nouveaux modes de prédation, ou de bûcherons déboisant des forêts vibrantes de vie. Si le personnage vénère la Verte religion, il peut être de n'importe quelle race ou nationalité. Bien que certains druides choisissent de s'organiser et d'imposer des restrictions supplémentaires, tout ce qui est vraiment demandé au personnage est la dévotion aux cycles naturels du monde.

Classes de personnage

Le choix le plus évident pour un adepte de la Verte religion est le druide, suivi de près par le rôdeur et l'oracle dont les pouvoirs viennent des mystères du monde naturel. Les barbares vivant loin de la société urbaine, en particulier ceux dont les tribus choisissent leurs totems dans la nature ou pratiquent différentes formes d'animisme, optent aisément pour la Verte religion car ils ont une compréhension plus honnête du pouvoir et du caractère indifférent de la nature. Les magiciens, les roublards, les bardes et les classes qui nécessitent les signes extérieurs de la civilisation pour pratiquer leur art, sont rarement des membres sincères de la Verte religion, même si certains (en particulier les bardes) peuvent s'extasier sur la pureté de la nature. Les prêtres ne sont jamais des adeptes de la Verte religion, car leur magie requiert une connexion personnelle avec une divinité qui répond à leurs prières, plutôt que la domination du druide sur la magie de la nature. Les prêtres intéressés par cette philosophie se trouvent plutôt invariablement attirés par Gozreh ou Erastil.

Objectifs

En tant que fidèle de la foi, le personnage possède une appréciation sincère et respectueuse de la nature et de sa préservation, et il n'a qu'à agir afin de renforcer cette croyance. Il veut limiter la progression des avant-postes de la civilisation afin de protéger certains habitats sensibles, ou bien il aime les créatures des bois et tente de les imiter. Peut-être a-t-il vu les effets dévastateurs de l'empiètement de la civilisation sur les étendues sauvages et veut-il restreindre ses excès, ou alors revenir en arrière avant qu'un village soit fondé. Inversement, il s'intéresse moins à la protection de la nature qu'à son adoption et sa compréhension, voyageant loin des déprédations de la civilisation et se consacrant à sa propre communion érémitique avec les éléments.

Signes d'appartenance

Si le personnage est un paysan ou un fermier adepte des « anciennes traditions », il est possible qu'il attache des herbes fraîches au-dessus de sa porte pour signifier son allégeance, et ses vêtements ont tendance à être simples, résistants et fonctionnels. Il s'efforce de travailler avec les éléments plutôt que contre eux, et s'il n'est pas opposé à la culture de denrées alimentaires dans de petites fermes, il abhorre l'expansion urbaine. Plus les gens sont proches de la Verte religion, plus ils sont faciles à repérer car le désir de rester des créatures de la nature a tendance à les rendre ignorants des coutumes sociales ou indifférents envers elles, en particulier celles frivoles qui n'ont aucun but pratique.

Dévotion

Il est aisé de porter un regard occasionnel sur la Verte religion. De petits efforts pour soutenir la nature et encourager son développement - ou du moins pour diminuer l'impact du personnage sur le monde qui l'entoure - sont le moins qu'il puisse faire. Dans les communautés rurales et pauvres, c'est parfois facile puisque le personnage n'a guère d'autre choix que de tout utiliser à sa capacité maximale. Dans les villes et les communautés plus riches cependant, il est facile de se débarrasser de ses déchets et plus difficile de trouver une excuse de les réutiliser. Les adeptes de la Verte religion voient l'impact que ces actions ont sur le monde qui les entoure, et ils abhorrent le gâchis.

Comme ce n'est pas une entité consciente, la plupart des gens ne voient guère de raison de lui consacrer de l'attention dans un monde où des divinités réelles offrent des récompenses tangibles pour leur piété. Ceux qui se soucient de suivre cette foi ont tendance à être extrémistes car ils y croient de tout leur cœur et de toute leur âme, et consacrent leur vie aux éléments et aux endroits sauvages.

Autres religions

Si le personnage montre probablement peu d'intérêt pour les dieux qui agissent comme des versions gonflées d'humanoïdes, il n'a pas non plus de fort préjugé religieux. En ce qui le concerne, tous ceux qui vénèrent une divinité ne peuvent pas comprendre. Il tente de convertir ceux qui semblent possibles à convaincre, et les croyances en Gozreh s'alignant sur les siennes sur presque tous les points font de ses adeptes des alliés naturels. Les fidèles d'Erastil sont un peu trop fixés sur la communauté mais sont, en-dehors de cela, un assez bon choix et le personnage les recherche lorsque vient le temps de commercer avec la civilisation. Bien qu'il n'ait que peu d'intérêt pour l'histoire, l'attention portée par Irori à l'illumination n'est pas si différente de ses propres tentatives pour trouver un sens à la nature. Il est opposé aux religions qui n'ont aucune place dans le monde naturel, comme celles d'Urgathoa ou des divers seigneurs démons, et pourtant ce sont les prédications d'Abadar qui lui restent le plus en travers de la gorge, car leur volonté d'étendre à tout prix l'étreinte destructrice de la civilisation s'oppose à sa propre foi.

Tabous

Les seuls tabous du personnage concernent la destruction ou le dérangement de l'ordre naturel. L'importance de leurs répercussions sur son comportement dépend de son degré de dévotion, et ce qu'il considère comme parfaitement naturel et acceptable pourrait bien être pratiquement impardonnable pour ceux dont les opinions sont plus ou moins extrémistes. La nature ne le punira pas directement pour ses actions mais ses semblables pourraient l'ostraciser ou l'éduquer d'une manière plus douloureuse selon leur humeur.

Traits

Les yeux de la nature (Verte religion). Le personnage passe tellement de temps à l'extérieur qu'il est bien plus en phase avec les coutumes de la nature. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses tests de Perception en milieu naturel.

Connaître la terre (Verte religion). La familiarité du personnage avec les animaux et les plantes d'une grande variété d'environnements lui confère un bonus de trait de +1 sur ses tests de Connaissance (nature) et de Survie, qui deviennent des compétences de classe pour lui.

Le culte

La Verte religion n'est pas organisée sur une grande échelle. Cependant, lorsque ses adeptes décident de se réunir - mais la majorité d'entre eux ne le fait pas -, ils créent ex nihilo leurs propres congrégations, en général dirigées par des druides. Dans les régions dépourvues de cercles druidiques, les pratiquants de la Verte religion ont tendance à vivre isolés, en communion avec la nature, ou en tant que chamanes ou sages dans de petits villages. Des groupes et des individus peuvent s'allier les uns avec les autres afin d'atteindre des objectifs temporaires, mais ne sont pas indisciplinés par nature et reprennent tôt ou tard leur chemin, paisiblement ou pas. La structure de ces cellules dépend des organisations elles-mêmes et de leurs buts. Certaines sont démocratiques, d'autres autocratiques, d'autres encore anarchiques. Quelle que soit sa forme, la pratique de la Verte religion peut être trouvée partout où la nature a encore de l'influence et n'a pas complètement succombé aux ravages de la civilisation, que ce soit dans des forêts profondes, sur des côtes océaniques, dans des déserts brûlants ou des toundras arctiques.

Il n'existe aucun texte sacré officiel de la Verte religion, même si certains amoureux de la nature ont certainement tenté de laisser leur empreinte dans le monde en décrivant et en prescrivant des activités spécifiques destinées aux fidèles. L'une des histoires les plus répandues dans la foi raconte la codification originale et le baptême du système des croyances par plusieurs groupes de druides, qui vénéraient tous différents éléments et aspects de la nature, et qui se sont affrontés pour la domination des autres, pour finalement voir la terre elle-même se rebeller contre eux et leur enseigner qu'ils faisaient tous partie de la même tradition supérieure.



Les divinités mineures

Toutes les religions de l'équilibre ne sont pas consacrées à des divinités majeures. Certains dieux ont un culte spécialisé, et les attributions des autres sont si petites qu'elles sont presque négligeables. Pourtant, ces entités jouent malgré tout un rôle important dans la sphère divine et les mortels les ignorent à leurs risques et périls.

Alseta


Alseta

L'Hôtesse est l'intendante des portes et des portails, et elle veille également sur les autres transitions, comme le passage entre l'ancienne et la nouvelle année. Elle est souvent décrite comme une jolie femme portant un masque souriant sur l'arrière de la tête, et elle remplit les fonctions de servante auprès de divinités plus puissantes. Son association avec les portes et les portails en fait la déesse de facto de la téléportation, et de nombreux elfes l'appellent la gardienne des *aiudara*, ou « portails elfiques ». D'autres encore lui rendent grâce et lui offrent des louanges pour le fonctionnement sans heurt de ces mêmes portails à chaque fois qu'ils les empruntent. Alseta est d'alignement Loyal Neutre, son arme de prédilection est la dague, et ses domaines sont la Communauté, la Loi, la Magie et la Protection.

Trait. *Portier (Alseta) :* Le personnage gagne un bonus de trait de +2 sur les tests de Perception effectués pour trouver et ouvrir des portes secrètes.

Besmara

La Reine Pirate n'exige aucune fidélité particulière de la plupart de ses adorateurs, des pirates de toutes races et de toutes origines qui ne se soucient guère de la supplier jusqu'à ce qu'ils voient la mort rôder dans leurs parages (en général sous la forme d'un navire en perdition ou d'un requin leur tournant autour). Son clergé a tendance à être constitué de féroces prêtres-capitaines qui utilisent leur piété comme arme supplémentaire dans leur arsenal et que l'on trouve près des Chaînes et d'Ilizmagorti. Besmara accepte volontiers un ou deux coffres au trésor avant une bataille mais cela ne signifie pas qu'elle aidera une partie aux dépends de l'autre. Elle se délecte dans le chaos et le faux-semblant et prendra les pirates particulièrement vaillants ou rusés à bord de son propre navire, le *Spectre des mers*, afin qu'ils participent à ses raids légendaires dans le Grand Au-delà. Son symbole est le pavillon noir, l'emblème pirate universel constitué d'un drapeau noir frappé d'un crâne et de deux os entrecroisés. Besmara est d'alignement Chaotique Neutre, son arme de prédilection est la rapière, et ses domaines sont le Chaos, la Duperie, la Guerre, l'Eau et le Climat.

Trait. *Guerrier de la houle (Besmara) :* La grande expérience du personnage dans la compensation du roulis et du tangage des navires en mer lui confère un bonus de trait de +1 sur les attaques d'opportunité lorsqu'il se bat à bord d'un bateau.

Brigh

Le Murmure dans le bronze est la sainte patronne des inventeurs. Apparaissant sous les traits d'une femme automate en bronze, elle considère avec beaucoup de bienveillance les inventions qui vivent et agissent de leur propre chef. La vénération de ses fidèles prend plus la forme d'une appréciation pour une créature artificielle parfaite plutôt que le culte tête basse exigé par tant de divinités. Ceux qui déclarent ouvertement leur affiliation sont presque toujours des bricoleurs et des ingénieurs. Beaucoup d'entre eux portent un engrenage dentelé comme bijou et certains, des outils miniatures. Brigh est d'alignement Neutre, son arme de prédilection est le marteau léger, et ses domaines sont l'Artisanat, la Terre, le Feu et la Connaissance.

Trait. *Doigts de fée, esprit vif (Brigh).* Les études des mécanismes et d'autres merveilles mécaniques menées par le personnage lui confèrent un bonus de trait de +1 sur ses tests de Sabotage, et cette compétence devient une de ses compétences de classe.

Groetus

On dit que le dieu de la Fin des temps prend la forme physique de la lune ronde et malveillante accrochée au-dessus de l'Ossuaire de Pharasma, et qu'il attend de fondre dessus pour mettre un terme à cette réalité. Groetus ne promet rien d'autre que la fin de toute chose et en tant que tel, il n'a pas de religion en soit mais plutôt une collection de sociopathes, de lunatiques et d'opportunistes qui affichent le symbole du crâne lunaire et font de leur mieux pour aider leur maître à amener la fin du monde. Ils sont pessimistes et destructeurs et se consacrent corps et âme à son inévitable fin entropique. Il n'existe aucune hiérarchie dans cette religion et aucune fraternité parmi les fidèles, sauf dans la mesure où ils peuvent hâter la venue de l'apocalypse. Ils se réunissent donc dans des endroits et des ruines déserts, et des lieux surplombant des scènes de dévastation. Même les fidèles ne savent pas pourquoi ils souhaitent la disparition du monde, car Groetus ne fait pas mystère que leurs plans deviendront poussière lorsqu'il fera tomber le rideau sur ce triste spectacle. Groetus est d'alignement Chaotique Neutre, son arme de prédilection est le fléau lourd, et ses domaines sont le Chaos, les Ténèbres, la Destruction, la Folie et le Vide.

Trait. *Esprit brisé (Groetus).* Le personnage a l'habitude de vivre avec sa propre folie, ce qui lui confère un bonus de trait de +2 sur ses jets de sauvegarde contre les effets de folie et de confusion.

Hanspur

On dit que le Rat d'eau était auparavant un prêtre de Gozreh, qu'il a été assassiné dans son sommeil par un compagnon de voyage et qu'il a été ensuite rappelé à la vie par son dieu sous la forme

du gardien des voies d'eau. On le vénère principalement dans les Royaumes fluviaux, où il est tout aussi craint que considéré comme un symbole de la liberté de voyager. Ses adeptes construisent des sanctuaires de bois flotté sur les rivages et sur des radeaux, et sont efficaces, pragmatiques, parfois brutaux et toujours de passage. Ses fervents serviteurs portent des tridents comme symbole, mais comme ce sont des outils de pêche ordinaires, il est parfois difficile de les reconnaître. Hanspur est d'alignement Chaotique Neutre, son arme de prédilection est le trident, et ses domaines sont le Chaos, la Mort, le Voyage et l'Eau.

Trait. *Liberté de la rivière (Hanspur).* En touchant l'eau courante, le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets qui entraveraient ses mouvements.

Naderi

Naderi, la Vierge perdue, était autrefois l'une des servantes de Shelyn et guidait les personnes entraînées dans une histoire d'amour interdit. Mais elle se sépara de la déesse lorsque deux de ses jeunes protégés se tuèrent plutôt que d'être séparés. Elle devint la patronne des suicides, en particulier romantiques. Les jeunes désespérés qui n'imaginent pas de meilleure solution sont les plus à même de lui adresser leurs prières et elle n'a donc ni clergé ni congrégation fixée. Les gens qui arrivent à la vénérer sur le long terme ont invariablement des cicatrices et les yeux creusés à cause de tentatives de suicide ratées. Ils portent des manches longues et de grands cols en public, pour couvrir les marques sur leurs bras et autour de leur gorge, mais ils montrent fièrement ces cicatrices parmi les autres fidèles de leur foi. Naderi est d'alignement Neutre, son arme de prédilection est la dague, et ses domaines sont le Charme, le Repos et l'Eau.



Naderi

Trait. *Cœur vide, cœur plein (Naderi).* La force de l'amour interdit du personnage lui confère un bonus de trait de +1 sur tous ses jets de sauvegarde contre les effets de charme, et toutes les cibles de ses propres sorts de charme subissent une pénalité de -1 à leurs jets de sauvegarde.

Sivanah

Le Septième voile est une compatriote de Néthys, et même si elle n'est pas aussi puissante que le dieu de la magie, c'est une maîtresse de l'illusion. Ses adorateurs incluent des illusionnistes, des escrocs, et ceux qui ont un intérêt à garder le monde étrange et mystérieux. Ils se déguisent souvent et peuvent porter en guise de symbole sacré un petit anneau fait de six voiles noués ensemble. À cause du grand secret qui entoure le culte, rares sont ses adeptes qui connaissent les objectifs et le véritable visage de ses chefs. Les propres buts de la déesse ne sont connus que d'elle-même, et son culte reste donc naturellement petit ; mais ses adorateurs voient parfois des messages dans leur ombre, dans des miroirs ou dans des étendues d'eau. Sivanah est Neutre, son arme de prédilection est le foulard à lames, et ses domaines sont la Connaissance, la Folie, la Magie, les Runes et la Duperie.

Traits. *Ôter les voiles (Sivanah).* Le personnage est inhabituellement perceptif lorsqu'il a affaire aux autres, ce qui lui confère un bonus de trait de +1 sur ses tests de Psychologie, et cette compétence devient une de ses compétences de classe.

Les Anciens du Premier monde

Le Premier monde représente l'état primitif de la nature et le modèle abandonné du plan Matériel, qui existe derrière la réalité comme une esquisse sous des couches de peinture. C'est le monde d'origine des fées et des gnomes, et certaines des plus puissantes entités de ce royaume trouvent des adorateurs parmi les amoureux de l'équilibre dans le plan Matériel, même s'ils ne font pas grand-chose pour ça. On les appelle les Anciens et ce sont des êtres étranges venus d'ailleurs. Ils sont majoritairement Neutres, et existent en-dehors de la moralité mortelle, même si deux d'entre eux - la Mère verte et Ragadahn - sont souvent qualifiés de Mauvais par ceux qui ne partagent pas leur point de vue. Ils ne sont donc pas décrits ici.

Les rares qui vénèrent les Anciens en tant qu'êtres divins tentent souvent d'adopter des aspects de leur divinité tutélaire. Parmi les Anciens, on trouve le **comte Ranalc**, Chaotique Neutre, dont l'arme de prédilection est la rapière et les domaines sont le Chaos, les Ténèbres, la Noblesse et le Voyage. C'est une créature de ténèbres et le chaos de la création. Il a été exilé il y a longtemps vers le plan de l'Ombre et a depuis disparu, mais le fait qu'il continue d'accorder des sorts contredit les rumeurs de sa mort. **Imbrex les Jumeaux** sont d'énormes statues télépathes qui ne bougent jamais et attendent une fin qui ne semble jamais venir. Ils sont d'alignement Loyal Mauvais, leur arme de prédilection est le fléau double, et leurs domaines sont la Communauté, la Terre, la Loi et la Force. **Le Roi Lanterne** est Chaotique Neutre, son arme de prédilection est la rapière, et ses domaines sont le Charme, le Chaos, la Folie et la Duperie. C'est le filou du Premier monde, celui qui plie la réalité de tout ce qu'il touche. **Le Prince perdu** reste Neutre, son arme de prédilection est le bâton, et ses domaines sont la Connaissance, la Folie, la Noblesse et le Repos. C'est le seigneur mélancolique des choses perdues et oubliées, et un arbitre sans égal, car son apathie lui permet fréquemment de voir toutes les facettes d'une affaire sans les juger. **Magdh** est un oracle remarquable, une prophétesse à trois visages qui voit toutes les lignes du destin et de la chance. Elle est la divinité tutélaire Loyale Neutre de la complexité, du destin et des triplés. Ses domaines sont la Connaissance, la Loi, la Chance et les Runes, et son arme de prédilection est la faux. **Ng l'encapuchonné**, divinité des secrets, des saisons et des vagabonds, est Neutre, ses domaines sont la Connaissance, la Magie, le Voyage et le Climat, et le gantelet est son arme de prédilection. Il est une puissance cachée, que certains prennent pour une création mécanique et que d'autres imaginent être la voix du Premier monde lui-même. Enfin, **Shyka le Multiple** est Neutre, ses domaines sont la Mort, la Destruction, la Folie et la Magie, et la masse légère est son arme de prédilection. C'est un chronomancien composé de tous les maîtres du temps magiques qui ont déjà porté ce titre ou peuvent le porter un jour. Ses visages et ses formes sont légion et pourtant, tous parlent avec le même esprit.

Les organisations

Les cultes de l'équilibre ne se reposent pas seulement sur leur clergé pour convertir au nom de leurs dieux. En fait, ils ne s'intéressent peut-être pas à l'évangélisation en tant que telle, mais plutôt à montrer leur fierté par d'autres moyens. Leur code peut exiger que des croyants accomplissent certains travaux, et le fait qu'ils soient des prêtres dotés de pouvoirs magiques ou des fidèles laïques est largement hors de propos. Les actions qu'ils entreprennent rejaillissent sur leurs dieux, et ainsi rejaillissent sur tous leurs coreligionnaires. Aucune des organisations suivantes n'est officiellement dirigée par une église, et elles peuvent donc avoir des relations variables avec d'autres adorateurs de leur dieu tutélaire.

Les Compagnies de l'Étendard rouge

Il n'est pas surprenant qu'un ordre de chevalerie dédié à Gorum soit mercenaire – et pourtant, Gorum est à peine subtil. Ce qui étonne, c'est que cet ordre ait mis plus de 100 ans à devenir l'une des compagnies mercenaires les plus craintes en Avistan. Créée par un demi-elfe, la Compagnie de l'Étendard rouge a grandi rapidement pour compter jusqu'à 15 groupes inféodés avant de retomber brutalement à 5. Chacune de ces unités aligne des troupes loin à l'étranger, vendant ses services à des armées ou des unités mercenaires ayant besoin de troupes de choc consciencieuses et brutales. Les hommes et femmes de la Compagnie ne restent guère plus que le temps de quelques batailles, quelle que soit l'importance de leurs pertes. Les sous-groupes de la Compagnie sont largement indépendants les uns des autres, à moins que quelqu'un essaie de les tromper - elles se rallient alors sous la bannière rouge teintée du sang d'un roi oublié, et ne prennent aucun repos tant qu'elles n'ont pas exterminé leur précédent employeur. La Compagnie de l'Étendard rouge est actuellement sous le commandement du demi-orque Utrik Demi-main. Ses effectifs sont faibles car elle recrute uniquement les postulants qui parviennent à vaincre l'un de ses membres en combat singulier, à l'exception des gens choisis par Utrik en personne pour leurs faits d'armes passés. Comme la Compagnie n'est pas réputée pour retenir ses coups, la plupart de ces duels se termine par la mort du postulant.

La Maison de la renaissance

La création et la destruction, les désirs jumeaux de Néthys, se sont unies au sein de la Maison de la renaissance. C'est un ordre d'aventuriers lanceurs de sorts qui cherchent à purifier la réputation et le rôle de la magie dans la société en soignant les victimes d'un usage peu judicieux de la magie, et en détruisant les abominations incontrôlables créées par des magiciens dont les recherches ont échappé à tout contrôle. Les membres du groupe proviennent de tous les horizons du monde magique, mais tous ont souffert d'une tragédie provoquée par la magie. Lorsqu'ils ont soigné les maux des victimes de la magie d'un autre, ils préparent leurs sorts de guerre et mettent le masque du destructeur pour rechercher le responsable. Ils se battent pour défendre les villes d'innocents, levant de grands boucliers et organisant des sorties contre les lanceurs de sorts qui massacrent les gens sans défense. Il existe de nombreux chapitres de la Maison de la renaissance, et ils entrent parfois en conflit les uns avec les autres, faisant monter les enjeux et leur implication personnelle dans chaque bataille. Bien que leur mission puisse conduire nombre d'entre eux à devenir des héros, les membres de l'ordre se soucient en vérité moins des masses qui souffrent que d'améliorer leur réputation de lanceurs de sorts. Lorsqu'ils décident qu'un pratiquant de la magie est en train de faire quelque chose qui nuit à l'ensemble des lanceurs de sorts, leur action est rapide, unilatérale et souvent mortelle.

L'Ordre sacré des Archivistes

Pour un irorien, il n'y a pas de crime plus grand que la destruction volontaire de l'histoire, et c'est pour cette raison que l'Ordre sacré des Archivistes a été formé. Basé dans la cité cosmopolite de Kingaro, au Chéliax, cette société secrète a été créée à l'origine par un groupe d'érudits animés du même esprit en réponse aux tendances révisionnistes de la Maison Thrune, affairée à effectuer des changements radicaux dans l'histoire officielle de la nation et à détruire tous les documents en contradiction avec leurs changements. Même s'ils ne recherchaient pas la confrontation directe, les érudits iroriens entreprirent de mettre la main sur ces documents et ces reliques afin de conserver une image précise du passé, les sauvegardant pour ceux qui voudraient légitimement rechercher leurs secrets.

Aujourd'hui, les Archivistes ont essaimé bien au-delà du Chéliax. Ils ont établi des cellules partout où des gouvernements corrompus, un nationalisme extrême ou des préjugés pourraient conduire les gens à cacher les vérités dérangeantes sous le tapis. Contrairement aux cultes de Norgorber, ils n'amassent pas leurs secrets mais les offrent gratuitement à ceux qui en ont besoin. Leurs actions les opposent parfois à la Société des Explorateurs, car ils pensent que cette dernière est bien trop souvent plus intéressée par la gloire et la richesse que par une intendance prudente et discrète. Dans des sociétés particulièrement draconiennes, les Archivistes peuvent se dévoiler en faisant circuler anonymement des pamphlets controversés ou en collant des affiches contre-propagandistes. Mais le plus souvent, ils restent dissimulés jusqu'à ce qu'une cause valable fasse connaître ses besoins, et honorent leur dieu en recherchant et en protégeant des informations qui risquent d'être à jamais perdues.

Les Dragons des mers

Tous les fidèles d'Abadar ne voyagent pas sur les routes. Parmi eux se trouvent des gens qui savent que les mers sont vitales au commerce et à la création de richesses et d'abondance. Pourtant, les mers elles-mêmes sont sous la surveillance d'entités comme Gozreh et Besmara, des forces qui sont fréquemment le fléau des marchands empruntant les voies maritimes. C'est pour cette raison que les Dragons des mers, des fidèles d'Abadar, ont construit une flotte impressionnante afin de fournir des services de protection, de transport et d'escorte aux marchands souhaitant s'assurer que leurs marchan-

dises rejoignent les plus lointains marchés de la Mer intérieure. Ils sont disponibles à la location pour ceux qui peuvent s'offrir leurs services, et bien qu'ils aident souvent les personnes en détresse, ils présentent toujours une facture lorsque tout est terminé.

Ce ne sont pas des marchands ordinaires ; lorsqu'ils se rassemblent, ils forment à eux seuls une marine, une flotte de plus de 100 navires (avec 20 vaisseaux de guerre et plus de 80 navires marchands convertis), sous le commandement de l'amiral chélaxien expatrié Terrance Akrifolous (tous ceux qui s'enrôlent dans les rangs des Dragons des mers doivent renoncer à leur nationalité car ils servent seulement sous la bannière d'Abadar). La plupart du temps, les Dragons des mers ne sont pas rassemblés. Des navires individuels travaillent ensemble ou mènent des missions indépendantes dans les ports principaux des côtes du Garund et de l'Avistan, et s'aventurent parfois plus loin vers l'est et l'ouest. Une fois par an cependant, ils se réunissent dans leur port d'attache d'Absalom, et discutent des affaires qui concernent la flotte toute entière – d'habitude, la proposition d'une expédition commune pour écraser les pirates des Chaînes. Ils n'ont pas encore essayé de le faire, considérant que pour le moment, leur mission de protection des voies maritimes est plus importante. Mais à chaque année qui passe, ils sont plus près de conduire une véritable action et font de leur mieux pour s'assurer de l'aide de différentes puissances côtières qui tireraient avantage de lignes maritimes plus sûres. Lorsqu'ils tombent sur des pirates, les Dragons n'ont aucune pitié, considérant que ceux qui choisissent d'opérer en dehors de la loi et de piller les honnêtes marchands n'en méritent pas.

Les Voix de la Tour

Les Voix de la Tour constituent une aile militante du clergé de Pharasma, qui se consacre exclusivement à la destruction totale des morts-vivants et de leurs créateurs. Composé majoritairement d'inquisiteurs, de rôdeurs qui ont comme ennemi juré les morts-vivants, et de prêtres, le groupe n'a que faire des préoccupations des autres pharismins comme la dévotion aux morts ou la profession de sage-femme. Les Voix de la Tour pensent que la plus grande chose qu'on puisse faire au nom de Pharasma est de supprimer ces créatures qui défient son autorité. L'ordre a des chapitres dans de nombreux pays mais exerce sa plus forte influence en Ustalav, en Osirion, et à Quantium où la maison capitulaire est d'ailleurs une immense forteresse depuis laquelle les Voix de la Tour planifient leurs actions contre la nation morte-vivante de Geb. Ces sanctuaires abritent des textes concernant les défenses et les armes les plus efficaces contre différentes formes de morts-vivants, ainsi que des recensements consacrés aux morts-vivants intelligents connus dans la région et leurs habitudes. Ils paient une coquette somme toute information qu'on leur rapporterait au sujet d'un nouveau mort-vivant ou des changements de comportement existants, mais les localisations de leurs places fortes sont des secrets bien gardés. Leurs ennemis sont puissants et dangereux et, pour trouver des membres de l'ordre, le personnage doit savoir où regarder et comment demander. Nombreuses sont les Voix, ainsi qu'ils se nomment eux-mêmes, à porter des amulettes protégeant leur âme de la destruction aux mains des morts-vivants si d'aventure ils étaient enlevés par leurs ennemis. Malheureusement, ces amulettes tuent leurs porteurs s'ils sont sérieusement blessés par un drain de niveau, expédiant ainsi directement leurs propriétaires vers leurs récompenses dans l'Ossuaire.

Les Guêpes Reines

Rares sont les groupes se rassemblant sous l'égide d'un dieu à le faire avec moins d'organisation ou d'ordre que ceux venant à Calistria. Les Guêpes Reines sont une société d'élite de femmes voleuses, exclusivement elfes ou demi-elfes, qui suivent les enseignements de Calistria, et en particulier ceux se rapportant à la duperie et à la vengeance. Elles louent leurs services pour n'importe quelle activité, mais les missions qui les excitent le plus sont celles que l'on dit impossibles. Elles sont rentrées dans les coffres les plus sécurisés des temples d'Abadar, ont fait main basse sur d'énormes quantités de pièces dans les banques d'Absalom, et on dit même qu'elles ont dérobé le sceptre de la Reine Abrogail du Chéliax et le lui ont revendu pour une somme exorbitante (bien que ce dernier exploit fasse peut-être partie des fictions grandioses qui entourent l'organisation). Ce sont d'immenses fanfaronnes qui exagèrent leurs trophées et leurs conquêtes, toujours prêtes à tendre une oreille à la forme parfaite à un bon baratin d'embauche ou à une histoire capable de tirer les larmes d'une pierre et potentiellement lucrative. Elles voyagent à travers l'Avistan et retournent finalement en Kyonin avec leur butin mal acquis - même si l'on dit qu'elles en dépensent la majeure partie avant d'arriver chez elles. Elles sont en ce moment sous la direction d'Arala Insifaal, une voluptueuse demi-elfe qui garde une rancune perceptible à plusieurs mètres de là. C'est à ce mystérieux personnage que les postulantes doivent se présenter, sachant qu'échouer aux épreuves d'admission quasiment impossibles est inévitablement fatal. Le groupe est constamment déchiré par des rivalités mesquines, des affronts passés et des intrigues réciproques, mais ses membres se serrent les coudes face à des menaces extérieures - c'est-à-dire n'importe qui en-dehors de leur groupe.

