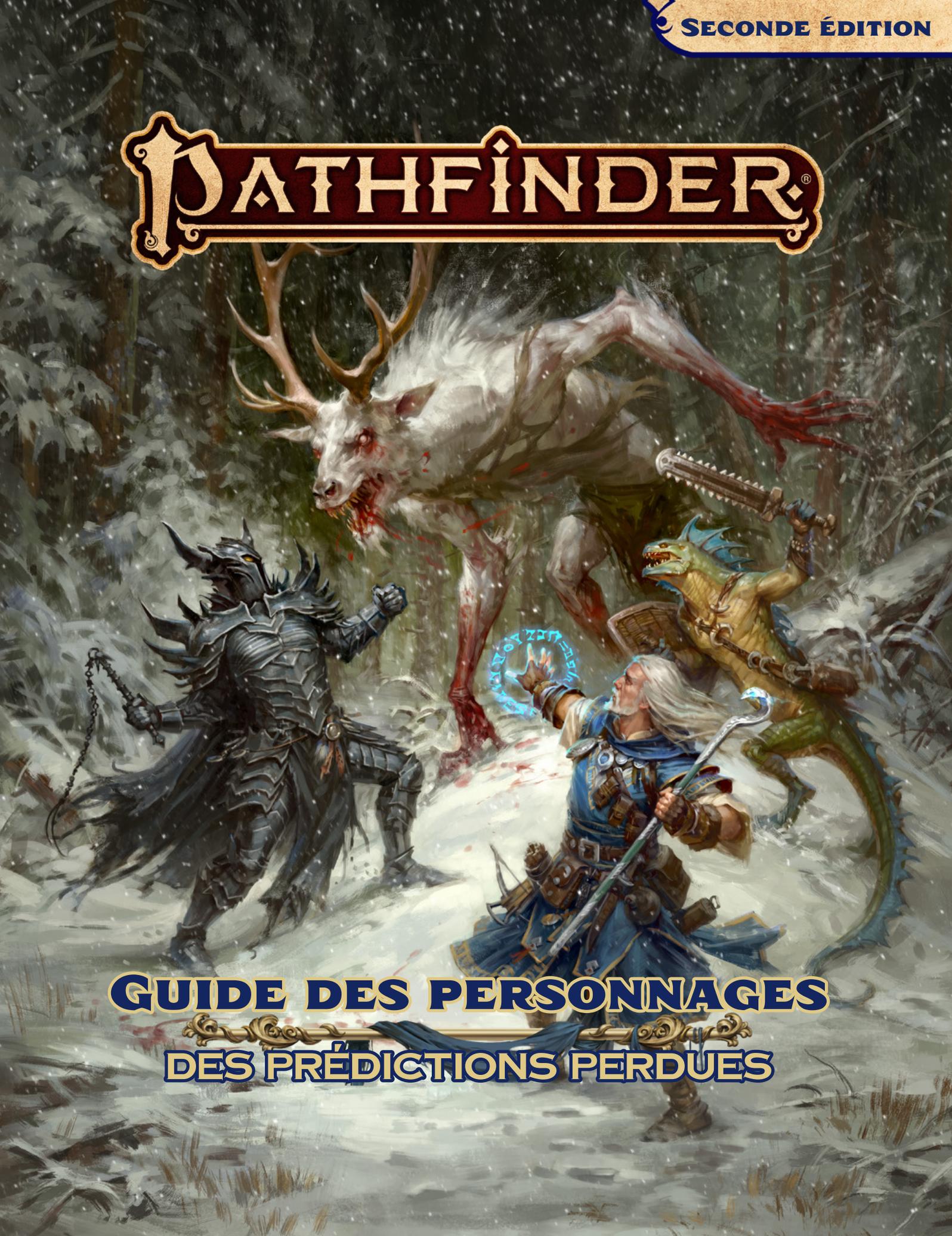


PATHFINDER®



GUIDE DES PERSONNAGES
DES PRÉDICTIONS PERDUES

ALLIÉS ET ASCENDANCES

La vie d'un aventurier est quelquefois difficile, mais les longs voyages et les lourds fardeaux sont moins pesants en bonne compagnie. Ce guide du monde de Pathfinder présente les peuples et les organisations qui peuvent venir en aide – ou faire obstacle – à des héros de votre trempe !

