

PATHFINDER®

COMPAGNON DU JOUEUR



L'ÉVEIL DES
SEIGNEURS DES RUNES

ÉDITION ANNIVERSAIRE
GUIDE DU JOUEUR



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

ÉDITION ANNIVERSAIRE

GUIDE DU JOUEUR

Auteurs Adam Daigle et James L Sutter

Illustrations Eric Belisle et Wayne Reynolds

Cartographe Robert Lazzaretti

Responsable création James Jacobs

Rédacteur en chef F. Wesley Schneider

Responsable de la rédaction James L Sutter

Développeur Adam Daigle

Rédaction Judy Bauer et Christopher Carey

Assistants rédacteurs Logan Bonner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie et Sean K Reynolds

Stagiaires de la rédaction Savannah Broadway et Jerome Virnich

Directrice artistique Sarah E. Robinson

Responsable artistique Andrew Vallas

Spécialiste de la production Crystal Frasier

Éditeur Erik Mona

PDG Paizo Lisa Stevens

Directeur des opérations Jeffrey Alvarez

Directeur des ventes Pierce Watters

Gestion financière Christopher Self

Gestion du personnel Kunji Sedo

Directeur technique Vic Wertz

Conception logicielle Gary Teter

Coordinateur de campagne Mike Brock

Service de clientèle Cosmo Eisele, Erik Keith et Sara Marie Teter

Équipe des entrepôts Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand et Kevin Underwood

Service website Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet et Chris Lambertz

Pour Black Book éditions

Directeur de publication David Burckle

Traduction Aurélie Pesseas

Relecture Jean-Cyril Amiot et Damien Coltice

Maquette Damien Coltice

Édité par Black Book éditions sous licence Paizo Publishing. Achevé d'imprimer en France en octobre 2013 ; Dépôt légal : octobre 2013 ; ISBN : 978-2-36328-125-8

Cet ouvrage nécessite l'utilisation du *Manuel des joueurs* et *Manuel des joueurs Règles avancées Pathfinder JdR*. Ces règles sont disponibles gratuitement en ligne dans le Document de références Pathfinder à l'adresse www.rules-pathfinder.fr

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy role-playing game.

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, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Guide du joueur de L'Éveil des Seigneurs des runes édition anniversaire © 2013, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.



INTRODUCTION

« La ville de Pointesable a besoin de vous ! »

C'ÉTAIT LES PREMIERS MOTS DE L'AVANT-PROPOS DU PREMIER VOLUME DES CAMPAGNES PATHFINDER, QUI LANÇAIT LA PREMIÈRE AVENTURE DE L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES, LES OFFRANDES CALCINÉES. CET APPEL AUX ARMES ÉTAIT SUIVI DE DEUX PAGES INTITULÉES « BIENVENUE SUR GOLARION » QUI PRÉSENTAIENT LA VILLE DE POINTESABLE, LA RÉGION DE LA MER INTÉRIEURE ET LE MONDE DE GOLARION À PROPREMENT PARLER. C'ÉTAIT IL Y A CINQ ANS. DEPUIS, POINTESABLE EST DEVENUE L'UNE DES VILLES LES PLUS CONNUES DE L'UNIVERS PATHFINDER. À UNE ÉPOQUE, LES SEULES PERSONNES QUI AVAIENT ENTENDU PARLER DE POINTESABLE, C'ÉTAIT UNE POIGNÉE DE GENS, ICI, CHEZ PAIZO. AUJOURD'HUI, DES MILLIERS ET DES MILLIERS DE HÉROS (ET, SOYONS HONNÊTE, BON NOMBRE DE LEURS ADVERSAIRES) ONT COMMENCÉ LEUR CARRIÈRE DANS CETTE PETITE BOURGADE. ELLE APPARAÎT DANS DEUX CAMPAGNES ET SERT DE POINT DE DÉPART POUR LA BOÎTE D'INITIATION PATHFINDER JDR. MAIS MÊME APRÈS PRÈS D'UNE DEMI-DOUZAINE D'ANNÉES ET LE PASSAGE DE NOMBREUX HÉROS, POINTESABLE A ENCORE BESOIN DE VOUS !



Bienvenue dans la campagne *L'éveil des Seigneurs des runes*, et bienvenue en Varisie ! Dans cette édition anniversaire de L'Éveil des Seigneurs des runes, votre personnage s'efforce d'empêcher un mal ancestral de s'emparer à nouveau du pays. Avant de partir à l'aventure, vous devez prendre connaissance de quelques éléments qui vous aideront dans votre périple. Dans ce guide, vous trouverez des conseils bien utiles pour créer votre personnage, une sélection de traits qui vous permettront de l'ancrer dans le monde de la campagne et un aperçu des régions qu'il va traverser. Luttez de toutes vos forces et gardez la tête froide car votre héros est peut-être le seul capable d'éviter à la Varisie, voire à tout Golarion, de connaître un sinistre destin !

QUELQUES CONSEILS POUR CRÉER SON PERSONNAGE

Une menace écrasante se dessine en Varisie et rassemble ses forces. Seul un groupe de prudents aventuriers a une chance d'éradiquer le mal mais, pour cela, mieux vaut qu'ils se préparent soigneusement. Voici quelques conseils pour vous aider à créer un personnage adapté à *L'éveil des Seigneurs des runes*.

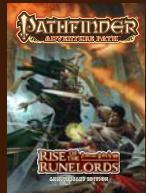
Les antiques cultures perdues. Comme la campagne est basée sur un ancien danger qui refait surface, ce sont les personnages versés en Connaissances (histoire) et Connaissances (mystères) qui auront le plus de chances de comprendre ce qui se passe. Aux niveaux supérieurs, la clef de la survie se trouve peut-être dans l'accès à une puissante magie, non seulement pour les PJ mais pour le monde entier !

De dangereux habitants. Dans *L'éveil des Seigneurs des runes*, les personnages devront affronter des centaines de monstres. Un héros bien préparé doit être capable de combattre des humanoïdes monstrueux, des géants, des créatures magiques et des morts-vivants mais aussi, à plus haut niveau, des choses encore pires comme des extérieurs Mauvais et des dragons.

Les explorateurs. Au fil de la campagne, les personnages se rendront aux confins de la Varisie et traverseront des ruines oubliées. Ceux qui se sont préparés à explorer des donjons et des ruines offriront un avantage certain à leur groupe. En ces lieux sombres et humides, Connaissances (exploration souterraine) et la vision nocturne ou dans le noir de certaines races seront autant d'atouts. Souvent, les bâtisseurs de ces lieux les ont protégés et verrouillés ; les personnages à même d'éliminer ces protections sauveront peut-être tout simplement la vie de leur groupe.

Les chasseurs de géants. Dans toute la Varisie, des rumeurs parlent de géants qui se rassemblent dans les étendues sauvages. Les habitants de ce pays frontalier ont besoin de sauveurs. Les personnages capables de gérer ce genre de menace conviendront parfaitement à cette campagne.

En pleine nature. Une partie de l'aventure se passe dans des ruines souterraines mais le plus gros de l'action se passe à la surface. La Varisie étant un pays frontalier encore indompté, les personnages capables de surmonter les dangers naturels et de retrouver leur chemin en forêt comme en montagne seront un atout non négligeable. Vous aurez également de nombreuses occasions de voyager sur de longues distances, les montures permettront donc aux



personnages de se rendre aux portes de chaque aventure mais il sera difficile de les garder quand les héros devront se rendre sous terre.

LES TRAITS DE CAMPAGNE DE L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

Les personnages conçus pour cette campagne doivent avoir une bonne raison de se trouver à Pointesable et c'est encore mieux s'ils ont intérêt à la défendre. En plus des traits de campagne suivants, le *Manuel des Joueurs Règles avancées* propose une sélection de traits de campagne tirés de la campagne de James Jacobs « Shadows under Sandpoint » et parfaitement adaptés à celle-ci (voir page 330 du manuel). Vous pouvez ajouter les autres traits de cette section, qui débute page 326 du *Manuel des joueurs Règles avancées*, à la liste de choix de traits supplémentaires.

