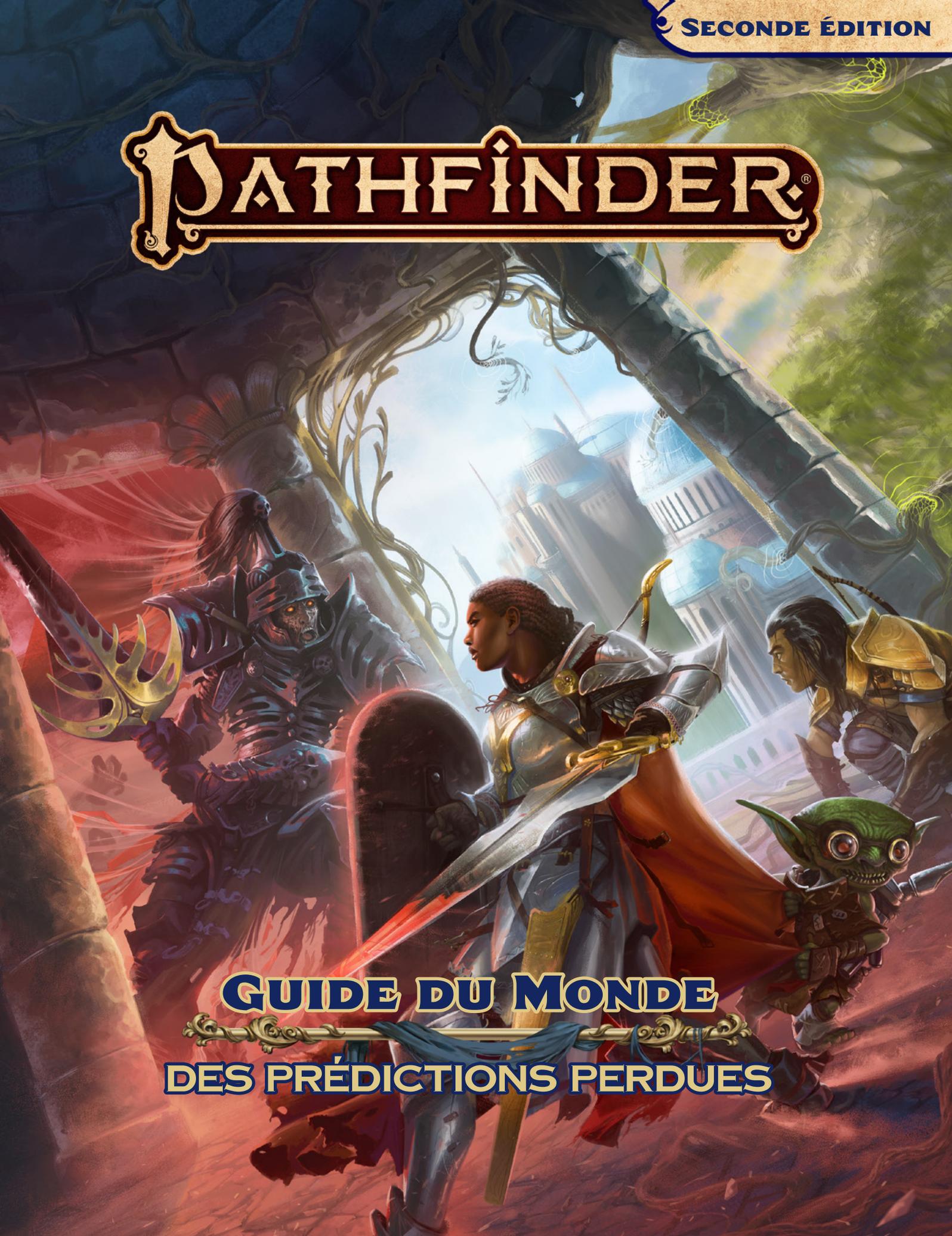


# PATHFINDER®



## GUIDE DU MONDE DES PRÉDICTIONS PERDUES

# FORGEZ VOTRE DESTINÉE

Cet indispensable guide du monde de Pathfinder vous enseignera tout ce que vous devez savoir pour mener une vie d'aventures à l'âge incertain des prédictions perdues. Le dieu de l'humanité est mort et les prophéties ont perdu leur fiabilité, laissant les héros tels que vous forger leur propre destin dans un futur incertain !

Cet atlas vous présente dix régions très diversifiées regorgeant de possibilités passionnantes, mais mortelles. Il est accompagné d'une carte géante recto verso représentant le cœur de l'univers de Pathfinder.



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



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)



BBEPF203

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## GUIDE DU MONDE

DES PRÉDICTIONS PERDUES



**Auteurs** • Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter, James L. Sutter

**Responsables du développement** • Eleanor Ferron, Luis Loza

**Développement additionnel** • Mark Seifter

**Chargé de conception** • Mark Seifter

**Conception du jeu additionnelle** • Logan Bonner

**Correcteur en chef** • Judy Bauer

**Correcteurs** • Amirali Attar Olyaei, Christopher Paul Carey, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Mark Moreland, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie, James L. Sutter, Jason Tondro

**Illustration de couverture** • David Alvarez

**Illustrations intérieures** • Biagio D'Alessandro, Klaher Baklaher, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Tomasz Chistowski, Cynthia F. G., Mariusz Gandel, Michele Giorgi, Fabio Gorla, Miguel Harkness, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kuteynikov, Valeria Lutfullina, Andrea Tentori Montalto, Federico Musetti, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Riccardo Rullo, Ainur Salimova, KyuShik Shin, Yasen Stoilov

**Direction artistique et conception graphique** • Emily Crowell, Sonja Morris, Sarah E. Robinson

**Rédacteur en chef** • James Jacobs

**Éditeur** • Erik Mona

**Pour Black Book éditions :**

**Directeur de publication** • David Burckle

**Traduction** • Alizée Guimmará, Aurélie Pesséas

**Relecture VF** • Roxane Collet, Sélène Meynier

**Mise en page VF** • Floriane Ballestra

& Romano Garnier

**L'équipe de Black Book éditions** •

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte,

Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice,

Jonathan Duciv, Marie Ferreira, Romano Garnier,

Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz,

Ninon Oldman, Aurélie Pesséas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : août 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-928-5

ISBN (PDF) : 978-2-36328-929-2

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.

## TABLE DES MATIÈRES



### **1 PRÉSENTATION 6**

Cette présentation décrit les continents et régions du monde appelé Golarion, ainsi que les planètes et les plans qui s'étendent au-delà... mais exercent leur influence par-delà leurs frontières jusqu'aux terres des prédictions perdues !