Le Guide des personnages des Prédications perdues présente de nouveaux héritages et de nouveaux dons pour les ascendances existantes, ainsi que trois nouvelles ascendances destinées à des héros exceptionnels qui se feront une place dans cet âge rempli d'incertitudes. Rejoignez cinq des organisations les plus influentes de Golarion, combattez aux côtés de leurs membres présentés au fil des pages, ou affrontez-les afin de donner corps à vos passions et atteindre vos objectifs !



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

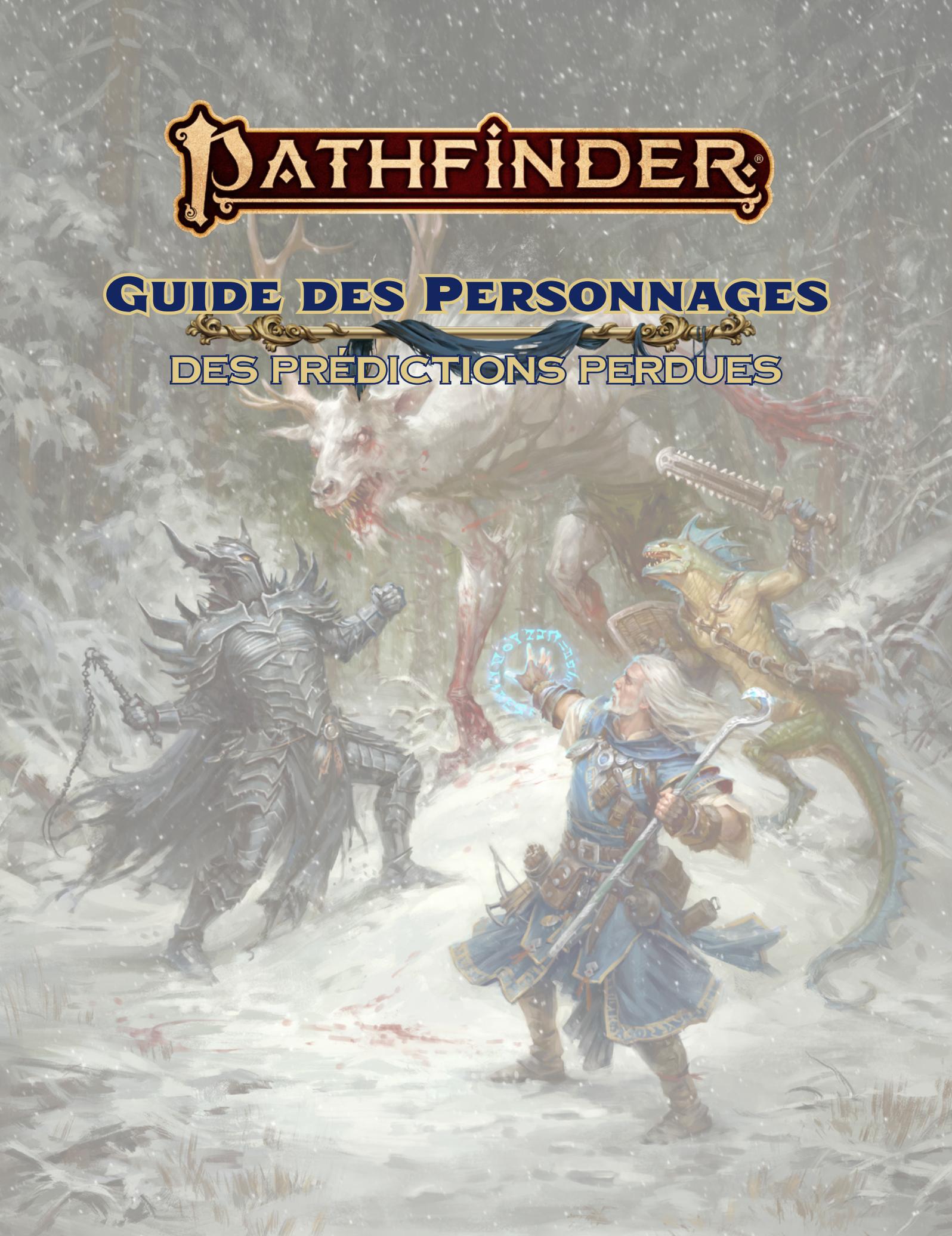
PATHFINDER

BBEPF205

PATHFINDER[®]