Amis et ennemis. Un membre de la famille du personnage (peut-être un de ses parents, un cousin, une tante ou un oncle) a aidé Daviren Hosk à éliminer un groupe de gobelins près de Pointesable. Depuis, ce parent est décédé mais, avant, il a raconté au personnage ce qui s'était passé ce jour-là et lui a parlé de l'offre que Daviren lui a faite s'il se trouvait un jour dans le besoin. Quand le personnage arrive à Pointesable et rencontre Daviren Hosk, à l'écurie du Gobelin écrabouillé, l'homme lui donne son meilleur cheval et son harnachement, en guise de remerciement pour l'aide que son parent lui a offerte. Le personnage dispose donc d'un cheval de guerre lourd, d'une selle militaire, de sacoches de selle, d'un mors et d'un filet, d'un mois de nourriture pour le cheval et d'un box gratuit à vie au Gobelin écrabouillé.

Artiste enthousiaste. En apprenant que Pointesable possède un théâtre rivalisant avec ceux de grandes villes comme Magnimar ou Korvosa, le personnage décide de tenter sa chance et d'obtenir un rôle là-bas. Il a envoyé une lettre à Cyrdak Drokkus pour demander à passer une audition mais, comme il n'a pas reçu de réponse, il a décidé de se rendre à Pointesable pour le voir en personne, persuadé que sa force de caractère et son charme lui permettront d'obtenir facilement ce qu'il désire. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'une compétence de Représentation. De plus, il choisit un sort de l'école de l'enchantement et voit son DD augmenter de +1.

Chasseur de monstres. Le personnage s'est rendu dans le golfe de Varisie en quête du diable de Pointesable ou parce qu'il a été attiré par les histoires de pêcheurs qui parlent du vieux Gueule-meurtri. En tout cas, il est en Varisie pour chasser de célèbres monstres. Pour l'instant, il n'en a pas vu un seul et il s'est rendu à Pointesable pour faire des recherches et se réapprovisionner avant de repartir dans les étendues sauvages. Grâce à son entraînement, il gagne un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes contre les aberrations et les créatures magiques.

Entraînement pour la Myxine. Enfant, le personnage est passé à Pointesable et a entendu parler du concours de la Myxine, la célèbre taverne. Depuis, il rêve de s'emparer de la bourse pleine de pièces et de graver son nom sur la poutre au-dessus du bar. Il s'est entraîné à avaler une nourriture indigeste et à boire une eau dont même les porcs ne voudraient pas, au point qu'il a développé une résistance particulière à l'encontre de tout ce qui est putride et répugnant. Il gagne un bonus de trait de +2 aux jets de Vigueur contre les maladies et le poison.

Étudiant en religion. Le personnage consacre sa vie à une unique divinité mais il étudie toutes les religions et croyances mortelles. Quand il a appris que Pointesable venait de terminer une cathédrale dédiée aux six divinités les plus populaires de la région, il a voulu voir l'endroit de ses yeux et il est arrivé juste à temps pour la consécration du saint édifice. Grâce à sa foi inébranlable et ses études très diversifiées, le personnage lance tous ses sorts de soins avec un NLS augmenté de 1 et, quand il canalise de l'énergie, il gagne un bonus de trait de +1 au DD de sauvegarde contre cette canalisation.

Famille marchande. Le personnage a des liens de parenté avec l'une des quatre familles nobles venues de Magnimar pour fonder la Ligue mercantile de Pointesable. C'est un cousin des Valdemar ou des Déverin qui a grandi à Magnimar ou bien il est né et a été élevé à Pointesable. Il a été formé à tenir un commerce et il a passé des années à s'occuper de l'entreprise familiale. Depuis, il a un don pour les affaires. Il considère que la limite de po des communautés où il se trouve est de 20% de plus qu'elle ne devrait et il revend ses objets 10% plus cher que la normale.

Liens familiaux. D'un point de vue ethnologique, le personnage n'est pas varisien mais il a été élevé parmi eux et ils le considèrent comme l'un des leurs. Il a même réussi à se faire accepter par un groupe de Sczarni devenu sa nouvelle famille. Une fois sa famille chassée de son dernier campement, il s'est mis en quête d'un ami du clan qui réside à Pointesable, un malandrin sans foi ni loi nommé Jubrayl Vhiski qui se trouve à la Musette de l'homme gras. Les Sczarni ont appris au personnage quelques ficelles du métier, il gagne donc un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et considère toujours cette compétence comme étant de classe. De plus, il commence le jeu en sachant parler et lire le varisien.

Œil de gobelin. Le personnage a grandi à Pointesable où il passait son temps à observer le golfe de Varisie depuis les falaises. Il a si souvent regardé les gobelins de la plage du dépotoir fouiller dans les déchets et recycler les détritus qu'il a développé un véritable don pour repérer les rebus les plus utiles et les plus précieux. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Estimation et de Perception et, face à un trésor, il gagne un bonus de trait de +5 aux tests d'Estimation visant à déterminer les objets les plus précieux en vue.



Spécialiste de l'antiquité. Le personnage a grandi le nez dans les livres et il s'est particulièrement intéressé aux cultures disparues et à l'histoire ancienne. De plus, comme il vivait en Varisie, il sait que les monuments qui constellent son paysage appartiennent à une ancienne civilisation nommée le Thassilon. Après une vie d'études et de recherches obstinées, il a reconstitué le langage et une partie de l'histoire de cet empire autrefois glorieux. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (mystères) et de Connaissances (histoire) et démarre le jeu en sachant parler et lire le thassilonien.

Tueur de géant. Le village de la famille du personnage se trouvait dans les étendues sauvages de Varisie mais des géants l'ont pillé, ne laissant que des ruines fumantes. Après cette catastrophe, sa famille s'est entraînée à combattre les géants, afin d'empêcher qu'une telle tragédie ne se reproduise. Quand le personnage a entendu dire que des géants se rassemblaient dans tout le pays, il s'est rendu à Pointesable pour aider la ville à se préparer à une éventuelle invasion. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff, de Perception et de Psychologie et un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures de sous-type géant.

LA VARISIE, LE BERCEAU DES LÉGENDES



Constellée des reliques monolithiques d'un empire disparu depuis longtemps, la Varisie est un pays sauvage mais majestueux, avec des forêts embrumées et des plaines moutonnantes bordées de hautes montagnes et de mers poissonneuses. Ses habitants viennent juste d'échapper au joug colonialiste. Ce sont de robustes pionniers et de nouveaux riches qui rêvent tous de se faire un nom dans leur rude pays. Pourtant, juste en lisière de leurs villages, les collines et les bois abritent des animaux et des géants qui n'avaient encore jamais vu une telle avancée de la civilisation et qui se débarrassent aussi rapidement des imprudents que des audacieux.

Voici un bref aperçu de la région que l'on nomme la Varisie. La plus grande partie de ces terres sauvages reste encore à explorer mais le peu que l'on en connaît suffit à attirer les plus téméraires et promet quantité d'aventures. Pour les chasseurs de trésors, la Varisie est un inépuisable creuset d'opportunités et ses antiques monuments rappellent à tous la grandeur à laquelle les aventuriers véritablement résolus peuvent aspirer.

Abbaye de Chantevent. Le vaste édifice en grès de Chantevent a été créé par des moines pacifistes érudits qui désiraient un forum d'échange pour les discussions œcuméniques. Les hautes arches et les immenses tours de l'abbaye dominent la mer depuis la falaise, ses vitraux brillent au soleil et les tunnels qui courrent dans ses murs et ses fondations transforment le vent en une musique qui rappelle celle d'un orgue. Autrefois, les clergés de toutes les

religions majeures de Varisie, bonnes comme mauvaises, se rassemblaient ici pour résoudre leurs conflits et chercher à atteindre les objectifs de leurs divinités par la diplomatie. Pourtant, depuis la mort d'Aroden, plusieurs religions ont abandonné les lieux et renié des années de coopération et de prophéties mises en commun. L'abbaye est une véritable merveille architecturale mais l'Abbesse masquée et ses plus proches conseillers savent qu'elle est construite sur les ruines d'une structure bien plus ancienne.