### **2 ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE 12**

Absalom est l'une des villes les plus anciennes et les plus influentes de Golarion. Elle fut fondée par le dieu vivant Aroden et abrite la légendaire cathédrale de la Pierrétoile. Plusieurs mortels ont traversé la mer Intérieure pour se rendre à Absalom et devenir des dieux après avoir passé l'épreuve de la Pierrétoile, tandis que d'innombrables aspirants encombrant les rues dans l'espoir d'être le prochain à connaître l'ascension.

### **3 L'ANCIEN CHÉLIAIX 24**

Le Chéliax et ses voisins formaient autrefois l'un des empires humains les plus puissants de la mer Intérieure et restent aujourd'hui encore des forces non négligeables en mer Intérieure, soutenues par les Enfers eux-mêmes.

### **4 L'ÉTENDUE DU MWANGI 36**

Pays caractérisé par son abondance, l'Étendue du Mwangi est dominée par de puissantes cités-états. Mais une révolution a bouleversé la région : un nouveau pays a renversé son gouvernement colonialiste et cherche à présent des alliés.

### **5 LES HAUTES MERS 48**

Les pirates, les monstres marins et la capricieuse déesse des vagues règnent sur les océans de Golarion. Ceux qui naviguent en haute mer dépendent seulement d'eux-mêmes et de leur bonne fortune !

### **6 L'ŒIL DE L'EFFROI 60**

Le mal prévaut à présent là où se dressait jadis un bastion sacré créé pour lutter contre lui. Tar-Baphon tient à présent dans son étreinte glacée tout ce qui entoure l'île de la Terreur et les nations en guerre voisines de la liche doivent à présent s'unir ou périr.



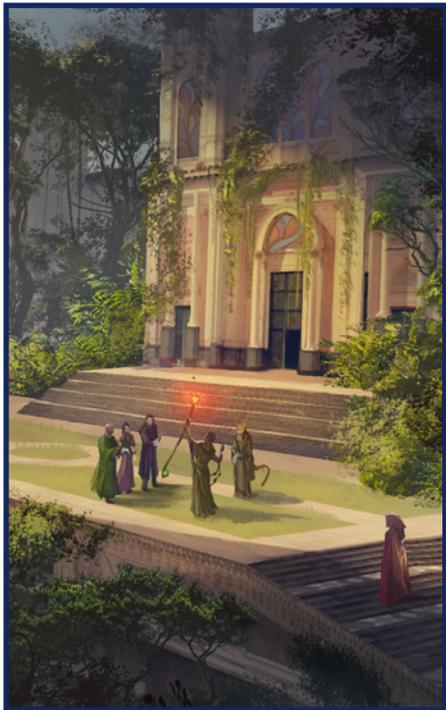
PAIZO INC.

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



BLACKBOOK ÉDITIONS

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



## **7 LA ROUTE DORÉE**

Nommées pour leurs sables dorés et les richesses qui transitent par leurs marchés, les nations de la route Dorée ont bâti leur empire sur le commerce. Là, les villes regorgent d'opportunités, mais le désert menace toujours de les engloutir, elles et leurs richesses.

## **8 LES ROYAUMES ÉTINCELANTS**

Les Royaumes étincelants abritant le puissant Taldor, les pays natals des elfes et des nains, le bastion démocratique qu'est l'Andoran et la nation ensanglantée du Galt, ils sont le berceau d'une partie des lignées les plus anciennes de Golarion et de ses meilleurs chevaliers, ainsi que de siècles d'intrigues mortelles.

## **9 LES TERRES BRISÉES**

La pénurie et les luttes sont le lot quotidien des Terres brisées. Les gens y mènent une rude existence, en proie aux démons désespérés, aux monstruosités métalliques et aux déprédations cruelles et impitoyables de leurs propres voisins.

## **10 LES TERRES IMPOSSIBLES**

Entre une ville obligée de vivre sans magie et un royaume entièrement dirigé par des morts-vivants, les Terres impossibles portent les stigmates d'une ancienne guerre entre deux des magiciens les plus puissants de Golarion.

## **11 LES TERRES DES SAGAS**

Pleines de légendes antiques et de héros épiques, les Terres des sagas ont été le théâtre d'événements incroyables au cours de la dernière décennie.

## **12 GLOSSAIRE ET INDEX**

**72**

**84**

**96**

**108**

**120**

**132**







FM19

## CHRONOLOGIE DE GOLARION

Voici un résumé qui relate certains des événements qui ont marqué l'histoire de Golarion tout en mettant l'accent sur ceux ayant impacté la région de la mer Intérieure. Toutes les dates sont indiquées dans le calendrier absalonien ratifié (AR) et donc calculées en fonction de la date de la fondation de la cité éponyme. En raison du manque relatif d'archives fiables à leur sujet, les époques précédant l'âge des ténèbres ne sont pas présentées. Ces dernières incluent, dans l'ordre, l'âge de la création, lors duquel la première vie mortelle est apparue, l'âge des serpents, qui correspond à la période où les hommes-serpents ont formé le premier grand empire de Golarion, et l'âge des légendes pendant lequel les premiers empires humains ont gagné en puissance, le plus célèbre étant l'empire azlant.

### L'ÂGE DES TÉNÈBRES

- 5293 AR Les monstrueux algholthrus provoquent la Chute pour éradiquer leurs serviteurs humains qui avaient osé les défier. Les impacts de météorites forment la mer Intérieure, rayent de la carte les empires azlant et thassilonien et plongent le monde dans les ténèbres pendant un siècle. Les elfes quittent Golarion par la Pierre de Sovyrian ou partent se cacher dans les coins les plus reculés.
- 4987 AR Les nains accomplissent leur Quête du ciel et émergent à la surface de Golarion pour la toute première fois, précédés des orcs qu'ils chassaient.

### L'ÂGE DE L'ANGOISSE

- 4202 AR Les gnomes arrivent pour la première fois dans le plan matériel, fuyant un mystérieux fléau du Premier Monde maintenant tombé dans l'oubli.
- 4120 AR Dans le nord du Garund, l'empire jistka s'impose comme le premier empire humain de la région de la mer Intérieure depuis la Chute.
- 3923 AR La fosse de Gormuz s'ouvre au Casmaron, libérant l'immense rejeton de Rovagug qui saccage tout sur son passage.
- 3502 AR Le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques ramènent la magie en mer Intérieure pour la première fois depuis la Chute.