GUIDE DES PERSONNAGES

DES PRÉDICTIONS PERDUES



PATHFINDER

Auteurs • John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundeen, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Michael Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, Linda Zayas-Palmer

Responsables du développement • Eleanor Ferron, Luis Loza

Chargé de conception • Mark Seifter

Correcteur en chef • Lacy Pellazar

Correcteurs • Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro

Illustration de couverture • Ekaterina Burmak

Illustrations intérieures •

Klaher Baklaher, Rogier van de Beek, Yanis Cardin, Tomasz Chistowski, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Igor Grechanyi, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Valeria Lutfullina, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Jose Parodi, Roberto Pitturru, Maichol Quinto, Bryan Sola

Direction artistique • Sarah E. Robinson

Mise en page • Sonja Morris

Rédacteur en chef • James Jacobs

Gestion de projet • Gabriel Waluconis

Éditeur • Erik Mona

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Philippe Pinon, Aurélie Pesséas

Relecture VF • Lise Guillotin, Antoine Bernadet

Mise en page VF • Fred Lipari & Romano Garnier

L'équipe de Black Book éditions •

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : Janvier 2021. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-964-3

ISBN (PDF) : 978-2-36328-968-1

Pathfinder © 2021, Paizo Inc.



TABLE DES MATIÈRES



HUMAINS

5

Les humains, qui font partie des peuples les plus nombreux de Golarion et sont dotés d'une forte capacité d'adaptation, possèdent une myriade de cultures et d'ethnies, chacune ayant son histoire et ses traditions.

ELFES

16

Visiteurs étrangers originaires d'un monde mystérieux, les elfes s'adaptent lentement à l'environnement qui les entoure et sont marqués par ce monde alors même qu'ils y laissent leur empreinte.

GNOMES

22

Réfugiés du Premier Monde, les gnomes se jettent à corps perdu, et avec enthousiasme, dans toute forme de magie qu'ils découvrent ou qu'ils créent de leurs propres mains.

GOBELINS

28

Perturbés par la violente histoire de leur ascendance, certains gobelins prennent leur destin en main et se tracent une nouvelle route.

HALFELINS

34

Souvent sous-estimés par les peuples aux côtés desquels ils vivent, les halfelins tissent leurs propres contes et traditions dans des lieux méconnus.

NAINS

40

Nés loin en dessous de la surface, les nains ont entrepris un exode massif vers le ciel après avoir été témoins d'une vision divine, exode au cours duquel ils se sont séparés en plusieurs sociétés différentes.

NOUVELLES ASCENDANCES

46

Les hobgobelins, les léchis et les hommes-lézards sont de nouvelles ascendances de la région de la mer Intérieure disponibles pour les joueurs.

ORGANISATIONS

63

Dans un monde rempli de monstres dangereux et d'une infinité de secrets, les membres des différentes organisations de Golarion travaillent à l'accomplissement d'objectifs communs, cherchent le pouvoir, ou tentent encore simplement de survivre.





ACADÉMIE DU MAGAAMBYA 66

Le Magaambya, la plus ancienne université de magie de la région de la mer Intérieure, combine les magies arcaniques et primordiales d'une façon encore jamais observée ailleurs.

AGITATEURS 76

Qu'ils combattent l'injustice ou qu'ils soient là pour la gloire, les Agitateurs font échec aux potentiels tyrans tout en gardant la classe !

CHEVALIERS DU DERNIER-REMPART 86

Les Chevaliers du Dernier-Rempart, engagés dans une bataille qui semble perdue d'avance, gardent la tête haute et resplendissent face à la souffrance et à l'échec.

