



NUMENĒRA

GUIDE DU  
NEUVIÈME MONDE

PAR MONTE COOK & SHANNA GERMAIN



# GUIDE DU NEUVIÈME MONDE

D'étranges et nouvelles terres vous attendent !

L'univers de jeu de Numenéra ne ressemble à aucun autre et se trouve à des milliards d'années dans le futur, un futur où il est impossible de distinguer la magie de la technologie. Et il est immense ! Le *Guide du Neuvième Monde* emportera vos campagnes vers des territoires inexplorés, bien au-delà des frontières des régions décrites dans le *livre de base* Numenéra. Ce livre de 256 pages présente des terres mentionnées dans les ouvrages précédents, propose de nouveaux territoires et ajoute des régions à l'Inébranlable et au Lointain.

Des terres gelées qui s'étendent au-delà du Mur Méridional au mystérieux archipel des Cayes de Rayskel en passant par le désert volcanique de Vralk et les menaçantes terres gaiennes de Lostrei ou le lointain royaume de Corao et les autres Contrées de l'Aube, le *Guide du Neuvième Monde* vous propose des amorces d'aventure, de nouveaux PNJ et le haut niveau de détails, d'imagination et d'étrangeté que vous avez tant apprécié dans Numenéra !

Le *Guide du Neuvième Monde* contient aussi :

- De plus amples informations sur les peuples, les cultures et l'univers du Neuvième Monde.
- Des zones très détaillées prêtes à intégrer dans une aventure.
- Près d'une trentaine de nouvelles créatures pour le MJ.
- De nouvelles options de personnage pour les joueurs.



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

Black Book Éditions ©2020 Monte Cook Games, LLC  
NUMENÉRA and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. All rights reserved.



[montecookgames.com](http://montecookgames.com)



BBENU08



# NUMENÉRA

GUIDE DU  
NEUVIÈME MONDE

# CRÉDITS

**Auteurs/concepteurs** Monte Cook et Shanna Germain

**Rédaction additionnelle** Bruce R. Cordell

**Édition et relecture** Ray Vallese

**Design de la couverture** Sarah Robinson

**Design graphique** Bear Weiter

## Illustrateurs

Samuel Araya, Milivoj Ceran, chrom, Florian Devos, Dreamstime.com, Jason Engle, Erebus, Guido Kuip, Brandon Leach, Eric Lofgren, Patrick McEvoy, Brynn Metheney, John Petersen, Roberto Pitturru, Nick Russell, Matt Stawicki, Keith Thompson, Shane Tyree, Ben Wootten, Kieran Yanner

**Cartographie** Christopher West

## Équipe éditoriale de Monte Cook Games

Scott C. Bourgeois, David Wilson Brown, Eric Coates, Gareth Hodges, Jeremy Land, Laura Wilkinson, Marina Wold, George Ziets



**Pour Black Book Éditions**

**Direction éditoriale** David Burckle

**Traduction** Guilhem Arbaret

**Relectures** Alain Moya

**Maquette** Jérôme Cordier

**L'Équipe de Black Book Éditions :** Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Merci à Fred Lipari pour l'accentuation française de Septimus !

Édité par Black Book Éditions.

50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.

Dépôt légal : janvier 2020.

ISBN (relié) : 978-2-36328-599-7

ISBN (PDF) : 978-2-36328-600-0

Imprimé en UE



© 2020 Monte Cook Games, LLC. NUMENÉRA and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC.