Les Frères du vent

Tous les serviteurs de Gozreh ne détestent pas les agents de la civilisation. Alors que l'expansion de la société peut semer la destruction sur la terre, l'océan ne risque pas d'être envahi par la poignée de navires qui ose braver ses vagues, et la mer est plus que capable de se défendre. Étant donné ces faits, certains prêtres et d'autres lanceurs de sorts dévoués à Gozreh choisissent de travailler avec plutôt que contre les marins et les capitaines, s'engageant sur les navires et utilisant leurs pouvoirs pour rendre les traversées sûres et sans heurt, conjurant le vent quand il est absent et protégeant les coques délicates des sauvages tempêtes de la mer. Ce sont les Frères du vent et ils constituent moins un groupe organisé qu'une tradition. Bien que leurs services soient rares, ils sont extrêmement prisés par les capitaines malins et s'ils sont souvent excentriques, la capacité des Frères du vent à lire la mer, et parfois à la contrôler, vaut vraiment tous les tracas qu'ils entraînent.

Combat

Les dons religieux et les focalisateurs de canalisation

Les adeptes des dieux de l'équilibre peuvent apprendre beaucoup à travers le prisme de leur adoration. Les prêtres ne sont pas les seuls à qui les dieux enseignent des compétences utiles ; après tout, le but de la religion est d'informer et d'édifier. Ces dons et ces focalisateurs de canalisation aident certains types de personnages ; le personnage y a accès tant qu'il vit en bonne intelligence avec son dieu.

Intuition magique

L'intuition magique aide le personnage à esquiver les attaques.

Conditions. Fidèle de Néthys, Bouclier magique (voir le *Manuel des joueurs, règles avancées*).

Avantage. À chaque fois que le personnage utilise le don Bouclier magique, il bénéficie également d'un bonus d'intuition de +1 sur sa Classe d'Armure pendant 1 round.

Vengeance sanglante (Combat)

Les coups vengeurs du personnage ont des effets de longue durée.

Conditions. Fidèle de Calistria, BBA +1.

Avantage. Si un adversaire a infligé des dégâts au personnage au cours de la minute qui vient de s'écouler, il peut utiliser une action simple pour étudier cet adversaire. Par la suite, s'il touche cette créature à l'aide d'une attaque de corps à corps, elle subit 1 point de dégâts de saignement à chaque round au début de son tour de jeu. Le saignement peut être arrêté par un test de Premiers secours DD15 ou par l'application de n'importe quel effet qui soigne les points de dégâts. Les dégâts de saignement ne se cumulent pas et ne sont pas affectés par la réduction de dégâts dont la créature pourrait disposer.

Réaction pondérée (Combat)

Le personnage pense qu'une réaction prudente mais répétée garantit le succès.

Conditions. Fidèle d'Abadar, BBA+1.

Avantage. Lorsque le personnage touche un adversaire avec une attaque de corps-à-corps ou une attaque à distance, il peut choisir d'infliger des dégâts moyens (arrondis à l'inférieur), comme s'il avait obtenu la moyenne exacte sur le ou les dés de dégâts. Il ajoute ses bonus ou malus aux dégâts normalement.

Attaque à contre-courant (Combat)

Le personnage est capable d'enchaîner une manœuvre d'entraînement après une tentative de croc-en-jambe réussie.

Conditions. Fidèle de Gozreh, Science de l'entraînement, Science du croc-en-jambe.

Avantage. Lorsque le personnage réussit un croc-en-jambe, il peut automatiquement réaliser une manœuvre d'entraînement en tant qu'action rapide contre l'adversaire à qui il vient de faire le croc-en-jambe. Son bonus de base à l'attaque pour l'entrainement est le même que celui pour le croc-en-jambe. La tentative d'entraînement provoque une attaque d'opportunité selon les règles habituelles.

Fossoyeur épineux (Combat)

Le personnage peut attaquer avec les pointes de son armure lorsqu'il réalise une bousculade ou un renversement.

Conditions. Fidèle de Gorum, compétent dans le port de l'armure à pointes.

Avantage. Lorsque le personnage réussit une bousculade ou un renversement, il peut automatiquement effectuer un jet d'attaque avec les pointes de son armure contre sa cible au titre d'une action rapide. Cette attaque est portée avec son bonus d'attaque le plus élevé.

Engagement ferme (Combat)

Le personnage s'en remet à son excellent équilibre pour faire un croc-en-jambe ou désarmer ses adversaires lorsqu'ils tentent de se désengager.

Conditions. Fidèle d'Irori, Attaques réflexes, Immobiliser.

Avantage. Si le personnage utilise le don Immobiliser pour empêcher un adversaire de se déplacer, il peut essayer de le désarmer ou de lui faire un croc-en-jambe au titre d'une action immédiate.

Focalisateurs de canalisation

Un focalisateur de canalisation (introduit pour la première fois dans le *Compagnon du joueur de Pathfinder : l'Armurerie de l'aventurier*) est un vêtement ou un autre objet qui inclut le symbole sacré d'une religion particulière et compte comme focalisateur divin de cette foi. En recourant à une utilisation de canalisation d'énergie, un prêtre (ou tout autre personnage possédant cette aptitude) peut déclencher un pouvoir spécial de l'objet. La canalisation d'énergie utilisée n'a pas d'autre effet que celui d'activer le focalisateur de canalisation, qui peut être réutilisé à plusieurs reprises. Lorsqu'on ne l'active pas, il n'a aucune aura ni aucun pouvoir magique. À moins que le contraire ne soit spécifié, un focalisateur de canalisation activé peut être utilisé par n'importe quel fidèle de la foi indiquée, même si ce n'est pas lui qui l'a activé.

Gong de bronze. Lorsqu'il est activé, ce petit gong en métal de maître reste chargé de son pouvoir pendant 8 heures. Si on le frappe doucement, il émet un son clair et plaisant qui canalise instantanément les pensées et l'énergie mentale de celui qui l'a frappé. Si ce dernier possède une réserve de *ki* et vénère Irori, il regagne un point de *ki*. Cette utilisation épuise le pouvoir contenu dans le gong.

Icône de bois flotté. C'est une icône faite à la main représentant un personnage humain. Lorsqu'elle est activée et qu'une fleur est placée dans la niche, l'icône confère à son porteur un bonus de chance de+1 à sa Classe d'Armure pendant 1 heure, mais uniquement contre les attaques à distance.

Œil de fer. Cette simple amulette d'acier a la forme d'un œil inclus dans un heaume. Elle doit être portée à la vue de tous afin de produire des effets. Lorsqu'il est activé, un œil d'acier permet à son porteur de dépenser son pouvoir afin de bénéficier d'un bonus sacré (s'il est activé avec de l'énergie positive) ou profane (s'il est activé avec de l'énergie négative) sur son prochain test d'Intimidation. Ce bonus est égal au nombre de dés que le prêtre qui l'active lance pour déclencher son pouvoir de canalisation d'énergie. L'amulette reste chargée pendant une heure ou jusqu'à ce que sa magie soit utilisée.

Écaille du juste. Ce jeu de petites écailles dorées est gravé d'extraits du texte sacré d'Abadar. Lorsqu'il est activé, sa présence aide dans les négociations, s'efforçant de modifier l'attitude d'une autre personne à raison d'un rang par action simple, au lieu de nécessiter 1 minute. L'utilisateur doit toucher les écailles et parler à sa cible dans le cadre d'un test de compétence. L'objet reste actif durant 1 heure ou jusqu'à ce qu'il ait été utilisé pour influencer un nombre de créatures égal à la moitié du niveau effectif de prêtre de la personne qui l'a activé.

Fouet brûlant. Cet objet est constitué de tresses de fil métallique. Lorsqu'il est activé, un fouet brûlant permet à son possesseur de dépenser son pouvoir afin de bénéficier d'un bonus sacré (s'il est activé avec de l'énergie positive) ou profane (s'il est activé avec de l'énergie négative) sur sa prochaine manœuvre de désarmement ou de croc-en-jambe effectuée avec un fouet. Ce bonus est égal au nombre de dés que le prêtre qui l'active lance afin de déclencher son pouvoir de canalisation d'énergie. Le fouet reste chargé pendant une heure ou jusqu'à ce que sa magie soit utilisée.

Masque scindé. Cet objet est une représentation du propre masque de Néthys. En activant le masque, on le charge en pouvoir de soins. Si un membre du culte de Néthys porte le masque alors qu'il est activé, à la première blessure qu'il recevra, le masque lui transférera l'énergie emmagasinée, soignant un nombre de points de vie égal au nombre de dés que le prêtre qui l'active lance afin de déclencher son pouvoir de canalisation d'énergie. Le masque soigne son porteur quel que soit le type d'énergie canalisée utilisée, que la cible soit vivante ou morte-vivante. Ce soin n'empêche pas le porteur de mourir suite à l'encaissement de points de dégâts, et est principalement utilisé pour fournir des soins instantanés lorsqu'un prêtre est occupé ou ne peut que canaliser une énergie néfaste. Le masque reste chargé pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'il soigne quelqu'un.

Fétiche ailé. Cette amulette est composée d'une dague émoussée enveloppée de plumes. Lorsqu'elle est activée, elle protège son porteur des créatures mortes-vivantes. La première fois que le porteur est sujet à l'attaque d'une créature morte-vivante requérant un jet de sauvegarde (tel que maladie, paralysie ou drain d'énergie), l'amulette lui confère un bonus sacré (s'il est activé avec de l'énergie positive) ou profane (s'il est activé avec de l'énergie négative) sur le jet de sauvegarde effectué pour résister à cette attaque. Ce bonus est égal au nombre de dés que le prêtre qui l'active lance afin de déclencher son pouvoir de canalisation d'énergie. L'amulette reste chargée pendant une heure ou jusqu'à ce que sa magie soit utilisée.

Objet	Prix	Poids	Divinité
Gong de bronze	100 po	2,5 kg	Irori
Icône de bois flotté	25 po	-	Gozreh
Œil de fer	50 po	500 g	Gorum
Écaille du juste	50 po	500 g	Abadar
Fouet brûlant	50 po	2,5 kg	Calistria
Masque scindé	250 po	500 g	Néthys
Fétiche ailé	50 po	-	Pharasma



Foi

les objets sacrés mineurs

Les objets magiques ne sont pas tous d'un pouvoir stupéfiant et nombre d'aventuriers qui suivent une carrière religieuse possèdent des objets magiques mineurs utiles au quotidien. Bien que n'importe qui puisse utiliser ceux qui sont présentés ci-dessous, chacun est liée à une divinité spécifique et est particulièrement puissant lorsqu'il est manipulé par un fidèle - et potentiellement dangereux pour les autres.

HUILES APAISANTES (GOZREH)

Aura abjuration légère ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 1 000 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Une fiole d'*huiles apaisantes* aide à diminuer la houle et la fureur des grandes tempêtes, réduisant les vents (et les vagues dangereuses qu'ils créent) d'un degré (voir page 445 du *Manuel des joueurs*) dans un rayon de 15 mètres. Ce rayon se mesure depuis la personne ou le pont du bateau sur lequel elle est versée, et se déplace avec la créature ou la surface ointe si celle-ci est en mouvement (comme un bateau qui navigue). Si un sort influençant le vent, comme *contrôle du climat* ou *tourbillon*, affecte une zone sous l'effet des *huiles apaisantes*, le lanceur du sort doit faire un jet de lanceur de sorts en opposition au NLS de la potion. En cas d'échec, le sort cesse immédiatement de produire ses effets. Le bénéfice de l'huile dure pendant 1 heure, après quoi le temps revient à la normale. Si Gozreh est la divinité tutélaire du personnage, il peut boire la potion et bénéficier de la *respiration aquatique* pendant 1 heure.



FABRICATION

Conditions requises Création de potions, *respiration aquatique*, *mur de vent* ; **Prix** 500 po

CLÉ AUTOMATE (ABADAR)

Aura transmutation légère ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 500 po ; **Poids** 500 g

DESCRIPTION

Une *clé automate* a deux sortes d'utilisation mais l'une d'entre elles ne fonctionne que si Abadar est la divinité tutélaire du personnage. À moins qu'elles ne soient directement menacées par lui ou que leur créateur leur en ait donné l'ordre, les créatures artificielles évitent d'attaquer le porteur de la *clé automate* et s'en prennent si possible à d'autres cibles. S'il n'y a pas d'autre cible que le porteur de la *clé automate*, une créature artificielle agira et attaquera normalement.

Si Abadar est la divinité tutélaire du personnage, il peut utiliser la *clé automate* comme une arme improvisée, qui infligera 1d2 points de dégâts. S'il frappe une créature artificielle avec une *clé automate*, elle subit 1d4 points de dégâts et doit faire un jet de sauvegarde de Volonté DD12. Si elle le rate, elle est paralysée pendant 1d4 rounds. Une fois que la clé a réussi à paralyser une créature artificielle, elle est détruite.

FABRICATION

Conditions requises Création de créature artificielle, Création d'objets merveilleux, *fracassement* ; **Prix** 250 po

MANUEL DU REFLET CALME (IRORI)

Aura transmutation légère ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 4 000 po ; **Poids** 1 kg

DESCRIPTION

Certains des manuels attribués à Irori traitent des régimes physiques et apprennent à leur lecteur à utiliser son corps comme une arme de combat. D'autres enseignent des exercices mentaux pour aiguiser l'esprit et affûter les sens. Le *Manuel du reflet calme*, un épais ouvrage de 30 chapitres, aide le lecteur à focaliser son âme et à s'ancrer en lui-même. Après avoir passé 1 heure à lire le livre, le lecteur bénéficie d'un bonus de +1 sur les jets de sauvegarde contre les sorts à effets mentaux pendant le reste de la journée. Si Irori est la divinité tutélaire du personnage, ce bonus est de +2.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, *aide* ; **Prix** 2 000 po

MASQUE DE DESTRUCTION ET DE CRÉATION (NÉTHYS)

Aura évocation et illusion légères ; **NLS** 5

Emplacement tête ; **Prix** 5 000 po ; **Poids** -

DESCRIPTION

Ce masque en soie réversible est entièrement blanc d'un côté et affiche une masse de couleurs tourbillonnantes sur un fond noir de l'autre. Lorsqu'on le porte du côté blanc, il permet au porteur d'utiliser *détection de la magie* une fois par jour. Lorsqu'on le porte du côté noir, il permet au porteur d'utiliser *lecture de la magie* une fois par jour.

Si Néthys est la divinité tutélaire du personnage, il peut utiliser la face noire du masque pour lancer *projectile magique* comme un lanceur de sorts de 3ème niveau une fois par jour. De même, la face blanche du masque permettra au personnage de lancer *déguisement* une fois par jour.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, *détection de la magie, déguisement, projectile magique, lecture de la magie* ; **Prix** 2 500 po

CORDES TRANCHANTES (GORUM)

Aura transmutation modérée ; **NLS** 3

Emplacement aucun ; **Prix** 8 301 po ; **Poids** 1,5 kg

DESCRIPTION

Une *corde tranchante* est un *lasso +1* fait à partir de fines chaînes fermement tressées ensemble, et est utilisée pour entraver les lâches qui tentent de fuir le champ de bataille. Elle peut servir à enchevêtrer un adversaire normalement, mais inflige 1d4 points de dégâts à une créature qui tente de s'en échapper et n'y parvient pas. Il est également plus difficile de se défaire d'une *corde tranchante* ; il est nécessaire de réussir un test d'Évasion DD 18 pour parvenir à s'en libérer, ou un test de Force DD 28 pour la briser.

Si Gorum est la divinité tutélaire du personnage, il peut, en une action simple, faire se resserrer la *corde tranchante* autour d'une créature qui y est déjà enchevêtrée, ce qui lui inflige 1d4 points de dégâts. Si le personnage n'est pas un fidèle de Gorum et qu'il essaie de faire se resserrer le lasso, celui-ci se détend et le fouette, lui infligeant 1d4 points de dégâts.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, *corde animée* ; **Prix** 4 150 po

TUILES DE LA SPIRALE (PHARASMA)

Aura divination légère ; **NLS** 5

Emplacement aucun ; **Prix** 6 000 po ; **Poids** 500 g

DESCRIPTION

Lorsque ces 10 tuiles d'ébène, de perles et d'ivoire sont disposées en spirale sur le sol, elles confèrent au personnage les effets d'un sort d'*assistance divine* une fois par jour. Les effets du sort durent jusqu'à ce que les tuiles soient déchargées. Si la divinité tutélaire du personnage est Pharasma, il peut, une fois par jour, consacrer une action simple à jeter les *tuiles de la spirale* sur le sol et interpréter les motifs qu'elles dessinent comme s'il avait lancé le sort *augure*. S'il n'est pas un fidèle de Pharasma et qu'il essaie d'utiliser les tuiles de cette façon, le résultat est soit aléatoire soit trompeur à dessein.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, *augure, assistance divine* ; **Prix** 3 000 po

Les paladins d'Abadar

Parmi toutes les divinités de l'équilibre, une seule soutient et promeut un ordre sacré de paladins : Abadar. En tant que dieu de la civilisation et de l'ordre, il reconnaît la valeur des guerriers saints dans les objectifs de la société en progrès. Ses paladins suivent l'habituel code de protection des innocents, agissent avec honneur et honnêteté et respectent l'autorité légitime. De plus, un paladin d'Abadar applique les principes suivants.

Je suis un protecteur des routes et je protège les voyageurs du danger. Quels que soient leurs destinations ou leurs desseins, s'ils sont paisibles et légitimes et ne blessent personne sur la route, je m'assurerai qu'ils passent sans encombre.

Les bandits sont une calamité. Selon ma volonté, ils seront traduits en justice. S'ils ne se présentent pas volontairement devant la loi, où ils pourront demander justice auprès des tribunaux, ils y viendront sous le joug de mon épée.

La corruption des cours est la plus grande corruption de la civilisation. S'ils n'ont pas confiance en la justice, les citoyens ne peuvent pas croire en leurs pays et la civilisation commence à disparaître. J'éradiquerai la corruption là où je la trouverai et si un système est fondamentalement faussé, j'œuvrerai à assister les citoyens en le réformant ou en le remplaçant.

Je suis une aide pour les marchés. Je m'assure que le commerce est équitable entre les marchands et les citoyens. Le vol d'un côté comme de l'autre est intolérable.

Je provoque des opportunités et enseigne aux autres à les reconnaître. Lorsque je les assiste, je leur ouvre la voie mais ne les porterai pas - ils doivent prendre leurs responsabilités.

LAME TRIPLE-DARD (CALISTRIA)

Aura évocation légère ; **NLS** 7

Emplacement aucun ; **Prix** 11 702 po ; **Poids** 500 g

DESCRIPTION

Cette dague +1 hautement décorative comporte une rose gravée sur son pommeau et une garde rayée de noir et de jaune. Après examen, la lame semble être bosselée à intervalles réguliers. Ces bosses sont en fait des épines rétractables. Si le personnage utilise une *lame triple-dard* et inflige avec succès des dégâts à une créature, il peut effectuer une manœuvre de combat libre contre sa cible. S'il échoue, rien ne se produit. S'il réussit, il enfonce la lame assez profondément dans la cible pour provoquer le jaillissement des épines et infliger 1d4 points de dégâts supplémentaires. Les épines se rétractent immédiatement après avoir causé ces dégâts.

Si Calistria est la divinité tutélaire du personnage et qu'il murmure son nom, il peut, une fois par jour et en tant qu'action libre, augmenter le bonus d'altération de la *lame triple-dard* à +2 pendant 1 round. Si le personnage n'est pas un fidèle de Calistria et qu'il prononce son nom alors qu'il tient la *lame triple-dard*, des épines jaillissent alors de la poignée et lui injectent un poison équivalent au venin d'araignée Moyen (voir page 565 du *Manuel des joueurs*).

FABRICATION

Conditions requises Création d'armes magiques, *croissance d'épines* ; **Prix** 5 851 po

Magie

Arcane du conflit et de l'ordre

Les dieux de l'équilibre offrent une grande magie à leurs fidèles, domptant les forces naturelles du cosmos, écartant les voiles entre la vie et la mort et scrutant l'esprit des autres afin de déterminer quelle magie ils ont en eux.

Abadar

ÉQUITÉ

École enchantement (compulsion) [effet mental] ; **Niveau** prêtre 1, inquisiteur 2, paladin 2
Temps d'incantation 1 action complexe
Composantes V, G, DF
Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)
Cible une créature humanoïde par niveau
Durée 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde Volonté pour annuler ; **Résistance aux sorts** oui
Les créatures humanoïdes affectées par ce sort doivent commercer équitablement avec les autres et au mieux de leurs capacités. Si elles connaissent la vraie valeur (ou même une valeur estimée) d'un bien ou d'un service, elles ne peuvent permettre la conclusion d'une affaire si cette dernière est à l'avantage d'une des parties, et ce de manière inéquitable. Elles empêchent toute tentative de tricherie d'un côté comme de l'autre lorsqu'elles sont sous l'influence de ce sort. Le symbole d'Abadar apparaît au-dessus de la tête des cibles du sort, ce qui montre immédiatement qui est affecté par le sortilège et qui ne l'est pas.

Calistria

LES YEUX DU SÉDUCTEUR

École enchantement (charme) [effet mental] ; **Niveau** barde 2, ensorceleur 2, magicien 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, DF
Portée personnelle
Cible le lanceur de sorts
Durée 10 minutes/niveau (D)
Ce sort améliore l'apparence physique du personnage et lui confère un bonus de 1, + 1 par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts qu'il possède (maximum +5), sur les tests de compétence basés sur le Charisme. Ce bonus ne profite au personnage que lorsqu'il interagit avec ceux qui pourraient le trouver sexuellement attirant. Il ne bénéficie pas de ce bonus contre ceux que lui ou ses alliés attaquent ou menacent.

Gorum

ALLÈGEMENT D'OBJET

École transmutation ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, ensorceleur/magicien 1, conjurateur 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, M (duvet d'oie)
Portée courte (7m50 + 1m50/2 niveaux)
Cible un objet de 27 litres/niveau
Durée 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde Volonté pour annuler (objet) ; **Résistance aux sorts** oui (objets)
Ce sort diminue le poids de la cible de moitié. S'il est lancé sur une armure, il diminue de 1 la pénalité d'armure mais ne change pas sa catégorie (légère, intermédiaire ou lourde).

ALLÈGEMENT D'OBJET DE MASSE

École transmutation ; **Niveau** prêtre 5, ensorceleur/magicien 5, conjurateur 5
Cibles plusieurs objets de 27 litres/niveau, qui ne doivent pas être éloignés de plus de 9 mètres les uns des autres.
Durée 10 minutes/niveau
Ce sort fonctionne comme *allègement d'objet*, excepté qu'il affecte un nombre d'objets égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Gozreh

LECTURE DE LA MÉTÉO

École divination ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, druide 1, rôdeur 1
Temps d'incantation 1 minute
Composantes V, G, M (un ensemble de bâtonnets ou d'os gravés d'une valeur d'au-moins 25 po)
Portée personnelle
Cible le lanceur de sorts
Durée instantanée
Ce sort permet au personnage de prédire avec précision le temps qu'il fera là où il se trouve pendant les prochaines 48 heures, et l'avertit à l'avance des tempêtes, des blizzards, des tornades et autres phénomènes météorologiques de ce type. Il ne s'applique qu'aux conditions météorologiques normales et naturelles, et ne prend pas en compte les interventions magiques qui pourraient changer le temps dans la zone.

NATATION AÉRIENNE

École transmutation [air] ; **Niveau** prêtre 3, druide 3
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, DF
Portée toucher
Cible créature touchée (de taille G ou inférieure)
Durée 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde non ; **Résistance aux sorts** oui (inoffensif)



Ce sort confère à la cible la capacité de nager dans les airs. Les créatures qui ont une vitesse de déplacement à la nage peuvent se déplacer dans l'air à cette vitesse. Celles qui en sont dépourvues doivent faire des tests de Natation afin de se déplacer normalement. En l'absence de vent, l'air a les mêmes effets qu'une mer calme, le vent léger ou modéré a les mêmes effets qu'une mer agitée, et il est impossible de nager dans des vents plus forts (voir le *Manuel des joueurs* page 445). Ce sort ne confère pas la capacité de respirer l'air aux créatures qui ne le peuvent pas en temps normal.

Irori

ASCÈSE

École transmutation ; **Niveau** barde 1, prêtre 1, druide 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G
Portée toucher
Cible une poignée de baies, de grains, de noix ou de riz
Durée 1 heure
Jet de sauvegarde non ; **Résistance aux sorts** oui

Tout le monde ne peut pas parvenir à la résistance physique du moine, mais parfois, Irori sourit à ses adorateurs et leur offre un répit quand la faim et les besoins physiques les tenaillent. Ce sort améliore une poignée de nourriture simple et l'imprègne d'une valeur nutritive suffisante pour satisfaire les besoins d'une créature de taille M ou moins pendant une journée complète. Ce sort ne crée pas de nourriture et en tant que tel, n'empêchera pas à lui seul quelqu'un de mourir de faim, mais il peut faire durer des réserves, même limitées, pendant des périodes prolongées.

Néthys

JAUGE DE SORT

École divination [effet mental] ; **Niveau** barde 2, prêtre 2, inquisiteur 2, ensorceleur/magicien 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, M (une pièce d'argent)
Portée courte (7m50 + 1m50/niveau)
Cible une créature
Durée instantanée
Jet de sauvegarde oui ; **Résistance aux sorts** oui

En lançant ce sort, le personnage connait immédiatement certains des sorts que la créature ciblée a préparés ou qu'elle connaît. Le nombre de sorts révélés au personnage est égal à son niveau de lanceur de sorts. Les sorts de bas niveau sont révélés en premier - en ignorant les sorts de niveau 0 - dans un ordre aléatoire. Dès que tous les sorts de 1er niveau de la cible ont été révélés, le sort commence à révéler les sorts de 2ème niveau, puis de 3ème niveau. Ce sort ne révèle pas les sorts de niveau 4 et supérieurs, pas plus que les pouvoirs magiques et les pouvoirs spéciaux. Si le sortilège est utilisé sur une créature qui n'est pas un lanceur de sorts, ou bien sur une créature qui n'a préparé que des sorts de niveau 0 ou des sorts de 4ème niveau et plus, ou bien sur une créature qui a utilisé tous ses sorts, ou encore sur une créature qui n'en a préparé aucun pour la journée, il sera dépensé sans avoir aucun effet.

Pharasma

JUGEMENT PAR ANTICIPATION

École divination ; **Niveau** prêtre 2, inquisiteur 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G, DF
Portée courte (7m50 + 1m50/niveau)
Cible une créature humanoïde
Durée 1 round
Jet de sauvegarde Volonté pour annuler ; **Résistance aux sorts** oui

Le personnage montre à une créature les effets que sa vie a eus jusque là et ce à quoi elle peut s'attendre quand elle sera soumise au regard impartial de Pharasma, à la fin de sa vie. Selon l'alignement de la créature et son degré d'adhésion à cette éthique, le personnage peut lui donner un bref aperçu de la récompense ou de la punition qui l'attend lorsqu'elle mourra, en lui montrant une image mentale du plan auquel elle est destinée dans le Grand Au-delà. Si la cible est d'alignement Bon, elle devra faire un jet de sauvegarde pour ne pas être fascinée pendant 1d4 rounds. Si elle est d'alignement Neutre, elle devra faire un jet de sauvegarde pour ne pas être en proie à la confusion pendant 1d4 rounds. Si elle est d'alignement Mauvais, elle devra faire un jet de sauvegarde pour ne pas être secouée pendant 1d4 rounds.

Social

Les fêtes religieuses

L'un des objectifs principaux d'une religion organisée est de réunir les gens au cours de célébrations publiques de la foi et au sein d'une communauté. Ces jours saints aident à tisser des liens entre les congrégations dans une compréhension partagée et une réaffirmation du credo. Cinq mois sont nommés d'après les dieux de l'équilibre - Abadius, Calistril, Pharast, Gozran et Neth - et sont en général perçus comme des périodes de fête pour le culte, mais la plupart des dieux ont aussi des jours sacrés supplémentaires.

Abadar

Les jours sacrés d'Abadar sont tous liés aux marchés, aux affaires et au bon fonctionnement de la civilisation. Que ce soit le jour où un palais de justice ouvre ses portes pour la première fois ou la commémoration de la pose de la première pierre de l'égout de la ville, les abadariens aiment voir des signes indiquant que leurs communautés vont toujours de l'avant. En plus de ces événements mineurs, la plupart des abadariens reconnaissent deux jours sacrés majeurs.

La Porte du marché, qui tombe un jour différent chaque année, et marque le jour où les premiers fruits de la récolte d'automne arrivent sur les étals des marchés. Cette fête est toujours annoncée un mois à l'avance (la date est déterminée par le biais de sorts de divination et l'analyse des motifs organisationnels du passé) et les prêtres marquent la journée en bénissant le quartier marchand et en accordant des subventions aux vendeurs qui réservent tôt leur emplacement. Le reste de la journée est marqué par des célébrations et une joyeuse attention aux affaires.

La Fête des impôts, célébrée le 15 Gozran, est également un jour sacré pour le culte. Les fidèles d'Abadar paient avec plaisir leur écot à l'église et à l'état, car ils savent ce qu'ils recevront en retour. Le culte participe à la collecte dans la mesure du possible pour faire savoir aux contribuables qu'elle est légitime et pour s'assurer qu'ils sont traités bien et avec équité. Lorsque tous les impôts ont été collectés, le culte ouvre ses portes au peuple ainsi qu'aux dirigeants civils, et les réunit sous un même toit pour un énorme festin. Ce jour-là, tout le monde est libre de donner son avis aux chefs de la communauté sans craindre de répercussion ; si la main de la justice s'abattait sur quelqu'un pour ses prises de position durant la Fête des impôts, le culte aurait certainement son mot à dire.