## PRÉSENTATION

On ne naît pas héros, on le devient : contraints à nous transcender par des circonstances extraordinaires et façonnés par le monde qui nous entoure.

Ce livre est un guide de ce monde-là. Dans ces pages, vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur le cœur de l'univers de Pathfinder qu'on appelle la région de la mer Intérieure, de ses villes et villages que vos héros considèrent comme leurs foyers à ses confins bien plus sauvages, en passant par les tanières de monstres où ils risqueront tout en quête de gloire et d'argent. Toutes ces informations pourront aider les joueurs à mieux visualiser le cadre dans lequel ils vont jouer, à donner corps à des concepts de personnages existants ou à les inspirer lorsqu'ils ne savent pas quoi jouer. Votre magicien est-il un nécromancien du royaume hanté d'Ustalav, formé pour combattre les armées de morts-vivants du Tyran qui Murmure ? Ou bien s'agit-il d'un jeune étudiant de l'Arcanamirium d'Absalom, la Cité au centre du monde ? À moins que vous ne soyez un audacieux prêtre des déserts brûlants de Qadira, capable d'annihiler manticores et autres génies grâce à la lumière éclatante de la déesse du soleil Sarenrae, ou encore un homme d'armes des terres glacées des Rois des Linnorms. Quel que soit votre choix, vous trouverez ici de riches détails pour donner le meilleur passé possible à votre personnage ainsi que de nouveaux historiques, dieux, dons, sorts et règles afin de vraiment personnaliser le héros de vos rêves.

De même, les maîtres de jeu y découvriront un monde riche et passionnant, débordant de centaines de personnages, d'histoires et de lieux exaltants pour laisser libre cours à leur imagination, ainsi que de nouveaux équipements et objets magiques pour récompenser leur groupe d'aventuriers. Enverrez-vous votre groupe dans les terres sauvages de Numérie à la recherche d'un vaisseau spatial accidenté afin de récupérer sa technologie extra-terrestre ? Vont-ils combattre des diables au Chéliax ou plutôt s'allier avec les créatures des Enfers pour reprendre en main un empire en crise ? Ils pourraient également s'aventurer dans les anciennes pyramides d'Osirion où des momies protègent une magie immémoriale, ou encore combattre des dragons au Belkzen tant bien que mal gouverné par des orcs irascibles. Pirates, géants, elfes, nains, vampires ou sphinx, Pathfinder ne manque pas de menaces et antagonistes ni de trésors cachés dans les ruines d'empires perdus, dans les temples de dieux oubliés ou même simplement dans les ombres entourant le feu de camp de vos aventuriers.

La mer Intérieure vous attend ! Êtes-vous prêts ?

## LE MONDE DE GOLARION

Bien que le multivers soit vaste, la plupart des aventures de Pathfinder se déroulent à Golarion, une planète remplie de magie et de mystères où des héros mortels peuvent s'élever au rang de dieux et des monstres terrifiants menacent des civilisations tout entières. Ce livre se concentre sur la mer Intérieure, véritable cœur des campagnes de Pathfinder, qui se compose du continent avistanais et, un peu plus au sud, du tiers septentrional du continent garundais. Cependant, Golarion est plus vaste encore qu'une nation ou qu'un continent et les aventuriers de la mer Intérieure peuvent voyager par monts et par vaux en quête de gloire. Ci-dessous, un bref tour d'horizon de plusieurs régions importantes de Golarion.

### ARCADIE

Il y a un millier d'années de cela, le puissant empire Razatlan s'emparait de toutes les nations plus faibles afin de s'étendre sur tout le continent, marquant ses victoires par la construction d'immenses pyramides. Mais après l'impact d'une météorite qui ravagea le territoire et détruisit la civilisation razatlanienne, les nations qui naquirent de ces ruines furent contraintes de coopérer pour survivre. Étonnamment, les innombrables cultures d'Arcadie demeurent, depuis ce jour, pacifiques et isolationnistes, concentrant leur énergie sur le bien-être de leurs citoyens. Des ingénieurs de la terre des Lacs du Nord, qui fabriquent des machines astucieuses à partir des dépôts de métal céleste bien plus faciles à trouver qu'à l'habitude, aux dieux-héros de Xopatl et autres régions éloignées au sud, les peuples d'Arcadie apprécient tout autant de vivre de façon sédentaire dans les zones terrassées des montagnes ou les maisons sur pilotis des bayous que de partir vers l'ouest pour s'installer dans les vastes plaines d'une région encore peu habitée. La plupart des Arcadiens regardent avec méfiance les cultures étrangères tournées vers la conquête. C'est pourquoi les impatients colons avistanais sont restreints à une étroite bande du littoral longeant la côte Broyante depuis le Protocole Segada qui autorise uniquement les



# ABSLOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

## NATIONS



**ABSALOM (N)**  
Grand Conseil  
Capitale : Absalom (303 900)

## PEUPLES

Tous

## LANGUES

Toutes

## FACTIONS



Agitateurs



Chevaliers  
du Dernier-  
Rempart



Société des  
Éclaireurs

## RELIGIONS



Abadar



Irori



Cayden  
Cailéan



Norgorber



Iomédae



Shélym

## RESSOURCES



Alcool/  
Drogues



Armures/  
Armes



Livres/  
Connaissances



Textile



Bois de  
construction



Articles de  
luxe et art



Objets  
magiques



Minerais



Produits de la  
mer



Métal céleste



Navires



Bijoux/  
Pierres précieuses



**GUIDE DU MONDE**

**PRÉSENTATION**

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAIX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