# TABLE DES MATIÈRES



<b>Partie 1 : RETOUR DANS LE NEUVIÈME MONDE</b>	<b>5</b>
Chapitre 1 : Introduction	6
Chapitre 2 : Le chant de la bête	7
Chapitre 3 : La vie dans le neuvième monde	16



<b>Partie 2 : L'UNIVERS</b>	<b>35</b>
Chapitre 4 : L'Inébranlable	36
Chapitre 5 : Le Lointain	60
Chapitre 6 : Le Sud Glacial	77
Chapitre 7 : La Lostrei, terre des esprits	100
Chapitre 8 : Vraik, le royaume rouge	125
Chapitre 9 : Les Cayes de Rayskel	155
Chapitre 10 : Les Contrées de l'Aube	181



<b>Partie 3 : PERSONNAGES ET CRÉATURES</b>	<b>213</b>
Chapitre 11 : Options de personnage	214
Chapitre 12 : Créatures	222



<b>Partie 4 : ANNEXES</b>	<b>251</b>
Glossaire : Parlez comme un habitant du neuvième monde	252
Index	253



# NUMENÉRA



## NEUVIÈME MONDE SUPERCONTINENT



## LE MONDE HUMAIN

*Comment peut-on garder le compte du temps d'un endroit à l'autre ? Il y a trois mois, je me trouvais dans une ville où la nouvelle année a commencé quand le seskii du meilleur ami du fils du dirigeant est né. Et où l'année se terminerait le jour où les habitants comptaient récolter les blés — des blés, voyez-vous, qui n'avaient même pas encore été plantés.*

*Ou peut-être m'y trouvais-je il y a deux mois seulement, car ils mesuraient le temps en comptant les crissements émis par un monstre mécanique géant que les Prêtres des Âges ont enchaîné au milieu de leur clave, et tout s'y passe plus vite que je n'en ai l'habitude.*

*Je serai heureux de retourner à Charmonde, où le temps est comme il le devrait.*

~ Naind Oreni, notes prises en vue de l'écriture des Merveilles de notre monde : calendriers de l'Inébranlable et du Lointain

## HISTOIRE

Si l'histoire du monde remonte à des temps immémoriaux, l'histoire écrite du Neuvième

Monde ne couvre qu'un millier d'années. (Cela peut varier d'une région à l'autre, sans toutefois jamais beaucoup dépasser cette durée moyenne). Les archives relatant ces mille ans d'histoire racontent le plus souvent comment les humains se sont unis pour former des communautés basées sur l'agriculture, et se sont organisés en groupes cohérents, même si cela a souvent généré des systèmes de classes assez rigides. Ils ont lutté contre les myriades de dangers que comporte le monde et ont découvert comment dompter sa magie.

Mais d'où venaient ces humains ? Que faisaient-ils avant ce millénaire ? Personne ne le sait. Des spéculations courent, ainsi que de nombreux mythes — des légendes qu'on tient souvent pour la vérité. On y parle de dieux venus du ciel donnant naissance à l'humanité, d'humains émergeant des profondeurs de la terre tels des cigales, ou d'animaux se métamorphosant en humains par nécessité.

Si le Neuvième Monde a son lot d'historiens, ils ne considèrent pour la plupart pas les mondes précédents comme faisant partie de l'histoire (c'est moins vrai à Corao et dans les autres contrées orientales). Il leur paraît important de distinguer

*L'humilité qu'enseigne l'étude des mondes précédents aux humains du Neuvième Monde les affecte dans bien des domaines et les rend différents de ceux du XXI<sup>e</sup> siècle. Ils savent qu'ils ne sont pas au sommet de la chaîne alimentaire, ils savent qu'ils ne possèdent pas la maîtrise de la Terre, et ils savent qu'ils ne sont pas la chose la plus puissante à arpenter la surface du monde.*

Corao, page 187

c'est essentiellement pour voir si les rumeurs qui parlent de l'Arbre de l'Ascension sont vraies.

Yrkallak est le théâtre des plus dramatiques manifestations connues du Vent d'Acier, non seulement à cause de la dévastation, mais aussi pour ses effets à long terme. Certaines altérations étaient temporaires ou impossibles à supporter, mais d'autres demeurent comme une terrible empreinte surnaturelle marquant le passage d'une bête impossible.

Outre les ravages que le Vent d'Acier a causés, voici quelques-unes de ses manifestations qui perdurent ce jour.