Calistria

Le monde est rempli d'affronts et de rancunes, et chaque temple calistrien a des dates qui lui sont propres pour célébrer vengeance, conquêtes et autres satisfactions. Pourtant, il existe un jour que tous les fidèles célèbrent à différents degrés de délice ou d'appréhension. Il s'agit du jour du **Rituel de la brûlure du fouet**, durant lequel les prêtres servent de médiateurs entre des ennemis acharnés et amènent chaque partie à exercer une vengeance publique, après laquelle chacun doit jurer être satisfait et considérer que la querelle est terminée. Les croyants qui ne font pas partie du rituel prennent grand plaisir à regarder les uns humilier les autres. Être choisi pour prendre part au rituel rappelle fortement qu'il ne faut jamais laisser les affronts s'aggraver au point que les prêtres aient à s'en mêler - la vengeance ne sera jamais aussi substantielle si on doit négocier pour être satisfait ou tempérer le triomphe par sa propre humiliation.

Le rituel se déroule à chaque fois que c'est approprié, mais la plupart des temples essaient d'organiser une session pendant le mois de Calistril, et les membres les plus voyeurs de la communauté attendent cet événement avec un grand enthousiasme.

Gorum

Les gorumites ne croient pas dans la célébration de jours sacrés officiels. Quelles dates pourraient-ils commémorer ? Des batailles passées, aux cours desquelles des gens sont morts et ont vu leur gloire s'évanouir ? Les sites de grands sièges ou de défenses inattendues ? Ce sont certainement des événements qui méritent d'être commémorés, mais seulement par ceux qui étudient ces batailles pour en tirer des leçons, ou par ceux qui y étaient et qui souhaitent rendre hommage à leurs camarades et leurs ennemis tombés au combat. Tout autre qui chercherait à commémorer de tels événements ne ferait que prouver qu'il n'a aucune gloire ni aucun souvenir à évoquer qui lui soit propre. « Faites vos propres jours sacrés », dit le proverbe, et les gorumites sont bien déterminés à faire exactement cela.

Gozreh

Les adorateurs de Gozreh suivent un grand nombre de jours sacrés - en fait, leur foi enseigne que chaque jour devrait être saint. Les célébrations des jours sacrés sont organisées autour des récoltes, des solstices, des équinoxes, des grandes marées et des mortes-eaux de la saison et d'autres événements qui ont lieu une fois l'an et marquent un tournant dans l'année naturelle. Bien sûr, ces événements ont lieu à des moments différents dans le monde et c'est pourquoi seuls deux jours sacrés ont une date commune à toutes les congrégations.

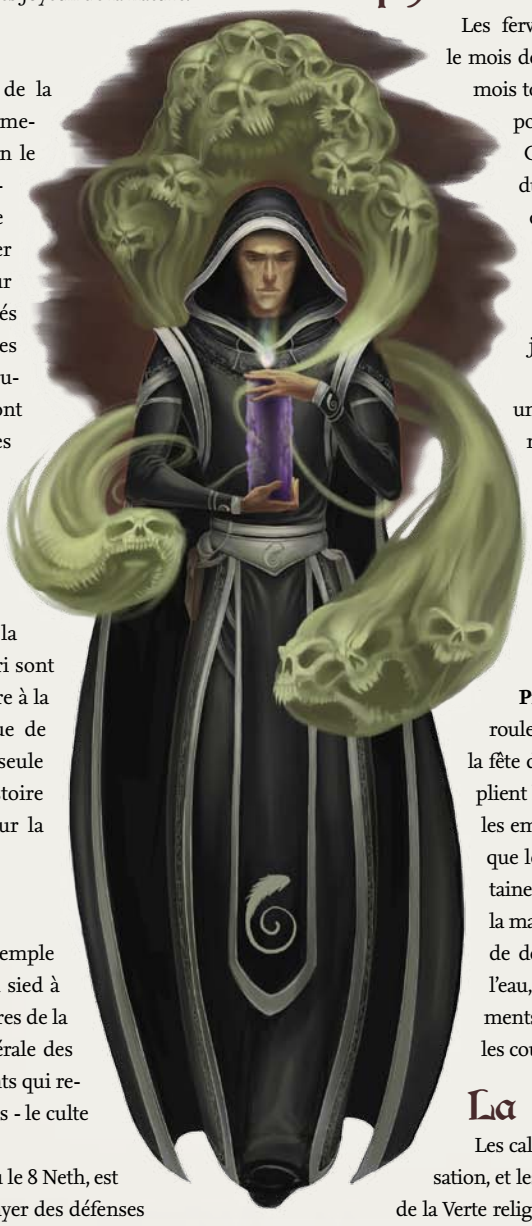
Le **Réveillon du Flux**, célébré le 7 Gozran est un festival de la fertilité, qui prend la forme d'un jeûne d'une journée qui rappelle aux fidèles que la récompense de la nature n'est pas acquise. Les dévo-

tions qui sont faites ce jour-là représentent la compréhension par les fidèles du sacrifice auquel la nature consent pour les nourrir, et leurs remerciements pour son aide.

L'autre fête, la **Première Floraison**, est célébrée le jour de l'équinoxe de printemps. Elle marque le début de la saison des semailles dans les communautés agricoles, et ceux qui suivent les calendriers agricoles considèrent qu'il s'agit du premier jour de l'année. Bien que la plupart des fermiers soient épuisés d'avoir planté tout au long de la journée, de nombreuses communautés organisent des fêtes cette nuit-là, pendant lesquelles les festins, les danses et les cours amoureuses représentent les cycles joyeux de la nature.

Irori

Irori est un dieu de l'histoire et de la connaissance, et les dates sont extrêmement importantes pour ses fidèles. En le même temps, la foi d'Irori est individualiste, ce qui fait que chaque adepte de ses enseignements doit décider quelles dates ont une signification pour lui. La plupart des jours sacrés célébrés par les fidèles d'Irori commémorent des dates de naissances, de décès, de découvertes ou de batailles importantes. Sont particulièrement importantes les dates qui concernent un temple ou un monastère, ou influencent le chemin vers l'illumination d'un moine, comme la naissance ou la mort d'un maître, ou la date à laquelle un moine a entrepris son parcours vers la perfection de soi. Les serviteurs d'Irori sont presque toujours heureux de se joindre à la célébration d'un jour sacré historique de quelqu'un d'autre, car ils savent que seule une véritable compréhension de l'histoire est en mesure de guider une âme sur la route conduisant à l'illumination.



Néthys

Le culte de Néthys permet à chaque temple de créer ses propres rituels, ainsi qu'il sied à une religion qui se consacre aux mystères de la magie. En plus d'une célébration générale des équinoxes et des solstices - des moments qui représentent les équilibres et les extrêmes - le culte a trois jours sacrés majeurs.

Le **Jour de la Renonciation**, qui a lieu le 8 Neth, est un jour où l'on travaille ensemble à étayer des défenses communes et à entraîner les amis et les voisins à l'usage de la magie défensive. C'est également un temps où l'on met à l'épreuve les apprentis potentiels.

Le **Jour de l'Évocation**, le 18 Neth, est souvent célébré avec des feux d'artifices magiques, des duels de sortilèges et le commerce de sorts entre collègues. Chez les Garundi, même ceux qui ne sont pas compétents dans les arts magiques y participent, afin de rendre grâce à la magie bénéfique, en dansant vêtus de robes noires et blanches et en agitant des serpentins colorés.

Transmutatum, le 28 Neth, est un jour de réflexion et de progrès personnel. Nombreux sont ceux à commencer des recherches et à construire des projets ce jour-là.

Pharasma

Les fervents pharismins fêtent généralement le mois de Pharast avec une dévotion spéciale, le mois tout entier symbolisant une nouvelle vie pour le monde après la mort de l'hiver. Certains attachent des plumes au-dessus du linteau de leur porte ou accrochent des branches de saule couvertes de bourgeons à leurs fenêtres. Même si le culte pratique nombre de rituels et de services tout au long de l'année, deux jours sont particulièrement importants.

Le **Jour des Ossements**, le 5 Pharast, est une occasion pendant laquelle les morts récents sont enveloppés dans un linceul et portés à travers la ville en une procession solennelle, avant d'être enterrés gratuitement dans le cimetière du temple. On dit qu'à l'Ossuaire, les âmes de ces trépassés sont prioritaires dans la ligne du jugement.

Le rituel connu sous le nom de **Procession des Âmes Inoubliées** se déroule de nuit pendant des semaines avant la fête des récoltes d'automne. Les fidèles supplient la Dames des Tombes de ne pas encore les emmener, et se tiennent silencieux tandis que les prêtres entrent dans l'eau d'une fontaine, d'un lac ou d'une rivière, une bougie à la main. Les prêtres sont vêtus de fines robes de dessus noires, et lorsqu'ils émergent de l'eau, les chandelles se rallument et ces vêtements deviennent transparents, révélant alors les couleurs de fêtes portées en-dessous.

La Verte religion

Les calendriers sont une invention de la civilisation, et les seuls repères dont a besoin un adepte de la Verte religion, ce sont les changements de saison. En conséquence, la Verte religion célèbre en priorité les équinoxes et les solstices par des rituels simples souvent créés sur place, à l'aide des quelques ressources naturelles disponibles sous la main.

Abadar

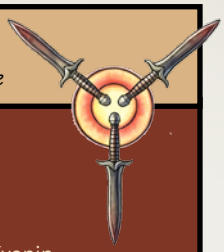


MAÎTRE DU PREMIER COFFRE

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

Alignement. LN
Domaines. Loi, Noblesse, Protection, Terre, Voyage
Arme de prédilection. Arbalète légère
Lieux de culte. Absalom, Andoran, Brévoy, Chéliax, Désolation de Mana, Katapesh, Molthune, Nex, Osirion, Sargave, Taldor, Varisie
Nationalité. Taldorienne

Calistria



LA DOUCE PIQÛRE

Déesse du désir, du mensonge et de la vengeance

Alignement. CN
Domaines. Chance, Chaos, Charme, Connaissance, Mensonge
Arme de prédilection. Fouet
Lieux de culte. Absalom, Chaînes, Galt, Kyonin, Nex, Royaumes fluviaux, Taldor, Varisie
Nationalité. Elfique

Gorum



NOTRE SEIGNEUR DE FER

Dieu des armes, des batailles et de la force

Alignement. CN
Domaines. Chaos, Destruction, Force, Gloire, Guerre
Arme de prédilection. Épée à deux mains
Lieux de culte. Brévoy, Dernier-Rempart, Nirmathas, Numérie, royaumes des seigneurs des Mammouths, Royaumes fluviaux, Terres des rois de Linnorm
Nationalité. Kellide

Gozreh



LE VENT ET LES VAGUES

Dieu du climat, de la mer et de la nature

Alignement. N
Domaines. Air, Climat, Eau, Faune, Flore
Arme de prédilection. Trident
Lieux de culte. Chaînes, Étendue du Mwangi, Sargave, Terres inondées, Thuvie, Varisie
Nationalité. Mwangi

Irori



LE MAÎTRE DES MAÎTRES

Dieu de la connaissance, de l'histoire et de la perfection de soi

Alignement. LN
Domaines. Connaissance, Force, Guérison, Loi, Rune
Arme de prédilection. Mains nues
Lieux de culte. Absalom, Désolation de Mana, Jalmeray, Katapesh, Nex, Osirion, Qadira
Nationalité. Vudraine

Nethys



L'ŒIL QUI VOIT TOUT

Dieu de la magie

Alignement. N
Domaines. Connaissance, Destruction, Magie, Protection, Runes
Arme de prédilection. Bâton
Lieux de culte. Absalom, Geb, Katapesh, Kyonin, Nex, Numérie, Osirion, Thuvie
Nationalité. Garundi

Pharasma



LA DAME DES TOMBES

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

Alignement. N
Domaines. Connaissance, Repos, Eau, Guérison, Mort
Arme de prédilection. Dague
Lieux de culte. Brévoy, Chaînes, Nex, Osirion, Thuvie, Ustalav, Varisie
Nationalité. Garundi

Verte religion

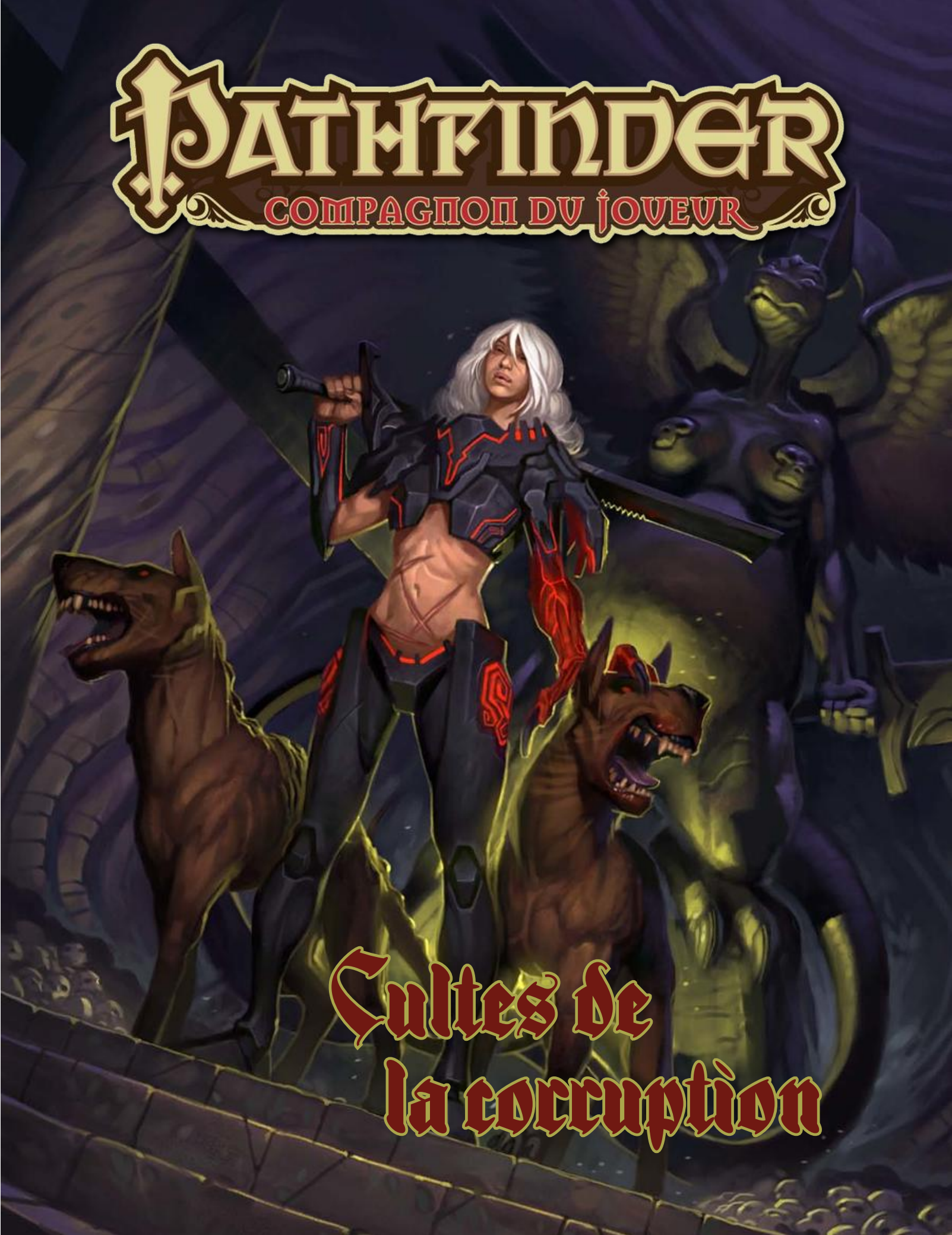


Vénération du monde naturel

Alignement. Tout alignement Neutre
Domaines. Aucun
Centre de la foi. Tout environnement naturel
Religion associée. Érastil, Gozreh, les Aînés

Pathfinder

Compagnon du joueur



Cultes de la corruption



Les cultes de la corruption

Les dieux Mauvais et leurs serviteurs ont de tous temps tenté, trompé, flatté et terrifié les mortels. Ils sont redoutables, horrifiants et méconnaissables dans l'immensité de leur pouvoir de destruction. Ils apparaissent dans les rêves des rois comme des paysans, inspirant atrocités et outrages, donnant une vision du monde tout à la fois magnifique et écœurante. Des textes décrivant ces dieux et leurs fidèles abondent dans les bibliothèques des grandes cités, ou bien sont gardés à l'abri dans des caves sombres et des temples déchus. D'importantes congrégations se sont dressées pour combattre ou embrasser leurs sombres promesses, et les pages de l'histoire débordent d'exemples de leurs machinations.

Ce livre n'est pas consacré à ces dieux, du moins pas directement. C'est plutôt un aperçu d'eux à travers les vies de leurs fidèles. Cet ouvrage détaille les buts et la vision du monde de ces quelques déments ou gens terriblement raisonnables qui décident de consacrer leurs vies à des entités responsables d'insondables atrocités.

Dans un monde où l'existence des dieux est prouvée, où le devenir final des âmes n'est pas que de la théologie, il peut paraître étrange que des mortels puissent volontairement choisir de prier des dieux Mauvais. Ceux qui optent pour la prêtrise au sein de ces sombres cultes constatent certainement un accroissement de leur puissance lorsqu'ils touchent le divin et canalisent sa fureur. Leur vie peut devenir meilleure sur le court terme, renforcée par les dons temporaires reçus en échange de leur âme. Mais qu'est-ce qui pourrait conduire les laïques - les fidèles ordinaires ne bénéficient pas du don de magie divine - à offrir leur loyauté aux dieux des ténèbres tout en sachant que leur sort dans l'au-delà sera un éternel tourment ?

Ce livre détaille ce que signifie suivre les dieux du mal, vivre dans des fois qui sont aussi étudiées et accomplies que celles des dieux du bien. Il met en exergue les religions majeures des divinités Mauvaises de la Mer intérieure, et la manière dont leurs buts influencent les gens à travers Golarion.

Il n'est pas nécessaire de se réjouir de l'ascension du mal pour être un partisan des dieux Maléfiques et vice versa. En effet, nombreux sont ceux qui prétendent leur être fidèles et qui ont des justifications raisonnables (du moins en ce qui les concerne) afin d'expliquer leur vénération, sans pour autant se considérer comme Mauvais. Les religions de la corruption offrent souvent une organisation et des buts qui transcendent

les souffrances gratuites, et de nombreux mortels vénèrent ces dieux sans adhérer pleinement à leurs mystères. En effet, beaucoup de fidèles recherchent simplement une religion moins restrictive que celles de la pureté ou de l'équilibre, ou pensent que ces croyances sont trop faibles pour résoudre les problèmes quotidiens. Peut-être une religion offre-t-elle une certaine stabilité dans une région ravagée par la guerre, comme le culte d'Asmodéus au Chéliax. Peut-être la victime d'une malformation de naissance malchanceuse ne peut-elle trouver de réconfort et une place dans la communauté que parmi les fidèles de Lamashtu, transformant l'apitoiement sur son propre sort en fierté et en rage. Les fidèles de la corruption peuvent être des gens aveuglés par la douleur, l'envie ou par d'autres désirs, à moins qu'ils ne soient des fanatiques ayant choisi leur voie de plein gré et avec joie, crachant sur les soi-disant forces du bien.

Le mal exerce une attraction indubitable même sur les meilleurs. Il chuchote aux âmes des mortels, les pousse à emprunter la voie de la facilité, à donner libre cours à leurs instincts les plus bas et à mettre le plaisir de l'instant avant toute vision à long terme. Des conseillers corrompus disent au personnage que la vengeance est juste, que personne ne remarquera un petit écart ou que le mauvais comportement des autres justifie le sien. Chaque pas le conduit un peu plus loin dans les ténèbres, jusqu'à ce qu'il se retourne et réalise que la lumière est faible et lointaine.

Le personnage a peut-être cédé et, s'estimant incapable d'entreprendre le voyage ardu qui lui permettrait de reprendre son âme, a accepté son destin. À moins qu'il ne soit l'un de ceux à qui le mal n'a jamais eu besoin de chuchoter. Il lui a parlé et le personnage a répondu d'une exclamation joyeuse, heureux qu'on le reconnaisse pour sa force, son efficacité brutale, sa logique froide ou sa violence furieuse. Il ne s'est jamais écarté du mal et s'en est toujours réjoui. La voix du mal trouve un exutoire dans le cœur du personnage - qu'il soit un acète flagellant ou un célébrant enthousiaste de la chair - et celui-ci répand son influence dans le monde. La façon dont le personnage l'exprime est largement personnelle.

Certaines fois sont grandioses et éloquentes. Elles construisent de vastes cathédrales et mettent sur pied des hiérarchies de pouvoir qui attribuent des positions exactes aux yeux de leurs dieux. D'autres sont petites et intimes, et peuvent ne pas avoir besoin de beaucoup d'implication commune en dehors d'une seule mauvaise graine. Les pages qui suivent expliquent ce que chaque religion attend de ses congrégations, qu'elles soient composées de dévots occasionnels ou de fanatiques remplis d'abnégation.

Certaines de ces religions, à l'instar du culte monstrueux de Lamashtu, opèrent en secret, comme des sectes dissimulées sous le vernis respectable de la société. Ils revendiquent peu de fidèles humains car leur vénération est directement opposée à la plupart des idéaux humains. D'autres, comme les discrets fidèles de Norgorber, se sont fondus dans le tissu des villes, dirigeant et façonnant le futur par le biais de leurs machinations. Et certaines autres, comme l'Église d'Asmodéus au Chéliax ou les instances supérieures kuthites au Nidal, sont leurs propres gouvernements, imposant la religion d'état et dirigeant les prières de leur peuple à des fins malfaisantes.

Là où règnent les dieux de la corruption triomphants, il vaut mieux montrer au moins un peu de dévotion à la religion d'état si l'on ne veut pas en subir les conséquences. Même si ce n'est pas sincère et que le travestissement est nécessaire, cette brève capitulation devant ces dieux peut finalement ouvrir la voie à des atrocités. Fréquenter leur culte peut ne pas rendre le personnage Mauvais mais une exposition prolongée à ces croyances - même s'il secoue la tête tout le long en signe de désaccord muet - peut lentement habituer une âme Bonne au mal et la rendre Mauvaise. Ce sont les dieux Mauvais, les êtres les plus corrompus et les plus terrifiants qui existent, et s'acoquiner avec eux met en péril l'âme immortelle du personnage.

Comment utiliser ce livre

Une partie de ce livre est consacrée à chacun des dieux Mauvais majeurs, avec une brève présentation de chacun (son portefeuille, ses domaines et ses centres d'intérêt) et la manière dont sa religion peut attirer des fidèles. Ces sections introduisent les relations des aventuriers avec la foi et présentent les classes qui s'accordent le mieux ou le moins bien avec la religion, ainsi que les buts, les signes d'appartenance personnels, et la dévotion et les rites qu'on attend des fidèles. Viennent ensuite des sections consacrées aux relations du culte avec les autres religions, ses tabous et des exemples de traits pour ses croyants. Vous trouverez une présentation du système des traits à la page 326 du *Manuel des joueurs, règles avancées*. Les traits décrits ici sont considérés comme des traits religieux et ne peuvent être choisis que par des fidèles des dieux concernés.

Suit ensuite une description de la religion : sa hiérarchie, son centre géographique et ses lieux d'influence, ses jours saints, ses livres et ses sites sacrés. Les joueurs incarnant des aventuriers corrompus pourront y découvrir les icônes de la foi et la manière de reconnaître leurs coreligionnaires, que ce soit par leur manière de s'habiller, de parler ou certains signes secrets. Seront également présentées des listes des quelques péchés punissables par ces divinités les plus Maléfiques.

Même si votre personnage n'est pas Mauvais - et en particulier s'il participe activement aux croisades dirigées contre ces cultes - ce livre vous sera inestimable pour découvrir et éradiquer les racines du mal qui poussent au sein d'une communauté. On dit qu'il faut connaître son ennemi pour le vaincre et que l'information est la meilleure des armes. Avant d'être tenté d'éprouver de la compassion pour ces pauvres âmes égarées, souvenez-vous de ceci : les vrais scélérats sont rarement retenus par les mêmes émotions et la même pitié, car un scélérat n'apporte que peu de réconfort aux familles de ceux qui ont été sacrifiés au nom d'un dieu Maléfique.

Que votre personnage souhaite purifier son âme ou la vendre, le chemin des ténèbres l'attend.



Asmodéus

Prince des ténèbres

Asmodéus est la créature la plus puissante des Enfers ; ses origines se perdent dans la nuit des temps et ceux qui ont saisi la vérité dans des écrits aussi hérétiques que le *Livre des Damnés* répugnent à en parler. C'est le seigneur indiscuté des Enfers, l'un des êtres parmi les plus anciens et les plus puissants qui existent, et le gardien de la grande clé qui maintient la Bête hirsute emprisonnée. Ses desseins tortueux sont légions et sa patience dure des éons. C'est le gardien de l'ordre froid, une majesté sombre et terrible qui n'a aucun besoin d'embellir ses origines. Dégoûté par les êtres inférieurs qui se sont emparés de la majeure partie de l'existence - une existence qu'il a selon certains aidée à créer - le sombre seigneur sait que son temps approche à nouveau, et même certains dieux s'inclinent devant son pouvoir. Il est d'alignement Loyal Mauvais et ses attributions incluent les contrats, la fierté, l'esclavage et la tyrannie. Ses domaines de prêtre sont le Mal, le Feu, la Loi, la Magie et le Mensonge. Son arme favorite est la masse.

Aventuriers

Le monde dérive dans le chaos. Des brutes déferlent depuis les étendues sauvages et dévastent les civilisations. La corruption anéantit l'ancien ordre établi et le remplace par l'anarchie. Les faibles défient les forts et de sanglantes leçons obligent les dirigeants à se souvenir de leurs serviteurs. La connaissance et la richesse se perdent et la grande machine de la civilisation s'arrête.

Asmodéus répond à un tel chaos. Les Enfers constituent un mécanisme bien huilé basé sur des préceptes clairs et compréhensibles, et les mortels peuvent s'efforcer d'imiter sa perfection. Le royaume de la loi absolue d'Asmodéus est un modèle et dans son adoration, les fidèles reçoivent le seul présent qui en vaille vraiment la peine - le pouvoir.

On vient au culte d'Asmodéus par toutes sortes de tentations mais au final, c'est toujours une histoire de pouvoir. Le personnage a peut-être choisi cette religion simplement parce qu'elle amène l'ordre dans le monde et fait appel à son désir d'efficacité, de connaissance et de route toute tracée. Il rêve peut-être du rang et du prestige que l'obéissance totale au Prince des Ténèbres peut apporter, et se considère comme l'un des forts et des intelligents qui surgissent naturellement de son ordre sévère. Le personnage est peut-être un Chélaxien élevé au sein du culte, qui pense que toutes les autres religions ne sont qu'un pâle reflet de la vérité d'Asmodéus, à moins qu'il n'espère gagner un peu de respect par l'intermédiaire du dieu des damnés.

Bien qu'Asmodéus soit sans conteste Mauvais, sa nature Loyale attire de nombreux individus qui ne le sont pas eux-mêmes mais qui respectent la loi. Son statut de dieu tutélaire du Chéliax implique qu'il est possible que quelques âmes bonnes vivent inconfortablement au sein de son culte (mais jamais dans les rangs des lanceurs de sorts divins, et rarement à de véritables positions de pouvoir).

Classes de personnage

Si le personnage prie Asmodéus, il vénère le pouvoir et son utilité quand il s'agit de créer l'ordre ; de même, il est prompt à mettre à profit l'extension trop importante d'un rival. S'il appartient à une classe de guerrier, il est probablement un soldat ou un ancien soldat, ou du moins évolue-t-il dans un environnement soumis à une discipline toute militaire. Si le personnage suit la voie de la magie, il le fait pour améliorer ses connaissances et sa maîtrise. S'il est un roublard ou un barde, il utilise probablement ses talents pour aider les gens au pouvoir et accroître sa propre influence, et se concentre sur la manipulation et les vides juridiques au lieu de rompre les contrats ou enfreindre les lois. Même en tant que voleur, il agira sans doute en qualité d'agent pour une autorité supérieure et lorsqu'il vole, il prend aux faibles et aux ennemis de ses employeurs. Comme le disent souvent les roublards du culte d'Asmodéus, un fidèle du Prince des Ténèbres ne vole jamais mais prend un tribut légitime sur ses inférieurs. Bien qu'Asmodéus soit Loyal, sa nature Mauvaise empêche les paladins de le vénérer et rares sont les barbares à le faire, car leur nature Chaotique s'oppose en soi aux préceptes de sa religion.

En tant que fidèle, le personnage est probablement arrogant et intolérant envers ceux qui lui sont inférieurs et respectueux envers ceux qui le dominent. Il croit en l'autorité et à ses effets apaisants sur la société. S'il est un prêtre, il ne pense pas à dissimuler sa véritable vocation à moins que cette transparence ne contrarie ses projets ; et même alors, il rêve du jour où il pourra se dévoiler et être reconnu pour sa supériorité.

Objectifs

Lorsque le personnage vénère Asmodéus, il vénère son potentiel inné. Il recherche la connaissance, la richesse, les trésors, le respect et par-dessus tout le pouvoir. Ce comportement fait écho au principe fondamental de la religion d'Asmodéus, qui stipule que le pouvoir fait selon son bon vouloir et que les plus puissants sont ceux qui exercent leur volonté le plus efficacement. Le personnage s'impose la discipline, l'ordre et le contrôle sur lui-même. Libre à lui de choisir la manière dont il démontre sa maîtrise mais sa vie est une quête éternelle du pouvoir.

Signes d'appartenance

Les couleurs de la congrégation du personnage sont le rouge et le noir. Ses vêtements sont aussi riches que ses moyens le lui permettent car il pense que l'argent attire l'argent et que s'il a l'air pauvre, les autres auront une raison valable de le persécuter. Son symbole est l'étoile à cinq branches et nombre de ses coreligionnaires portent un pendentif en rubis ou un symbole en métal rouge.

Dévotion

Les degrés de vénération sont très inégaux. Au Chéliax, on attend de la population entière qu'elle assiste aux services religieux dédiés à Asmodéus mais seul un petit pourcentage d'entre elle se consacre corps et âme à la cause. On considère que c'est une attitude acceptable tant que ceux qui ne vénèrent pas activement l'Archifiélon lui montrent le respect adéquat. Là où le culte n'est pas un bras du gouvernement, la dévotion se fait beaucoup plus forte car seuls les vrais croyants acceptent de gérer les conséquences sociales d'une telle foi.