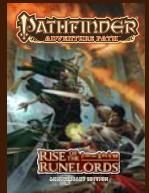
Abken. Le village d'Abken est né d'une croyance : si on sélectionne des personnes appropriées, toute la communauté fonctionnera comme une famille unie, sans qu'aucun individu ne soit supérieur aux autres. À l'origine, cette petite communauté fermière se composait uniquement de quelques familles issues de la classe inférieure korvosienne. Elle a grandi progressivement, l'admission de nouveaux membres se faisant uniquement par mariage et par vote de la majorité. Le village est à présent de belle taille et se montre amical envers les étrangers mais il reste insulaire et ne dit mot sur son fonctionnement interne. La large palissade de bois qui entoure la communauté protège son intimité. Les villageois se débarrassent rapidement des étrangers qui causent des ennuis car tout le monde, hommes, femmes et enfants, prend de suite les armes pour défendre sa « famille. »

Abyss de Storval. L'Abyss de Storval occupe toute la vallée entre les pics de Fer et les monts de la Vouivre. C'est un grand lac aux eaux retenues par un ancien barrage, la croisée des Crânes, à l'extrême méridionale. De plus, les berges du lac ont l'air curieusement artificielles, comme si l'eau n'avait pas été la seule à les creuser dans la pierre avoisinante. Les rumeurs abondent et parlent de villes englouties, de puits de mine inondés et de reliques si puissantes que les anciens ont créé le lac juste pour les cacher. Peu de gens se sont déjà aventurés dans les profondeurs insondables de ces eaux.

Le Bac de la Tortue. Ce village isolé, niché sur les berges de la Crâne, abrite une population paisible et accueillante. Loin de tout, les villageois doivent subvenir à leurs propres besoins car ils voient peu de visiteurs.

Baie de Palin. Les eaux claires de la Faucon prennent ici des teintes noires et marron, alors que les usines de la baie de Palin, le centre industriel de Korvosa, rejettent leurs déchets dans la rivière. Les usines sont un ajout récent qui suscite la colère des druides, des fidèles de Gozreh et même des forgerons et des artisans traditionnels, générant même des flambées de violence. Pourtant, nul ne peut nier que l'économie korvosienne a bénéficié d'un gros coup de fouet grâce à la qualité des marchandises produites.

Baie de Rodéric. Assiégée par les gobelins et les bandits de Bois-Grognon d'un côté et par les pirates de l'autre, la ville portuaire de Baie de Rodéric s'est rendue face à Port-Énigme il y a dix ans. À la grande surprise des villageois



comme de toute la Varisie, les pirates ont épargné la ville et s'en servent comme d'un port commercial pour les marchands qui n'ont pas le courage d'entrer à Port-Énigme. Le capitaine Jess Manchedorée est devenu gouverneur du port. Elle veille à ce que les gangs de Port-Énigme reçoivent leur part du marché local tout en prélevant sa propre part, toujours de belle taille. Après une vague de bateaux mystérieusement coulés dans le port, beaucoup d'habitants qui regrettent la vie telle qu'elle était avant le règne des pirates attribuent les sabotages au fantôme de sire Rodéric, le célèbre corsaire qui a fondé la ville. En revanche, les gens au pouvoir accusent la rébellion et les insurgés. Les tensions empirent et beaucoup pensent que ce n'est qu'une question de temps avant que chaque camp ne prenne position et que les flammes de la révolution n'engloutissent Baie de Rodéric.

Baswief. Baswief est l'une des plus grandes villes minières de la région de Korvosa. Ses habitants extraient du fer, du cuivre et des métaux rares des contreforts des montagnes de Mur du marais et les exportent en aval par bateau. En plus des prospecteurs humains, la ville abrite une grande population halfeline qui aime beaucoup l'esthétique de ce village frontalier.

Biston. Ici, les berges du lac de Syrantule s'élèvent loin au-dessus des eaux pour former un haut surplomb rocheux. Une ancienne communauté délabrée occupe l'escarpement. Elle se compose de cavernes creusées dans la roche pour former un réseau de terriers douillets reliés par des cordes et des échelles. En ce moment, l'endroit abrite surtout des pêcheurs et des fermiers mais on dit que ses architectes étaient des harpies dont la tribu a aujourd'hui disparu.

Bois-Grognon. Étendue enchevêtrée étranglée par des plantes grimpantes particulièrement solides, Bois-Grognon est une forêt impénétrable pour les étrangers, ce qui en fait un refuge parfait pour les gangs de bandits et les tribus gobelinnes qui s'y replient après leurs raids. La forêt renferme quantité de gibier et elle est réputée pour égarer même les pisteurs les plus chevronnés. C'est donc une destination très prisée des hors-la-loi recherchés. Sa lisière est devenue un havre pour les criminels et les esclaves en fuite, d'où l'expression « Être aussi en sécurité qu'un voleur à Bois-Grognon. » En revanche, ce que les histoires de bandits héroïques et de hors-la-loi défenseurs de l'égalité ne mentionnent jamais, c'est le nombre de gens qui entrent dans la forêt mais n'en ressortent jamais.

Bois-Guetteur. Autrefois, Bois-Guetteur abritait des centaines d'elfes mais aujourd'hui, ils l'évitent consciencieusement, pour des raisons qu'ils refusent de dévoiler. Les habitants de la région disent que la forêt s'est dissociée de la marche du temps et les histoires parlent de voyageurs qui seraient entrés dans les bois et en seraient ressortis bien plus jeunes ou bien plus vieux qu'ils n'auraient dû. Il y a une chose de sûre : les saisons de

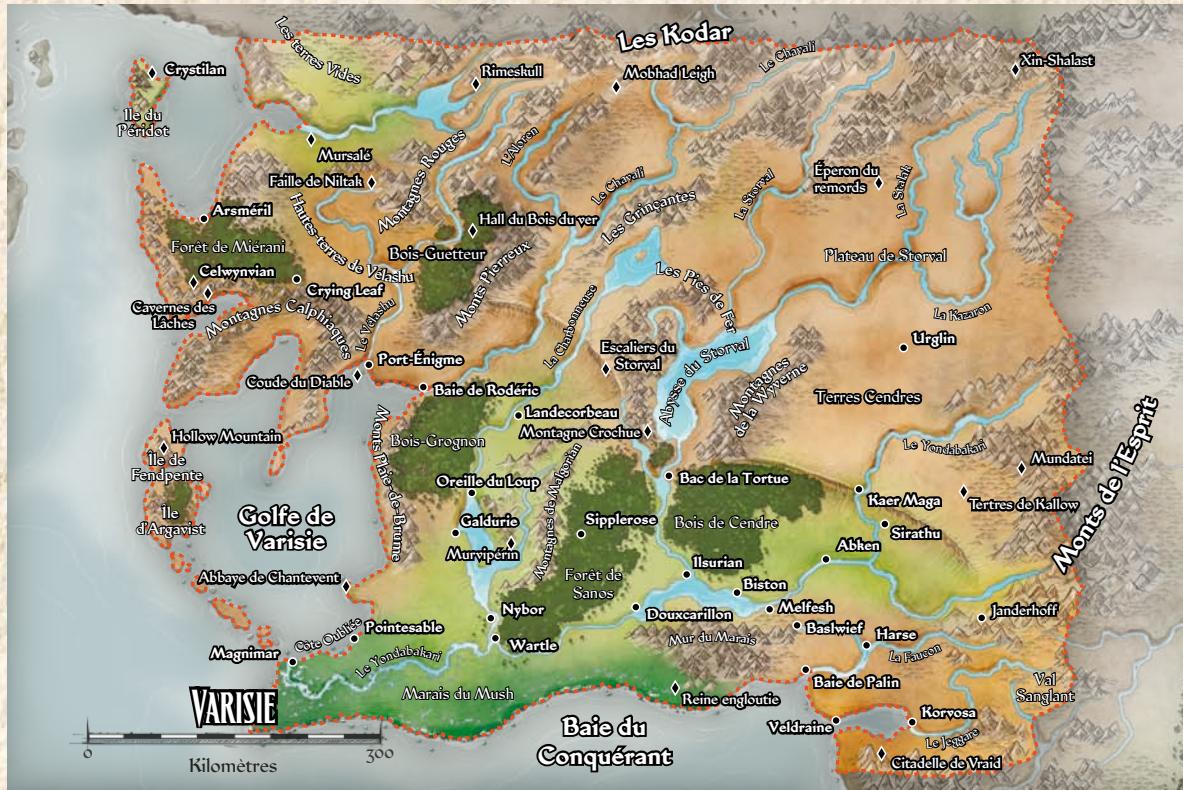
Bois-Guetteur ne correspondent pas à celles de la région alentour : ses feuilles roussissent et tombent alors que les champs des paysans sont encore jeunes et verts.

Bois de Cendre. En Varisie, la plupart des forêts ont mauvaise réputation mais le bois de Cendre est une véritable légende. Tout le monde à cent kilomètres à la ronde a au moins un parent ou l'ami d'un ami qui a vu de ses yeux un fantôme, un loup-garou ou un autre monstre dans les ombres de cette inquiétante forêt. La journée, les gens du coin se vantent et se racontent leurs histoires avec entrain mais la nuit, ils barrent leur porte et entassent du bois dans la cheminée. L'église d'Érastil prend toutes ces histoires très au sérieux et les fidèles du Vieux borgne patrouillent régulièrement dans les vaux et les villages

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

LA VARISIE





en lisière, pour veiller à ce que les sombres créatures qui hantent la forêt n'en sortent pas.