**L'eau glauque.** Le liquide qui compose le lac qui se répand désormais à travers ce qui fut le complexe est hautement toxique. Il est même hasardeux de s'en approcher sans un masque ou quelque autre appareil respiratoire, car les vapeurs qu'il émet sont dangereuses.

Le lac ne fait que quelques dizaines de centimètres de profondeur sur l'ensemble de sa surface, mais il existe çà et là des trous nettement plus profonds.

**Les oiseaux de lumière.** De petits amas de lumière blanc-bleu volettent dans la zone comme des choses vivantes, mais ils n'ont aucune

substance matérielle. De loin, ils ressemblent à de petits oiseaux mais leur forme paraît bien plus amorphe quand on les observe de près.

**Les bulles vivantes.** Ces créatures intelligentes et télépathes ont une durée de vie qui se mesure le plus souvent en secondes : il s'agit simplement de bulles émises par le lac effervescent. Elles contactent mentalement toute personne située à longue distance ou moins et la bombardent de questions. « Qui êtes-vous ? » « Où allez-vous ? » « Comment devrais-je m'appeler ? » « Quelle est ma raison d'être ? » « Pourquoi ai-je le sentiment que tout cela va être si bref ? »

**Les serpents-planches.** Les pieds des sièges d'un amphithéâtre se sont changés en serpents vivants. Ces serpents se comportent en tous points comme des serpents normaux si ce n'est qu'ils sont encore en bois.

**Les taches sonores.** De petites masses de son évoluent lentement à travers Yrkallak, à l'insu de tous jusqu'à ce que quelqu'un doté de la faculté de les entendre s'en approche à distance immédiate. La créature (ou l'appareil enregistreur) entend alors le bruit incongru pendant quelques instants avant qu'il ne s'éloigne. Les taches sonores vont de

*L'eau glauque est un poison de niveau 6 qui fait descendre d'un niveau sur le curseur de dégâts toute personne qui en absorbe ou qui respire ses vapeurs.*

**Serpent planche :** niveau 2 ; Armure 1. Sa morsure injecte un poison de niveau 2 qui inflige 2 points de dégâts de Célérité. Un groupe attaque comme une créature de niveau 4 dont les multiples morsures venimeuses infligent 5 points de dégâts ainsi que 5 points de dégâts de Célérité.





## LA CULTURE DES CAYES DE RAYSKEL

### LANGAGE

Les habitants des Cayes pratiquent plus de trente langues différentes. Il s'agit pour la plupart de dialectes vernaculaires limités à la ville ou la cité dont ils sont originaires.

Il existe toutefois un créole appelé ayon qu'on peut entendre dans la plupart des zones habitées. L'ayon semble dériver au moins en partie du vrai. S'il s'agissait à l'origine d'une simple langue commerciale, le nombre croissant de personnes qui l'utilisent désormais signifie qu'il devient de plus en plus employé dans la conversation courante.

Sous prétexte de préserver la connaissance, des érudits appartenant à l'ordre du Racknage sur l'île d'Omaris tentent de tuer cet argot avant qu'il ne devienne un véritable langage. Ils envoient des missionnaires enseigner l'importance de la préservation des langues.

Bien sûr, la plupart des érudits du Racknage ne connaissent que la langue de leur ordre et quelques mots d'ayon, et il leur est donc à tout le moins difficile de convaincre les gens.

### TERMES AYONS COURANTS

**Faudit** : faux, rumeur, mensonge, « je ne te crois pas. »

**Grigne** : fainéant, perdu, quelqu'un sans ambition

**Haufa** : digne de confiance, honnête, chef, bonne personne

**Méveux** : prier, demande, avoir besoin, « s'il vous plaît », « voudriez-vous... ? »

**Shina** : échanger, négocier, vendre, « j'aimerais acheter... »

**Visque** : indigne de confiance, voleur, bon marché

**Vraidit** : éloge, marchand, histoire, cher

*Le Racknage, page 170*

*Omaris, page 169*