La plupart des nations alignées sur le bien ou la neutralité ont une relation malaisée avec cette religion. Les asmodéens n'enfreignant presque jamais la loi, il est difficile pour les gouvernements locaux de justifier leur mise au ban. Leurs pouvoirs magiques et leurs talents pour les contrats font d'eux des interlocuteurs aussi utiles que les fidèles d'Abadar. Naturellement rusés, la plupart des prêtres d'Asmodéus suivent l'exemple de leur dieu, traitant tout le monde poliment et se rendant indispensables, même pour leurs ennemis.

Autres religions

Le personnage considère la majorité des autres religions avec amusement. Elles vénèrent des dieux jeunes qui ne possèdent qu'une fraction du pouvoir du maître des Enfers, des divinités qui rentreront finalement dans les rangs par la volonté d'Asmodéus. Leurs fidèles peuvent s'offusquer mais les assertions confiantes du personnage sur son pouvoir lui permettent de continuer sur son chemin pervers. Il est naturellement bien disposé envers les fidèles des divinités Loyales car ils comprennent la nécessité de l'ordre tandis que les fidèles du Chaos ne récoltent rien d'autre que du mépris.

Tabous

Si le personnage est un vrai fidèle d'Asmodéus, sa parole le lie et s'il se rengorge de ses talents à conclure des accords astucieux et à se laisser des clauses échappatoires, rompre un contrat est pour lui le pire des péchés. De même, en dépit de ses manipulations, de ses manœuvres et de ses compétences dans les conflits politiques, il sait qu'il ne vaut mieux pas désobéir à un ordre direct d'une personne mieux placée que lui dans les bonnes grâces d'Asmodéus, qu'il soit mortel ou fiélon. En punissant les infractions, il ne montre aucune pitié à moins que cela ne serve ses intérêts, pas plus qu'il n'en attend à son encontre.

Traits

Maître contractant (Asmodéus). Les dispositions du personnage pour la rédaction des contrats facilitent sa compréhension des textes denses et la dissimulation de ses intentions. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 à ses tests de Langues et cette compétence devient une compétence de classe pour lui.

Confiance fiélone (Asmodéus). Le personnage s'attend à être obéi et on le prend rarement en défaut. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 à ses tests d'Intimidation et cette compétence devient une compétence de classe pour lui.

Le culte

Le centre du pouvoir de l'Église d'Asmodéus se situe bien sûr dans les Enfers mais son ambassade sur Golarion est implantée dans la nation du Chéliax, où le culte d'Asmodéus est la religion d'état et l'un des principaux pouvoirs au sein du gouvernement. Les nations ayant une forte présence religieuse sont en particulier le Nidal et l'Isger. En dehors de ces régions, le culte est particulièrement puissant dans des zones cosmopolites où la loi et l'ordre règnent en maître. La hiérarchie religieuse est soigneusement définie avec des grades précis. Les prêtres de différents temples déduisent rapidement les relations qui régissent leurs rapports et établissent un ordre de préséance soigneusement respecté. Si des individus peuvent grimper dans la hiérarchie en manœuvrant bien, de tels coups d'éclat doivent être rapides et décisifs (ce qui prouve que le vainqueur a toujours mérité d'être à la place qu'il occupe) ou alors les auteurs courent le risque d'être punis pour insubordination.



Si les Enfers constituent un pèlerinage trop dangereux pour la plupart de ses fidèles, de nombreux Asmodéens de la région de la Mer intérieure tentent le voyage vers le Chéliax (en particulier la place Thrune à Égorian) au moins une fois dans leur vie pour avoir l'occasion de marcher sur une terre où les diables vivent librement et où leur église est entièrement reconnue comme l'autorité légitime. Les plus fervents guerriers d'Asmodéus peuvent également se rendre à la Plaie du Monde pour travailler aux côtés des fidèles de Iomédae afin d'aider à fermer les failles menant aux Abysses et à contenir le flot de démons.

Le texte le plus sacré du culte, intitulé la *Monographie asmodéenne*, est une énorme compilation de paraboles, de leçons et d'ordres tortueux et densément formulés, qui représentent la doctrine du Prince des ténèbres. On a recensé des centaines de textes terrestres supplémentaires et il est dit que les Enfers contiennent de vastes bibliothèques qui s'étendent sur la *Monographie* en détail et à l'infini d'une manière accablante.



Lamashtu

La Mère des monstres

Née de la rage bestiale et bouillonnante des Abysses, Lamashtu est une humanoïde à trois yeux et à tête de hyène, toujours enceinte. Dans sa folie, elle enfante des monstres et son ventre pollué crache des horreurs sur le monde. C'est la maîtresse de la création impure, son toucher dément corrompt la réalité et déforme les fœtus pour produire d'épouvantables horreurs. Son seul amour est la corruption, son objectif un bourbier fécond de Mal et de Chaos. Lamashtu est d'alignement Chaotique Mauvais et ses attributions incluent la folie, les monstres (y compris les bêtes sauvages) et les cauchemars. Ses domaines sont le Chaos, le Mal, la Folie, la Force et le Mensonge, et son arme favorite est le cimeterre à deux mains.

Aventuriers

Les adorateurs de Lamashtu sont monstrueux, tant en apparence que dans leur âme. Si les fidèles ont pour la plupart un objectif concret en tête lorsqu'ils adressent leurs prières à un dieu, ceux de Lamashtu ne souhaitent rien d'autre que la corruption globale, la destruction et la profanation de tout ce qui est beau. Ce sont des étrangers rejetés par la société civilisée, souvent depuis la naissance, et qui voient l'existence comme un incessant bain de sang et d'entrailles, grouillant et agité, un tourbillon constant de vie naissant et mourant sous les crocs et les lames de ces créatures plus fortes, plus malignes et plus chanceuses, qui croient en la propagation des monstres, des métis et des abominations, et dans la crasse chaude et vicieuse de la vie. Ils sont l'incarnation de la fertilité empoisonnée.

Si le personnage choisit Lamashtu comme divinité, il choisit tout cela. Il peut rejeter l'œuvre des races civilisées et préférer la vie intime et brutale des tribus humanoïdes Mauvaises : les gnolls, les gobelins et ces autres créatures plus terribles qui appellent Lamashtu mère. Si le personnage habite dans une région civilisée, il la vénère en secret. Il est en général rempli de ressentiment du fait des persécutions subies à cause des différences physiques ou des fétiches grotesques qui l'ont conduit vers la déesse. Il ne recherche ni la paix, ni le repos. Sa vie est soumise au mouvement perpétuel, au changement éternel, à l'amélioration de la force. Il doit embrasser la sauvagerie qui est en lui et considérer avec fierté ses difformités. La guerre signifie la naissance, les enfants de la soumission et de la sauvagerie grandissant pour exécrer et remplacer leurs pères.

Classes de personnage

Si les fidèles de Lamashtu sont des gens simples, ils ne manquent pourtant ni de ruse ni d'intelligence. Ils préfèrent plutôt des vies franches tournées vers l'action. Les bardes chantent des chansons de guerre courtes et brutales, utilisant leur talent pour manipuler les émotions et faire atteindre des sommets à la rage et à la luxure. Ceux qui possèdent un lien avec la terre et les bêtes sont tenus en très haute estime : à l'instar des oracles et des prêtres, les druides et les rôdeurs sont souvent les chefs de ces peuples.

Les druides de Lamashtu invoquent de la terre des formes de vie horribles et corrompues, reconnaissant et accueillant la laideur de la nature : vases, métis, accidents de naissance et d'autres encore. Ils sont en phase avec son côté sauvage et bestial, laissant s'exprimer le désir de toutes les créatures de la nature de se dresser contre les forces de la civilisation. Les rôdeurs utilisent leurs compétences pour remonter la piste de leurs ennemis et pour obtenir un triomphe sanglant, ou pour arracher les innocents à la sécurité de leurs foyers. Que ces victimes survivent ou non est presque hors sujet. Quand le personnage en aura fini avec eux, ils seront marqués à jamais.

Les guerriers et les barbares sont répandus parmi les adorateurs de Lamashtu. Les lanceurs de sorts qui la vénèrent utilisent leurs pouvoirs pour convoquer des démons et manipuler la chair au cours d'expérimentations monstrueuses. Les alchimistes qui se spécialisent dans les mutations et excellent dans l'art de déformer les corps de manière grotesque trouvent également grâce aux yeux des cultes de la Reine démone.

Objectifs

Le personnage n'aspire qu'à détruire les races civilisées, à les anéantir et à les remplacer par les rejetons monstrueux de la Mère. Il veut voir la fausse beauté du monde ravagée et le vrai visage de la réalité dévoilé : un conflit pour la domination, un hymne rempli de joie et de sang à la gloire de Lamashtu, détruisant les innocents et profanant les œuvres de fiers artisans. Le personnage viole, pille et ne cherche qu'à répandre la corruption de son espèce. Il est réaliste et n'a aucune excuse élaborée pour justifier sa foi - le monde est difforme et malade, et ceux qui essaient d'ignorer ce fait ne sont pas seulement mal informés, mais sont aussi des menteurs qui induisent les autres en erreur. La tribu du personnage et les autres membres de sa religion ne sont pas les seuls à posséder la force de voir la vérité. S'il est un mâle, il sème ses graines aussi largement que possible. S'il est une femelle, ses mœurs sont aussi légères et il considère chaque naissance comme le douloureux cadeau qu'elles sont. Aucun ne se soucie beaucoup de la race du partenaire sexuel ; un rejeton monstrueux, quelles que soient ses particularités, plaît à Lamashtu.

Signes d'appartenance

L'arme favorite de la foi est le cimeterre à deux mains, bien que certains portent aussi des kukris à l'instar de Lamashtu elle-même. Parce que les coreligionnaires du personnage sont des monstres et des aberrations de la nature, rares sont les signes d'appartenance permettant d'identifier les éclats éparpillés de sa foi. Il fait plutôt étalage de ses cicatrices ou de ses difformités physiques et porte le tatouage de son symbole béni. Sa foi est par

nécessité secrète partout ailleurs que dans les régions les plus sauvages, et il peut faire en sorte de dissimuler le toucher déformant de sa Mère démone en présence des non-croyants. Il vaut mieux que le personnage cherche ses pairs en secret et révèle seulement les horribles rites de fertilité de son culte à ceux qui peuvent les apprécier - ou à ceux qui sont sur le point d'être sacrifiés.

Dévotion

Si les futures mères désespérées prient parfois Lamashtu pour veiller sur elles pendant l'accouchement - une requête qui entraîne inévitablement la contamination de sa progéniture – celle-ci n'est pas une déesse qui apprécie le culte occasionnel. Les membres de sa congrégation sont nés pour la plupart dans la foi, ou ont été asservis et élevés dans le culte. Ils ne connaissent rien d'autre que la brutalité des monstres qui dominent l'église. La relation du personnage au monde est dépourvue de compromis : il répondra à l'appel de sa Mère, sa tribu sera fière de lui et il infligera de graves et sanglantes cicatrices à la face du monde. En plus de ces indications générales d'existence, les services religieux à Lamashtu comprennent des orgies sanglantes et monstrueuses, des cérémonies de naissance et des sacrifices violents d'humanoïdes et d'animaux.

Autres religions

Le personnage est généralement hostile envers les autres cultes, et ce quelle que soit la proximité de leurs objectifs. Il se baignerait volontiers dans leur sang et dévorerait avec joie leurs enfants, à une exception près : les fidèles des démons comme Socothbenoth qui prétendent (ou cherchent à prétendre) être les serviteurs ou les amants de la Reine démon. Parmi les dieux bons, Desna est celle qui déplaît le plus à Lamashtu car cette dernière a tué son mentor divin Curchanus et s'est appropriée son influence sur les bêtes. Malgré cela, la plus grande rage de Lamashtu est réservée à des rivaux plus directs comme Urgathoa, Rovagug et son pire ennemi, Pazuzu.

Tabous

Les fidèles de Lamashtu reconnaissent pour la plupart qu'ils ne doivent pas tuer leurs coreligionnaires ; le culte est trop petit et a trop d'ennemis extérieurs. Le personnage peut se battre avec ses frères mais doit chercher à infliger des cicatrices et des blessures plutôt que la mort. S'ils peuvent combattre pour la domination de la tribu, ils feront instantanément front face à des étrangers. Il est également interdit d'échouer à apprécier et à nourrir les sauvages démons des reins de la Mère sous peine d'être affligé de cauchemars et de voir ses cicatrices s'infecter. La pire des punitions est la stérilité et seules la plus grande sauvagerie et le plus grand des massacres permettent d'expier le grave crime qui a valu cette sanction.

Traits

Difforme (Lamashtu). Les monstrueuses difformités du personnage lui font bénéficier d'un bonus de trait de +1 à ses tests d'Intimidation, et cette compétence devient une compétence de classe pour lui.

Déséquilibré (Lamashtu). La folie offerte par la déesse au personnage lui fait bénéficier d'un bonus de trait de +2 sur ses jets de sauvegarde contre les effets de la confusion, de la folie et de la peur.

Le culte

Le culte du personnage est particulièrement populaire dans des régions où les monstres règnent en maîtres : Belkzen, la Plaie du Monde, les collines infestées de gnolls du Katapesh... Lorsque des sectes entrent en contact, les prêtres établissent la hiérarchie en comparant (dans l'ordre d'importance décroissant) les cicatrices, le nombre de rejetons, les difformités et le pouvoir. Les prêtres et les autres lanceurs de sorts divins tiennent souvent le rôle de chef.

La religion de Lamashtu ne possède aucun lieu saint ou de pèlerinage. N'importe quel sanctuaire est bon à prendre, tout comme les endroits où le personnage peut affirmer sa foi en compagnie d'autres adorateurs. Des rochers tachés de sang font des autels efficaces pour leurs sacrifices humains, et ils décorent ces endroits de gravures de têtes de chacal, de plumes noires et marrons et d'armes peintes en rouge et bleu qui imitent les lames jumelles de Lamashtu.

La plupart des textes de la foi sont gravés à coup de griffes dans les murs des cavernes ou peints avec du sang, et donc immobiles ou temporaires. Beaucoup tirent leurs origines du *Crâne de Mashaag*, le crâne conservé d'un démon yaenit, ensorcelé afin d'énoncer les vérités de la Reine démon. L'autre texte majeur s'intitule *Les Quatre peaux de Lawm*, et est constitué de trois bandes de cuir marquées de runes qui racontent l'histoire et les leçons de la Mère des Monstres. La quatrième bande est manquante.





Norgorber

Le Faucheur de réputation

Norgorber est l'un de ceux qui ont réussi leur Ascension, un mortel qui remporta l'Épreuve de la Pierre-étoile et qui devint le dieu des tueurs et des espions. Il porte un masque et a effacé son passé de l'histoire, devenant une énigme même pour les autres divinités. Il est subtil, vicieux et rusé, un tueur froid qui se dissimule dans les ombres et vend son pouvoir et ses informations. C'est un maître des secrets, un vrai joueur qui accueille en son sein sans distinction - finalement, chacun possède un secret pour lequel il pourrait tuer. C'est le dieu de l'envie, des secrets, du poison et du meurtre. Ses domaines sont le Charme, la Mort, le Mal, la Connaissance et le Mensonge. Il est d'alignement Neutre Mauvais, et son arme de prédilection est l'épée courte.

Aventuriers

Quatre types de personnes suivent les enseignements de Norgorber, chacun pour une raison précise, et pourtant tous sont prêts à travailler main dans la main pour façonner le monde selon les volontés de Norgorber. Les adorateurs du Faucheur de réputation vénèrent son aspect de dieu des secrets et sont souvent des espions et des politiciens. Les voleurs et les cambrioleurs l'appellent le Maître gris et considèrent ses compétences comme l'incarnation de leur profession. Les alchimistes, les herboristes et les assassins le connaissent sous le nom de Noirs-Doigts. Et les plus terrifiants de tous sont les meurtriers déments qui vénèrent le Père écorcheur et qui croient que chaque vie qu'ils interrompent aide à façonner l'avenir selon les plans inconnus de Norgorber.

Lorsque le personnage choisit Norgorber comme divinité tutélaire, il entre dans un monde de mensonges, de tromperie et de danger mortel. Il porte un masque pour dissimuler sa véritable identité même parmi les autres fidèles et il travaille constamment à la protéger. Il ne fait confiance à personne en-dehors du masque mais il sait que lorsque les fidèles se rassemblent, ils constituent une force qui peut créer l'histoire. Il peut dédaigner les puissants pour leur mesquinerie ou simplement n'avoir aucun besoin des entraves de la loi. De même, le personnage n'a que faire du chaos et du règne de l'individu. Il recherche le pouvoir des secrets, la force qui se cache dans la terreur et la corruption, la puissance de l'incertitude et de la trahison. Il mène probablement une double vie, constamment sur ses gardes, et prend les mesures qui s'imposent pour protéger son identité des autres.

L'aspect du dieu que le personnage vénère renseigne également sur sa personnalité. Si le culte accepte tout le monde, les adorateurs du Faucheur ont tendance à être discrets, tandis que les acolytes de Noirs-Doigts sont studieux, les étudiants du Maître gris envieux et cupides et les serviteurs du Père écorcheur antisociaux et sociopathes.

Classes de personnage

Parmi les classes d'aventuriers, les roublards, les assassins, les alchimistes et les danseurs des ombres sont les principaux serviteurs de Norgorber, même si prêtres et les bardes sont également assez répandus. Son culte n'est pas du genre à chercher une confrontation directe et si ses fidèles peuvent tout à fait se défendre pendant un combat, ils préfèrent frapper depuis leur cachette et ainsi poursuivre les œuvres de leur dieu. Si le personnage est un lanceur de sorts, il s'oriente vers les sorts d'illusion afin de tromper ses adversaires, les sorts de divination afin de découvrir leurs secrets, les enchantements pour tromper leur esprit ou les sorts d'évocation douloureux et destructeurs pour les éradiquer totalement. Sa foi est largement répandue parmi les classes et si les paladins luttent activement contre elle, on peut toujours trouver des représentants de la plupart des autres classes parmi les fidèles.

Objectifs

Le monde idéal du personnage est un lieu où règnent les ombres, où les malins survivent grâce à leur savoir, leur sang-froid et leur compétence. Il cherche à être vigilant et à connaître les actions et les comportements des autres, et il pense que ceux qui rejettent ses croyances méritent de servir de gibier. Selon l'aspect de Norgorber qu'il vénère, son but final peut être l'accumulation de richesse par le vol et le subterfuge, le pouvoir et l'influence politiques par la récolte de lourds secrets, la maîtrise des herbes et des poisons, le frisson pur et simple de tuer au nom du dieu ou quelque chose de complètement différent. Sa foi se préoccupe moins des motivations que des méthodes, et la façon dont il se conduit importe plus que la raison pour laquelle il se conduit ainsi. Et en effet, étant donné le secret qui entoure le culte, qui a vraiment besoin de connaître ses motivations ?

Signes d'appartenance

Le personnage et les autres fidèles portent des masques, et ils ont tendance à s'associer principalement avec ceux qui suivent l'aspect de Norgorber qu'ils privilégient - après tout, les membres de la secte du personnage partagent des intérêts, des attitudes et des comportements similaires, que ce soit par leur goût pour les secrets, leur obsession pour l'érudition, leur insatiable avidité ou leur froid mépris de la vie et de la morale. Les vêtements du personnage à la dernière mode sont généralement noirs et bruns afin de ne pas se faire remarquer. Ils sont munis de nombreuses poches secrètes pour les poisons, les armes et les surprises du même genre. Les autres fidèles ne sont pas des alliés infaillibles (en particulier lorsqu'ils connaissent son identité) et il sait qu'il peut être une victime collatérale s'il ne s'identifie pas correctement. Les membres de sa congrégation en ville (sa religion est presque toujours citadine car son dieu requiert un grand stock de victimes non-croyantes) ont pour la plupart développé des signes d'appartenance qui leur sont propres. Même dans des métropoles comme Absalom, où le culte est très légèrement autorisé, il est dangereux de porter des masques et d'autres signes particuliers en public, et

nombreux sont ceux à dissimuler leur affiliation. Dans certains cas, les fidèles portent de simples masques de base pour protéger leur identité et possèdent une variété de masques secondaires qu'ils peuvent tenir ou attacher pour passer des messages discrets.

Dévotion

Prier Norgorber est par nécessité une affaire privée. Parce que le personnage protège sa véritable identité, il ne fait pas étalage de ses croyances mais il prouve sa foi en la vivant. Personne ne peut l'obliger à prier, et si le chef de sa secte peut le pousser à accomplir des actions qu'il aurait en temps normal dédaignées, il peut s'absenter et quitter la secte rapidement et en douceur. Il choisit son degré d'implication – tout du moins jusqu'à ce que le point de non-retour soit atteint, à partir duquel il court le risque de violer les principes fondamentaux de sa foi si jamais il essayait de retourner à une vie ordinaire.

Autres religions

Comme Norgorber lui-même, le personnage met un point d'honneur à bien travailler avec les fidèles des autres fois - en particulier s'ils veulent l'employer pour ses talents spécifiques, et ce même s'il pense en général que les positions qu'ils prennent sont trop extrêmes ou naïves. Parmi les religions qui méprisent la sienne figurent celles d'Abadar, de Cayden Cailéan, d'Érastil, de Iomédae, de Sarenrae et de Torag. Pourtant, les élus de Norgorber savent que même les fidèles de ces dieux peuvent venir frapper à leur porte en période de chagrin ou de besoin. Si la religion du personnage n'est pas la bienvenue ni même tolérée dans la plupart des lieux, le pouvoir secret qu'il possède lui permet d'offrir son amitié (ou du moins des alliances de circonstance) aux autres et une fois qu'il est entré dans le premier cercle, le reste de leurs défenses tombe rapidement. Au final, il leur montrera probablement pourquoi on ne peut pas lui faire confiance.



Tabous

Le plus grand des tabous de la religion du Faucheur est la révélation des secrets, plus particulièrement ceux de la foi. Les châtiments incluent, dans l'ordre croissant de sévérité, le fouet, administrer un poison douloureux mais non mortel, infliger des revers qui affaiblissent l'identité civile du personnage et le meurtre. Dans le même registre, révéler l'identité d'un fidèle à quelqu'un qui ne prie par Norgorber - en particulier à un membre des forces de l'ordre - pourrait valoir au personnage une petite visite des Écorcheurs, car la plupart des gens appartenant au culte préfèrent régler les conflits internes dans les linceuls discrets de leur société.

Traits

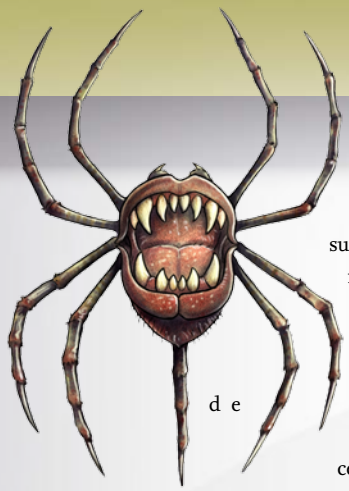
Duperie consommée (Norgorber). Le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests de Déguisement et il peut enfiler ou enlever un déguisement en moitié moins de temps qu'il n'en faudrait normalement.

Savoir secret (Norgorber). Choisir ce trait n'a tout d'abord aucun effet. A tout moment par la suite, avant de faire un test, le personnage peut choisir une compétence de Connaissance. Il gagne alors un bonus de trait permanent de +2 sur les tests effectués avec cette compétence, qui devient une compétence de classe pour lui. Une fois cette compétence choisie, elle ne peut plus être changée.

Le culte

La religion du personnage est principalement limitée aux régions civilisées ; ses compétences sont en effet inutiles s'il n'y a aucune proie sur lesquelles les exercer. Le culte de Norgorber est particulièrement puissant dans des nations comme Absalom, Galt, Nex, Nidal et Taldor, même s'il essaie par tous les moyens de s'étendre dans les régions dont il ignore les secrets. Chaque congrégation locale a à sa tête un maître qui agit en coordination avec les sectes voisines et dirige les activités de sa cellule. Certaines d'entre elles voient les quatre aspects du dieu représentés en son sein et d'autres n'en ont qu'un ou deux. Les cultes sont en général organisés comme des guildes de voleurs, avec des sous-chefs commandant leurs propres équipes. Le symbole de Norgorber est un masque noir poli. Les animaux venimeux sont sacrés pour ses fidèles.

Au moins 17 tomes peu épais passent pour être des écrits sacrés de Norgorber. Leur titre et leur forme varient d'un propriétaire à l'autre, ce qui permet de les cacher et d'en nier l'existence plus facilement. On y trouvera des préceptes sur les groupes organisés, la manière de maintenir le secret et de trouver des endroits appropriés aux activités du personnage, le chantage et l'extorsion, et les façons de s'insinuer dans la confiance des victimes. Beaucoup d'entre eux sont codés et utilisent la parabole.



Rovagug

La Bête hirsute

Née pour détruire le monde, la Bête hirsute s'attaqua à l'existence alors que le cosmos était encore jeune, dévorant et détruisant tout ce qu'elle touchait et dévastant les créations prudentes des dieux. Unies contre cette unique menace, nombre de divinités périrent, sacrifiant leur essence même devant le Destructeur, jusqu'à ce que les dieux restants construisent la Grande Prison au cœur d'un monde appelé Golarion et l'y emprisonnent. Pris au piège de la souffrance et d'une rage impuissante, Rovagug frissonne et la terre tremble. Il rugit et des nuages de gaz toxiques s'échappent des fissures dans le sol. Il enfante des monstruosités qui se hissent de la Fosse de Gormuz pour ravager et détruire à la place de leur créateur. Rovagug ne rêve pas de gloire ou de richesse. Il rêve de la fin de l'existence, ramassant tout ce qui vit dans sa gueule insatiable et écrasant sous son pied tout ce qui ne vit pas. La ruine qu'il provoque tient plus d'un feu destructeur que d'une lente entropie. Il est celui qui précipite la fin, le Destructeur, l'ennemi des dieux et de la vie même. Ses attributions sont la destruction, le désastre et la colère. Il est d'alignement Chaotique Mauvais et ses domaines sont le Chaos, la Destruction, le Mal, la Guerre et le Climat. Son arme de prédilection est la grande hache.

Aventuriers

De tous les dieux du mal et de la corruption, celui qui attire la plus grande haine est Rovagug, et ses fidèles reflètent cet état de fait. Ceux qui marchent véritablement dans les pas de la Bête hirsute n'ont que faire de l'amour, de l'honneur, de la loyauté ou du gain matériel. Ils se moquent de refaire le monde à leur image. La seule chose qu'ils recherchent, c'est la destruction finale. Seuls les plus naïfs et ceux qui se bercent d'illusions croient qu'ils sont les élus du Destructeur de monde et que sa libération signifiera la fin des anciennes entraves et la naissance d'un nouvel ordre dans lequel ses fidèles règneront triomphants sur l'échine ensanglantée de leurs ennemis. Pourtant, ceux qui s'engagent plus loin dans la foi du dieu connaissent la vérité : l'accomplissement de leurs buts ne conduira qu'à l'annihilation et ceux qui parviendront enfin à libérer leur dieu ne recevront aucune récompense en dehors de leur propre fierté dans la destruction, et du droit à être dévoré en premier dans le saccage final de Rovagug.

Rovagug est un dieu particulièrement populaire parmi les orques, même s'il est également vénéré par d'autres monstres comme les troglodytes et les enlaceurs. Son culte est le seul à être interdit dans presque tous les centres civilisés, et ce quel que soit le degré de libéralité de leur population. Ceux qui prient ce dieu ne croient en rien d'autre que la destruction. Ils ne peuvent être raisonnés, pas plus qu'on ne peut leur faire confiance. Ils sont presque toujours légèrement déments car ils vénèrent l'acte de destruction sans attendre vraiment de récompense, et leurs rangs sont en général constitués de fous et de criminels, de maniaques et de berserkers qui ravagent non pas pour un bénéfice personnel, mais pour le frisson de l'acte en lui-même.

Classes de personnage

La seule véritable discipline que montre un serviteur typique de Rovagug est celle qui penche vers la destruction. Parmi les humanoïdes civilisés, les rares à choisir Rovagug sont considérés comme régressifs, primitifs et fous. Ses laïques sont pour la plupart des barbares (souvent issus des races humanoïdes les plus sauvages) bien qu'on trouve quelques guerriers et chevaliers dans leurs rangs. Certains druides voient dans la colère de la tempête le signe de la Bête hirsute. Si le personnage choisit l'Ennemi des Dieux comme divinité tutélaire, il choisit de vivre une existence exempte de scrupules moraux et qui n'exige de lui que sa volonté de détruire. Le clergé est souvent composé d'utilisateurs de la magie, comme les prêtres, les adeptes, les ensorceleurs et les oracles. Ils privilégient les évocations tape-à-l'œil et les sorts destructeurs spectaculaires. Bien que les magiciens puissent contrôler certains des plus puissants d'entre eux, l'étude rigoureuse nécessaire pour maîtriser leur art a tendance à empêcher les fidèles de Rovagug de choisir cette voie, ce qui est également vrai pour les alchimistes et les conjurateurs.

Objectifs

Les seuls objectifs de Rovagug sont la destruction et le massacre, et c'est la même chose pour tous ses honnêtes croyants. Ils détruisent les idoles des autres, brisent les œuvres d'art et abattent les remparts qui les protègent du vrai visage de la réalité : la vie n'est rien et l'artisanat et l'art ne font rien pour repousser l'inéluctable. Le personnage veut voir la chute de la civilisation et la mort de ses dirigeants, et s'assurer de la disparition d'une génération d'enfants afin que l'avenir périsse lui aussi. Il croit que les actes de destruction desserrent les liens qui retiennent son dieu et il travaille sans relâche au jour où toutes ses atrocités libèreront la Bête hirsute et amèneront enfin l'annihilation.

Signes d'appartenance

Les particularités du culte de Rovagug varient d'une tribu à l'autre, son symbole sacré le représentant alternativement comme un ver aux longs crocs, un crabe avec une bouche sur le dos, une terrible gueule pourvue de pattes d'araignée ou une griffe entourée d'une spirale. Ses fidèles ont souvent de grandes haches, non pas par dévotion mais parce qu'elles infligent facilement de graves dégâts. Le personnage identifie tout d'abord ses semblables à leurs actes, mais les prêtres portent souvent des manteaux en lambeaux teints dans des couleurs étranges, des masques représentant d'horribles bêtes, des visages fondus et

d'autres formes effrayantes. Il ne laisse à ses coreligionnaires que peu de marge de manœuvre dans sa danse de destruction. S'ils ne font pas partie de sa tribu ou de sa secte, il ne peut pas leur faire confiance. Il peut travailler avec eux mais à moins qu'ils ne fassent preuve de leur puissance et de leur valeur, ils ne font que gagner du temps avant qu'il ne les annihile eux aussi.