Celwynian. Au cœur de la forêt de Miérani, l'antique capitale elfique reste vide, pas un mouvement n'anime ses palais verdoyants et ses délicates tours figées sous la semi-obscurité de la canopée. Pendant la longue absence des elfes, les autres races l'ont évitée par superstition mais, depuis qu'ils sont revenus, la Cité des pluies d'émeraude est en quarantaine. Les elfes interdisent à tous les étrangers de pénétrer dans leur demeure ancestrale et prétendent agir ainsi pour offrir aux leurs un refuge à l'abri du monde extérieur. Pourtant, ceux qui commercent avec les habitants de la forêt de Miérani chuchotent que les elfes eux-mêmes résident hors les murs et qu'ils mènent une guerre secrète contre une sinistre force inconnue qui s'est emparée de leur capitale.

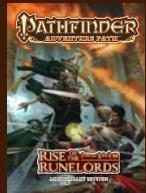
Collines de Curchain. Les vallons herbeux des collines de Curchain abritent des tribus de Shoantis relativement pacifiques, de grands troupeaux d'aurochs et quelques familles de pionniers superstitieux. Les voyageurs qui traversent la région affirment souvent que certaines collines se ressemblent beaucoup trop et trahissent une origine artificielle.

Cornefilée. Cornefilée s'élève de la rive de l'Abysse de Storval comme une aiguille de plusieurs centaines de mètres de haut. Ses parois sont absolument verticales mais sont creusées d'un escalier traître qui s'enroule autour de l'aiguille jusqu'à son mince sommet, une zone à ciel ouvert

d'à peine trois mètres de diamètre. Personne ne sait à quoi servait autrefois cette mystérieuse flèche mais on raconte que des pèlerins en robe sombre gravissent parfois les marches vertigineuses mais ne redescendent jamais.

Croisée des Crânes. Cet immense barrage thassilonien retient les eaux de l'Abysse de Storval. La gigantesque structure, censément construite par d'antiques géants, est ornée de crânes gravés à sa surface.

Crystilan. Cela fait bien longtemps que l'on a oublié le nom originel de ce site. On l'appelle à présent Crystilan et c'est l'un des artefacts thassiliens les plus connus. C'est aussi celui qui a fourni le plus d'informations aux érudits sur la vie sous l'ancien Thassilon. Le dôme de cristal translucide est visible depuis la mer. Il scintille de toute sa gloire et réfléchit tant la lumière du soleil qu'il est impossible de le regarder directement. Les audacieux peuvent s'approcher pour regarder à travers sa surface lisse et pratiquement sans défaut, car le cristal entoure un pan de ville, préservé comme une mouche dans l'ambre. Beaucoup de gens ont essayé de briser le cristal pour accéder aux hauts clochers des temples et aux vastes arches nichées en dessous mais, pour l'instant, il n'y a pas une arme ni un sort qui parvient à entamer le cristal ou à passer au travers. Ceux qui ont tenté de creuser pour passer par en dessous pensent que cet étrange bouclier est une sphère parfaite. La plupart des savants se contentent donc actuellement de retranscrire les runes visibles et d'observer cette ville curieusement déserte alors qu'elle traverse les âges, immuable, dans un but inconnu.



Douxcarillon. Douxcarillon doit son nom aux breloques de bois pendus aux porches des maisons, afin de transformer la brise nocturne venant du lac en une mélodie entêtante. Le village se trouve à l'extrême occidentale des montagnes de Mur du marais, là où le lac de Syrantule redevient le Yondabakari. La bourgade abrite autant d'humains que de gnomes mais on la considère généralement comme LE village gnome de Varisie. La plupart des maisonnettes calmes et blanchies à la chaux sont d'ailleurs de taille adaptée à ces petites gens. La ville est connue pour être une halte commerçante accueillante mais la plupart des visiteurs autres que les gnomes trouvent un écho dérangeant dans la sérénade nocturne de Douxcarillon, même s'ils ne peuvent expliquer pourquoi.

Éperon du Remord. Même les géants sauvages qui dominent le nord du plateau de Storval évitent l'éperon du Remord, une excavation qui s'enfonce toujours plus loin dans les âges passés. Elle a été creusée par la griffe des dragons et à la sueur du front des géants. Pendant des siècles, l'endroit a été oublié et c'est seulement depuis peu qu'on a découvert que le site était un réseau de catacombes thassiloniennes.

Escaliers de Storval. Les escaliers de Storval sont taillés pour un géant mais ils forment tout de même la route la plus rapide pour rejoindre le plateau depuis les plaines occidentales. Ici, les falaises de Storval sont réduites à quelques dizaines de mètres et de grandes marches ont été taillées dans leur flanc. Elles sont ornées de part et d'autre de gigantesques statues. L'escalier a été sculpté il y a des milliers d'années et, depuis, des ingénieurs de moindre envergure ont taillé dedans de nouvelles marches bien plus pratiques, à taille humaine, ainsi que des rampes. Autant de routes capables d'accueillir des escadrons entiers d'aventuriers et d'explorateurs.

Faillie de Niltak. De nos jours, personne ne sait si c'est une grande magie ou une catastrophe géologique qui a ouvert la faille de Niltak. Les profondeurs embrumées de la gorge grouillent d'étranges structures vibrantes et d'une flore bien curieuse, ainsi que de gigantesques mille-pattes, de chauves-souris carnivores hurlantes et d'autres horreurs. Il faut préciser que nous avons peu de descriptions précises du fond de la gorge car les rares explorateurs qui en reviennent vivants connaissent un fort taux de suicide.

Flèche de Lemriss. La flèche de Lemriss n'est pas vraiment un arbre, c'est une gigantesque tour de matière végétale qui s'élève à des dizaines de mètres de haut. Ses parois presque verticales sont couvertes d'une enveloppe de plantes grimpantes aussi épaisse qu'un bras tandis que sa structure interne est faite de troncs entrelacés qui se mêlent les uns aux autres en une cascade infinie. Des oiseaux et des rongeurs nichent et se reproduisent dans ses branches. Leurs gazouillis retentissent dans tout Bois-Grognon, accompagnés des cris occasionnels de quelque chose bien

plus grand. Certains pensent qu'il s'agit d'un rejet de l'Arbre monde mais ses véritables origines restent inconnues.

Forêt de Miérani. Foyer régional des elfes depuis des temps immémoriaux, la forêt de Miérani se compose d'immenses arbres aux troncs gigantesques et abrite une vie abondante. Les elfes de la région veillent à ce que la forêt reste une étendue sauvage mais civilisée. Ils laissent la nature agir à sa guise et la protège contre les monstres et les haches des bûcherons. De petites communautés elfiques gardent la lisière de la forêt tandis que des individus plus sauvages patrouillent en son sein mais les elfes n'ont pas encore fini de nettoyer leur forêt après des siècles d'absence. Les tribus d'ettercaps, les plantes carnivores et un insaisissable dragon vert nommé Cornacérée font partie de leurs proies les plus coriaces.

Forêt de Sanos. Pour les autres races, Douxcarillon est la plus grande communauté gnome de Varisie mais, malgré cela, leur véritable domaine reste la forêt de Sanos. Là, sous les branches pommelées de soleil, chargées de mousse et de champignons, les gnomes taillent et façonnent les plantes pour faire des maisons vivantes élaborées. Là, ils peuvent abandonner le masque qu'ils portent habituellement quand ils se trouvent parmi les autres races intelligentes et laisser libre cours à leur véritable nature. Leurs communautés s'organisent alors selon des principes inconnus aux étrangers. Toute la race gnome refuse de dire quoi que ce soit sur ce qui se passe dans la forêt de Sanos mais des rumeurs affirment qu'ils possèdent un portail à destination du Premier monde des fées au cœur de leur forêt.

Forge de Minderhal. Cet antique temple de montagne s'élève en l'honneur de Minderhal, le morose dieu-forgeron des géants. Une énorme forge sacrée se dresse encore derrière ses colonnes de marbre craquelées. Autrefois, les géants alimentaient son foyer, aujourd'hui froid, avec les cadavres de leurs hors-la-loi. Peu de géants se rendent ici de nos jours et la statue de pierre du seigneur géant du jugement reste seule sur son trône, le menton dans la main, à regarder l'Abysse de Storval.