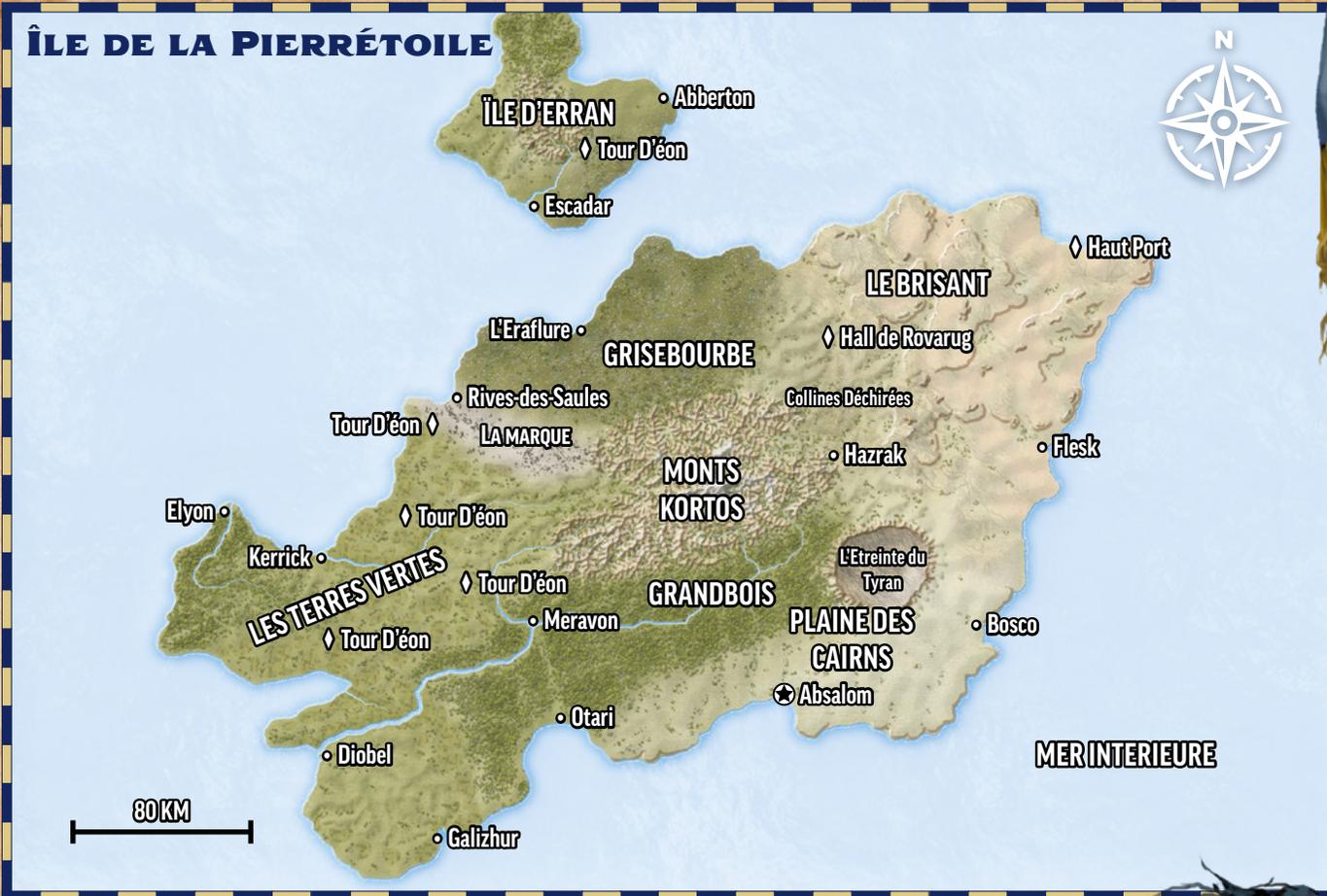
ROUTE  
DORÉE

ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS



## CHRONOLOGIE

- 1 AR Aroden fait sortir la Pierrétoile (et l'île de Kortos elle-même) des profondeurs de la mer Intérieure, gagnant ainsi le titre de dieu vivant. Il fonde Absalom et fait d'elle le nouveau foyer des milliers de fidèles affluant sur cette île sortie des eaux pour rendre hommage au lieu de son apothéose.
- 23 AR Premier Siècle d'Absalom. Voradni Voon attaque Absalom, rassemblant plusieurs grandes armées de centaures sur les plaines à l'est de l'île pour submerger les défenses de la jeune cité. D'un revers de la main, Aroden déclenche un cataclysme qui fait trembler la terre, tue Voon et piège ses sbires dans l'arrière-pays de Kortos.
- 166 AR L'archimage Nex tente en vain d'assiéger Absalom, érigeant la tour de Nex qui surplombe de ses 1500 m de haut l'actuelle plaine des Cairns.
- 430 AR Le Siècle pirate d'Absalom. Après qu'Aroden est parti d'Absalom pour profiter plus pleinement de sa divinité, des vauriens venant de la mer Intérieure pensent profiter de son absence pour mener des raids et instaurer des blocus contre la cité. Pour sa sécurité, cette dernière est contrainte de faire appel à des mercenaires étrangers qui demandent en échange des terres et des titres.
- 1298 AR Les mystérieux Rois-Prophètes attaquent Absalom lors du siège des Prophètes. Le fort des Guetteurs est construit pour répondre à la menace.
- 2850 AR Le Siècle invoqué Les seigneurs de l'Arc du Nex attaquent Absalom, mais sont finalement repoussés par les défenseurs de la cité.
- 3637 AR Karamoss, le « Mage mécanique » numérien, attaque Absalom dans le but de s'emparer de la Pierrétoile, cette source de pouvoir sans égal. Ses automates de métal sont vaincus par les druides de la ville.
- 4137 AR Sous la bannière du prince conquérant Haliad Ier, le Chéliax tente pour la première fois d'assiéger Absalom mais en vain. Suivent trois autres tentatives sur les trois siècles suivants.

Des millénaires après que la Chute a créé une faille entre les continents et ainsi donné naissance à la mer Intérieure, le légendaire héros Aroden surgit des ténèbres de l'Histoire pour embrasser sa divine destinée. Grâce au pouvoir arcanique amoncelé pendant un millénaire, le dernier survivant de l'antique Azlant fit émerger des profondeurs de la mer Intérieure un cristal originaire d'un autre monde, le cœur de l'arme qui avait détruit sa terre natale. Son interaction avec cette gemme extraterrestre, la *Pierrétoile*, prouva la valeur d'Aroden et fit de lui un dieu vivant. Ayant accompli cet exploit, il s'empressa de sortir des eaux l'île de Kortos tout entière et fonda la colonie d'Absalom à l'endroit exact où il avait été divinisé afin d'y rassembler ses fidèles, de plus en plus nombreux. Il nomma l'île « Kortos », qui signifie « Pierrétoile » en ancien azlant. Près de 5 000 ans plus tard, malgré la mort de son fondateur divin, cette ville s'est développée au point de devenir l'une des plus grandes métropoles de Golarion et de prendre le nom de « Cité au centre du monde ».