Dévotion

La nature limitée de la foi entraîne nécessairement une grande amplitude dans les niveaux de dévotion. Le personnage peut être un guerrier plus conventionnel dans une tribu humanoïde et invoquer le nom de Rovagug comme malédiction ou comme cri de guerre, pour intimider ses ennemis sans vraiment réfléchir au point de vue nihiliste du dieu. Il peut aussi être un berserker qui n'a aucune confiance dans le monde, tellement marqué par la rage ou le chagrin que seul son propre oubli (et celui de tous ceux autour de lui) est en mesure d'apaiser ses tourments. Rovagug ne demande pas de cérémonies ou de litanies élaborées, et n'importe qui peut l'invoquer dans un moment de rage - il se fiche de savoir qui fait son travail tant qu'il est fait.

Autres religions

Le personnage exècre les autres religions dont les dieux ont emprisonné le sien. Ce sont des faibles et il finira par tous les détruire. Il hait plus que tout autre la déesse Sarenrae et ses fidèles, car c'est elle qui a attiré son dieu destructeur dans la prison où il est à présent enfermé.

Tabous

Le plus grand tabou parmi les adorateurs de Rovagug est la création de la beauté et de la qualité. Il est immoral et fier de penser que son travail peut rivaliser avec le Grand Destructeur et pour cela, il ne produit que des choses temporaires, de simples outils qui lui permettront de provoquer de plus grands dégâts. L'état de délabrement dans lequel se trouvent la plupart des bâtiments et de l'équipement possédés par les tribus vénérant Rovagug varie. Le pillage d'autres cultures est la seule manière acceptable pour ses adorateurs d'acquérir un matériel de meilleure qualité et même alors, ces outils sont souvent marqués et déformés (mais rarement assez pour les rendre inutiles).

Traits

Coups destructeurs (Rovagug). Le personnage fait appel à sa foi pour détruire et il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur les tests de Force effectués pour casser les choses, ainsi que sur les manœuvres de combat visant à détruire les armes.

Haine des dieux (Rovagug). La propre haine de son dieu envers les autres divinités se reflète dans la capacité du personnage à encaisser les attaques de leurs serviteurs. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur tous ses jets de sauvegarde contre les sorts divins.

Le culte

Le culte de Rovagug est dépourvu de pouvoir central, tout comme il n'a aucune hiérarchie à l'exception de celle de la force. Cette religion est particulièrement populaire dans les régions reculées où les orques et d'autres créatures sauvages règnent et où le fort détruit le faible.

Si les cavernes situées à proximité d'une faille géothermique sont toutes sacrées pour les fidèles de Rovagug, deux lieux en particulier les fascinent. Le moins important est la Pyramide de Kamaria près de la cité d'An en Osirion, qui est la tombe d'un pharaon qui vénérait ouvertement Rovagug et dans laquelle vit le culte. Le puits central de la pyramide descend jusqu'en Ombreterre, où les adeptes font commerce avec les monstres des profondeurs. Le lieu sacré le plus important pour les fidèles est la Fosse de Gormuz, au Casmaron, d'où les Rejetons de Rovagug se sont extraits, qui conduirait à la prison du terrible dieu. Autour de celle-ci, des tribus dégénérées offrent aux profondeurs des sacrifices vivants.

Le personnage n'a pas de texte sacré codifié. Une telle chose est explicitement contraire au pouvoir destructeur de son seigneur. Certains écrits existent pourtant, en particulier le Cycle de la Bête (rédigé par le dément Chalmus Col), et La Marque rouge de Xhor, une spirale ensanglantée gravée de malédictions au nom de Rovagug.





Urgathoa

La Princesse blafarde

Réputée pour avoir été une mortelle dotée d'un incroyable appétit de vivre, Urgathoa se rebella contre la perspective d'être jugée par Pharasma et de perdre les joies de l'existence. Elle s'enfuit donc et retourna sur Golarion, emmenant avec elle la maladie et la malédiction de la non-mort. C'est une déesse égoïste et indifférente qui a pour seuls centres d'intérêt son pouvoir et ses désirs personnels. Lorsqu'elle réalisa que ses sens s'étaient atténués avec la mort, elle lutta pour trouver un moyen de rendre ses expériences plus intenses, plus excessives et plus horribles. À l'instar de Desna, elle s'efforce d'avoir des expériences et d'apprécier pleinement le monde, mais apprécier signifie pour elle dévorer ce qui lui plaît. Elle est d'alignement Neutre Mauvais. Ses attributions comportent la maladie, la gloutonnerie et la non-mort, et ses domaines sont la Mort, le Mal, la Magie, la Force et la Guerre. Son arme de prédilection est la faux.

Aventuriers

Les adorateurs de la mort, de la maladie et les insatiables goinfres qui exigent de faire des expériences sans subir de conséquence sont les principaux serviteurs d'Urgathoa. Si le personnage choisit la Princesse blafarde comme divinité tutélaire, il pense que le monde est son terrain de jeu et que ses envies et ses appétits viennent avant toute autre chose. Il comprend la douleur et l'apprécie même parfois, mais son désir est plus vaste que ça. Il veut expérimenter sans limite et si une chose aussi triviale que la mort se met en travers de son chemin, il la surmonte comme l'a fait la Princesse blafarde et retourne à ses plaisirs. Il peut offrir ses services à de puissants morts-vivants en échange de leur aide et il joint ses efforts aux leurs lorsqu'il s'agit de faire enfin partie des leurs.

Classes de personnage

Les prêtres et les nécromants sont naturellement les plus nombreux parmi ceux qui suivent les enseignements de la Princesse, car elle est fondamentalement liée aux mystères de la vie et de la mort (et à la manière dont ils peuvent être corrompus pour servir les fins d'un individu). Ses fidèles ont une immense soif de sensations et d'expériences mais ils sont souvent suffisamment civilisés pour savoir que ces appétits requièrent une certaine éducation. Les bardes peuvent aussi la vénérer et certains guerriers savourent l'idée qu'ils pourraient commander même par-delà la tombe. Les barbares, qui sont par nature enclins à des appétits et des excès énormes, font aussi de bons choix de fidèles. Rares sont cependant les rôdeurs ou les druides à partager sa philosophie, car la voie des morts-vivants est l'une de celles qui rejettent le monde naturel. En général, l'appel de l'immortalité par le biais de la non-mort et l'idée de voir les inclinaisons d'un individu comme un droit divin plutôt que comme quelque chose de honteux, attirent des gens de toutes conditions, et ce pour autant de raisons différentes.

Objectifs

En tant que fidèle, le personnage ne doit pas propager la foi en Urgathoa mais plutôt accroître ses plaisirs en son nom. Il souhaite prolonger sa vie au-delà de sa durée naturelle, défiant la volonté de Pharasma, et devenir un mort-vivant en temps voulu. Somme toute, qu'il approche une créature morte-vivante intelligente afin de faire cette transformation, qu'il le demande à un prêtre d'Urgathoa ou qu'il poursuive ce but par la voie théorique de la lichéfaction, le personnage ne veut pas voir les portes de l'Ossuaire s'ouvrir devant lui. Il peut commencer à vénérer Urgathoa dans l'un des temples de l'entrée, un lieu consacré à la sensation pure, dans lequel sa vie est une orgie de festins et de chair, de drogues et de stimulants, mais il réalise peu à peu qu'il commence à se lasser des délices ordinaires. Il se rend compte de la crédulité de ses limites, il s'aventure plus loin dans les royaumes de l'expérience et cherche dans le même temps à s'assurer que la satisfaction sera éternelle. Il passe sa vie à chasser les moments d'euphorie. Il veut tout, et plus une chose est interdite, plus grande sera sa jouissance.

Signes d'appartenance

Le symbole sacré du personnage est le sphinx à tête de mort, et il est possible qu'il en fasse l'élevage ou qu'il peigne sa silhouette sur les murs afin de faire savoir à ses coreligionnaires qu'ils ne sont pas seuls. Les couleurs de sa religion sont simples : des vêtements de cérémonie gris, des tuniques pendant jusqu'au sol et des capes blanches ou gris sombre attachées sur le devant. Ces habits sont traditionnellement déchirés dans leur partie inférieure, ou festonnés de pompons ou de bandes de tissus imitant la propre détérioration de la partie inférieure du corps d'Urgathoa. Si le personnage est un fidèle laïque, ou s'il se trouve dans les lieux où sa foi est pourchassée, il peut dévoiler son appartenance par des pantalons ou des jupes plus abimés qu'ils ne devraient l'être pour quelqu'un de sa condition. Un petit collier d'os ou une boucle en forme de sphinx à tête de mort sont également des signes répandus, mais la manière la plus simple de rencontrer d'autres pratiquants est de fréquenter les tombes, les maladreries et les maisons de plaisir exotiques où se rassemblent ceux qui éprouvent les mêmes sombres besoins.

Dévotion

En qualité d'adorateur d'Urgathoa, le personnage est une créature de passions et de vices, toujours à la recherche de la prochaine sensation hédoniste. Ces vices deviennent de plus en plus étranges et exigeants au fur et à mesure qu'il progresse dans la foi. Il se met en quête d'endroits où on ne le jugera pas pour ses désirs. Même ceux qui commencent à peine à vénérer son aspect glouton se retrouveront souvent en train de dériver vers des passe-temps plus horribles. L'empressement de la

déesse à aider ses fidèles à atteindre l'immortalité par la non-mort parle aux plus bas instincts des mortels.

Le personnage seul décide de sa dévotion. Urgathoa et ses prêtres ont rarement des exigences. Ils tentent et enseignent, permettent aux désirs égoïstes de conduire le personnage vers la dépravation. Ce n'est pas ce que la déesse exige de lui qui fait ce qu'il est, c'est ce qu'il exige de lui-même.

Autres religions

L'église d'Urgathoa n'éprouve aucune envie de partir en croisade contre les autres fois, même contre celles de Pharasma et de Sarenrae qui pourchassent activement ses membres. La déesse apprécie les cités d'Abadar (car elles facilitent le développement des maladies) et travaille parfois main dans la main avec Calistria, car les attributions de la déesse de la luxure sont voisines des siennes sans pourtant empiéter sur son domaine (Urgathoa n'a, en ce qui la concerne, plus de désirs sexuels, et elle est ravie de laisser de tels plaisirs à la déesse elfique). Elle s'allie souvent avec les Quatre cavaliers et les daémons sont des serviteurs et des alliés populaires dans sa foi.

En tant que fidèle d'Urgathoa, le personnage ignore généralement les autres religions et leurs adeptes, mais il peut devenir charmant et amical s'ils jouent un rôle dans la satisfaction de ses désirs. Un amour partagé accroît tous les plaisirs ; la déesse est donc favorable aux mariages et aux longues relations sentimentales, en particulier celles qui se prolongent (ou commencent) après la mort. En dehors de telles relations cependant, les gens sont en général tout juste de la viande aux yeux du personnage, des objets bons à utiliser puis à jeter.



Tabous

En théorie, le culte d'Urgathoa enseigne comment enfreindre et dépasser les tabous, et rien n'est donc jamais interdit. En pratique cependant, lui tourner le dos, renoncer à la voie de la non-mort et pratiquer l'ascèse et l'altruisme lorsqu'il devrait exprimer sa gloutonnerie, sont des moyens sûrs pour le personnage de s'attirer les foudres de sa déesse. Le divorce n'est pas bien vu parmi les fidèles mais mettre un terme à un mariage par un meurtre est tout à fait acceptable, en particulier quand le partenaire assassiné est ranimé sous la forme de serviteur mort-vivant de l'autre.

Traits

Nécrorateur (Urgathoa). L'expérience du personnage dans la relation avec les morts-vivants lui confère un bonus de trait de +2 sur ses tests de Diplomatie lorsqu'il a affaire à ces créatures, ainsi que sur ses tests de Charisme visant à les influencer (par exemple, dans le cadre d'un sort de *contrôle mineur des morts-vivants*).

Innocuité (Urgathoa). L'exposition régulière du personnage aux maladies lui confère un bonus de trait de +2 sur ses jets de sauvegarde contre leurs effets.

Le culte

L'endroit le plus populaire pour le culte d'Urgathoa est indéniablement la nation de Geb, et un grand temple qui lui est dédié se dresse dans la capitale de Mechitar. Appelé Cathédrale de l'épiphénomène, c'est la plus grande église consacrée à la Princesse blafarde sur tout Golarion. Les temples classiques sont en général conçus comme des salles de banquet, avec en leur centre une large table servant d'autel et de nombreuses chaises disposées autour. Ils sont pour la plupart bâtis sur ou près d'une crypte, et les goules y sont fréquentes (elles représentent les trois aspects de la déesse).

Le culte d'Urgathoa est un matriarcat basé sur la cellule et les interactions entre congrégations sont rares. Lorsque différents groupes se rassemblent, le secret est de mise tant est horrible l'orgie de sensations et de cannibalisme. Si cette réunion est vraiment bénie, une des monstrueuses Filles d'Urgathoa peut être présente. Les prêtres qui sont capables de créer des morts-vivants, que ce soit par la magie ou la contamination par leur propre souillure, sont appelés les Nécro-seigneurs et bénéficient de privilèges supplémentaires sans les responsabilités qui vont avec. Dans la plupart des groupes, la congrégation est divisée en deux castes : les membres privilégiés et de bonne réputation appelés goulas, et les initiés appelés les affamés, qui servent les goulas jusqu'à ce qu'ils aient prouvé qu'ils étaient digne d'être remarqués.

Fabriqué par Dason, le premier antipaladin de la déesse, le texte sacré d'Urgathoa s'intitule *Assouvis ta faim.* C'est une méditation prolongée sur la grandeur que l'on peut trouver en sacrifiant tout pour les sensations. Livre de cuisine présentant des recettes pour accommoder et présenter différentes races humanoïdes, c'est aussi un ouvrage qui se penche sur la manière de se préparer pour réussir à approcher de manière conciliante des morts-vivants. Il contient des énigmes qui emprisonnent l'esprit et le libèrent des conventions.



Zon-Kuthon

Le Seigneur de minuit

Il y a longtemps de cela, Zon-Kuthon était un dieu différent : Dou-Bral, le demi-frère de Shélyn. Jaloux des talents de sa sœur, il s'enfuit pour parcourir les espaces au-delà du cosmos. Il y rencontra une entité extraterrestre qui le corrompit et le pervertit. À présent, sa seule joie est la douleur et son seul bonheur la tragédie. Là où se trouvait un créateur et un amant se dresse un dieu dont la musique est faite de cris et d'agonie. On le vénère par la torture mais son culte se distingue de celui des nombreuses autres divinités Mauvaises, car ses serviteurs masochistes s'intéressent plus à se torturer eux-mêmes qu'à torturer des innocents. Il ne promet rien d'autre au monde qu'une chance de voir ses habitants écorchés vifs, se tordant de douleur dans une éternité de tourments. Zon-Kuthon est d'alignement Loyal Mauvais et ses attributions comprennent les ténèbres, la jalousie, la perte et la douleur. Ses domaines sont les Ténèbres, la Mort, la Destruction, le Mal et la Loi, et son arme de prédilection est la chaîne cloutée.

Aventuriers

Certaines personnes ont été marquées par les choses qu'elles ont vues, ou par celles qui leur ont été infligées. Elles perdent leur capacité à ressentir ou ressentent trop profondément, et éprouvent du soulagement dans la douleur physique de leur chair. D'autres sont simplement des sociopathes ou des déments, remplis de haine pour le monde qu'ils contemplent, ou bien des monstres décadents ayant un penchant pour les fétiches cruels. Quelle que soit leur motivation, ceux qui choisissent Zon-Kuthon comme divinité tutélaire n'ont ni pitié ni empathie ; ce sont des individus amoraux et sans merci. On appelle les fidèles de Zon-Kuthon les Kuthites, et en-dehors de sa religion, ce mot est habituellement suivi d'imprécations ou prononcé dans un murmure effrayé. Pour les adorateurs du Seigneur de minuit, le plaisir et la douleur sont les deux faces d'une même pièce de monnaie glorieuse ; ils cherchent donc à s'enrichir et à enrichir les autres en leur accordant librement les deux.

Classes de personnage

Les gens qui choisissent Zon-Kuthon comme maître viennent de tous horizons, et il n'y en a pas deux qui se soient tournés vers lui de la même manière. Ceux qui ont été les témoins de l'horreur et ceux nés pour la créer affluent ensemble vers lui, apprenant les plaisirs déments que l'on trouve dans ses temples de la douleur. Les barbares et les guerriers qui se scarifient et infligent de la souffrance pour libérer leur rage la plus brûlante et leur désir d'en découdre pourraient plaire au Seigneur de minuit, tout comme les magiciens, les alchimistes et d'autres érudits qui étudient la vie par le biais d'un scalpel et laissent la chair et les muscles à nu. Les bardes peuvent créer des représentations stupéfiantes et grotesques, et les moines ascètes peuvent utiliser la douleur pour concentrer leur méditation. Cependant, souvent, la profession d'un Kuthite n'a pas grand-chose à voir avec sa religion - la vénération de Zon-Kuthon n'est pas une question de convenance mais une nécessité horrible et intense, et ses pratiquants doivent donc trouver une manière de faire de leur mode de vie un reflet du Seigneur de minuit.

À cause de la ferveur des Kuthites cependant, la grande majorité du clergé de Zon-Kuthon (et même des fidèles) est constituée de prêtres et d'autres fervents lanceurs de sorts divins. S'ils sont fréquemment mis à l'index en dehors de leur religion, leurs talents de chirurgien avec à la fois la médecine magique et la médecine conventionnelle - qu'ils utilisent pour faire gravir à leurs victimes des sommets dans la douleur - font des merveilles sur le champ de bataille, où ils peuvent « travailler » sur les blessés sous prétexte de sauver leur vie. Un commandant sans scrupule pourrait grandement apprécier leurs compétences de soins (même si ce n'est pas le cas de ses soldats).

Objectifs

En tant que Kuthite, le personnage ne souhaite rien d'autre qu'accroître les souffrances dans le monde, en commençant par lui-même. Son sens de l'honneur est atrophié et étranger, même s'il protège ses jouets des autres et exercera sa vengeance si quelqu'un fait du mal à tout ce qu'il considère comme lui appartenant. Il œuvre à de nouvelles avancées en matière de goût et de sentiments, attirant les autres dans son cercle et révélant lentement la vérité que l'on peut trouver dans la douleur. Lorsqu'une société réprime la liberté de pratiquer ses penchants naturels, en particulier les penchants sexuels, il y voit une opportunité. Il se glisse dans ces établissements cachés où les gens peuvent s'adonner à leurs goûts et les tente encore plus. Si ces choses sont interdites par la loi mais ne constituent clairement aucun danger, pourquoi ne pourraient-ils explorer des royaumes de sensations plus extrêmes ? Le personnage peut faire chanter ses victimes, les sacrifier ou les accueillir dans sa congrégation - peut-être les trois à la fois s'il s'y prend bien. Lorsque cela est possible, il crée de grandes œuvres de souffrance, à la fois dans l'intérêt des autres et pour pousser les autres à l'imiter.

Signes d'appartenance

Le culte de cette religion doit rester largement secret dans la plupart des sociétés. Rares sont en effet les endroits où sa bannière peut flotter librement, et le personnage doit jauger chaque personne qu'il rencontre en tant qu'allié potentiel. Leurs vêtements sont peut-être trop serrés ou tombent bizarrement, comme s'ils avaient été attachés à même la peau avec des aiguilles. Ils ont peut-être une blessure qui ne semble jamais tout à fait guérie. Leurs habits sont peut-être noirs ou tachés de rouille, ce qui dissimule mieux d'anciennes traces de sang, ou ont l'air d'être faits de cuir noir et sont pourvus de nombreux crochets et de courroies à l'usage énigmatique. Ils peuvent arborer des

tatouages représentant la chaîne cloutée et le crâne de leur dieu, des cicatrices cachées ou un intérêt inhabituel pour le macabre. Les signes d'appartenance les plus courants sont les piercings et d'autres formes de modifications corporelles, et de nombreux Kuthites prennent garde à n'en montrer que légèrement plus que ce que l'on peut voir habituellement dans la société dans laquelle ils évoluent, les complétant par des modifications importantes sur des parties du corps dissimulées sous les vêtements.

Dévotion

Certains sont des amateurs ou des fétichistes ordinaires - ils arborent les signes extérieurs de cette religion pour choquer ou déranger les autres, ou pour justifier leurs propres désirs ignobles, mais ils ont toujours peur de la douleur ou possèdent des natures essentiellement altruistes. Ils portent le masque, dit-on, mais leur cœur saigne toujours. Le niveau suivant est constitué de ceux qui participent à la douleur et à la torture mais n'en font pas un art de vivre. Ils en font assez pour que leurs choix paraissent exotiques et s'il leur arrive d'aller trop loin à l'occasion, qui va les juger ? Ce groupe est une cible privilégiée pour un endoctrinement plus poussé. Ce sont les fidèles qui portent les aiguilles pour se piquer ou les scalpels pour marquer les autres, et nombre d'entre eux sont fous.

Enfin viennent les vrais fidèles, ceux pour qui une blessure est une opportunité, dont les vêtements peuvent être définitivement tissés à travers leur peau, qui se percent, se scarifient et se font saigner tout au long de la journée. Ils inventent des tortures pour passer le temps, créent des objets pour infliger des souffrances et se font des masques avec la peau des autres. Ils sont les déments sournois et sautillants qui ont fait de la douleur le centre de leur vie. Zon-Kuthon ne demande rien de plus que cela : que les membres de son culte repoussent en permanence les limites de leur esprit et de leur chair, et éduquent les autres avec le fouet et la lame.

Autres religions

Ceux qui suivent les enseignements des autres dieux sont des insectes et le personnage se moque de leurs pitoyables tentatives pour prouver que leur vie a un sens et un but noble. Seul le pouvoir d'Asmodéus force son respect et c'est encore un arrangement de circonstance. Il peut négocier des esclaves avec les fidèles de Lamashtu mais pourtant, leur folie bestiale n'est rien comparée à celle éclairée du personnage. Il sait que la vie est une vallée de douleur et que la prochaine est pire. Même si son dieu offre une certaine amnistie à sa triste sœur Shélyn, il n'a nul besoin d'étendre cette courtoisie à ses serviteurs - il est possible qu'il apprécie tout particulièrement de créer une toile à partir de leurs peaux tendues.



Tabous

Le personnage prospère sur ces actions que d'autres considèrent comme taboues, et l'idée n'a donc que peu de sens pour lui. Se détourner de son dieu en pensée et en acte est une invitation à son déplaisir. Suivre ses préceptes est une douce agonie. Toute distinction supplémentaire est inutile. Le personnage punit ceux qui se mettent en travers de son chemin et n'attend aucun traitement de faveur.

Traits

Chirurgien de guerre (Zon-Kuthon). Premiers secours devient une des compétences de classe du personnage et il peut utiliser la capacité de traitement des blessures mortelles de la compétence 1 fois supplémentaire par créature et par jour.

Lanceur de sorts kuthite (Zon-Kuthon). Le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +4 sur ses tests de Concentration lorsqu'il lance des sorts des registres ténèbres, douleur ou ombre.

Le culte

Le centre indéniable de la religion est le Nidal, hanté par les ombres, où les prêtres du Seigneur de minuit contrôlent la Cour des Ombres à Pangolais.

Le Chéliax autorise la religion kuthite tant que ses victimes sont prises en accord avec la loi chélaxienne. Les étendues sauvages anarchiques de Belkzen sont le théâtre de nombreuses atrocités, et les fidèles prennent plaisir à commémorer les scènes d'horreur effroyables courantes en temps de guerre. Dans d'autres nations, en particulier la Varisie, l'Irrisen et le Geb, les Kuthites opèrent de manière bien plus subtile, mais ils révèlent leur présence dans de terrifiantes démonstrations de cruauté créative.

Le culte n'a ni hiérarchie centrale, ni système de grade. Chaque cellule choisit son chef en fonction du pouvoir, de l'endurance, de la capacité à endurer et à infliger la souffrance et ainsi de suite. Les besoins des temples varient et chacun d'entre eux privilégie plus particulièrement certains aspects de la foi.

Le texte sacré du dieu s'intitule Les *Feuilles d'Umbral* et a été écrit par un prophète fou. Chaque volume est relié avec de la peau humaine, et cette peau a parfois été retirée en une seule pièce de la tête de la victime, afin que son visage apparaisse sur la couverture. Dans certains exemplaires, chaque page est une feuille crissante de peau séchée et le texte est écrit avec du sang humain.

Les divinités mineures

Si les principaux dieux Mauvais sont puissants, ce ne sont pas les seuls à offrir un chemin vers les ténèbres. D'autres divinités, moins importantes, ont surgi à la surface de Golarion et à travers le Grand Au-delà. Certaines d'entre elles sont des démons qui ont obtenu leur statut par le biais de leurs épouvantables cultes. Les diables des Enfers soumettent également les mortels à la tentation et bien que les huit archidiables rendent officiellement hommage à Asmodéus, la plupart d'entre eux se nourrissent néanmoins du culte qu'on leur porte par le biais de prières et de sacrifices. Certaines religions moins importantes s'associent entre elles pour projeter une plus grande ombre sur le plan Matériel, et d'autres œuvrent en solitaire pour leurs ténèbres personnelles et particulières. De nombreux dieux Maléfiques n'ont que faire des mortels mais même cette indifférence semble alimenter la dévotion de leurs fidèles, puisqu'ils cherchent une justification divine à leurs plus bas instincts.

Achaekek

Le Dieu mante Achaekek n'existe que pour servir d'exécuteur aux autres dieux. Créé par eux pour détruire ceux qui cherchent à leur dérober leur essence divine, le Dieu mante est un chasseur mortel, frappant infailliblement ses proies quelle que soit leur force. Il est d'alignement Loyal Mauvais ; ses domaines sont la Mort, le Mal, la Loi, le Mensonge et la Guerre ; son arme favorite est le sabre dentelé.

Si le personnage vénère Achaekek, il y a des chances pour qu'il appartienne aux Mantes rouges, des assassins qui imitent la forme parfaite du Dieu mante. Ils ne frappent pas les monarques légitimes mis sur leur trône par la volonté des dieux, mais chassent et tuent tous les autres contre espèces sonnantes et trébuchantes, y compris ceux qui ont pris le pouvoir par le biais de la duplicité ou de la force. Le dieu du personnage ne recherche pas activement son adoration et il ne punit pas non plus son orgueil démesuré à lui vouer un culte. Le personnage considère le meurtre comme le plus grand rite sacré et plus le contrat est difficile, plus son caractère sacré sera marqué lorsqu'il parviendra enfin à ses fins. Si le personnage n'appartient pas aux Mantes rouges, il doit prouver sa dévotion à Achaekek par ses compétences audacieuses.

Trait. *Terrifiante célérité (Achaekek).* L'étude attentive des talents d'Achaekek par le personnage a libéré en lui une sainte vitesse. Une fois par jour pendant un combat, il peut se déplacer de 5 cases supplémentaires durant son action de déplacement, et ce sans pénalité.

Les archidiables

Lorsque le personnage vénère l'un des archidiables, il se met à son service et cherche à élever son seigneur et maître au-dessus de tous les autres archidiables. Asmodéus, qui est de loin l'être le plus puissant de toutes les strates des Enfers, ne considère pas ce culte comme une menace car il sait que c'est un prolongement du sien. Les archidiables sont tous Loyaux Mauvais et leurs domaines incluent le Mal et la Loi. Leurs cellules d'adorateurs ont tendance à être petites et leurs membres sont rares en dehors du Chéliax et pourtant, le personnage persévère, travaillant en secret (comme le font ses maîtres) afin de s'assurer une place légitime auprès de son seigneur infernal. S'ils se ressemblent beaucoup, les cultes des archidiables attirent des fidèles très différents et le personnage ressent peu d'affinité avec les autres sectes.

Baalzebul, le Seigneur des mouches, appelle les menteurs arrogants et peu assurés à son service. Ses autres domaines sont l'Air et la Mort, et son arme de prédilection est la lance. Si le personnage suit la voie de Baalzebul, il envie aux autres leur gloire même si la sienne est supérieure. Il est amer et pervers, imaginant des affronts et rêvant constamment de vengeance, mais passant rarement à l'acte sauf sous le coup de l'impulsivité ou en secret. Son symbole est une couronne brisée et il porte sans doute un tatouage semblable quelque part sur sa personne.

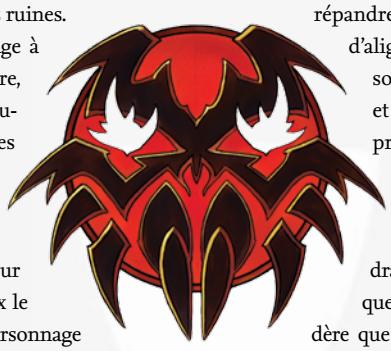
Le personnage peut choisir de suivre **Barbatos**, le gardien de la porte des Enfers, largement vénéré par ceux préférant rester discrets sur leurs véritables pouvoirs, même avec leurs alliés. Les autres domaines de Barbatos sont la Magie et le Voyage et son arme de prédilection est le bâton. Son symbole, trois yeux au-dessus de trois barbes, est réputé parmi ses plus fervents croyants pour ouvrir un portail pour lui s'il le souhaite, et le personnage se donne beaucoup de mal pour placer son sceau à travers le monde durant ses déplacements. Il croit en l'utilisation de la connaissance comme outil de corruption, que ce soit en dissimulant des informations cruciales ou en en divulguant trop. Il se délecte de son pouvoir secret et est extrêmement prudent et méticuleux lorsqu'il s'agit de cacher sa véritable nature aux yeux du plus grand nombre.

Si le personnage prie **Bélial**, son seigneur est un métamorphe, un séducteur et un tentateur des instincts les plus bas. Les autres domaines de Bélial sont le Charme et la Destruction, et son arme de prédilection est la corsèque. Il pense que les seules contraintes dans sa vie sont sa volonté et son imagination. Il est un hédoniste et un épicurien qui exige des sensations et du luxe. Il est théâtral et vaniteux et est incapable de croire qu'on puisse lui préférer quelqu'un d'autre. Il est peut-être un mondain sur le retour ou un cocu recherchant l'immortalité par méchanceté ou pour se venger de son amant. Son culte n'est pas une activité sociale, c'est une bête solitaire courtisée dans ses rêves enfiévrés.