Galdurie. La ville de Galdurie tire sa principale subsistance du grain et du bois qu'elle envoie sur la Charbonneuse et le lac des Braises mais, si elle est célèbre, c'est à cause de son école. L'académie du Crépuscule est de loin le plus ancien édifice de l'endroit. C'est aussi l'une des meilleures écoles de magie de Varisie. Elle a pour seules rivales la Pierre des oracles de Magnimar et la célèbre Académie de Korvosa. Ces dernières la considèrent toutes deux comme une arriviste dépourvue de leur riche héritage culturel. L'académie du Crépuscule a été fondée à Galdurie pour échapper aux pressions et aux intrigues politiques des deux villes. Elle est réputée pour le côté expérimental et non-conventionnel de nombre de ses pratiques mais, comme elle offre souvent des dons aux œuvres publiques, les habitants ne s'appesantissent



pas trop sur les quelques accidents d'incantation et de nécromancie qui s'y produisent parfois.

Givrecrâne. Sur les hauteurs de l'abrupte pente occidentale de la montagne, face au lac Profondorage, les étranges statues de pierre de Givrecrâne intriguent les érudits. Ce sont de gigantesques têtes de pierre érodées. Qui les a sculptées et pourquoi regardent-elles fixement l'ouest, voilà bien des mystères que la présence d'Arkrhyt, le dragon blanc qui réside à Givrecrâne, n'aide pas à résoudre car il est de notoriété publique qu'il n'apprécie pas du tout les intrus.

Golfe de Varisie. Quand l'empire thassilonien s'est effondré il y a 10 000 ans, une grande partie de l'ouest de la Varisie s'est enfoncée sous les flots, devenant ce qu'on appelle maintenant le golfe de Varisie. Des nations perdues sous les vagues, il ne reste que la montagne Creuse et les restes de l'Irarche de Magnimar mais les gens qui gagnent leur vie en explorant les fonds marins trouvent là quantité de villes en ruine et d'antiques reliques d'une taille gigantesque.

Grinçantes. Foyer traditionnel de plusieurs tribus de géants des collines, les Grinçantes offrent aux explorateurs les plus courageux un bref aperçu de l'immense empire des géants qui a précédé la colonisation humaine en Varisie. Malheureusement, la nature sauvage des habitants actuels de la région fait de ces expéditions des paris risqués, au mieux.

Gruankus. Aujourd'hui, personne ne sait à quoi servait la grande roue de pierre de Gruankus, sur les rives du golfe de Varisie. Son énorme masse gravée de runes dépasse à moitié du sable de la grève varisienne. On s'en souvient surtout comme étant le lieu de négociations entre des diplomates de Port-Énigme et de Magnimar, qui ont débouché sur le traité de Gruankus, celui qui protège depuis une centaine d'années les marchands du golfe de Varisie contre les attaques de pirates.

Hall du Bois du ver. Ce vaste manoir recouvert de plantes grimpantes se dresse, inquiétant, au milieu du Bois-Guetteur. Nulle lumière ne brille à ses fenêtres et ses linteaux sont gravés d'étranges runes contorsionnées. Beaucoup de gens pensent que le rythme anormal des saisons du bois est lié à ce manoir.

Harse. Ce village est perché sur une langue de terre, au confluent de la Sarwin et de la Faucon. Pour les voyageurs, les deux bacs jumeaux du village restent le meilleur moyen de traverser les deux grandes rivières. De plus, Harse possède les meilleurs chevaux et les meilleurs élevages au sud des hautes-terres de Vélashu. Chaque année, le village organise un grand concours pour déterminer les meilleurs cavaliers et les meilleurs chevaux.

Hautes-terres de Vélashu. Les seigneurs des chevaux des hautes-terres de Vélashu sont réputés être les meilleurs éleveurs de chevaux de Varisie. Ils sillonnent leur domaine sur leurs grands destriers et protègent les terres

méridionales sans recevoir le moindre remerciement en retour. Ils se rendent parfois jusqu'à Port-Énigme ou au-delà pour vendre leurs magnifiques chevaux à prix d'or.

Ilsurian. Dans les années qui ont suivi la chute de l'empire Chélaxien, Korvosa s'est retrouvée en proie au tumulte, alors que les diverses maisons nobles et les membres du gouvernement se disputaient pour savoir à qui la colonie allait prêter allégeance. La plupart des gens loyaux envers l'ancien empire ont migré à Magnimar mais ils n'ont pas été les seuls à quitter Korvosa et ses disputes. Ilsur, anciennement Première épée des Chevaliers d'Aroden, a milité pour renoncer au règne de nobles et faire de Korvosa une méritocratie militaire. Il a lutté pendant des années mais il a reconnu son échec en 4631 AR, quand la lignée royale korvosienne a vu le jour. Ilsur a alors conduit ses troupes sur les rives du lac de Syrantule pour fonder un petit village de pêcheurs en attendant une chance de retourner à Korvosa passer la nouvelle aristocratie au fil de l'épée. Ilsur est mort depuis longtemps et ses descendants tiennent plus du pêcheur et du bûcheron que du soldat mais le village a conservé une farouche indépendance et ne plie pas le genou devant Korvosa ni Magnimar. Tous les villageois gardent une épée bien aiguisée et s'entraînent pour le jour où ils devront défendre leur droit à la liberté contre les oppresseurs.

Janderhoff. Avec son mur d'enceinte de fer et ses clochers de cuivre, la forteresse naine de Janderhoff se niche parmi les contreforts des monts de l'Esprit comme une grande bête caparaçonnée. Pourtant, malgré son aspect intimidant, c'est un haut lieu du commerce où se rendent les Shoantis comme les Chélaxiens, en passant par les tunnels étroitement gardés qui forment les uniques entrées de la ville. Une fois à l'intérieur, les visiteurs arrivent rapidement au niveau des marchés couverts au plafond bas et des forges qui génèrent les principaux revenus de la ville. Ces bâtiments de surface sont surtout destinés à accueillir les étrangers, la majeure partie de la population locale vivant sous terre, dans un réseau complexe de ruelles souterraines.

Kaer Maga. Kaer Maga, la Cité des étrangers comme on l'appelle, est une ville anarchique construite au sommet d'une falaise, dans les ruines d'un ancien monument. Elle est connue comme le lieu idéal pour échapper aux persécutions ou commencer une nouvelle vie, au milieu de dizaines de factions bizarres et de milliers de résidents uniques en leur genre.

Korvosa. Cette ville était autrefois la capitale de la Varisie coloniale mais elle a vécu des années de désordres à la chute de l'empire chélaxien. Elle a surmonté ces luttes internes mais elle est devenue l'équivalent de Magnimar en termes de puissance politique, ce qui fait encore fulminer bon nombre de Korvosiens. Aujourd'hui encore, la plupart des nobles décadents de Korvosa continuent de mettre en valeur leurs liens avec le Chélax et de suivre la mode méridionale, en se



tarrant d'être le centre culturel et intellectuel de Varisie. Que ces prétentions soient fondées ou non, de toutes les villes de Varisie, c'est certainement Korpasa qui possède le plus de lien avec le passé impérial du pays.

Lac de Syrantule. Ce lac de plusieurs centaines de kilomètres de long est l'une des voies fluviales les plus empruntées de Varisie. Il forme la plus grosse partie de la route commerciale qui relie les terres de Magnimar à celles de Korpasa. Les pêcheurs et les mariniers qui voguent sur ses eaux n'ont pas grand chose à redouter en dehors des orphées géantes qui servent de source de nourriture aux communautés voisines. Pourtant, qui sait quelles créatures pourraient sommeiller dans un plan d'eau aussi vaste ? De plus, les gens qui vivent sur ses rivages évitent soigneusement de s'aventurer près des mystérieuses ruines qui ponctuent la partie méridionale.

Lac des Braises. Le lac des Braises est sûrement alimenté par des sources chaudes, en plus de recevoir les eaux de la Charbonneuse et de la Malgoriane. Il s'étend au milieu de collines moutonnantes et il est si chaud que, pendant les mois les plus froids, de la vapeur s'élève en plusieurs points de la rive. Le lac abrite aussi d'étranges créatures aquatiques qui filent sous la surface comme d'enormes bancs de lucioles. Ces petites créatures, des charigs, ne sont pas des poissons. Elles ressemblent à de petites salamandres dont la peau transparente émet une lueur phosphorescente dans les eaux claires. Elles ont l'air inoffensives mais les gens du coin refusent de les manger car ils disent que, certaines nuits, les bancs se rassemblent pour former des motifs changeants de plusieurs kilomètres de long et qu'ils se déplacent de façon consciente, dénotant une forme d'intelligence, comme s'ils créaient des signaux lumineux que l'on ne peut voir que du ciel.