Aroden s'autoproclama protecteur non seulement des Azlants, mais aussi de toute l'humanité, et fit venir à Absalom des mystiques de tous les territoires humains afin qu'ils partagent leurs secrets. Des pèlerins de l'Osirion, du Qadira, du Taldor et bien d'autres pays encore se rendirent à Absalom pour rendre hommage au puissant dieu-roi de cette cité, s'émerveiller de ses exploits irréalisables et s'employer à accomplir de grandes choses à leur tour. Nombre d'entre eux fondèrent des ordres et des institutions d'apprentissage ésotérique qui perdurent encore aujourd'hui.

En ces temps reculés, les pèlerins ne furent pas les seuls à s'intéresser aux richesses grandissantes d'Absalom, ainsi qu'à l'inestimable pierre précieuse en son centre. Les histoires sur l'ascension d'Aroden grâce à la *Pierrétoile* se répandirent et séduisirent le chef de guerre minotaure Voradni Voon, conquérant du Casmaron central. Ce dernier manigança alors pour arracher la pierre précieuse au dieu de l'humanité et devenir lui-même une divinité. Voon construisit l'immense portail d'Airain dans les grandes plaines à l'est de Kortos. Ses hordes de minotaures, harpies et centaures le traversèrent pour voyager des terres lointaines de l'Iblydos à Kortos et ainsi atteindre Absalom. Son attaque, que l'on nomma plus tard le Premier Siècle d'Absalom, le mena jusqu'aux portes de Fort Azlant avant d'être déjouée par Aroden lui-même. Le Dernier Azlant repoussa jusqu'aux plaines Voon et son armée, disloquant cette dernière à coups de puissants tremblements de terre qui firent également voler en éclats le portail d'Airain. Cependant, l'assaut de Voon n'était que le premier d'une longue liste : des prétendus conquérants attaquèrent Absalom plus d'une centaine de fois pendant les cinq millénaires qui suivirent le Premier Siècle. Malgré tout, la cité ne tomba jamais.

Mais tous les aspirants dieux ne vinrent pas à Absalom à la tête d'une armée. Au cours des dernières années, au moins trois humains (Norgorber en 1893 AR, Cayden Cailean en 2765 AR et Iomédae en 3832 AR) employèrent des méthodes plus subtiles pour entrer dans la cathédrale de la Pierrétoile et s'élever au rang de divinité par son biais. Leurs fidèles, ainsi que les membres de divers cultes dédiés à d'innombrables aspirants dieux qui ne rencontrèrent pas le même succès qu'eux, s'ajoutèrent au nombre croissant de communautés religieuses d'Absalom, de nouveaux temples s'efforçant de convertir les individus en quête de vérité religieuse et les fanatiques de la cité.

Tar-Baphon le Tyran qui Murmure, un ancien ennemi d'Aroden, est le dernier à avoir essayé de conquérir la ville d'Absalom, il y a deux mois de cela. Son audacieuse attaque-surprise n'est d'ailleurs pas sans faire penser au tout premier siège mené par Voradni Voon. Comme de nombreuses fois par le passé, des héros téméraires vinrent défendre Absalom. Ils triomphèrent du roi-liche et le renvoyèrent sur l'île de la Terreur. Toutefois, les Absalomiens sont convaincus que le Tyran reviendra dans les années à venir, à la tête d'une armée bien plus grande d'horreurs mortes-vivantes. La question est de savoir combien de potentiels conquérants viendront aux portes d'Absalom avant cela.

## ABSALOM

Absalom abrite certains des plus beaux et plus anciens édifices et monuments de toute la mer Intérieure. En presque cinq millénaires, Absalom fut construite et reconstruite encore et encore, créant petit à petit tout un panel de styles architecturaux dont la diversité s'apparente à celle de ses innombrables citoyens et visiteurs qui se pressent dans les rues et sur les places de marché. Plus d'une dizaine de districts se blottissent derrière ses murs, tous aussi grands, si ce n'est plus, que les capitales d'autres pays et débordants de lieux et d'intrigues qui séduisent tout autant les résidents que les aventuriers à la recherche du grand frisson. Voici la liste de ces districts.



**ABSALOM**

**GUIDE DU MONDE**

**PRÉSENTATION**

**ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE**

**ANCIEN CHÉLIAIX**

**ÉTENDUE DU MWANGI**

**HAUTES MERS**

**OEIL DE L'EFFROI**

**ROUTE DORÉE**

**ROYAUMES ÉTINCELANTS**

**TERRES BRISÉES**

**TERRES IMPOSSIBLES**

**TERRES DES SAGAS**

**LA COUR DES EXALTÉS**

Peu de temps après avoir sorti des eaux l'île de Kortos, Aroden utilisa son nouveau pouvoir divin pour ériger la cathédrale de la Pierrétoile, une série déconcertante de passages piégés et de chambres déroutantes changeant sans cesse pour venir à bout de tous ceux qui essaieraient de marcher sur ses traces. Au cœur d'Absalom, la cathédrale siège sur une colline rocailleuse et solitaire au centre d'un gouffre en apparence sans fond. D'immenses et fastueux temples dédiés aux dieux majeurs de Golarion encerclent le gouffre et les anciens quartiers qui s'étendent depuis celui-ci. Près d'eux se trouvent des églises et d'autres lieux saints moins importants dédiés à des divinités puissantes et oubliées. Dans le district, le plus ancien temple dédié à Aroden, qui est aussi le tout premier d'Absalom, fait partie des fiertés architecturales de la mer Intérieure. Cet édifice endommagé par les tremblements de terre sert maintenant d'ambassade au Chéliax, ce qui symbolise sans doute au mieux la chute du père fondateur d'Absalom.

**LES DOCKS**

Les quais d'Absalom forment un district de tavernes, d'hôtels miteux et d'entrepôts. C'est un lieu très animé résonnant des chants des marins, des cris des dockers et du bruit des roues des chariots transportant les marchandises à travers les rues bondées. Des centaines de navires de tout Golarion s'amarront chaque jour au port d'Absalom et des produits d'une multitude de pays transitent par les Docks pour atteindre les marchés de la cité. Le cimetière des Épaves, un véritable labyrinthe formé de carcasses de bateaux à moitié coulés, protège le port d'Absalom des invasions par la mer. S'ajoutent à cela des détachements de la flotte de la cité ainsi que les Chevaucheurs des vagues qui sortent de leur base à Escadar sur le dos de leurs hippocampes pour patrouiller dans la baie de Kortos et les eaux autour de l'île de la Pierrétoile.