Dispater, le Premier roi, est le seigneur de la société dans ses nombreuses formes, et prend activement part à la création et à l'entretien de la parfaite cité de la loi. Ses adorateurs sont souvent des commères et des politiciens. Les autres domaines de Dispater sont la Noblesse et le Mensonge, et son arme de prédilection est la masse lourde. Les exilés et les bannis en appellent à lui, comme le font ceux qui cherchent à améliorer leur statut à la cour. Si le personnage vénère Dispater, il est rusé et manipulateur, et œuvrera dans les structures pour améliorer sa position. Il est arrogant et dédaigneux mais possède peut-être un côté romantique.

Géryon est le seigneur des mensonges et des hérésies, et des connaissances interdites pour lesquelles les gens tueraient afin de se les approprier. Ses autres domaines sont la Force et l'Eau, et son arme de prédilection est le fléau lourd. Si le personnage choisit de le vénérer, il est probablement un hérétique ou un faux prophète, de ceux qui possèdent un grand savoir mais peu de sagesse. Il est un imposteur et un escroc qui cherche à renverser les conventions - que ce soit pour l'argent, le profit ou parce qu'il est un croyant sincère - et il en appelle à Géryon pour se procurer ces connaissances interdites. Les sectes vénérant Géryon sont de petits groupes secrets d'intellectuels et de chercheurs, qui se réunissent souvent dans les caves des bibliothèques et des ruines.

L'amour de l'argent a conduit le personnage à adorer **Mammon** et il est sans doute un avare, un capitaliste passionné qui place la richesse au-dessus de la vie elle-même. Les autres domaines de l'archidiable sont l'Artisanat et la Terre, et son arme de prédilection est la lance courte. Le personnage croit que tout le monde a sa chance mais que lui seul est assez privilégié pour la saisir, et que les pauvres et les malchanceux le sont à cause de leurs échecs personnels. Le personnage le leur fait croire en faisant étalage de ses richesses et en se vantant constamment que c'est sa seule volonté qui l'a conduit là où il est. S'il est pauvre, il se considère comme l'un des agents favoris de Mammon car il est prêt à beaucoup de choses pour devenir riche, et il pense que son seigneur l'aidera dans cette vie à y parvenir et à commander à ceux qui sont dépourvus d'une telle force.



DIABOLISME

Méphistophélès est le Sénéchal des Enfers et le dirigeant de la huitième strate ; c'est le pourvoyeur des souhaits et le sauveur de la damnation. Ses autres domaines sont la Connaissance et les Runes, et son arme de prédilection est le trident. Il connait les secrets des Enfers et sert volontairement Asmodéus, ce qui n'est pas le cas de la plupart de ses propres serviteurs, attirés vers lui par de tentantes affaires avant de réaliser qu'il leur faudrait acheter leur liberté éternelle grâce aux âmes des autres. Le personnage est un escroc rusé, un maître du détournement des mots, et il dit ou fait volontiers presque n'importe quoi pour atteindre son but. Il excelle à diviser les alliés et à provoquer des désaccords entre amis.

Si une colère infernale et puissante résonne dans le cœur du personnage, il est probablement un soldat de **Moloch,** un être de fureur comme son maître. Les autres domaines de Moloch sont le Feu et la Guerre, et son arme de prédilection est le fouet. Le personnage est peut-être un Chevalier infernal, un général ou un simple troupier mais il se tourne vers Moloch pour ses ordres et fait volontiers appel à tous les moyens justifiant une fin. Les cultes de Moloch sont extrêmement populaires dans certaines parties de Golarion, où des villages entiers le prient autour de grands fours à son image. Ils jettent des êtres vivants en sacrifice dans sa gueule béante et plus ils sont importants, plus le pouvoir accordé sera grand. Il est toujours affamé et ses armées avancent sans cesse.

Trait. *Flammes des Enfers (archidiables).* Le lien que possède le personnage avec son archidiable renforce sa capacité à canaliser les pouvoirs du divin. Le DD des jets de sauvegarde pour résister aux effets de son pouvoir de canalisation d'énergie augmente de 1.

Dahak

Fils d'Apsu le Guide, Dahak est appelé l'Infinie destruction, car il a créé les premiers dieux dragons et les a ensuite brisés en êtres plus petits, les ancêtres des dragons modernes. Il est ainsi responsable de la séparation entre les dragons du bien et du mal. On dit qu'il a créé les dragons métalliques et ne l'a fait que pour répandre leur sang au cours de chasses cruelles. Il est d'alignement Chaotique Mauvais ; ses domaines sont le Chaos, la Destruction, le Mal, les Reptiles et Amphibiens, et le Mensonge, et son arme de prédilection est la morsure ou le fouet.

Il y a peu de sectes organisées centrées autour de Dahak, en grande partie parce que c'est une foi majoritairement tournée vers les dragons et les créatures serpentines, qui ne compte que quelques adorateurs humanoïdes. Dahak considère que le meilleur sacrifice qu'on puisse lui faire est un dragon métallique, cloué sur un plateau, ses entrailles répandues sur les montagnes alentours afin qu'elles refroidissent, sous le regard des étoiles indifférentes. Le personnage peut identifier les autres membres de sa confrérie grâce au symbole d'une étoile filante ardente, qu'ils portent fréquemment quelque part sur le corps. Dans la plupart des contrées civilisées, rares sont les gent à connaître ou à reconnaître ce symbole et il est souvent possible pour le personnage de le porter ouvertement et de comploter sans crainte d'être découvert.

Trait. *Tueur de dragon (Dahak).* Le personnage est très doué pour chasser et tuer ceux qui ressemblent aux proies favorites de son seigneur. Il bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur les jets d'attaque portés sur les créatures du type dragon.

Les seigneurs démons

Les seigneurs démons ne sont pas de véritables dieux mais ils offrent malgré tout du pouvoir aux mortels du plan Matériel. Leur force et leur fourberie incroyables, ainsi que leur volonté de traiter avec les mortels, en font une source de puissance tentante. Il existe de nombreux seigneurs démons, et ils ont grandement besoin de cette vénération pour soutenir les guerres brutales qu'ils mènent contre leurs voisins. Les seigneurs démons sont tous d'alignement Chaotique Mauvais et le Chaos et le Mal sont deux de leurs domaines.

Si le personnage choisit d'adorer un seigneur démon, il le fait en général au sein d'un petit culte qui se consacre à des objectifs destructeurs et maléfiques spécifiques. Il se dresse contre la civilisation et l'ordre parce que ce n'est pas lui qui règne, et lorsqu'il détient le pouvoir, il l'utilise de façon cruelle et sanglante. Il peut vénérer les démons pour le pouvoir seul et non par conviction, mais le résultat est le même. Les rites varient mais tous répandent le sang et

sacrifient des âmes aux Abysses. Le personnage se bat brutalement avec les autres cultes démoniaques, aussi bien physiquement que spirituellement, car leur dévotion renforce les ennemis de son seigneur et les ennemis de celui-ci sont aussi les siens. Ci-dessous sont présentés 13 des seigneurs démons les plus connus.

Si le personnage vénère **Abraxas**, il recherche le pouvoir magique à tout prix, et ce même si cela signifie la mort de tous ceux qu'il aime, car la puissance des arcanes est sa seule passion ; les autres domaines du seigneur démon sont la Connaissance et la Magie, et son arme de prédilection le fouet. Il est un maître cruel, implacable dans sa quête de pouvoir mystique, et il ne tolère aucun rival.

Si le personnage ne vit pas parmi les hommes-singes de l'Étendue du Mwangi et qu'il prie pourtant **Angazhan**, c'est qu'il est de ceux qui cherchent à éveiller la bête qui est en lui. Les autres domaines du seigneur démon sont la Faune et la Flore, et son arme de prédilection est la lance. Le personnage peut se tenir tranquille pendant un temps mais seulement jusqu'à ce qu'il s'abatte sur ses ennemis et qu'il les regarde trembler de terreur.

Les adorateurs de **Baphomet** sont pour la plupart des minotaures mais si le personnage n'en est pas un, il fait partie de ceux dont l'esprit est un labyrinthe. Les autres domaines du seigneur démon sont la Faune et la Force, et son arme de prédilection est la coutille. Le personnage est un chasseur rusé et brutal et il n'aime rien plus que de déclencher un piège bien conçu. En effet, il peut même organiser une cérémonie s'il entend parler d'aventuriers dans les parages, afin de les capturer et de les offrir en sacrifice au Seigneur des Minotaures.

Ceux qui suivent les voies de **Cyth-V'sug**, Prince du foyer flétri, réalisent les véritables pouvoirs de la maladie et de l'infestation. Les autres domaines du seigneur démon sont la Terre et la Flore, et son arme de prédilection est le cimeterre. Si le personnage le vénère, il se complait dans la crasse du monde et lui offre de sanglants sacrifices elfiques afin de se rapprocher de lui.

Le personnage peut apaiser **Dagon** s'il est un marin, mais s'il le vénère véritablement, il entraîne les bateaux vers leur destinée sur des côtes rocheuses et appelle les monstres des profondeurs par de grands sacrifices de viande et de sang. Les autres domaines de l'Ombre dans la mer sont la Destruction et l'Eau, et son arme de prédilection est le trident. Si le personnage est suffisamment fou pour le vénérer, son héritage démoniaque pourrait remonter jusqu'à l'un de ses nombreux monstres marins.

Ceux qui rendent hommage à **Deskari** trouvent la force dans la horde. Ses autres domaines sont la Destruction et la Guerre, et son arme de prédilection est la faux. Le personnage reconnait que ses explosions de colère solitaires sont souvent trop insignifiantes pour frapper avec une réelle puissance, mais il appartient pourtant à une foi capable d'infliger une dévastation semblable à la force d'une apocalypse, lorsque tous les fidèles attaquent ensemble. Le personnage brûle les champs des fermiers, récolte les œufs de sauterelles et les éparpille aux quatre vents.

Gogunta est le plus souvent vénéré par les habitants des marais, comme les maléfiques bourbiérins, et le personnage est probablement une créature dotée d'un certain penchant pour la boue et la fange. Les autres domaines du seigneur démon sont la Mort et l'Eau, et son arme favorite est le fouet. Le personnage est peut-être le descendant d'un empire déchu, réduit à son expression la plus corrompue, et il enlève les enfants la nuit pour les sacrifier sur un autel de rondins trempés et d'arbres tordus.

Si le personnage prie **Kostchtchie**, il est sûrement un géant ou un guerrier ulfe, un bagarreur si fier de ses talents qu'il ne tolèrera personne avant lui. Les autres domaines du seigneur démon sont la Force et la Guerre, et son arme de prédilection est le marteau de guerre. Le personnage est un pilleur et un destructeur et il en appelle à son maître pour qu'il donne la force à son bras alors qu'il massacre des villages entiers et que son rire démoniaque résonne dans l'air.

Si le personnage suit **Nocticula**, il aime les ombres autant que la caresse de la chair. Les autres domaines du seigneur démon sont le Charme et les Ténèbres, et son arme de prédilection est l'arbalète de poing. Le personnage vit en brisant ses promesses et en assassinant ceux qui lui font confiance. Il est probablement un assassin entouré d'une cohorte de tueurs partageant ses opinions et bien qu'aucun d'entre eux ne fasse confiance aux autres, leur dévouement à la chasse est sans égal.

En tant que serviteur d'**Orcus**, le personnage cherche à donner au Prince de la non-mort la place qui lui revient sur Golarion, et cela signifie qu'il œuvre inlassablement contre les cultes de Zura et d'Urgathoa. Son culte n'est pas très différent des leurs mais il refuse de tolérer que des louanges qui devraient aller à Orcus soient adressées à ses rivaux. Les autres domaines du seigneur démon sont la Mort et la Magie, et son arme de prédilection est la masse lourde.

Pazuzu, Roi des démons du vent, est l'un des propriétaires de chair mortelle parmi les plus inlassables, et le personnage cherche à amener les autres à prononcer son nom par la ruse. Ses autres domaines sont l'Air et le Mensonge, et son arme de prédilection est l'épée longue. Le personnage décore ses sanctuaires de son nom et de son visage sévère, et grave ses runes dans les traits les plus visibles de l'idole - les ailes d'oiseau, le visage démoniaque et le phallus serpentin. Il sacrifie aussi en ces lieux les yeux et la langue de ses ennemis à son maître maléfique.

Si le personnage suit les enseignements de **Shax**, il est un tortionnaire mais contrairement aux Kuthites, il ne s'inflige pas de douleur. Ses idées sont plus sanglantes et moins poétiques mais les cris (et les yeux) de ses victimes sont tout aussi délicieux. Les autres domaines de Shax sont la Destruction et la Noblesse, et son arme de prédilection est la dague. Le personnage est un maniaque solitaire et le profond respect qu'il éprouve pour son seigneur s'exprime quand il prend ses trophées.

En tant qu'adorateur de **Socothbenoth**, le personnage profite du monde pour son plaisir. Il le prend quand cela lui plaît, perçant des trous à travers la réalité, et assouvissant ses appétits sur les plus faibles. Les autres domaines du seigneur démon sont le Charme et le Voyage, et son arme de prédilection est le bâton. Les envies du personnage ne s'étendent pas seulement

sur la chair ; il consomme des drogues et des poisons, et rien ne retient son attention très longtemps.

Les fidèles de **Zura** se languissent de chair humaine. Ses autres domaines sont la Mort et la Folie, et son arme de prédilection est la rapière. Le personnage se baigne dans le sang afin de préserver sa jeunesse et porte les cheveux des enfants sacrifiés sur sa tête. Son objectif est la vie éternelle et il tuera qui que ce soit ou fera tout ce qui est en son pouvoir pour réaliser ce rêve.

Trait. *Persuasion démoniaque (Seigneurs démons).* Le maître du personnage lui témoigne sa faveur lorsqu'il interagit avec des créatures démoniaques. Il bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses tests de Diplomatie et d'Intimidation lorsqu'il a affaire à des créatures du sous-type démon.

Les Seigneurs élémentaires

Nés au cœur de leur plan, ces êtres sont l'incarnation de la puissance brute et naturelle. Ils sont directs et exigent une loyauté sans faille et lorsque le personnage vénère les Seigneurs élémentaires, il le fait parce qu'il éprouve un respect dément pour leur domaine. Ils sont d'alignement Neutre Mauvais et leurs domaines sont leur élément et la Destruction.

Le domaine supplémentaire d'**Ayrzul** de la Terre est la Force, et son arme de prédilection est la morgenstern. Ceux de **Hshurha** de l'Air sont le Climat et l'arc long, ceux de **Kelizandri** de l'Eau sont le Voyage et le trident et ceux d'**Ymeri** du Feu sont la Guerre et l'épée longue. Le personnage considère que l'un des éléments est le plus puissant et honore donc ce seigneur par-dessus tous les autres. Il est peut-être un druide ou un rôdeur qui a sombré dans la folie, à moins qu'il ne soit un lanceur de sorts dévoué à l'étude pure de son élément de prédilection. Il n'entre pas dans les débats théologiques ; tout ce qui lui importe, c'est le physique. Il célèbre son maître dans un lieu qui reflète sa puissance (un volcan, une caverne sous-marine etc.) et lui offre des sacrifices vivants afin d'honorer sa force.

Traits. *Affinité des éléments (Seigneurs élémentaires).* Le personnage ajoute 1 au DD des jets de sauvegarde afin de résister aux effets des sorts dont il est la cible et qui font partie des registres de l'air, de la terre, du feu ou de l'eau, selon le Seigneur élémentaire qu'il vénère. Le bonus dont il bénéficie est choisi au moment où il prend ce trait et ne peut être changé.

Les Quatre cavaliers

Dans les profondeurs d'Abaddon, le paysage dévasté et corrompu tombe sous la juridiction des Quatre cavaliers, incarnations de la maladie, de la guerre, de la famine et de la mort. Les Quatre cavaliers actuels sont **Apollyon** (Pestilence) dont les domaines sont l'Air, les Ténèbres, la Destruction et le Mal ; **Charon** (Mort) dont les domaines sont la Mort, le Mal, la Connaissance et l'Eau ; **Szuriel** (Guerre) dont les domaines sont le Mal, le Feu, la Force et la Guerre ; et **Trelmarixian** (Famine) dont les domaines sont la Terre, le Mal, la Folie et le Climat.

Chaque Cavalier est d'alignement Neutre Mauvais. Ceux qui offrent des sacrifices à l'un d'entre eux craignent l'apocalypse qu'ils promettent d'amener, cherchent à provoquer eux-mêmes cette immense catastrophe ou font partie d'un culte dément monstrueux, haineux et nihiliste. Si le personnage est humain et qu'il suit sincèrement l'un des Quatre cavaliers, il vénère alors le néant absolu et sa forme de destruction coïncide le mieux avec l'idée qu'il se fait de l'apocalypse.

Trait. *Alliance d'Abaddon (Cavaliers).* Parce que son âme est dévouée à l'un d'entre eux, le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses jets de Vigueur contre les effets de drain de niveau.

Ghlaunder

Ghlaunder est le Roi arachnéen, libéré par accident de son cocon dans le plan éthéré par Desna et à présent pourchassé par cette même déesse. Ce dieu de la maladie apparaît sous la forme d'un moustique géant et on dit qu'il se nourrit du sang du cœur et des âmes, échangeant le pouvoir des mortels vivants contre la maladie, l'oppression et une faim aveugle. Il est d'alignement Chaotique Mauvais ; ses domaines de prédilection sont l'Air, la Faune, le Chaos, la Destruction et le Mal, et son arme de prédilection est la lance.

Les coreligionnaires du personnage portent fréquemment les vêtements des autres religions, cherchant à s'introduire dans les bonnes grâces de hameaux et de villages afin d'y propager leur dernière maladie. Ils ne cherchent pas nécessairement à tuer leurs cibles mais simplement à les infecter, à les rendre malades et à les conduire vers Ghlaunder, qui peut soulager les pires et les plus douloureux de leurs symptômes. Le personnage reconnaît ses semblables grâce à leur pâleur maladive, leurs vêtements et leurs maisons infestés de vermine, et à leur toux persistante. Il recherche particulièrement les anciens temples dans la jungle, les marais remplis de miasmes, les carcasses gelées dans la neige et tous les autres endroits où il pourrait découvrir une nouvelle maladie incurable. Il peut répandre la parole de son dieu alors qu'il répand les preuves de sa puissance.

Trait. *Mixtures puissantes (Ghlaunder).* Le personnage a consacré son existence à honorer la famine et la maladie. Choisissez deux poisons dans la liste figurant à la page 561 du *Manuel des Joueurs Pathfinder* ; lorsque le personnage essaie d'empoisonner un ennemi avec l'un d'entre eux, le DD du jet de sauvegarde pour y résister est augmenté de 1.

Grands Anciens & les dieux extérieurs

Le personnage sait que ce monde est le fragment d'un cosmos plus grand et plus sombre, un grain de sable dans la noirceur totale entre les étoiles connue sous le nom de Sombre tapisserie. Il sait que sa vie est petite et insignifiante et que les mortels se bercent de récits de gloire et de héros. Un jour, les étoiles seront propices et une réalité lumineuse et stérile brillera sur le monde et révèlera sa nature véritable et crue. Ce jour-là, la folie règnera et les Grands Anciens se déplaceront à nouveau pour rejoindre les dieux extérieurs et tourner leur terrible regard vers Golarion et tout ce qui existe. Alors même les dieux trembleront tandis qu'ils seront soumis et dévorés. Les adeptes de ces dieux se ressemblent et travaillent

fréquemment ensemble lorsqu'ils se rencontrent. Ils n'ont que faire de la politique humaine, sauf si cette politique œuvre dans la mesure du possible à amener le jour de la destruction finale. Vous trouverez ci-après les Grands Anciens et les dieux extérieurs les plus largement vénérés sur Golarion, bien que d'autres soient aussi adorés dans les endroits les plus reculés du monde.

Le Sultan daémon **Azathoth** est une masse bafouillante au centre de l'univers, un être de puissance brute et de destruction incontrôlable. En vénérant ce dieu extérieur, le personnage prend le risque de voir chacun de ses appels provoquer une explosion dévastatrice, mais son arrogance est souvent telle qu'il croit qu'il (ou tout ceux qui en ont un jour appelé à lui) est capable de la contrôler. Azathoth est d'alignement Chaotique Neutre, ses domaines sont le Chaos, la Destruction, la Folie, le Soleil et le Vide, et son arme de prédilection est le marteau de guerre.

Le culte du Grand Ancien **Bokrug** est issu de rêveurs infectés par ses rejetons. Le personnage est un paysan, peut-être à l'origine un adorateur d'Érastil, mais on lui a ouvert les yeux et il voit à présent la vérité. Il est taciturne et secret et lors des nuits sans lune, il enlève les voyageurs pour les offrir en sacrifice - ou pour emmener sa sombre graine germer ailleurs. Bokrug est d'alignement Chaotique Neutre, ses domaines sont le Chaos, la Destruction, l'Eau et le Climat, et son arme de prédilection est la corsèque.

Si le personnage vénère **Cthulhu,** il est à moitié ou complètement fou, et a été touché par l'une des longues vrilles de ce Grand Ancien. Ses rêves frissonnent d'immenses vagues ondulantes et pulsantes. Il dissimule son culte dans des lieux rarement fréquentés, infectant lentement ceux qui l'entourent par ses visions du Rêveur des Profondeurs s'élevant de sa cité engloutie. Il est le héraut des Grands Anciens, le dévoreur des âmes qui purifie le monde en vue de leur retour. Cthulhu est d'alignement Chaotique Mauvais, ses domaines sont le Chaos, le Mal, la Folie et le Vide, et son arme de prédilection est la dague.

Si le personnage se consacre à **Hastur**, le Roi en jaune, sa foi est insidieuse. Il sème des enchantements et guide ses victimes de manière subtile vers une vision du Signe jaune. À cet instant précis, leurs âmes sont condamnées. Ses fidèles créent des groupes qui se consacrent à aider l'avatar d'Hastur à se manifester, amenant son essence dans une victime choisie puis le relâchant sur le monde afin qu'il rassemble des mortels pour ses étranges desseins. Hastur est d'alignement Chaotique Mauvais, ses domaines sont le Chaos, le Mal, les Runes et le Vide, et son arme de prédilection est la rapière.

Mhar, le Tonnerre du monde, est un Grand Ancien de pure destruction élémentaire. Si le personnage le vénère, il retrouve ses congénères près de gouffres volcaniques et de failles sismiques actives, dans l'espoir de provoquer des événements géologiques grâce à des sorts, des objets ou des sacrifices vivants. Il est sûr qu'un jour, il pourra ouvrir le bon gouffre et contempler son dieu émerger du vide où se trouve encore son essence. Il est en concurrence avec le culte de Rovagug pour la première place car s'il recherche également la destruction, il croit que les serviteurs de la Bête sont myopes et brutaux.

Nyarlathotep, le Chaos rampant, prend de nombreuses formes et chacune d'entre elles propose ses propres domaines, mais il est d'alignement Chaotique Mauvais et ses domaines primaires sont le Chaos, le Mal, la Connaissance et la Magie. Il prend le plus souvent la forme d'une entité rappelant une chauve-souris, connue sous le nom de Fantôme de l'Obscurité (dont le domaine supplémentaire sont les Ténèbres et l'arme de prédilection est la dague), ou un humanoïde appelé le Pharaon noir (dont le domaine supplémentaire est le Mensonge et l'arme de prédilection est le bâton). Si le personnage vénère Nyarlathotep, il croit que c'est un dieu extérieur qui lie le culte des Grands Anciens et pense qu'il ouvrira les portes à la lumière indifférente des étoiles. Le personnage travaille avec les assassins, les empoisonneurs et les démagogues afin de provoquer la mort des rois et des réformateurs et pousser le monde vers le chaos.

On pense que **Shub-Niggurath**, à l'instar de Lamashtu, est responsable de l'introduction d'espèces effrayantes dans le monde mais contrairement à la Reine démone, ses enfants sont des rejetons plus anormaux. Les rites du personnage sacrifient aux aberrations, offrant enfants et infirmes aux horreurs gélatineuses pourvues de tentacules qui ne devraient pas être. Le personnage a une fascination impie pour ce qui rampe, court et suinte et il croit qu'un jour, s'il s'accouple avec une telle créature, il parviendra à s'unir à son maître. Shub-Niggurath est d'alignement Chaotique Mauvais, ses domaines sont la Faune, le Chaos, le Mal et le Vide, et son arme de prédilection est la dague.

Amené sur Golarion dans le sillage de la Pierre-étoile, le Grand Ancien **Xhamen-Dor** infecte et détruit ceux qui se mettent en travers du chemin de ses esclaves fongiens. Que le personnage ait été infecté par une graine errante ou qu'il souhaite s'engager dans les rangs de ses fidèles, sa première mission dans la vie est de s'assurer qu'il aide l'Ombre la plus noire à se répandre partout afin qu'elle devienne une intelligence à l'échelle planétaire et puisse retourner dans les étoiles. Xhamen-Dor est d'alignement Neutre Mauvais, ses domaines sont la Mort, le Mal, la Flore et le Mensonge, et son arme de prédilection est la lance.

Yog-Sothoth, le Rôdeur devant le seuil, est en vérité une grande puissance. Le personnage croit qu'il peut être la Sombre tapisserie elle-même, que sa faveur lui accordera un pouvoir quasi-divin et que ses intrusions grandissantes dans son monde sont un signe qu'il sort enfin de sa torpeur afin de s'intéresser activement à Golarion. Le personnage œuvre à créer des abominations, que ce soit par la magie ou la prière, et infecte les femmes enceintes à l'aide de poisons ou de maladies pour qu'elles donnent naissance à des monstruosités. Lorsqu'elles rejettent ces créatures, le personnage les enlève et les utilise pour créer des vies encore plus horribles, qui ouvriront la porte à leur père, le Dieu extérieur connu sous le nom de la Clé et la Porte. Yog-Sothoth est d'alignement Chaotique Neutre, ses domaines sont le Chaos, les Ténèbres, la Connaissance, le Voyage et le Vide, et son arme de prédilection est la dague.

Trait. *Lien innommable (Grands Anciens et dieux extérieurs).* Le personnage est un allié des créatures impures du monde et

bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur ses tests de Diplomatie lorsqu'il a affaire à des créatures dont le type est aberration.

Gyronna

La Sorcière en colère est une divinité matriarcale, principalement populaire au sein des Royaumes fluviaux. C'est la déesse de la malchance ; les contrats dans cette région incluent souvent une « clause Gyronna » qui permet à l'une des parties de se retirer d'une affaire si elle subissait une calamité imprévue, bien que ce soit aux dépends de la fortune de quelqu'un - car personne ne souhaite s'associer avec quelqu'un qui admet ouvertement avoir été frappé par la malchance de Gyronna. Elle est d'alignement Chaotique Mauvais, ses domaines sont le Chaos, la Destruction, le Mal et la Folie, et son arme de prédilection est la dague.

Si le personnage est un fidèle de Gyronna, il est une femme, car cette divinité n'admet aucun homme au sein de son culte et frappe de cécité et d'impuissance ceux qu'elle surprend en train d'essayer de l'apaiser. Le personnage répand la méfiance autour d'elle et est une commère et une calomniatrice qui prend bien soin de ne pas être vue en train de ruiner les vies qu'elle touche. Elle est vaniteuse et se glorifie volontiers, et bien qu'elle puisse être attirante au premier abord, ses compatriotes découvrent bientôt que son cœur est pourri. Elle ne construit pas de temple mais crée plutôt de petits sanctuaires de rochers empilés surmontés de pierres œil-de-chat. Celles qui se sentent flouées, rejetées ou trahies y laissent des offrandes à la déesse sorcière, et le personnage croit que sa divinité peut voir par le biais de la pierre et bénir ses actions.

Trait. *Coup vindicatif (Gyronna).* Une fois par jour durant un combat, le personnage peut choisir de bénéficier d'un bonus de +1 sur un unique jet d'attaque contre la créature qui l'a touchée en dernier.

Lissala

Lissala, l'une des anciennes déesses de l'empire thassilonien depuis longtemps déchu, était la divinité du devoir et de l'obéissance. Elle enseigna la magie des runes à ses fidèles et démontra l'œuvre du destin. Alors que l'empire s'effondrait, la déesse et son culte tombèrent en désuétude. Lissala est d'alignement Loyal Mauvais, ses domaines sont le Mal, la Connaissance, la Loi, la Noblesse et les Runes, et son arme de prédilection est le fouet.

En tant qu'adorateur de Lissala, le personnage vénère les anciennes traditions. Ce qui a été légué au monde moderne n'est qu'une corruption du culte thassilonien et bien que le personnage puisse recevoir un écho de sa première nature, il croit pleinement en la flagellation - que ce soit sur lui ou sur les autres - qui purifie sa chair et brûle la connaissance dans son esprit. Lui et ses semblables portent une rune indiquant leur allégeance.

Trait. *Chasseur de savoir (Lissala).* Le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +2 sur les tests d'Art de la magie visant à identifier les objets magiques.

Ydersius

Divinité décapitée des hommes-serpents disparus et ancien ennemi des Azlants, le Dieu amputé conserve une partie de sa force, et ses adorateurs ophidiens restent une menace pour n'importe quel humain qui croise leur route (qu'il soit Mauvais ou non). Ydersius est d'alignement Chaotique Mauvais, ses domaines sont la Faune, le Chaos, le Mal, la Noblesse et les Reptiles et Amphibiens, et son arme de prédilection est la dague.

En tant que fidèle, le personnage est un empoisonneur et un meurtrier, et vénère les serpents et ceux d'ascendance serpentine. Les fidèles d'Ydersius se rassemblent dans des lieux en ruines autrefois sacrés pour leur maître et qui grouillent de serpents venimeux. En signe de sa faveur, le personnage les prend en main et prétend être de leur espèce - et si son dieu ne l'approuve pas, il est sûr de le savoir.



YDERSIUS

Trait. *Étreinte du serpent (Ydersius).* Le personnage bénéficie d'un bonus de trait de+1 sur les manœuvres de combat visant à agripper un ennemi, ainsi que sur son DMD lorsqu'un adversaire tente de l'agripper.

Zyphus

On dit que Zyphus a été le premier mortel à mourir d'une manière accidentelle et incompréhensible, et à avoir défié le jugement de Pharasma. Il est d'alignement Neutre Mauvais, ses domaines sont la Mort, la Destruction, le Mal, la Flore et la Guerre, et son arme de prédilection est le pic de guerre lourd.