Lac Profondorage. Le lac Profondorage doit son nom aux nombreux geysers sous-marins qui bouillonnent et s'agissent dans ses profondeurs. Sur les rives, les pêcheurs sont parfois obligés de se mettre à l'abri, quand des rocs survolent les lieux en rase-mottes, à la recherche de proies.

Lac Skotha. Les géants des collines de la région considèrent que ce lac est sacré et refusent de s'y rendre, hormis lors de funérailles. Quand l'un d'eux meurt, les autres le placent sur une barque qu'ils enflamment avant de la pousser à l'eau, afin que l'esprit du défunt rejoigne ses ancêtres sur la mystérieuse île qui se trouve au centre du plan d'eau. Les géants n'apprécient pas du tout les étrangers mais tous ceux qui se sont aventurés sous le lac ont découvert que le fond était couvert d'une épaisse couche d'os de géant.

Landecorbeau. Les habitants de Landecorbeau, une ville calme et isolée, sont ravis de commercer avec les gens qui empruntent la Charbonneuse mais les voyageurs qui désirent passer la nuit en ville se rendront vite compte que pas une auberge n'accepte de client, quand bien même elles ont l'air vides. De plus, même si les villageois semblent

très pieux, ils répugnent à parler de leurs croyances avec les étrangers.

Magnimar. Fondée par d'anciens Korpasiens cherchant à se débarrasser du joug chélaxien afin de fonder une métropole démocratique, la célèbre Cité des monuments se dresse à l'extrême sud du golfe de Varisie. Elle est construite autour des vestiges de l'un des derniers fragments du gigantesque pont qui, soi-disant, allait autrefois jusqu'à la montagne Creuse.

Marais du Mush. Au sud du Yondabakari, le paysage devient un entrelacs suant de marais spongieux et de mangroves impénétrables, de bourbiers et d'étangs, capables d'engloutir un homme sans laisser de trace. En plus de ses dangers naturels, le marais du Mush est réputé





pour ses vicieux bourbiérins, ses géants du marais et ses traqueurs sans visage.

Melfesh. Le village de Melfesh s'avance au-dessus du Yondabakari, sur de hauts pilotis. Le courant entraîne les nombreuses roues à aubes des moulins à grain et des scieries. Au centre de la ville, un grand pont-levis que l'on peut lever et baisser, permet de demander une taxe à tous les bateaux et toutes les caravanes de passage, une pratique qui ne génère pas grand enthousiasme chez les capitaines qui officient sur cette partie du fleuve.

Mobhad Leigh. En shoanti, Mobhad Leigh veut dire « les marches des enfers. » Ce lieu captive l'imagination depuis des siècles. C'est une fosse parfaitement circulaire qui s'ouvre dans une prairie ordinaire au pied des Kodars.



Pour l'instant, personne n'a prouvé quelle avait un fond. Un escalier en colimaçon descend le long des parois verticales mais il s'est effondré au bout de quelques dizaines de mètres. Ceux qui se sont aventurés au-delà ne sont jamais revenus pour dire si les marches reprennent un peu plus loin ou pas. Les Shoantis de la région évitent le Leigh, surtout depuis que plusieurs lanceurs de sorts de chez eux sont subitement décédés alors qu'ils tentaient de sonder la fosse avec une magie de scrutation. Pourtant, certaines nuits, on aperçoit des lumières orange danser en ses profondeurs.

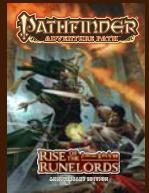
Montagnes Calphiaques. Les Calphiaques forment la plus jeune chaîne de montagnes de Varisie. Elles n'ont que 10 000 ans et remontent à l'époque du cataclysme qui a mis fin à l'empire thassilonien. Aujourd'hui, les montagnes sont réputées pour leur forte concentration en artefacts thassiliens et pour la vallée des Étoiles, un profond cratère qui, d'après de nombreux explorateurs, devait être un gigantesque observatoire astronomique.

Montagne Creuse. Sur la plus grande île de Fendpente, le visage monumental brisé d'une femme à l'air sévère fronce les sourcils en direction du sud, au-dessus de l'antique pont titanique qui relie Fendpente à l'île d'Argaviste. Le visage, fendu en deux dans le sens de la hauteur, révèle des dizaines de niveaux d'architecture creusés au sein de la montagne, tandis qu'en dessous, les ruines d'une ville morte et couvertes poussière, attirent les aventuriers avides de découvertes.

Montagne Crochue. Cette gigantesque montagne se dresse à l'extrême méridionale des pics de Fer et domine la forêt de Sanos. Les chasseurs et les trappeurs de la région l'évitent soigneusement car ils disent que cette montagne est occupée par de féroces tribus d'ogres consanguins.

Montagnes de Malgorian. Grâce à d'audacieux bergers, cette chaîne de montagnes est l'une des plus civilisées de Varisie mais c'est aussi l'une des plus actives d'un point de vue géologique. Elle possède peu de volcans de taille conséquente mais elle est constellée de geysers, de sources chaudes et de fosses de goudron bouillonnant. Les montagnes sont donc couvertes de nappes d'étranges nuages, parfois toxiques, qui compliquent le voyage pour les gens qui ne sont pas habitués à ce genre de dangers. Les gnomes de la forêt de Sanos n'en disent rien aux autres races mais ils semblent hypnotisés par ces phénomènes géologiques et on trouve parfois des groupes de ces petites gens rassemblés autour d'un geyser, longtemps après le couché du soleil, au beau milieu d'une sorte de prière ou de rituel privé.

Montagnes de Mur du marais. Peu de gens tentent de s'installer durablement dans les montagnes de Mur du marais car elles grouillent de monstres mais, comme les pics abritent de grosses veines de fer et de métaux précieux, ils attirent des Korvosiens des classes inférieures et des indésirables qui cherchent à faire fortune en tant que prospecteurs. Les vallées du Mur du marais sont donc



ponctuées de minuscules camps pour les solitaires et de grosses excavations minières étroitement gardées que dirigent d'importantes entreprises minières korvosiennes.

Montagnes Kodar. Les inquiétants pics découpés des montagnes Kodar font partie des plus hauts du monde. Seules les créatures les plus résistantes, comme les géants des tempêtes, les rocs et les dragons, parviennent à supporter le climat extrême qui règne au sommet des falaises traîtresses. Nombre de mystères et de légendes sont nés au cœur des Kodars, comme le monastère utopique de l'Esprit du paon, la citadelle des nuages de Chadra-Oon et la cité perdue de Xin-Shalast.

Monts de la Vouivre. Le nom de cette chaîne de montagne veut tout dire. Les voyageurs qui passent là seraient bien inspirés de rester à l'affût des meutes de prédateurs draconiques venimeux qui rôdent là et se nourrissent des chèvres et des moutons de la montagne.

Monts de l'Esprit. À moins d'être un voyageur chevronné, les monts de l'Esprit sont un piège mortel. Ils grouillent d'ogres, de géants et de trolls, sans parler de leurs profondes crevasses et de leurs glissements de terrain surnois. Ironie du sort, ces dangers représentent peut-être l'un des plus grands atouts de la Varisie car, jusqu'à présent, ce sont eux qui empêchent les tribus orques belliqueuses du Belkzen de traverser les montagnes et d'enahir Korvosa.

Monts Pierreux. Les monts Pierreux sont l'une des rares chaînes de montagnes à ne pas être infestées de géants, principalement grâce aux efforts des belliqueux Tamiir-Quah. Pourtant, ils recèlent tout de même des dangers pour les imprudents car des griffons, des manticores, des tribus de harpies et d'autres dangereuses créatures ont élu domicile sur leurs pics.

Monts Plaie-de-brume. Les innombrables gobelins des monts Plaie-de-brume se querellent constamment. On dirait que chaque goulet abrite une nouvelle tribu de ces charognards croqueurs de genoux. Des routes étroites serpentent entre les monts brumeux mais on conseille aux voyageurs qui cherchent un raccourci entre Magnimar et la baie de Roderic de s'armer jusqu'aux dents et d'emporter des tas de colifichets (ou de détritus moyennement utilisables) afin d'acheter ces indigènes à l'avidité légendaire.