**LE DISTRICT DU LIERRE**

Centre artistique et culturel d'Absalom, le quartier du Lierre exhibe fièrement ses magnifiques manoirs, ses beaux jardins et ses résidents tout aussi charmants. Théâtres, salles de spectacle et de concert mondialement connus remplissent les rues bordées de lierre qui ont inspiré le nom du district, tout comme une dizaine d'autres

- 4307 AR Fondation de la Société des Éclaireurs à Absalom.
- 4606 AR Aroden meurt, marquant le début de l'âge des prédictions perdues.
- 4717 AR Le siège de la Chair fiélonne Wynsal Étoiléne, le seigneur au pouvoir lors de ce siège, ordonne l'affranchissement de tous les esclaves d'Absalom prêts à se battre pour défendre la cité. Peu de temps après, le commerce d'esclaves et l'esclavage sont abolis à Absalom par décret du Grand Conseil.
- 4719 AR Année en cours. En un même mois, des aventuriers déjouent l'attaque-surprise du Tyran qui Murmure, et le seigneur-guetteur Ulthun II de la nation vaincue du Dernier-Rempart et le reste de son escorte décimée sont accueillis en héros à Absalom.



# ANCIEN CHÉLIAIX

## NATIONS

 **CHÉLIAIX (LM)**  
Monarchie diabolique  
Capitale : Égorian (82 100)

 **NIDAL (LM)**  
Théocratie militaire  
Capitale : Pangolais (18 900)

 **ISGER (LN)**  
État vassal du Chéliax  
Capitale : Élidir (11 900)

 **CORBEL (CB)**  
Confédération florissante  
Capitale : Kintargo (12 500)

## PEUPLES

Gnome      Varisien  
Gobelin  
Halfelin  
Nidalais  
Taldorien

## LANGUES

Commun      Langue de  
Gnomien      l'ombre  
Gobelin      Varisien  
Halfelin  
Infernal

## FACTIONS

 Réseau  
Campanule

 Agitateurs

 Chevaliers  
infernaux

## RELIGIONS

	Asmodeus		Norgorber
	Desna		Shélyn
	Érastil		Zon-Kuthon

## RESSOURCES

	Alcool/ Drogues		Armures/ Armes		Bétail/ peaux		Bijoux/ Pierres précieuses		Épice/Sel		Produits de luxe
	Mercenaires		Minerais		Produits de la mer		Navires		Bois de construction		Textile