En vénérant Zyphus, le personnage vénère l'idée que le hasard, et non un schéma directeur, gouverne sa vie. Il croit que ceux qui se tournent vers les dieux pour obtenir des réponses se leurrent. Il est amer et cynique et veut faire comprendre aux autres que leur foi est déplacée. Il adresse ses prières à Zyphus parce qu'il œuvre lui aussi contre les dieux. Il se consacre à la poursuite des accidents et apprend comment mettre en place de longues chaînes de probabilités aboutissant à des morts ou des blessures dépourvues de sens.

Le personnage hante les cimetières oubliés ou désaffectés. Il porte un symbole sacré fait avec les os d'un petit animal épinglé sous sa chemise, où il peut abraser sa poitrine et se rappeler que la mort peut le frapper n'importe quand. Là où certains peuvent saisir l'opportunité de vivre leur vie plus pleinement, il considère la fin inévitable de la vie comme guère plus qu'un simple pas sur une longue route fatigante.

Trait. *Trappeur fatal (Zyphus).* Le personnage bénéficie d'un bonus de trait de +1 sur ses tests d'Artisanat (pièges), ainsi que d'un bonus de trait de +1 sur ses tests de Sabotage visant à désamorcer les pièges.

Organisations

À l'instar de leurs cultes respectifs, les dieux Mauvais sont également affiliés à de nombreuses autres organisations, parfois entièrement séculières, qui encouragent des programmes similaires. Les individus qui appartiennent à ces organisations ne sont pas nécessairement Mauvais et recherchent parfois même la rédemption pour la voie qu'ils ont choisie. Toutefois, les membres de tels groupes sont plus souvent pourris jusqu'au trognon et bien qu'ils aient peut-être un jour considéré la lumière avec bienveillance, leurs pas les ont conduits plus loin dans les ténèbres.

Les Seigneurs sanglants

Ils furent autrefois parmi les plus puissants nécromanciens vivants, les apprentis de Geb en personne. La majorité des 60 seigneurs qui conseillent le fantôme de Geb et la Reine catin dans leur règne sur la nation des morts-vivants ont depuis succombé à l'âge ou à la peur de la vraie mort et se sont transformés en morts-vivants.

Ces puissants lanceurs de sorts forment le groupe des Seigneurs sanglants, dirigés d'une main ferme par le seigneur vampire Kemnebi. Ils supervisent l'administration quotidienne de Geb, parfois directement, parfois par l'intermédiaire de courtisans morts-vivants mineurs qui espèrent se draper dans un reflet de noblesse. Depuis la forteresse appelée le Mausolée d'ébène, les Seigneurs sanglants imaginent et promulguent les lois qui gouvernent les relations entre les vivants et les morts, jugent les conflits entre mortels et morts-vivants intelligents, entretiennent de puissants sceaux, signent des traités et servent les intérêts de la nation à l'étranger - en général, toutes les actions entreprises par un gouvernement normal. Pourtant, les émissaires vivants qui se permettent d'oublier la véritable nature des seigneurs de Geb pourraient bien perdre rapidement pied - ou bien la tête.

Les Chevaliers infernaux

Bien qu'ils tirent leur inspiration de la bureaucratie fiélone des Enfers, les Chevaliers infernaux en tant qu'organisation ne se dressent pas aux côtés du mal mais de la loi. Formés pour combattre le désordre et éradiquer la corruption où qu'elle se cache, ils sont devenus synonymes d'une discipline de fer et d'une direction ferme. Ils ne requièrent pas l'ordre comme une marque de respect, ils l'exigent et appuient leurs exigences avec épée et fléau. Leurs lois sont tirées des codes officiels du Taldor et du Chéliax et combinent le poids de milliers d'années d'argumentation rationnelle sur les plus petits points de détail de la structure organisationnelle des Enfers. Ces codes, appelés la Mesure et la Chaîne, mettent en exergue les fondations d'une société stricte et ordonnée, et présentent la nécessité pour les Chevaliers infernaux de parvenir à une absolue maîtrise d'eux-mêmes. Ils n'ont que faire de la justice mais se préoccupent de la justesse : l'application égalitaire de la loi.

Tous les Chevaliers infernaux doivent apprendre à se contrôler, et ce quel que soit l'ordre auquel ils appartiennent. La discipline par le biais de l'exercice physique, la force par l'intermédiaire de la méditation et la clarté grâce au pouvoir de l'intelligence et de la raison sont les pierres angulaires de la foi d'un Chevalier en lui-même. Leurs trois vertus sont l'ordre, la discipline et l'absence de pitié, une triade entremêlée qu'un Chevalier dit en tout premier lieu exprimer en lui-même avant de l'imposer au monde. Ils ne font pas de distinction entre le bien et le mal, seulement entre la loi et le chaos, et sont ainsi autant à l'aise lorsqu'il s'agit de discuter avec les prêtres des divinités bonnes que de traiter avec le culte d'Asmodéus. Tant que les lois sont respectées, personne n'a à craindre les Chevaliers infernaux - du moins en théorie.

La Maison Thrune

Les Chélaxiens disent pour la plupart que les Enfers servent le Chéliax plutôt que le contraire, et ils utilisent cet argument pour justifier leur allégeance à la Maison Thrune et au Trône impérial du Chéliax. Dévoué à maintenir l'ordre à tout prix, le gouvernement du Chéliax participe à des atrocités qui feraient honte à la population s'il ne prenait pas autant de précautions à ce sujet - et donc, le gouvernement comme la population tentent d'éviter de telles considérations, se drapant plutôt dans le nationalisme et soulignant la paix et la prospérité relatives amenées par l'exploitation de la puissance des Enfers et de ses systèmes efficaces.

Le Trône impérial du Chéliax domine les affaires quotidiennes de ses concitoyens. Ministères et départements sont réglés comme des horloges huilées par les alliances fratricides et les manœuvres politiques impitoyables, protégeant l'empire du chaos et des menaces extérieures. À la tête de tout cela, la Maison Thrune, un foyer de malhonnêteté et de manipulation travaillant main dans la main avec le clergé d'Asmodéus. L'identité de celui qui domine est matière à débat car bien que le culte propose un onctueux accord avec les décrets du trône, qui peut dire où les mots de la reine ont été conçus à l'origine ?

Les Mantes rouges

Les assassins des Mantes rouges sont des adeptes d'Achaekek, l'Assassin des dieux. Créées pour imiter son style et son aisance, les Mantes rouges constituent la seule religion organisée consacrée au Dieu mante. Ses membres imitent ses tactiques et sa personnalité, utilisant le masque de la mante religieuse pour instiller la peur dans le cœur de leurs ennemis. Dissimulées sur l'île de Mediogalti, les Mantes rouges peuvent frapper n'importe où dans le monde, pour peu qu'on paye un prix correct et que la cible ne soit pas un monarque légitime.

Les assassins n'ont pas d'objectif plus grand ou de but stratégique au-delà de l'art sacré du meurtre. Ils ne se mêlent pas des

affaires des nations pour le plaisir, pas plus qu'ils ne font de politique pour obtenir des faveurs. Ils ne frappent gratuitement que lorsque leurs employeurs tentent de les tromper ou qu'une force extérieure essaie de les détruire. En dehors de ces cas, ils existent en grande partie comme leur dieu, en tant qu'outils terrifiants attendant d'être utilisés par un employeur approprié.

La Cour des Ombres

Comme le Trône impérial du Chéliax, la Cour des Ombres détient le pouvoir suprême au Nidal. Enchaîné à Zon-Kuthon depuis des millénaires par la force d'un pacte ancien, le Nidal est si souvent associé au Seigneur de minuit dans l'esprit des étrangers que même les marchands et les paysans les plus ordinaires sont supposés être des masochistes et des tueurs secrets. Enterrée dans le bois d'Usk se dresse la capitale de Pangolais, et depuis ses murs, la Cour des Ombres guide sa nation. Elle se déplace dans les ombres et le grand public du Nidal n'a pas une idée précise de qui gouverne, mais parmi les membres connus de la Cour se trouvent le druide Eloiander de Ridwan, la Trinité noire qui revendique la souveraineté totale sur Pangolais, et Kholas, l'influent ensorceleur qui agit comme agent de liaison et conseiller pour la reine du Chéliax.

Les anciens de la cour se rencontrent trois fois l'an à Pangolais. La Cour des Ombres n'exige pas de ses citoyens qu'ils vénèrent Zon-Kuthon mais ceux qui contredisent ses édits, tentent de saboter ses opérations ou entrent dans la capitale sans permission doivent bénéficier de puissantes protections ou risquent de disparaître, pour peut-être réapparaître plus tard en qualité d'assassin stupide pour la Cour. On dit qu'elle manipule Golarion pour le plaisir de Zon-Kuthon et que l'alliance du Chéliax avec les Enfers est le résultat de ses intrigues. Si c'est le cas, alors le Seigneur de minuit dispute en effet une longue partie.

La Voie du murmure

Les disciples de la Voie du murmure croient que la non-mort est la forme d'existence la plus vraie, et le seul objectif valable pour ceux suffisamment puissants et intelligents pour l'atteindre. La Voie ne peut jamais être écrite ou enregistrée de quelque manière que ce soit, elle doit être transmise d'une personne à une autre, acquise grâce à l'effort et aux machinations. Bien que le Tyran qui murmure soit le plus célèbre disciple de cette philosophie sur Golarion et le vecteur par lequel la majorité de ses adhérents actuels d'Avistan ont été amenés à la connaître, il n'a pas été le premier à épouser ces croyances. Nombre de nécromanciens et de morts-vivants puissants à travers l'histoire l'ont fait par un cheminement et des recherches personnels.



À la base, la Voie du murmure est la quête de la non-vie, en particulier celle de l'état de liche. En un sens plus général pourtant, la philosophie représente une sorte d'arrogance et de droit, la croyance dans les droits naturels de ceux qui sont assez puissants pour contrôler la vie et la mort. Dans de nombreux cas, ses adeptes pensent qu'un monde vivant est un trône inapproprié pour leur majesté morte-vivante, et donc que le monde lui-même doit mourir. En conséquence, les membres de la Voie du murmure sont souvent encore plus cruels et génocidaires envers les créatures vivantes que les morts-vivants moyens. Ils sont prompts à réunir sans exception tous les pouvoirs qui sont nécessaires à l'accomplissement de leurs objectifs, y compris la vénération de divers dieux sombres ou le commandement dédaigneux de congrégations des dieux en question (en particulier les serviteurs d'Urgathoa).

Les Sorcières blanches

Depuis la capitale de Trône-Blanc, les Sorcières blanches gouvernent les étendues gelées d'Irrisen. Les descendantes de Baba Yaga attendent le jour où leurs propres mères monteront sur le trône d'Irrisen et travaillent sans relâche afin d'élever leurs propres matriarches aux yeux de la Reine des Sorcières absente. Toutes les Sorcières blanches obéissent à leur reine et tante Elvanna, et les enfants et les relations de cette dernière détiennent actuellement la majorité de l'influence et du pouvoir en tant que privilège de leur naissance. Mais la véritable loyauté de chaque Sorcière blanche va à sa propre famille, dans l'espoir que Baba Yaga choisira sa matriarche comme prochaine reine et élèvera donc toutes celles qui lui sont le plus proches par le sang.

Tandis que nombre des plus puissantes Sorcières blanches se trouvent dans la capitale de Trône-Blanc et intriguent pour obtenir statut et influence, toutes celles qui sont du sang de Baba Yaga constituent l'aristocratie de la nation gelée. Même les sorcières dont le rang est le plus bas parmi elles sont plus haut sur l'échelle sociale que les serfs et les guerriers ulfes qui accomplissent la majorité du travail de la nation. Douées du pouvoir de commander à la magie par leur héritage, les Sorcières blanches s'efforcent pour la plupart d'être aussi froides et calculatrices que la plus célèbre de leurs ancêtres. Elles n'ont aucun scrupule à négocier avec les Extérieurs Mauvais et à sacrifier ou à réduire en esclavage des innocents dans leur recherche de puissance et de statut.

Combat

Les dons de la damnation

S'il suffisait d'être Bon pour détruire le mal dans le monde, on n'aurait aucun besoin des protecteurs de la pureté. La vérité, c'est que ceux qui suivent la voie du mal sont sournois et qu'ils affûtent leurs talents par des années d'entraînement.

Asmodéus

Les armes d'un d'Asmodéen sont nombreuses et variées, un rappel du fait que le maître des Enfers atteint tout ce qui fait la vie.

Tison (Combat)

Une simple torche devient une arme mortelle aux effets équivalents à une masse entre les mains du personnage.

Conditions. Adorateur d'Asmodéus.

Avantages. Pour le personnage, la torche est une arme légère qui inflige des dégâts contondants équivalents à ceux d'une masse légère de taille égale, plus 1 point de dégâts de feu. Il ne subit pas les pénalités pour son utilisation en tant qu'arme improvisée.

Normal. On considère qu'une torche utilisée en combat est une arme improvisée à une main qui inflige des dégâts contondants équivalents à ceux d'un gantelet de taille égale, plus 1 point de dégâts de feu.

Esprit ordonné

L'étude des lois des Enfers par le personnage améliore ses contre-sorts.

Conditions. NLS 7, alignement Loyal, adorateur d'Asmodéus.

Avantages. Le personnage est capable de modifier un nombre plus important de ses sorts et de les utiliser comme contre-sorts. Le DD du jet d'Art de la magie nécessaire pour identifier le sortilège d'un adversaire est égal à 20 + le niveau de sort du sort de l'adversaire (au lieu de 15 + le niveau du sort). Le niveau du sort utilisé comme contre-sort doit être d'un niveau supérieur ou égal à celui de l'adversaire.

Lamashtu

Les guerriers de Lamashtu ne montrent aucune pitié.

Destruction d'identité

Le personnage est capable d'utiliser ses armes pour détruire les caractéristiques physiques les plus remarquables de son adversaire.

Conditions. Don pour les critiques, BBA +11, adorateur de Lamashtu.

Avantages. À chaque fois que le personnage réussit à faire un critique sur un de ses ennemis, la cible est si mutilée qu'elle subit 2 points de dégâts de Charisme et est chancelante pendant 1 round.

Effroyable coup de grâce

Lorsque le personnage tue un adversaire, il effraie ses ennemis.

Conditions. Force intimidante, adorateur de Lamashtu.

Avantages. En amenant un adversaire à 0 point de vie ou en-dessous, il bénéficie pour la durée restante du combat d'un bonus de +4 sur tous les jets d'Intimidation qu'il pourrait faire afin de démoraliser les ennemis qui sont en mesure de le voir en compagnie de celui qu'il vient d'amener à 0 point de vie. Ce bonus ne se cumule pas avec un autre.

Norgorber

Les Norgorbériens sont rapides et mortels et frappent fort depuis les ténèbres. Ils n'entrent en combat que s'ils ont une solution de repli, et bien qu'ils soient compétents dans l'usage de leurs armes, ils mettent à profit chaque avantage qu'ils peuvent obtenir.

Rejet du poison

Le personnage est un empoisonneur prudent et il sait se protéger de l'exposition aux effets nocifs de la plupart des substances.

Conditions. Dex 13, aptitude de classe usage des poisons, adorateur de Norgorber.

Avantages. Lorsqu'une créature tente d'empoisonner le personnage avec une toxine qu'il a déjà utilisée ou dont il a déjà subi les effets, il a 20% de chance de rejeter naturellement ses effets, les annulant et gâchant son utilisation.

Esquive de l'ombre

Le personnage utilise la lumière et les ténèbres à son avantage, semant la confusion parmi ses ennemis et troublant leurs sens.

Conditions. Dex 13, adorateur de Norgorber.

Avantages. Le personnage est capable d'utiliser la lumière autour de lui pour se déplacer de l'ombre à la lumière et vice versa, et ces changements soudains perturbent la vision de ses adversaires. Lorsque le personnage fait usage de ce don, il consacre un certain nombre de mètres (par tranche de 3 mètres) à se déplacer d'une case à une autre puis à revenir à sa première position. Il bénéficie alors d'un bonus d'Esquive à sa CA, qui est égal à +1 pour chaque tranche de 3 mètres consacrée à ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il utilise cette aptitude. Les ennemis qui n'ont pas besoin de lumière pour localiser le personnage ou qui sont d'une manière ou d'une autre capables de le localiser plus précisément (comme les créatures possédant la vision aveugle, la perception des vibrations ou la *vision lucide*) ne tiennent pas compte de ce bonus à la CA. De même, ce don est inefficace dans

les zones plongées dans les ténèbres ou inondées de lumière, où l'on ne peut pas facilement passer de l'ombre à la lumière.

Rovagug

Les serviteurs de la Bête hirsute dédaignent les manœuvres complexes et s'abattent sur leurs ennemis dans un déluge de force brute et de volonté écrasante.

Charge impitoyable

Le personnage est un adversaire déterminé, et même si des hordes arrivent à se dresser contre lui, elles ne le font pas très longtemps.

Conditions. Science de la bousculade, adorateur de Rovagug.

Avantages. Lorsque le personnage bouscule une créature et que son jet dépasse le DMD de la cible de 5 ou plus, il peut choisir de passer à travers elle au lieu de la repousser sur une certaine distance. Il la piétine donc et inflige un nombre de points de dégâts égal à son modificateur de Force.

Aplatissement

Le personnage peut bousculer un adversaire et l'aplatir au sol.

Conditions. Science de la bousculade, charge impitoyable, adorateur de Rovagug.

Avantages. Lorsque le personnage effectue une attaque de bousculade et que le résultat de son jet dépasse le DMD de la cible de 5 ou plus, il peut, dans le cadre de cette bousculade, choisir de consacrer une partie de la distance sur laquelle il aurait repoussé la cible (par tranche de 1m50) afin de tenter de lui faire un croc-en-jambe. Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Urgathoa

Les insidieux disciples de la Princesse blafarde sont subtils et pourtant mortels, et sont capables de retourner les attaques qu'ils subissent contre leurs ennemis, d'une manière qui leur fera craindre pour le salut de leur âme.

Briser la détermination

Infliger des dégâts d'énergie négative à un adversaire provoque en lui le désespoir.

Conditions. Aptitude de classe canalisation d'énergie négative, adorateur d'Urgathoa.

Avantages. Lorsque le personnage inflige des dégâts à une créature en canalisant de l'énergie négative, il la remplit de peur. Si elle est affectée par cette aptitude et qu'elle rate un jet de Volonté pour réduire les dégâts de moitié, elle est également secouée pendant un nombre de rounds égal au nombre de dés utilisés pour calculer les dégâts infligés (si le personnage inflige 1d6 points de dégâts, l'état préjudiciable dure 1 round ; s'il inflige 2d6 points de dégâts, il dure 2 rounds etc.).

Zon-Kuthon

En combat, les Kuthites font montre d'une atroce cruauté et utilisent des armes qui déchirent et éventrent. Même s'ils préfèreraient bien sûr que leurs victimes soient attachées et immobiles, ils se délectent pourtant grandement dans le massacre d'un genre plus piéton.

Saignée

Lorsque le personnage attaque avec une arme perforante ou tranchante, les blessures qu'il provoque saignent énormément.

Conditions. Adorateur de Zon-Kuthon.

Avantages. Si le jet d'attaque qu'effectue le personnage avec une arme perforante ou tranchante est un critique possible (qu'il confirme son critique ou non), il fait saigner la créature qu'il a touchée, ce qui lui inflige 1 point de dégâts de saignement au début de chaque round suivant.

Douleur bienvenue

Le personnage aime tant souffrir que cela lui confère une plus grande résistance.

Conditions. Volonté de fer, adorateur de Zon-Kuthon.

Avantages. À chaque fois que le personnage devrait être amené à 0 point de vie et en deçà suite à un effet de dégâts continu ou répété (comme le saignement), il fait un ultime effort pour se débarrasser de cet état préjudiciable. En réussissant un jet de Volonté DD 25, il ignore pour ce tour les dégâts qui l'auraient amené à 0 point de vie ou en deçà. Le DD de chaque jet de Volonté suivant augmente de 1. De plus, les sorts ou les pouvoirs du registre de la douleur ne lui infligent que la moitié des dégâts (s'il y en a).



Foi

Les codes de la corruption

À l'instar des forces du bien et de la loi, qui trouvent leurs champions dans les paladins, les forces du chaos et de la cruauté sont commandées par les antipaladins, de grands guerriers et destructeurs de civilisation. Leur destitution des ordres saints ou leur éducation dans les halls des malfaisants font d'eux de puissants adversaires, car ils ont une compréhension aigüe des règles de la guerre et servent leurs sombres divinités avec un zèle et une ferveur inégalés. Si les antipaladins ont en général offert leurs services à la corruption par idéal, ceux qui jurent fidélité aux dieux respectent souvent des codes supplémentaires qui guident leur colère.

Les antipaladins ne sont pas tous faits du même bois. Certains sont des guerriers directs, qui abattent leurs ennemis avec une terrible célérité. D'autres sont des stratèges qui envoient leurs sous-fifres à la mort à leur place et poursuivent des buts à plus long terme. D'autres encore sont des meurtriers qui frappent dans la nuit, et si leurs missions sont plus personnelles, elles n'en sont pas moins mortelles. Bien que les antipaladins personnifient le côté obscur du chaos, leur persécution n'est pas nécessairement le fruit du hasard. Les destructions qu'elles engendrent sont même souvent terriblement à propos.

Les antipaladins peuvent être profondément cyniques et dénués de scrupule mais chacun d'entre eux obéit à un code de conduite individuel, un but qui l'élève au-dessus du guerrier Chaotique Mauvais habituel. Ce code améliore largement leur statut et leur pouvoir personnels et pourtant, il peut aussi faire naître une profonde dévotion envers un dieu. Cette vénération n'est pas factice et se base sur un lien fortement établi. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de codes par lesquels les antipaladins de divinités spécifiques vivent, respirent et détruisent.

Calistria

Les antipaladins de Calistria sont brillants et volages, capricieux et vengeurs. Ils n'exigent pas de grandes choses des autres mais cherchent plutôt à se comporter à la manière de la Douce piqûre. Ce sont pour la plupart des femmes ; leurs rangs sont remplis de celles qui se consacrent à une vengeance sanglante et aux désirs flamboyants qui en jaillissent. Leur code est celui d'un hédoniste en colère - les antipaladins de Calistria exigent d'être honnêtes avec eux-mêmes mais refusent de l'être avec les autres. On trouve parmi ses principes les adages suivants.

- Ma vie est ma voie et personne ne m'en détournera.
- Je me consacre à la poursuite de mes passions.
- Je prends ce que je désire, par la ruse ou par la force. Si mes actions ne plaisent pas à certains, ils peuvent essayer de se venger de moi.
- Les offenses qui me sont faites seront payées au centuple.
- Je suis l'instrument de ma propre justice. Si on me fait du tort, j'obtiendrai vengeance de mes propres mains.

Gorum

Les antipaladins de Gorum sont des seigneurs de guerre et des stratèges, ainsi que des instigateurs et des bellicistes. S'il n'y a pas d'appel à la guerre, alors nul besoin de Gorum et s'il n'est nul besoin de Gorum, son culte disparaît. Ses serviteurs mettent donc de l'huile sur le feu du ressentiment et font grandir la rage des chefs qui ont le pouvoir d'envoyer leur peuple en guerre. Leur code est une loi martiale et on trouve parmi ses principes les adages suivants.

- La paix, c'est la mort. Le conflit, c'est la vie. Je ne laisserai personne choisir la voie de la facilité.
- La bataille est ce qui me définit. Sans elle, je suis une coquille vide. Je crée mon but par l'acier et par le feu.
- Je me baignerai dans le sang et vivrai par le fer. Là où le conflit n'existe pas, je le créerai. Là où il y a des escarmouches, je ferai la guerre.
- L'épée est la réponse à toute question.
- Si la paix est devant moi, je laisserai la lutte dans mon sillage.
- Le poison est pour les faibles. L'embuscade est pour les lâches. La maladie est une conséquence du massacre.
- Il ne faut pas confondre agression et stupidité. Si je ne peux me dresser contre un ennemi, j'en trouverai un autre et je garderai le premier pour plus tard.

Lamashtu

Les chefs des enfants de Lamashtu sont fiers de leurs difformités et de leur rage envers la civilisation. Ils cherchent à déchirer le bandeau qui aveugle le monde pour lui montrer le cauchemar qu'est la nature, la vérité spasmodique et éternellement féconde. Leur code est fait de bains de sang, de viols et de folie hurlante. On trouve parmi ses principes les adages suivants.

- Toute chose est monstrueuse et seuls les faibles dissimulent leurs cicatrices. Je montre le monde tel qu'il est.
- Je ferai venir les parias du froid et leur enseignerai le goût de la victoire.
- Je remplis les ventres. J'engendre les enfants. J'enseigne à nos ennemis pourquoi ils ont peur de la nuit.
- J'apporte la folie dans les cités afin que dans leur sang et dans leur peur, elles comprennent le chaos du monde.
- Je sèmerai la graine de la Mère. Si les aveugles ne peuvent apprendre à voir, ce n'est pas le cas de leurs enfants.

Norgorber

Les antipaladins qui servent Norgorber sont discrets et rusés. Ils préfèrent frapper depuis les ombres, et ce même lorsqu'ils ont mis toutes les chances de leur côté. Leur code est une estimation froide et honnête de la condition humaine et ses principes incluent les adages suivants.

- L'innocence est ignorance et l'ignorance est une faiblesse. Je chercherai à effacer ma propre ignorance et encouragerai celle de mes ennemis.
- Je ne m'attribue pas de mérite, pas plus que je n'accepte de blâme. Je travaille dans les ombres.
- Un combat équitable ne vaut pas la peine d'être livré. Je prendrai l'avantage à chaque fois que je le pourrai. Aucun outil n'est négligeable.
- Yeux froids, cœur froid. Mes ennemis ne doivent attendre aucune pitié.
- Tout le monde est sacrifiable et je sacrifierai tout le monde si nécessaire.
- Chaque vie que je prends modèle le futur selon les désirs de mon seigneur.

Rovagug

Les antipaladins qui choisissent la voie du Destructeur choisissent une vie d'annihilation. Ils ne portent pas de beaux atours mais se traînent dans des peaux qui ne sont même pas tannées. Les antipaladins de Rovagug recherchent le Grand éveil et consacrent tous leurs efforts à l'affaiblissement de la prison qui retient leur dieu. Leur code est simple, brutal et direct, et l'on trouve parmi ses principes les adages suivants.

- Toute chose doit être détruite mais les outils de la destruction le seront en dernier.
- La beauté meurt d'abord. Sa perte sème le désordre dans les cœurs de ceux qui aiment.
- Tout est vanité devant la marée de la destruction.
- Le monde est un mensonge. La seule vérité est le néant, né de la tempête et de l'horreur.
- La torture est un retard inutile. J'offre ma clémence dans une mort rapide.
- Je mourrai debout.

Urgathoa

Les antipaladins d'Urgathoa sont des créatures nocturnes, les généraux des seigneurs morts-vivants, les champions de la décrépitude. S'ils sont mortels, ils sont plus puissants que les autres, sûrs d'eux et voraces. Ils connaissent les ténèbres et y viendront quand ils le voudront et de la manière qu'ils auront choisie. Selon leur code, ils apportent la mort et la maladie et cherchent à propager les présents d'Urgathoa par l'épée et par l'exemple. On trouve parmi ses principes les adages suivants.

- La tombe s'ouvre à nous tous. Nous pressons les vivants sur leur voie inévitable.
- Les immortels sont la véritable expression de l'existence, car ils sont au-delà de la vie et de la mort. J'imiterai leurs manières et détruirai ceux qui souillent leur perfection intemporelle.
- Je n'ai aucun devoir en dehors de ma faim et de ma déesse.
- L'existence est faim. La vie et la mort se nourrissent toutes deux sur la vie. Je suis un instrument de transition.

Les seigneurs démons

À l'instar de leurs maîtres, les antipaladins des seigneurs démons sont variés et capricieux. Leur désir principal est de répandre la parole de leurs seigneurs, mais ils sont bien plus agressifs et prompts au combat physique que les prêtres. Chacun d'entre eux suit un code basé sur le seigneur démon qu'il sert et sa personnalité, mais tous ceux qui tirent leur pouvoir des créatures des Abysses vivent pour des brutalités mesurées. On trouve parmi leurs principes communs les adages suivants.

- Par mes actions, j'ouvre la porte pour mon seigneur.
- Quand je deviens grand, mon seigneur devient encore plus grand.
- Les petites actions ont de petits résultats mais les grandes cruautés secouent les esprits et mettent le monde en pièces. Je ne serai pas distrait par des objectifs négligeables.
- Le monde est un jouet. Les gens sont des insectes. La vérité est au-delà.



Magie

Les sorts des déchus

Les fidèles des dieux des ténèbres sont inlassablement inventifs et toujours dangereux, testant et explorant les frontières de l'existence. Ils n'ont pas besoin de s'inquiéter des conséquences de leurs actes, pas plus qu'ils n'évitent la douleur nécessaire si une telle éviction ralentissait leurs progrès. L'un des grands avantages à embrasser les ténèbres est que les petites choses comme l'empathie, la moralité et l'honneur n'ont plus besoin de faire partie du répertoire des lanceurs de sorts. Ils sont libres de poursuivre leurs sombres désirs.

Asmodéus

Les sorts d'Asmodéus se concentrent sur la création de contrats contraignants et d'engagements impies, souvent à l'avantage du lanceur de sorts et à la consternation de sa victime.

SACRIFICE PARTAGÉ

École nécromancie [Mal] ; **Niveau** antipaladin 3, prêtre 2, conjurateur 3, sorcière 2
Temps d'incantation 1 round
Composantes V, G
Portée courte (7m50 + 1m50 / 2 niveaux)
Cible une créature
Durée 1 heure/niveau (D)
Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance aux sorts** oui
Grâce à ce sort, le personnage crée un lien entre sa cible et lui, et à travers ce lien, il peut rediriger vers elle la douleur et les dégâts. Il ne subit que la moitié des dégâts infligés par des blessures et des attaques (y compris celles qui ont été infligées par des pouvoirs spéciaux) affectant les points de vie. Les dégâts qu'il ne subit pas sont transférés à la cible de ce sort. Les formes de dégâts qui n'impliquent pas des points de vie, comme les effets de charme, les dégâts temporaires de caractéristiques, les drains de niveau et les effets de mort, ne peuvent être partagées par ce biais. Si le personnage subit une réduction de ses points de vie à cause d'une baisse de son score de Constitution, cette réduction n'est pas partagée avec la cible du sort car ce ne sont pas des dégâts aux points de vie. Lorsque le sort se termine, les dégâts subséquents ne sont plus partagés entre la cible et lui, mais ceux déjà répartis ne lui reviennent pas. Si le personnage et sa cible se déplacent hors de portée l'un de l'autre, le sort prend fin.