Monts Rouges. Ces montagnes sont peu élevées, d'après les standards varisiens. Leur sol rouge rocailleux est très riche en dépôts ferrugineux. Les habitants sont surtout des mineurs et des bergers qui tirent leur maigre pitance des collines dénudées. Ils montent des poneys hirsutes issus des hautes-terres et se regroupent pour lutter contre les pillards des Terres Vides. Les crêtes et les goulets des monts Rouges sont si proches de ces sauvages guerriers qu'ils attirent naturellement les paladins et les rôdeurs qui ont pour vocation de défendre la frontière septentrionale de la Varisie. Dernièrement, les pillards se sont montrés

étrangement bien organisés. Les habitants des monts ont donc commencé à demander de l'aide aux villes du sud. Ils sont allés jusqu'à envoyer des émissaires à Port-Énigme et aux chevaliers infernaux stationnés à Magnimar.

Mundatei. La Forêt d'obélisques du Mundatei n'a rien d'un véritable bois. Quand les voyageurs franchissent la crête qui donne sur la large vallée du Mundatei, ils ont tous d'abord l'impression de se retrouver au beau milieu d'un champ de menhirs touffu : des milliers et des milliers de pierres de trois mètres de haut, gravées de motifs runiques en spirale. C'est un paysage impressionnant et les rumeurs disent que certains obélisques sont creux et contiennent des trésors. Pourtant, quand un groupe d'explorateurs chélaxiens a ouvert une douzaine d'obélisques, il y a près d'un siècle, ils ont découvert dans chacun un antique cadavre humain déformé, figé dans une posture trahissant la douleur et l'horreur. La nuit-même, d'immondes morts-vivants ont attaqué le camp des explorateurs. Leur peau était aussi dure que la pierre mais leurs yeux étaient terriblement vivants et en parfait état. Ils ont emporté une douzaine de gens. Quand les survivants sont partis à leur recherche le lendemain, ils n'ont retrouvé aucune trace. En revanche, les douze obélisques ouverts s'étaient refermés, comme si personne ne les avait jamais touchés. Peu de gens sont retournés au Mundatei depuis cette nuit fatidique.

Mursalé. Cette forteresse a été fondée par des Chélaxiens de Korvosa, afin de se défendre contre les rudes guerriers des Terres des rois des linnorms tout en facilitant le commerce avec eux. C'était autrefois la colonie chélaxienne la plus au nord de la Varisie. Malgré la menace que faisaient constamment peser les barbares terrevidiens, les miliciens au casque de dragon qui défendaient l'enceinte du fort étaient tout à fait à même de repousser leurs attaques. Pourtant, il y a vingt ans, la forteresse a cessé toute communication. Après enquête, il s'est avéré que Mursalé était désert, sans que l'on relève pour autant la moindre trace de combat ou de catastrophe. La plupart des gens ont accusé les Terrevidiens mais l'absence de cadavres et les bateaux qui tanguaient, intacts, dans le port, prouvent qu'il s'est passé quelque chose de bien plus sinistre.

Murvipérin. Les toits coniques ornés de grands serpents de pierre de cet inquiétant château brillent sous la lune. Les gens du coin évitent soigneusement le bâtiment qui s'entoure parfois d'une brume verte, résultant des gaz toxiques qui s'échappent régulièrement des crochets des serpents sculptés.

Nybor. Cette paisible communauté agricole est renommée pour sa tolérance raciale. De toute la Varisie, c'est elle qui regroupe la plus forte concentration de sang-mêlé et elle encourage fortement les mariages interraciaux. La ville déclenche souvent l'ire des sectes puritaines mais bon nombre de jeunes nobles magnimariennes sont discrètement envoyées à Nybor par bateau quand une romance illicite débouche sur une grossesse.





Oreille du loup. À une époque, Oreille du loup était la version lycanthrope d'une colonie de lépreux. Là, les loups-garous et autres humanoïdes persécutés du même genre vivaient ensemble dans une sécurité et un confort relatif. Quand Magnimar a annexé la ville, le Seigneur-maire a décidé que ces choses étaient indécentes et il a financé l'Église d'Érastil pour qu'elle lance un pogrom et nettoie la ville. Lors de la lutte sanglante qui s'en suivit, les loups-garous se sont réfugiés sous terre et les chefs magnimariens les y ont laissés, dépités par la résistance passionnée qu'ils leur opposaient. À présent, pour le gouvernement mangimarien, les rumeurs qui parlent de lycanthropie ne sont effectivement que des rumeurs et les gens qui parlent trop des habitudes étranges des villageois sont rapidement invités à se taire.

Phare de la dame. Perché en équilibre précaire au bout d'une langue de roche, le Phare de la dame est le premier aperçu que l'on a de la Varisie quand on arrive du sud par la mer. Cet énorme phare de plus de soixante mètres de haut est sculpté de manière à représenter une femme voluptueuse vêtue d'une robe flottante qui lui laisse un sein nu. De sa main droite, elle tend un bâton qui envoie un puissant rai de lumière en direction de la mer à intervalles réguliers.

A pied de la statue, une gigantesque porte de pierre aux gonds étranges donne probablement sur l'intérieur mais, jusqu'à maintenant, personne n'a encore réussi à l'ouvrir.

Pics de Fer. Les fermes des vallées du versant sud-ouest profitent des fortes pluies qui arrosent l'ouest des montagnes mais les pics de Fer sont connus pour être le domaine d'ogres, de géants des collines et de géants de pierre particulièrement irascibles. Les habitants évitent autant que possible de s'aventurer au-delà des contreforts montagneux et ils conseillent aux voyageurs de faire de même.

Plateau de Storval. Le plateau de Storval coupe la Varisie en deux. C'est une falaise de plusieurs centaines de mètres de haut, sculptée, sur la majeure partie de sa longueur, de statues usées par le temps, de forteresses et d'étranges portails débouchant sur des profondeurs inconnues. Les falaises de Storval séparent les plaines fertiles et verdoyantes des terres arides du plateau oriental. Là-bas, c'est le domaine des géants et des tribus shoanties qui tirent une maigre pitance du plateau de grès et chassent les troupeaux d'aurochs à travers les prairies clairsemées.

Pointesable. Pointesable est un village de pêcheurs tranquille, connu pour son excellent théâtre et ses magnifiques objets en verre soufflé. C'est la seule ville de taille respectable sur la côte Oubliée. Dernièrement, la bourgade a connu une orgie de meurtres et des ennuis avec les gobelins.

Port-Énigme. La tristement célèbre ville de Port-Énigme, le port le plus au nord de la Varisie, est connue pour être un repaire de scélérats, de parias et pire encore. Le port et les bordels des docks grouillent de coupe-jarrets et les représentants de la loi ne sont qu'un gang de voleurs

de plus (et pas le plus puissant, loin de là). Pourtant, dans ce lieu de perdition, on trouve quantité d'érudits et d'historiens qui tentent de déchiffrer les runes de la grande arche que l'on appelle la Porte des glyphes. Elle se dresse à l'entrée du port et tous les navires qui veulent y entrer doivent passer au-dessous. Si quelqu'un a appris quelque chose sur les inscriptions de l'arche, il a gardé le silence mais des excavations récentes indiquent que l'énorme arche ne serait qu'une partie d'un anneau qui s'enfoncerait dans les falaises qui entourent le port.

Reine engloutie. Cette énorme pyramide de pierre qui s'enfonce lentement dans les eaux du marais est encore très impressionnante. Un de ses pans est entièrement recouvert d'un bas-relief représentant une magnifique femme nue. Plusieurs tours incurvées dépassent du sommet de la pyramide, formant de curieux angles, comme autant d'excroissances ou de cheminées. Les légendes disent que les murs austères de la Reine engloutie cachent des dizaines de niveaux de catacombes, toutes plus dangereuses les unes que les autres et emplies de secrets appartenant à l'ancien empire thassilonien.

Rocrystal. Ce sont les nains de Janderhoff qui ont découvert ce qu'ils appellent parfois le Cœur du monde, une énorme formation cristalline suspendue à de minces filaments de cristal au milieu d'une grotte naturelle, loin sous les montagnes de l'Esprit. Depuis des siècles, leurs ancêtres se rassemblent une fois par an pour observer le cristal alors qu'il se convulse soudain et se met à battre en émettant une vibration au ton grave qui résonne dans les os de toutes les créatures à des kilomètres à la ronde. Pourtant, depuis peu, les nains qui étudient Rocrystal se sont isolés, à la fois inquiets et excités, car les battements se font plus rapprochés et coïncident actuellement avec les changements de saison.