CHEVALIERS INFERNAUX 96

Dans un monde sauvage et indomptable, ces chevaliers transforment le chaos en ordre strict, même s'ils doivent pour cela porter les chaînes métalliques de l'Enfer.

SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS 106

Cette association influente, qui regroupe explorateurs et érudits, envoie ses agents dans des lieux éloignés et dangereux afin d'enquêter sur divers problèmes, collaborer avec les autorités locales, et faire un rapport de leurs découvertes.

GALERIE DE PNJ 116

Cette section présente deux PNJ de chacune des organisations principales détaillées dans ce livre, afin de servir d'alliés aux PJ ou d'instruments au MJ.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES 128

Ces archétypes simplifiés peuvent être appliqués aux PNJ ou aux monstres du *Bestiaire de Pathfinder* afin de créer des alliés ou des adversaires personnalisés qui vont s'efforcer de faire progresser les objectifs d'une organisation.

GLOSSAIRE ET INDEX 132



«Le vin des elfes est toujours plein de finesse, et bu avec tant de hâte que sa saveur se gâte. Le repas des hommes est vite englouti, et est avalé sans même être senti. Un gnome jamais n'est séduit deux fois par le même goût, mais n'en a pas trouvé un qu'il n'engloutira jusqu'au bout. Les galettes naines ne remplissent pas sa bedaine, et les brioches des halfelins ne rassasient jamais sa faim. Mais même l'estomac tenaillé par la faim ne voudra jamais avaler un repas goblin !»

– Le festin des gobelins

ASCENDANCES

Il est difficile d'établir le lignage précis d'un personnage de Pathfinder : il passe par les parents d'un individu et sa famille directe, puis remonte jusqu'à l'origine de ses ancêtres dans le monde. L'héritage d'une personne est composé d'un nombre d'éléments quasi infini, dont ses ancêtres, son origine ethnique, sa nationalité, son lieu de résidence, sa religion, ses traditions culturelles, certains événements historiques, ainsi qu'une multitude d'autres paramètres. Même si tous les aspects, compliqués et souvent brouillons, des origines d'une personne sont impossibles à retranscrire en règles abstraites (de même que les étiquettes que l'on attribue dans le monde réel suffisent rarement), ils sont représentés dans Pathfinder par l'ascendance du personnage. L'ascendance englobe tous les individus qu'un personnage considère comme les siens, ou ceux auxquels il est lié le plus étroitement, ainsi que les influences personnelles, culturelles, historiques, environnementales, voire magiques, qui peuvent avoir eu un effet sur son évolution. Pour plus d'informations quant à la façon d'utiliser les règles présentées dans ce livre, référez-vous aux détails indiqués à la page 33 du *Livre de base de Pathfinder*.

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE RÈGLES

Parfois, un bloc de statistiques pour un élément de règles peu courant peut inclure une entrée en gras intitulée Accès qui énumère des critères spécifiques. Un personnage qui répond aux critères listés dans cette entrée, souvent parce qu'il vient d'un lieu particulier ou appartient à une organisation spécifique, gagne l'accès aux nouveaux éléments de règles. Par exemple, un personnage provenant du Taldor gagne l'accès au don Garder la tête froide (page 12), même s'il est peu courant.

Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier mot quant à la rareté d'une option, qui peut accéder aux options peu communes ou rares, ou quelles options sont permises dans la partie ; il peut décider que l'éducation d'une personne a du sens par rapport à un don d'ascendance particulier, même

si le personnage ne remplit normalement pas la condition d'accès, ou à l'inverse que ce même don d'ascendance ne pourra être obtenu par personne.

HUMAINS

L'humanité est la force prépondérante sur la planète depuis plus de 10 000 ans, se disséminant aux quatre coins du globe – des plus hautes montagnes aux cryptes les plus sombres de l'Ombreterre, de la glaciale Couronne du Monde jusqu'aux jungles du sud-est du Casmaron – afin de fonder un vaste éventail de royaumes, de cités, de confédérations, d'états, de clans et d'empires.