Lamashtu

La Mère des monstres se consacre à corrompre et pervertir le monde autour d'elle et ses adorateurs inventent des sorts qui font la même chose.

APPENDICES MONSTRUEUX

École transmutation (métamorphisme) ; **Niveau** prêtre 3, ensorceleur/magicien 3, sorcière 4
Temps d'incantation 1 minute
Composantes V, G
Portée contact
Cible créature touchée
Durée 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance aux sorts** oui
Lorsque le personnage lance ce sort, il peut modifier la forme de l'une des extrémités de la créature touchée (bras ou jambes uniquement) en quelque chose de taille et de masse approximativement voisines. Il peut choisir entre un tentacule, un sabot ou une aile. Le sujet doit consacrer environ 10 minutes à se familiariser avec la fonction et le mouvement de cette nouvelle extrémité. Ces formes ne permettent pas au sujet de voler, de courir plus vite ou de mieux nager ; elles servent cependant d'arme naturelle du type approprié et peuvent être utilisées pour porter des attaques secondaires en même temps qu'une attaque à outrance avec une arme. Ces attaques secondaires bénéficient du BBA de la créature -5 et ne bénéficient que de la moitié de son bonus de Force aux jets de dégâts. Le sujet ne peut tenir une arme ou utiliser un objet situé à l'emplacement de l'extrémité modifiée. Il peut bénéficier de ce sort plusieurs fois.

Norgorber

Les fidèles de Norgorber se dirigent vers des sorts qui reflètent l'aspect du dieu qu'ils honorent le plus, mais tous ses serviteurs apprécient le pouvoir des illusions et des sorts qui affaiblissent leurs ennemis.

PERDRE LA PISTE

École illusion ; **Niveau** antipaladin 2, rôdeur 1, ensorceleur/magicien 1
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G
Portée courte (7m50 + 1m50 / 2 niveaux)
Cible une créature/niveau
Durée 1 heure/niveau (D)
Jet de sauvegarde Volonté, annule (inoffensif) ; **Résistance aux sorts** oui
Ce sort permet au lanceur d'effacer ses traces lorsqu'il tente d'échapper à un poursuivant. Il augmente le DD de tous les tests de Survie effectués pour suivre la piste des cibles du sort de +2 par niveau de lanceur.

NUIT DE LAMES

École évocation ; **Niveau** antipaladin 4, inquisiteur 3, rôdeur 4, ensorceleur/magicien 3
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G
Portée courte (7m50 + 1m50 / 2 niveaux)
Effet un mur de lames long de 3 mètres/niveau et haut de 3 m
Durée 1 minute/niveau (D)
Jet de sauvegarde Réflexes, 1/2 dégâts ; **Résistance aux sorts** oui
Utile en premier lieu à ceux qui se faufilent dans les ténèbres, ce sort est un piège temporaire pour les imprudents. Il conjure un mur invisible de minuscules lames noires qui tourbillonnent et détruisent les créatures comme le ferait un cyclone. Quiconque entre dans cet espace subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur (maximum 10d4) mais peut tenter un jet de Réflexes pour diminuer ces dégâts de moitié. Le sort ne peut être lancé sur un espace déjà occupé par des créatures de taille P ou plus.

Rovagug

Les adorateurs de Rovagug lancent des sorts qui oblitèrent leurs ennemis, les fortifications de leurs ennemis et tout ce qu'ils peuvent oblitérer d'autre.

PORTAIL FRAGILE

École transmutation ; **Niveau** antipaladin 2, prêtre 2, druide 2, inquisiteur 2, ensorceleur/magicien 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G
Portée courte (7m50 + 1m50 / 2 niveaux)
Zone d'effet étendue de 1m50 de rayon
Durée 1 round/niveau
Jet de sauvegarde Volonté, annule (objet) ; **Résistance aux sorts** oui
Ce sort affaiblit les liens de l'existence et réduit de 2 par niveau de lanceur la solidité de n'importe quelle surface non-magique se trouvant dans sa zone d'effet. Le sort est centré sur une surface plane choisie par le lanceur et l'effet de réduction de la solidité persiste pour la durée du sort.

Urgathoa

Les adorateurs de la Princesse blafarde utilisent une magie répugnante pour faire pourrir leurs ennemis de l'intérieur par la maladie, ou pour faire expérimenter aux ennemis du culte de la déesse les sensations autodestructrices d'une insatiable et douloureuse gloutonnerie.

FAIM VAMPIRIQUE

École nécromancie (métamorphisme) [Mal] ; **Niveau** antipaladin 3, prêtre 3, druide 3, ensorceleur/magicien 3, sorcière 3
Temps d'incantation 1 round
Composantes V, G
Portée contact
Cible une créature
Durée 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance aux sorts** oui
La cible de ce sort se retrouve dotée des crocs d'un vampire ainsi que de sa soif de sang. Pendant toute la durée du sort, elle bénéficie du pouvoir de drainer le sang de son adversaire au cours d'une lutte. Si la cible établit ou maintient une prise, elle draine le sang de sa victime et inflige 1d4 points de dégâts de Constitution. Pour chaque round passé à drainer du sang de cette manière, elle guérira de 5 points de vie ou bénéficiera de 5 points de vie temporaires, et ce pour la durée du sort (jusqu'à un nombre maximal de points de vie temporaires égal au total de ses points de vie normaux). Si la cible ne draine pas de sang de la sorte pendant qu'elle est sous l'effet de ce sort, elle est épuisée à la fin de celui-ci.

Zon-Kuthon

Ceux qui suivent la voie du Seigneur de minuit utilisent la magie pour se délecter encore plus de la vue du sang, que ce soit le leur ou celui de leurs ennemis.

TOUCHER HÉMORRAGIQUE

École nécromancie ; **Niveau** antipaladin 2, prêtre 1, druide 1, ensorceleur/magicien 2, sorcière 2
Temps d'incantation 1 action simple
Composantes V, G
Portée contact
Cible la créature touchée
Durée 1 round/niveau
Jet de sauvegarde Volonté, annule ; **Résistance aux sorts** oui
Ce sort provoque un abondant saignement de toutes les blessures existantes de la cible. Si le total actuel de ses points de vie est en-dessous de son maximum, le sortilège lui fait subir 1 point de dégâts de saignement à chaque round et elle est épuisée pour toute la durée du sort. Un test de Premiers secours réussi (DD 15) ou n'importe quel sort guérissant des points de dégâts en annule les effets.



Société

Les fêtes religieuses

Les jours sacrés des dieux du mal ne célèbrent pas seulement la souffrance, la noirceur et la haine. Ce sont aussi des temps de fête et de joie, de festivités qui permettent aux fidèles de réfléchir à ce que signifie servir leurs dieux et d'envisager des manières plus efficaces ou plus dévouées de le faire dans les années à venir. Bien sûr, ces festivités sont dans de nombreux cas synonymes de grandes destructions et de grandes souffrances pour ceux qui ne font pas partie du culte, mais pour un temps, les fidèles bénéficient d'une plus profonde compréhension de la pratique de leur religion - et c'est tout ce qui importe vraiment.

Asmodéus

Asmodéus est un dieu ancien pour qui le concept de temps s'étend bien au-delà de l'entendement, et même de celui de bien d'autres divinités. En tant que tel, il se moque de commémorer un jour en particulier. Lorsque son culte daigne observer de telles festivités, c'est en général en contrepoint des autres religions et ainsi, le 10 Sarénith (les Lames Brûlantes de Sarenrae), le 16 Arodus (l'Armasse de Iomédae) et des fêtes religieuses similaires suscitent fréquemment des célébrations parmi les fidèles de l'Archidaémon. Le Jour du Saut (31 Arodus) est aussi une période populaire pour prier, car les fidèles considèrent que c'est un jour supplémentaire pendant lequel il faut montrer sa dévotion, ce qui leur donne un avantage sur les fidèles des dieux inférieurs.

Sur Golarion, les jours de fête au Chéliax sont souvent considérés comme étant ceux d'Asmodéus. Ce n'est pas tout à fait vrai bien qu'il soit aisé de comprendre la raison pour laquelle les deux sont associés. De tous les jours sacrés du Chéliax, les quatre Jours de Colère sont ceux qui sont le plus associés à Asmodéus et à la vénération des Enfers. Ces journées se déroulent aux solstices et aux équinoxes, et sont consacrées aux sports sanglants et à l'or. Les talentueux de nature, les malins, les forts et les rapides peuvent y faire la démonstration des compétences qui pourraient légitimement les élever vers une autre strate de la société. On dit que ces jours imitent les épreuves des Enfers et que des diables déguisés viennent regarder avec attention les compétitions pour juger les vainqueurs. Dans les lieux où le culte d'Asmodéus est moins toléré, les Jours de Colère prennent une forme différente, plus sinistre. Les fidèles les utilisent pour égaliser les scores et clôturer les contrats. Après tout, un Asmodéen ne cherche jamais à se venger au sommet de sa colère - la meilleure vengeance est celle que l'on a méticuleusement planifiée.

Les autres jours sacrés du Chéliax qu'on assimile à Asmodéus incluent le Jour de la Loyauté, le 19 Calistri, qui célèbre la date à laquelle la Maison Thrune a renforcé son contrôle sur la nation, et le Jour des Paroles égales, le 14 Neth, où l'on commémore la prise de contrôle par le Chéliax de l'Andoran, de Galt et d'Isger (et qui est à présent plus un jour de deuil en souvenir de territoires perdus).

Lamashtu

La Mère des monstres a donné son nom au mois de Lamashan car on dit que c'est un mois sombre, pendant lequel des créatures impies se multiplient au cœur de l'hiver glacé et s'arrachent au ventre de leur mère pendant les fièvres du printemps. Les fidèles de Lamashtu ne célèbrent pas différemment ce mois-ci. À la place, ils marquent les occasions selon leur humeur, ricanant sur les cadavres de leurs ennemis ou exhibant le dernier enfant difforme comme preuve de la faveur de leur déesse. Ils ne vivent pas selon un calendrier établi et offrent leurs mains ensanglantées aussi souvent qu'ils le considèrent approprié.

Norgorber

Ainsi qu'il sied à un dieu mystérieux, les fidèles du Faucheur célèbrent deux jours sacrés différents pour marquer son Ascension divine. Le premier, le **Jour de l'Ascension**, est largement connu et a lieu le 2 Desnus. Durant cette nuit, ils complotent et planifient, exposant leurs idées de cambriolages ou de meurtres futurs, seuls ou en réunion, mais quel que soit leur choix, ils passent la nuit en contemplation. Aucun fidèle de Norgorber ne lèvera la main sur un autre durant cette nuit car ils sont unis dans leurs plans sous le regard de leur dieu. L'autre jour sacré s'appelle la **Disparition**, et est marqué par une cérémonie secrète qui a lieu à la moitié de l'hiver, à une date qui n'est pas fixe. Durant cette nuit, une congrégation enlève au hasard un innocent dans la rue et retourne au temple avec sa victime. Une fois là-bas, les fidèles lui administrent un poison lent et procèdent à des tortures rituelles jusqu'à ce qu'elle succombe aux effets du poison. Ils enveloppent alors son corps dans une cape grise et le dissimulent là où personne ne pourra jamais le trouver. Les mois suivants, ils espionnent ses amis et sa famille et rapportent le chagrin et la douleur qu'ils ont observés chez eux à leurs camarades.

Rovagug

Le mois de Rova est celui des moissons d'automne, et il tire sans doute son nom de la destruction des cultures par les faux des fermiers. Rovagug ne joue cependant aucun rôle dans les moissons, pas plus que son nom n'est invoqué durant les

rassemblements dans les champs. Il a deux jours sacrés principaux. Le premier est l'**Éveil** au tout début du printemps, lorsque les chamanes orques commémorent les soubresauts de la Bête hirsute après la chute de la *Pierre-étoile*. Ils incitent leurs fidèles à la guerre lors de grandes cérémonies, au cours desquelles on procède à des sacrifices d'humanoïdes, à des scarifications et à des épandages de sang à grande échelle. Le second est le **Dernier-Jour**, célébré durant certaines conjonctions du ciel nocturne. Ce jour sacré se situe en général pendant l'automne, mais pas toujours. Les serviteurs de la Bête font des divinations et font de grands ravages à cette occasion, afin d'affaiblir les liens de la Grande prison.

Urgathoa

Chaque jour est une fête pour les adorateurs d'Urgathoa. La Princesse blafarde n'exige aucune reconnaissance spéciale lors de certaines journées, et ne demande qu'une chose à ses fidèles : qu'ils lui adressent une pensée durant leurs excès habituels. Ces derniers attribuent souvent une signification particulière aux nuits de la nouvelle lune et aux conjonctions avec le monde mort-vivant d'Eox.

Zon-Kuthon

Le mois de Kuthona porte le nom du Prince de la Souffrance car lorsque les vents mordants hurlent du nord et que la lisière de l'hiver installe ses ténèbres à travers les âmes des mortels, leurs pensées se tournent vers la cruauté. Ainsi qu'il sied au Seigneur de minuit, ses serviteurs mettent un point d'honneur à accroître leur propre douleur durant les nuits les plus noires de l'hiver. En dehors de cela, les membres de son culte se rencontrent les nuits de la nouvelle lune et se considèrent comme privilégiés si des nuages masquent les étoiles.

La première occasion de célébrer Zon-Kuthon, le **Baiser éternel**, se déroule toujours pendant la première nouvelle lune de l'année. Une victime qui a de la valeur pour le culte - un ennemi ou un fidèle favori - profite de 11 nuits de luxe physique pur et complet, spécialement organisées pour lui. La onzième nuit, ce plaisir fait place aux tortures les plus variées, brutales et imaginatives auxquelles les Kuthites puissent penser. La victime, qui reste toujours à la limite de l'évanouissement, est gardée en vie aussi longtemps que possible et lorsqu'elle est sur le point de mourir, ils extraient ses entrailles de son abdomen pour y lire le futur. Il arrive parfois que la victime énonce des prophéties dans la langue de Zon-Kuthon.

La seconde occasion est le **Faiseur de joie**, un jour sacré mobile qui consiste en une torture ritualisée réservée aux Kuthites riches et privilégiés. Les croyants ôtent les extrémités de la victime et l'écorchent, puis laissent les autres s'occuper du torse et de la tête ensanglantés et lui offrir tantôt du plaisir, tantôt des tortures. Ces horreurs sont les possessions appréciées de tout temple kuthite, car on pense qu'elles procurent à la fois de la douleur et du plaisir à des extrêmes inconnus de n'importe quel autre fidèle. Le nombre de ces victimes présentes dans un temple indique combien de ses membres ont choisi de se rapprocher du divin - sujets de tortures infinies hurlant pour le reste de leurs jours.



Asmodéus

LE PRINCE DES TÉNÈBRES

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

Alignement. LM
Domaines. Feu, Loi, Magie, Mal, Mensonge
Arme de prédilection. Masse
Lieux de culte. Chéliax, Isger, Nidal
Nationalité. Diabolique

Lamashtu

LA MÈRE DES MONSTRES

Déesse des cauchemars, de la folie et des monstres

Alignement. CM
Domaines. Chaos, Folie, Force, Mal, Mensonge
Arme de prédilection. Cimeterre à 2 mains
Lieux de culte. Belkzen, Irrisen, Katapesh, Nex, Osirion, Plaie du Monde, Royaumes fluviaux, Varisie
Nationalité. Démoniaque

Norgorber

LE VAUCHEUR DE RÉPUTATION

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

Alignement. NM
Domaines. Charme, Connaissance, Mal, Mensonge, Mort
Arme de prédilection. Épée courte
Lieux de culte. Absalom, Chaînes, Galt, Nex, Osirion, Royaumes fluviaux, Taldor, Varisie
Nationalité. Taldorienne

Rovagug

LA BÊTE HIRSUTE

Dieu de la colère, des désastres et de la destruction

Alignement. CM
Domaines. Chaos, Climat, Destruction, Guerre, Mal
Arme de prédilection. Grande hache
Lieux de culte. Belkzen, Katapesh, Ombreterre, Osirion, Qadira, Royaume des seigneurs des Mammouths
Nationalité. Monstrueuse

Urgathoa

LA PRINCESSE BLAFARDE

Déesse de la gloutonnerie, de la maladie et des morts-vivants

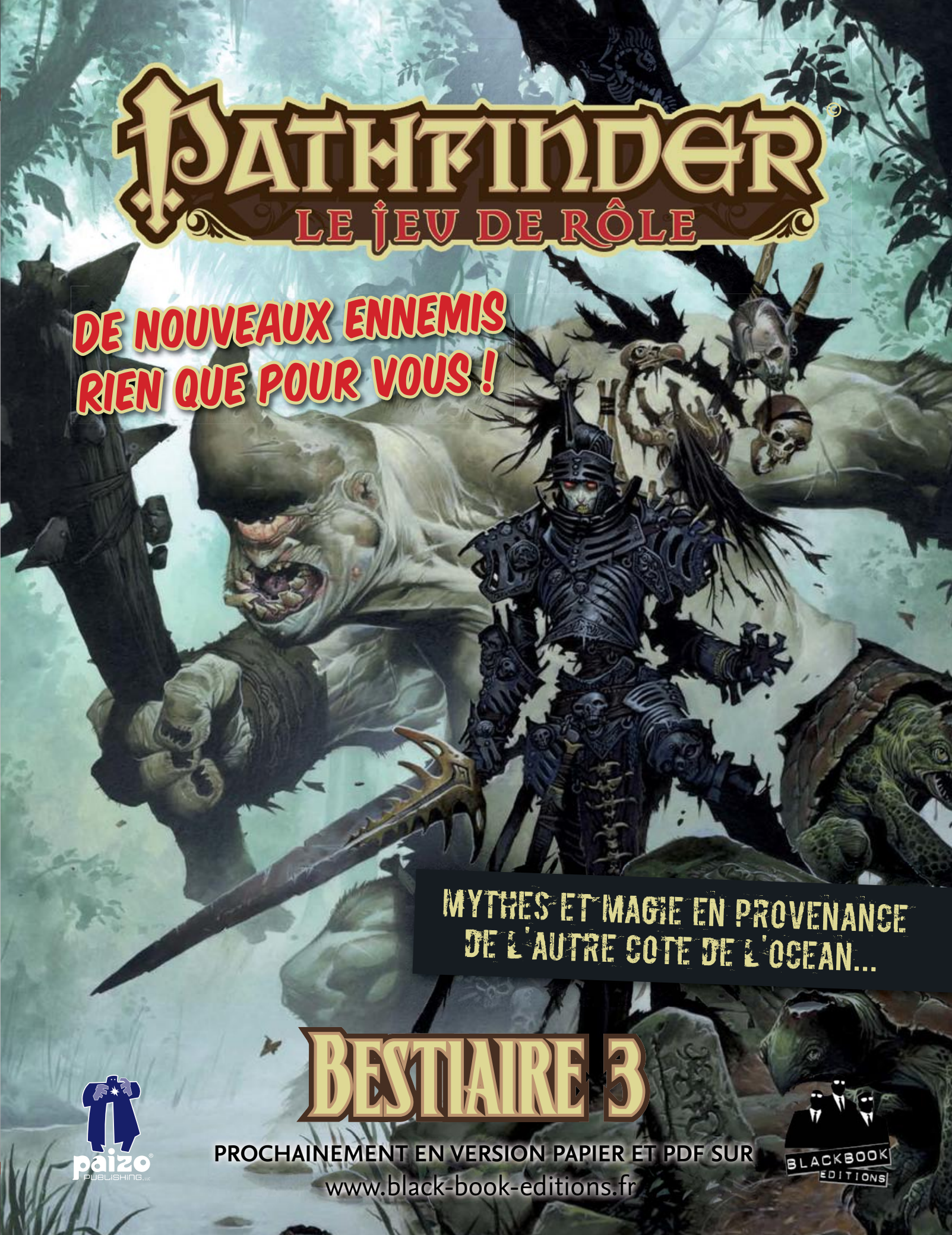
Alignement. NM
Domaines. Force, Guerre, Magie, Mal, Mort
Arme de prédilection. Faux
Lieux de culte. Geb, Ombreterre, Osirion, Ustalav, Varisie
Nationalité. Varisienne

Zon-Kuthon

LE SEIGNEUR DE MINUIT

Dieu de la douleur, de la jalousie, de la perte et des ténèbres

Alignement. LM
Domaines. Destruction, Loi, Mal, Mort, Ténèbres
Arme de prédilection. Chaîne cloutée
Lieux de culte. Belkzen, Chéliax, Geb, Irrisen, Nidal, Varisie
Nationalité. Étrangère


PATHFINDER
LE JEU DE RÔLE
DE NOUVEAUX ENNEMIS
RIEN QUE POUR VOUS !
MYTHES ET MAGIE EN PROVENANCE
DE L'AUTRE COTE DE L'OCEAN...
BESTIAIRE 3
paizo PUBLISHING
PROCHAINEMENT EN VERSION PAPIER ET PDF SUR
www.black-book-editions.fr
BLACKBOOK EDITIONS




YANNER
10





LES DIEUX DE GOLARION

Divinité	AL	Centres d'intérêt	Domaines	Arme favorite
Abadar	LN	villes, richesse, marchands, loi	Terre, Loi, Noblesse, Protection, Voyage	arbalète légère
Achaekek	LM	Les Mantes rouges, assassinat	Mort, Mal, Loi, Mensonge, Guerre	sabre dentelé
Alseta	LN	portes, transitions, années	Communauté, Loi, Magie, Protection	dague
Angradd	LB	feu, guerre	Feu, Bien, Loi Guerre	grande hache
Apsu	LB	dragons, gloire, commandement, paix	Création, Terre, Bien, Loi, Voyage	morsure ou bâton
Asmodéus	LM	tyrannie, esclavagisme, orgueil, contrats	Mal, Feu, Loi, Magie, Mensonge	masse
Besmara	CN	piraterie, conflit, monstres marins	Chaos, Mensonge, Guerre, Eau, Climat	rapière
Bolka	NB	amour, beauté	Charme, Bien, Guérison	masse
Brigh	N	invention, mécanique	Artifice, Terre, Feu, Connaissance	marteau léger
Calistria	CN	mensonge, désir, vengeance	Chaos, Charme, Connaissance, Chance, Mensonge	fouet
Cayden Cailéan	CB	liberté, vin, bière, courage	Chaos, Charme, Bien, Force, Voyage	rapière
Chaldira Zuzaristan	NB	malice, bataille	Bien, Mensonge, Guerre	épée courte
Dahak	CM	destruction, dragons, mal, traîtrise	Chaos, Destruction, Mal, Reptiles et Amphibiens, Mensonge	morsure ou fouet
Desna	CB	rêves, étoiles, voyageurs, chance	Chaos, Bien, Libération, Chance, Voyage	lamétoile
Dranngvit	LN	vengeance	Connaissance, Loi	pic de guerre léger
Droskar	NM	labeur, esclavage, escroquerie	Artifice, Charme, Ténèbres, Mal, Mensonge	marteau léger
Érastil	LB	agriculture, chasse, commerce, famille	Faune, Communauté, Bien, Loi, Flore	arc long
Fandarra	N	naissance, mort, terre, connaissance	Communauté, Mort, Terre, Connaissance, Flore	dague de pierre
Findeladlara	CB	art, architecture, crépuscule	Air, Chaos, Communauté, Création, Bien	bâton
Folgrit	LB	mères, enfants, foyer	Communauté, Loi, Noblesse, Bien	bâton
Ghlaunder	CM	parasites, infection, stagnation	Air, Faune, Chaos, Destruction, Mal	lance
Gorum	CN	force, bataille, armes	Chaos, Destruction, Gloire, Force, Guerre	épée à 2 mains
Gozreh	N	nature, climat, mer	Air, Faune, Flore, Eau, Climat	trident
Groetus	CN	endroits déserts, ruines, oubliettes	Chaos, Ténèbres, Destruction, Folie, Vide	fléau lourd
Grundinaar	LB	amitié, loyauté	Communauté, Bien, Loi	marteau
Gyronna	CM	haine, extorsion, vindicte	Chaos, Destruction, Mal, Folie	dague
Hadrégash	LM	suprématie des gobelins, esclavage, territoire	Loi, Mal, Force, Guerre	fléau d'armes
Haggakal	CM	ogres, ténèbres, consanguinité	Chaos, Mal, Folie, Force	massue
Hanspur	CN	rivières, voyage fluvial	Chaos, Mort, Voyage, Eau	trident
Iomédae	LB	courage, commandement, justice, honneur	Gloire, Bien, Loi, Soleil, Guerre	épée longue
Irori	LN	histoire, connaissance, perfection de soi	Guérison, Connaissance, Loi, Runes, Force	Mains nues
Kétéphys	CB	chasse, sylviculture, course, lune	Faune, Chaos, Bien, Flore, Climat	arc
Kols	LN	devoir	Loi, Noblesse	marteau
Kurgess	NB	compétition, courage, sport	Communauté, Bien, Chance, Force, Voyage	javelot
Lamashtu	CM	folie, monstres, cauchemars	Chaos, Mal, Folie, Force, Mensonge	cimeterre à 2 mains
Magrim	LN	le monde souterrain	Loi, Repos, Runes	marteau
Milani	CB	espoir, dévotion, révoltes	Chaos, Bien, Guérison, Libération, Protection	morgenstern
Minderhal	LM	création, justice, géants, force	Artifice, Terre, Mal, Loi, Force	marteau
Nadéri	N	suicide, tragédie romantique, noyade	Charme, Repos, Eau	dague
Néthys	N	magie	Destruction, Connaissance, Magie, Protection, Runes	bâton
Nivi	N	gemmes, discrétion, jeu	Communauté, Terre, Chance, Mensonge	marteau léger
Norgorber	NM	avidité, secrets, poison, meurtre	Charme, Mort, Mal, Connaissance, Mensonge	épée courte
Pharasma	N	destin, mort, prophéties, naissance	Mort, Guérison, Connaissance, Repos, Eau	dague
Rovagug	CM	colère, désastre, destruction	Chaos, Destruction, Mal, Guerre, Climat	hache à 2 mains
Sarenrae	NB	soleil, rédemption, honnêteté, guérison	Feu, Gloire, Bien, Guérison, Soleil	cimeterre
Shélyn	NB	beauté, art, amour, musique	Air, Charme, Bien, Chance, Protection	coutille
Sivanah	N	illusions, reflets, mystère	Connaissance, Folie, Magie, Runes, Mensonge	foulard à lames
Thamir Gixx	CM	cupidité, opportunité	Chaos, Mal, Mensonge	dague
Thrémyr	CM	glace, sel, tribut	Chaos, Mal, Guerre, Eau	hache à 2 mains
Torag	LB	la forge, protection, stratégie	Artisanat, Terre, Bien, Loi, Protection	marteau de guerre
Trudd	NB	force	Bien, Force	marteau de guerre
Urazra	CM	bataille, brutalité, force	Faune, Chaos, Mal, Force, Guerre	griffe ou gantelet à pointes
Urgathoa	NM	gloutonnerie, maladie, non-mort	Mort, Mal, Magie, Force, Guerre	faux
Venkelvore	NM	famine, tombes, torture	Mort, Destruction, Mal	lance
Ydersius	CM	hommes-serpents, immortalité, poison	Faune, Chaos, Mal, Noblesse, Reptiles et Amphibiens	dague
Yuelral	NB	magie, cristaux, bijoutiers	Artifice, Bien, Connaissance, Magie	dague
Zarongel	NM	meurtre de chien, feu, combat monté	Faune, Mal, Feu, Voyage	tranchechien
Zogmugot	CM	noyade, épave, charogne	Chaos, Mal, Mensonge, Eau	faux
Zon-Kuthon	LM	jalousie, douleur, ténèbres, perte	Ténèbres, Mort, Destruction, Mal, Loi	chaîne cloutée
Zursvaater	LM	conquête, esclavage, armes	Mal, Feu, Loi, Mensonge, Guerre	épée à 2 mains
Zyphus	NM	mort accidentelle, cimetières, tragédie	Mort, Destruction, Mal, Flore, Guerre	pic de guerre lourd



L'IMMORTALITÉ À PORTÉE DE MAIN !

Créateurs de vie, artisans de mondes, maîtres de la réalité, voici les dieux et déesses du monde, présents depuis des éons. Les mondes innombrables du Grand Au-Delà sont leurs terrains de jeu et leurs champs de bataille. Pourtant, malgré l'immense pouvoir qui est leur, les dieux de Golarion ne font pas les nations, pas plus qu'ils n'écrivent l'histoire. Cette tâche est en effet l'apanage de leurs plus grandes créations: les mortels. C'est par l'intermédiaire de leurs clergés et de leurs paladin, de leurs prêtres et leurs fidèles qu'ils font connaître leurs volontés en ce monde, pour le meilleur et pour le pire.

Dans *Dieux et Magie,* vous apprendrez tout sur les divinités du monde de *Pathfinder Univers*. Ce livre n'est pas consacré aux seuls prêtres, car la religion et la foi sont partie intégrante de la vie de nombreux éléments de la société, qu'ils soient de vaillants paladins, de courageux rôdeurs, de mystérieux druides ou des moines zélés.

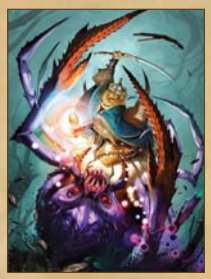


Dieux & magie contient :

- Une description détaillée des vingt divinités principales du panthéon de la mer Intérieure,
- Des renseignements sur plus de 40 divinités, dont les dieux nains et elfes, gnomes et halfelins, géants et dragons, et d'autres encore !
- Des informations pour les joueurs souhaitant lier leurs personnages aux cultes de la mer Intérieure, qu'ils défendent la pureté, l'équilibre ou la corruption !
- Des dizaines de nouveaux dons, traits, sorts, objets magiques et artefacts, se rapportant aux religions du monde.



Dieux et magie



Les Cultes de la pureté



Les Cultes de l'équilibre



Les Cultes de la corruption

BLACKBOOK EDITIONS

PATHFINDER LE JEU DE RÔLE

black-book-editions.fr/pathfinder

paizo PUBLISHING

paizo.com/pathfinder

3.5 • OGL COMPATIBLE

ISBN : 978-2-36328-006-0

9 782363 280060

PFUC05 Prix : 39,90 €