Sirathu. Ce hameau est à la fois la plus pauvre et la plus éloignée des possessions korvosiennes. En général, leurs « dirigeants » du sud les rejettent en disant que ce ne sont que des paysans crasseux mais, depuis quelques temps, ils attirent l'attention de la ville car ils se sont ralliés derrière une enfant de dix ans qui prétend voir l'avenir et les pousse à se débarrasser de la corruption korvosienne « avant que l'orage n'éclate. »

Terres-Cendres. Les Terres-Cendres occupent la majeure partie du sud du plateau de Storval. En bien des endroits, leur sol sec et cendreux a tout du désert. Là-bas, de nombreuses plantes sont dotées de cosses de graines qui s'ouvrent uniquement sous l'action du feu. En été, des feux de brousse traversent les terres désolées comme autant de vagues flamboyantes nées des violents orages saisonniers. Dans un environnement aussi rude, seuls les Shoantis constituent de véritables communautés et elles se composent généralement de yourtes et d'autres structures faciles à transporter. Le feu joue un rôle prépondérant dans la vie de ces tribus des hautes-terres et beaucoup possèdent des rites de passage très durs au cours desquels



L'ÉVEIL DES
SEIGNEURS DES RUNES

LA VARISIE





le jeune guerrier doit courir plus vite qu'un feu de brousse ou mettre à terre un animal qui fuit devant l'incendie.

Terres Vides. Les Terres Vides sont d'arides plaines caillouteuses où les tribus des Rois des linnorms exilent leurs criminels les plus méprisables. Après des siècles d'une telle pratique, de nombreuses bandes de berserkers se sont formées. Elles luttent les unes contre les autres, massacrent leurs ennemis sans pitié et se nourrissent de leur chair. Les Terrevidiens ne sont pas assez organisés pour représenter une menace sérieuse pour la Varisie mais les habitants des hautes-terres de Vélashu et des monts Rouges sont toujours prêts à se défendre contre les pillages de leurs sauvages voisins du nord. Certaines tribus shoanties bannissent également leurs criminels dans les Terres Vides mais ce genre de punition est bien plus déshonorante que la mort.

Tombe de Chorak. Les géants du plateau de Storval n'ont pas toujours été les barbares qu'ils sont aujourd'hui. La meilleure preuve de cela se trouve peut-être sur une minuscule île du lac Skotha que l'on appelle la Tombe de Chorak. On dit que les descendants de la garde d'honneur du seigneur de guerre géant s'accrochent toujours aux derniers vestiges de leur civilisation et protègent les dernières traces de gloire de leur race. Mais ce ne sont que des spéculations car toutes les créatures douées d'intelligence qui s'approchent de l'île se font bombarder à coup de rochers et de traits de baliste gravés de runes. Même les autres géants ignorent ce qui se trouve au centre de l'île et, même si l'on aperçoit quelques reflets métalliques dans le lointain, le mystère de la Tombe de Chorak reste pour l'instant entier.

Urglin. Les tours brisées d'Urglin s'élèvent des plaines désolées des Terres Cendres comme un bubon. Autrefois, une ville antique se dressait là mais les orques du Belkzen s'y sont installés depuis des dizaines d'années et ont pillé et détruit tout ce qui avait de la valeur. Ils ont construit des masures avec des os et ce qu'ils ont pu récupérer de pierre et de fer. Des parias shoantis, des géants, des sang-mêlé et d'autres monstruosités errent dans les rues où la force fait loi. La paresseuse Vase coule au beau milieu de la ville. C'est elle qui lui a autrefois donné naissance mais aujourd'hui, elle est tellement polluée par les déchets des habitants qu'elle est aussi épaisse que de la gelée.

Vallons Scintillants. Cette zone marécageuse soi-disant hantée s'étend entre la Crâne et la forêt de Sanos. Les gens qui traversent la région veillent à longer la rivière et à ne pas s'enfoncer dans le marais.

Val Sanglant. Théâtre d'un affrontement sanglant entre les envahisseurs chélaxiens et des barbares shoantis désespérés, le val Sanglant a longtemps été la route commerciale principale entre le Chélax et ses colonies varisiennes. Depuis la chute de l'empire, elle sert beaucoup moins. Vu les richesses dégagées par quelques cités portuaires varisiennes grâce au commerce avec le sud, plusieurs villes coincées à l'intérieur des terres commencent à réclamer la réouverture de la passe.

Veldraine. Aussi appelée « la porte de Korvosa, » Veldraine est un important port commercial qui occupe une position militaire clef. Elle se trouve en effet à l'embouchure de la baie du Conquérant. En plus d'abriter la majeure partie de la marine korvosienne et de disposer d'une artillerie conséquente, Veldraine est équipée d'un énorme treuil capable de soulever l'immense chaîne qui repose au fond de l'eau afin de barrer l'étroite entrée de la baie, interdisant ainsi aux navires d'atteindre Korvosa et isolant d'éventuels assaillants dans la baie où il est facile de s'en débarrasser.

Wartile. Ce comptoir délabré regroupe des habitants des marais et des trappeurs. Il est perché sur pilotis, au-dessus de la vase du marais du Mush.



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), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

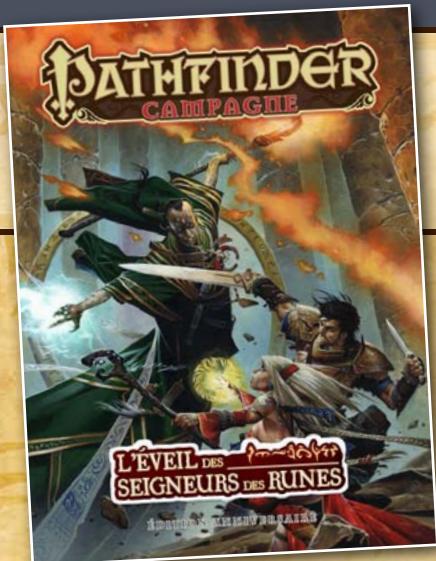
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Guide du joueur de l'Éveil des Seigneurs des runes © 2013, Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing, LLC; Auteurs : Adam Daigle et James L. Sutter.



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

REDÉCOUVREZ LA CAMPAGNE MYTHIQUE QUI A FAIT LE SUCCÈS DE LA GAMME PATHFINDER ET PROFITEZ DE FIGURINES LUXUEUSES DÉDIÉES À LA CAMPAGNE !



L'édition anniversaire de *L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES* est disponible • 432 pages de matériel remanié tout en couleur •

Utilisez les splendides FIGURINES PRÉPEINTES des créatures et PNJ de la campagne *L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES* à votre table de jeu !

Expérimitez une qualité de jeu unique grâce aux figurines *Pathfinder Battles*, disponibles dans toutes les boutiques et sur la boutique en ligne de Black Book Éditions.



black-book-editions.fr/pathfinder



paizo.com/pathfinder



VARISIE, NOUS VOILÀ !

Le **Guide du joueur** de l'édition anniversaire de *L'Éveil des Seigneurs des runes* offre aux joueurs toutes les informations, les inspirations et les règles de jeu nécessaires - sans dévoiler l'intrigue - pour bien préparer leur personnage à affronter cette mythique *Campagne Pathfinder*.

Dans ces pages, les joueurs se lancent dans *L'Éveil des Seigneurs des runes* trouveront de quoi lier le background de leur personnage aux personnalités et aux événements essentiels qu'ils croiseront dans cette épopée traversant la Varisie. De nouveaux traits viendront endurcir les courageux aventuriers dans leur quête et un tour d'horizon de la Varisie leur permettra d'y voir plus clair au moment de se jeter à l'aventure.

Les vrais héros ne partent jamais à l'aventure sans s'être bien préparés ! Rassemblez vos amis et servez-vous du **Guide du joueur** de l'édition anniversaire de *L'Éveil des Seigneurs des runes* pour vous lancer dans la version mise à jour de la première des *Campagnes Pathfinder*.



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES



black-book-editions.fr/pathfinder

PATHFINDER
LE JEU DE RÔLE



paizo.com/pathfinder

3.5 • D&G
COMPATIBLE

ISBN : 978-2-36328-125-8



BBE PF006

Prix : 4,90 €