**GUIDE DU MONDE**

PRÉSENTATION

ABSALOM  
ET L'ÎLE DE LA  
PIERRÉTOILE

ANCIEN  
CHÉLIAIX

ÉTENDUE  
DU MWANGI

HAUTES  
MERS

OEIL DE  
L'EFFROI

ROUTE  
DORÉE

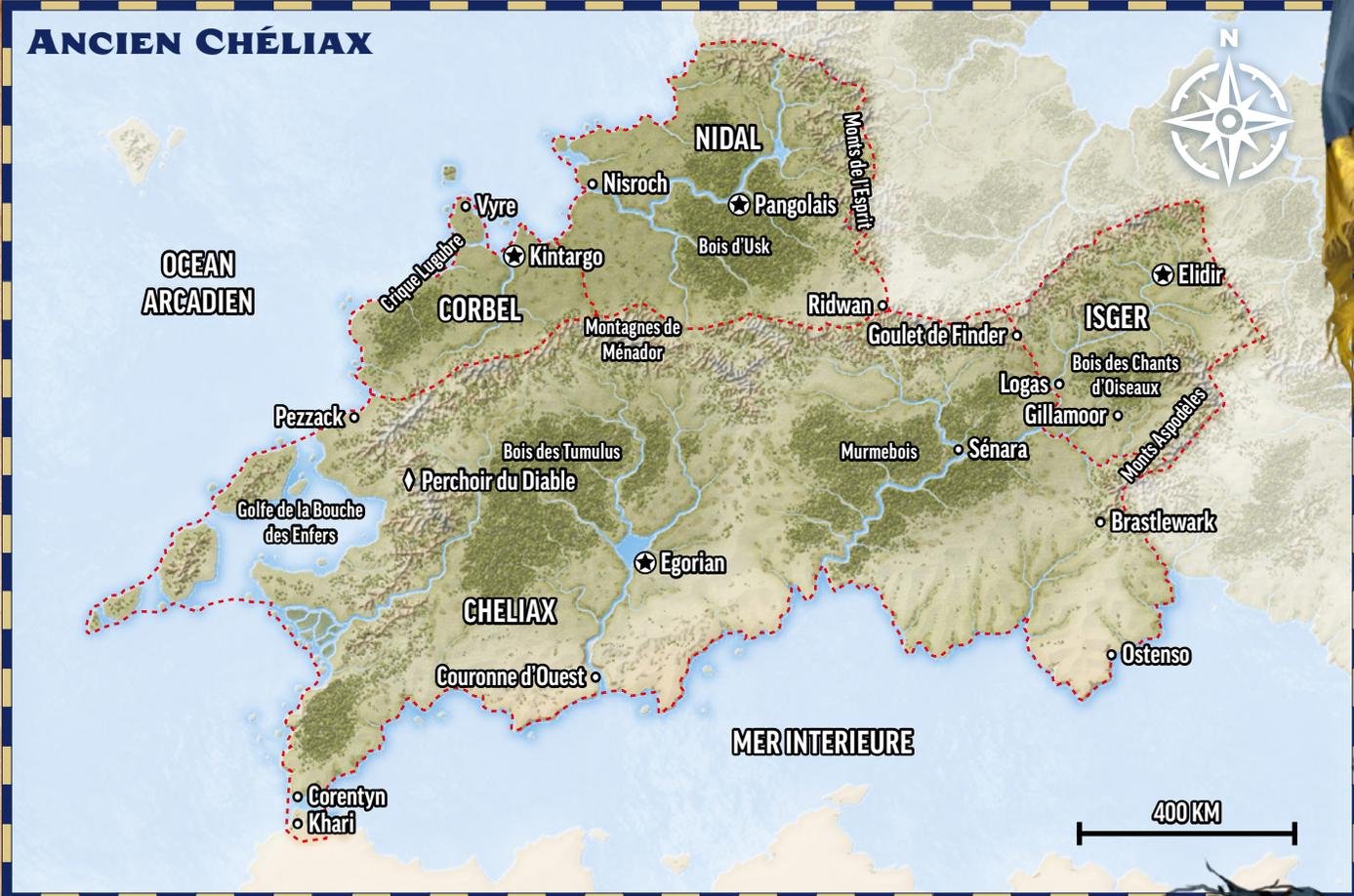
ROYAUMES  
ÉTINCELANTS

TERRES  
BRISÉES

TERRES  
IMPOSSIBLES

TERRES  
DES SAGAS

**ANCIEN CHÉLIAIX**



## CHRONOLOGIE

- 5293 AR Au beau milieu des ravages de la Chute, trois seigneurs des chevaux nidalais découvrent Zon-Kuthon et acceptent de le servir pour l'éternité en échange du salut de leur peuple. Ils forment alors la Trinité Noire et le Nidal devient le domaine du Seigneur de Minuit.
- 1673 AR Vyre est fondée par des colons de Corentyn espérant échapper aux restrictions du Taldor.
- 2133 AR Le Taldor fusionne plusieurs territoires tribaux conquis pour former la province d'Isger.
- 3007 AR Les frontières du Chéliax sont délimitées et ce dernier devient officiellement une province du Taldor.
- 4081 AR Sous Aspex le Pondéré, le Chéliax se déclare indépendant du Taldor. L'Andoran, le Galt et l'Isger sont rapidement annexés par la nouvelle nation lors d'une série de coups de force formant ce qu'on appelle la conquête du Pondéré. Le Chéliax éclipse petit à petit le Taldor en devenant la première puissance et en développant son influence culturelle en Avistan.
- 4305 AR L'empereur chélixien Haliad III initie la Guerre Éternelle et lance une offensive sur le Nidal.
- 4338 AR Sous les ordres de la Trinité Noire, le Nidal se soumet au Chéliax.
- 4576 AR L'ordre du Chevalet, premier ordre des Chevaliers infernaux, est fondé à Couronne d'Ouest.
- 4606 AR Suite à la mort d'Aroden, le Chéliax sombre dans la guerre civile. Le Molthune et le Korvosa font sécession dans les années qui suivent.
- 4640 AR La maison Thrune, soutenue par le Nidal et renforcée par un pacte avec les Enfers, sort victorieuse de la guerre civile chélixienne. La reine Abrogail Ire instaure le diabolisme dans tout le territoire et le culte d'Asmodeus devient la religion officielle du Chéliax. Le Galt et l'Andoran se séparent du Chéliax dans les années qui suivent.
- 4697-4701 AR Les guerres du Sang gobelin dévastent l'Isger. Une énorme partie des bois des Chants d'oiseau est réduite en cendre.

Comptant autrefois parmi les plus grands empires humains de l'Avistan, le Chéliax a vu son pouvoir et son influence considérablement décliner au cours du siècle dernier. Lorsque le dieu Aroden mourut, le Chéliax fut victime de nombreuses révoltes sociales et sombra peu de temps après dans la guerre civile. Voyant dans ce chaos l'opportunité de prendre le pouvoir, la maison Thrune, qui pratiquait secrètement et depuis longtemps les arts sombres du diabolisme, passa un pacte avec les forces des Enfers. Soutenue par des légions de diables, ses propres armées terrifiantes et des invocateurs d'ombres des terres voisines du Nidal, la maison Thrune écrasa ses ennemis et s'empara du trône du Chéliax. Suite à sa victoire, elle imposa des changements radicaux et fit du Chéliax un empire infernal. Aujourd'hui, l'histoire officielle du Chéliax n'est plus qu'une propagande contrôlée par l'état, le gouvernement dirige une bureaucratie implacable et déconcertante visant à élever les plus impitoyables et à écraser les plus faibles. Quant aux roses autrefois blanches d'Égorian, elles sont devenues des parterres luxuriants de fleurs d'un noir velouté.

Toutefois, l'insistance de la maison Thrune sur la discipline et l'autorité n'a pas découragé tous ses opposants. La corruption des bas-fonds de la cité de Couronne d'Ouest n'est plus un secret et une certaine dissension se développe également depuis un moment. Ces complications n'ont fait que décupler lorsque le conseil des Voleurs a été démasqué et dissous il y a environ une décennie. Plus récemment encore, deux rébellions majeures, dont une seule a été couronnée de succès, ont changé de façon drastique la balance du pouvoir et ont grandement affaibli la domination de la maison Thrune sur la région. Malgré tout, le Chéliax infernal demeure extrêmement riche, influent et bien équipé militairement et la maison Thrune continue de gouverner ses propres terres mais aussi le sort de certaines nations au-delà de ses frontières. L'Isger, le Nidal et le Corbel (indépendant depuis peu) entretiennent tous des relations étroites et complexes avec l'empire des diables.

Dévasté par des années de guerres acharnées suivies de plusieurs siècles d'exploitation et de gouvernance presque coloniale, l'Isger est toujours sous la coupe du Chéliax. Son gouvernement est surveillé de près et n'a que peu de liberté pour décider de son agenda politique. Dans l'arrière-pays, loin du regard acéré de la maison Thrune, certaines villes de l'Isger développent cependant des alliances improbables pour survivre.

La nation obscure du Nidal est également un allié du Chéliax mais se distingue complètement de l'Isger. Imprégné par plusieurs millénaires de magie malfaisante et le culte cruel de Zon-Kuthon, le Nidal se considère en effet non comme un vassal mais plutôt comme le conseiller proche et estimé d'un ami attaché aux mêmes principes qui pourrait sûrement se montrer plus cruel encore s'il y était encouragé.

Quant au Corbel, il a au contraire fait sécession il y a plusieurs années et s'est déclaré indépendant du Chéliax. Néanmoins, même après avoir été reconnu comme un état libre, le Corbel s'est rendu compte qu'il ne pouvait vraiment échapper à l'influence de son ancien dirigeant. Non seulement le Chéliax le tient acculé contre la mer mais la domination économique et diplomatique de l'ancien empire sur la région est telle que, malgré ses protections surnaturelles contre toute invasion militaire directe, le Corbel n'a d'autre choix que de rester dans les bonnes grâces du Chéliax pour survivre. Pour le moment, la maison Thrune semble accepter l'indépendance de son ancien archiduché comme un fait malheureux mais ne nécessitant pas de contestation et traite le Corbel avec équité. Toutefois, comme de nombreux citoyens de chaque nation le savent bien, la clémence d'un diable est volage mais sa mémoire tout à fait entière. Il suffirait de quelques changements de circonstances pour que l'indépendance soudaine du Corbel soit tout aussi soudainement détruite.

## CHÉLIX

Pendant plus d'un demi-millénaire, le Chéliax impérial fut la puissance dominante de l'Avistan. Lorsque le roi Aspex le Pondéré rendit le Chéliax indépendant du Taldor pour ensuite annexer l'Andoran et conquérir l'Isger et le Galt, il initia une ère de gloire de plusieurs siècles pendant laquelle sa nation put étendre son influence politique, culturelle et militaire sur tout le continent. Fort des faveurs d'Aroden, le dieu protecteur de l'humanité, l'empire s'éleva pour devenir un véritable joyau de la civilisation humaine, un titre honorifique qu'il conserva pendant des siècles.

Mais l'âge d'or du Chéliax s'éteignit en même temps qu'Aroden. Dans le chaos qui s'ensuivit, la maison diaboliste des Thrune signa un pacte infernal avec les forces des Enfers, pacte dont les termes demeurent un mystère absolu. En revanche, les conséquences de ce grand accord se font encore ressentir dans le monde entier. Grâce à son

**Tour Acérée.** Curieuse tour située dans la mer de Vapeur, foyer des secrets elfes de la tour Acérée. p. 55-56

**Tyran qui Murmure.** Autre nom de la liche Tar-Baphon. p. 14, 62

**Ulfe.** Ethnie humaine répandue au nord de l'Avistan. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Urgathoa.** Déesse neutre mauvaise de la maladie, la gloutonnerie et la non-mort. Appelée la Princesse Blafarde. *Livre de base Pathfinder* p. 440

**Usaro.** Ville située au cœur de la jungle du Mwangi. p. 42-43

**Ustalav.** Pays du centre nord de l'Avistan. Hanté par d'innombrables terreaux. p. 69

**Varisie.** Région du nord-ouest de l'Avistan. Royaume frontalier regorgeant de ruines de l'Ancien Thassilon. p. 128-129

**Varisien.** Ethnie humaine répandue dans tout l'Avistan, particulièrement en Ustalav et en Varisie. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Varisien.** Langue des Varisiens.

**Verte religion.** Une philosophie qui affirme que les forces naturelles

sont dignes d'attention et de respect. p. 93, *Livre de base Pathfinder* p. 440

**Vidriane.** Jeune nation de la côte occidentale du Garund qui s'est libéré du joug colonial. p. 43-44

**Voie du Murmure.** Groupe de fanatiques qui s'efforcent de répandre la non-mort et servent Tar-Baphon. *Livre de base Pathfinder* p. 441

**Vudra.** Vaste péninsule du sud-est du Casmaron. Foyer des Vudrains.

**Vudrain.** Ethnie humaine du Vudra, répandue à Jalmeray et dans les régions voisines. *Livre de base Pathfinder* p. 431

**Vudrain.** Langue des Vudrains.

**Zenj.** Un des sous-groupes ethniques majeurs des Mwangis, répandu dans toute l'Étendue du Mwangi.

**Zon-Kuthon.** Dieu loyal mauvais des ténèbres, de la jalousie, de la perte et de la souffrance. Appelé le Seigneur de Minuit. *Livre de base Pathfinder* p. 440

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

**Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition)** © 2019, Paizo Inc.; Authors: Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter, James L. Sutter.

**Guide du Monde des prédictions perdues - Pathfinder Seconde édition** Black Book Éditions. French translation © 2020, Paizo Inc.

## PAIZO INC.

**Directeurs artistiques** • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson

**Directeur responsable de la conception du jeu** • Jason Bulmahn

**Responsables du développement** • Adam Daigle, Amanda Hamon

**Développeur principal du jeu organisé** • John Compton

**Développement** • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini,

Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zayas-Palmer

**Responsable de la conception Starfinder** • Owen K.C. Stephens

**Développeur de la société Starfinder** • Thurston Hillman

**Chargé de conception** • Stephen Radney-MacFarland

**Concepteurs** • Logan Bonner, Mark Seifter

**Gestion de la rédaction** • Judy Bauer

**Rédacteur principal** • Christopher Paul Carey

**Rédacteurs** • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro

**Direction artistique** • Sonja Morris

**Conception graphique** • Emily Crowell, Adam Vick

**Maquettiste** • Tony Barnett

**Responsable franchise** • Mark Moreland

**Gestion de projet** • Gabriel Waluconis

**PDG Paizo** • Lisa Stevens

**Chief Creative Officer** • Erik Mona

**Chief Financial Officer** • John Parrish

**Directeur des opérations** • Jeffrey Alvarez

**Directeur technique** • Vic Wertz

**Directeur commercial** • Pierce Watters

**Assistant commercial** • Cosmo Eisele

**Vice-président du marketing & des licences** • Jim Butler

**Responsable marketing** • Dan Tharp

**Responsable des licences** • Glenn Elliott

**Responsable des relations publiques** • Aaron Shanks

**Responsable du service client & de la communauté** • Sara Marie

**Responsable des opérations** • Will Chase

**Responsable du jeu organisé** • Tonya Woldridge

**Gestionnaire des ressources humaines** • Angi Hodgson

**Opérateur de saisie** • B. Scott Keim

**Directeur technologique** • Raimi Kong

**Responsable de la production web** • Chris Lambertz

**Responsable du développement logiciel** • Gary Teter

**Équipe du service client** • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez

**Équipe des entrepôts** • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand,

Kevin Underwood

**Équipe du site internet** • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik

Keith, Josh Thornton, Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

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

*Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition)* © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

## GUIDE DU MONDE

### PRÉSENTATION

### ABSALOM ET L'ÎLE DE LA PIERRÉTOILE

### ANCIEN CHÉLIAIX

### ÉTENDUE DU MWANGI

### HAUTES MERS

### OEIL DE L'EFFROI

### ROUTE DORÉE

### ROYAUMES ÉTINCELANTS

### TERRES BRISÉES

### TERRES IMPOSSIBLES

### TERRES DES SAGAS

# PATHFINDER®

## L'ÂGE DES CENDRES

LES MYSTÉRIEUSES FLAMMES QUI BRÛLENT SUR LES CRÉNEAUX D'UNE CITADELLE ABANDONNÉE PAR LES CHEVALIERS INFÉRNAUX NE SONT QUE L'UNE DES MYSTÉRIEUSES DÉCOUVERTES QUI ATTENDENT NOS HÉROS DANS CETTE CAMPAGNE PATHFINDER EN SIX PARTIES TRAITANT D'UN COMLOT À L'ÉCHELLE CONTINENTALE IMPLIQUANT DES FANATIQUES, DES ESCLAVAGISTES ET UNE FLAMBOYANTE DÉVASTATION DRACONIQUE QUI POURRAIT PLONGER LE MONDE ENTIER DANS UN ÂGE DE CENDRES.