Une des premières grandes civilisations humaines était le fier Azlant, né sur un continent aujourd'hui détruit, situé au milieu de l'océan Arcadien. La Chute détruisit l'Azlant et ses colonies, mais de nouvelles sociétés naquirent de ses ruines. L'empire du Jistka, où résidaient les maîtres de la golemancie et de la capture de génies ; les Rivains et leurs cités volantes ; l'Osirion et sa splendeur pharaonique... tous ces noms sont restés dans l'histoire, synonymes de grandeur, de puissance et de connaissance. C'était l'époque où le vieux mage Jatembe et ses Dix guerriers magiques rapportèrent la magie à l'humanité et fondèrent le centre d'apprentissage du Magaambya, où le Prince Taldaris d'Oppara unifia les cités-état de Taldor pour créer un nouvel empire, et où la Tarasque fit tomber les ziggourats de Ninshabur. Cette époque se termina par la montée en puissance d'Aroden, le Dernier Azlant, dieu de l'humanité.

Les siècles qui suivirent virent la formation de la mer Intérieure moderne. La Reine-Sorcière, Baba Yaga, fonda l'Irrisen et plaça successivement ses filles sur le trône. Le Taldor entra dans un lent déclin, perdant des terres au profit de l'empire padishah du Kélesh et de rébellions internes, qui aboutirent à la formation du Chéliax. Choral le Conquérant façonna les terres du Brévoy. Diadian Ruel institua les Chevaliers infernaux et le héros varisien Soividia

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des éclaireurs
Galerie de PnJ
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX

PIEDSFOURBUS

Les membres de la tribu Piedsfourbus de gobelins des forêts embrassent souvent la carrière d'aventurier. La migration des Piedsfourbus les a éloignés du bois des Chants d'oiseau d'Isger, et les a menés jusqu'au Boisvorace, à la frontière sud du Dernier-Rempart, puis à Absalom. Dans la Cité au centre du monde, les Piedsfourbus, qui se sont établis dans le quartier des Flaques, sont devenus des alliés proches des Chevaliers du Dernier-Rempart, les deux groupes ayant combattu ensemble lors de l'évacuation hâtive du Dernier-Rempart. Un de ces gobelins, Zusgut, a servi d'aide de camp au seigneur du Dernier-Rempart et s'est ensuite proclamé «roi goblin d'Absalom».

GOBELINS

Les légendes gobelines indiquent que les premiers gobelins de Golarion sont nés du sang humain répandu par les barghests Hadregash, Venkelvore, Zarongel, et Zogmugot. Chacun de ces barghests conféra un don aux gobelins afin de les aider à prospérer. Hadregash leur accorda le don de la tribu, rendant ainsi les gobelins plus forts en nombre. Venkelvore les affubla d'un appétit sans limite qui les poussa à se répandre dans le monde entier. Zarongel, le plus bestial des barghests, leur accorda une affinité avec certains prédateurs partageant certains penchants avec les gobelins, comme les chiens gobelins et les loups, ce qui permit aux gobelins de les chevaucher avec brio et ainsi de combattre montés et de voyager plus rapidement. Enfin, Zogmugot apprit aux gobelins les secrets des rives, comment les fouiller, y pêcher et y trouver des ressources, de façon à vivre de leur butin quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Avec le temps, les gobelins se sont répandus un peu partout sur Golarion, et aujourd'hui, on peut les trouver dans la région de la mer Intérieure, des jungles torrides de l'île de Médiogalti jusqu'aux forêts gelées et flétries de Iobarie. Les gobelins se sont également établis sur les lointains continents d'Arcadie et du Tian Xia, leur instinct de survie développé leur permettant de prospérer même dans les environnements les plus hostiles. En fait, les gobelins sont habitués à l'animosité ; qu'ils soient recrutés et tyrannisés comme troupes de choc jetables par leurs cousins hobgobelins ou gobelours, ou qu'ils soient exterminés sans merci par les aventuriers qui ne voient en eux que de la vermine à éliminer, la vie des gobelins est le plus souvent courte et jonchée de difficultés.

Malgré la perception très négative qu'ont la majorité des peuples à l'encontre des gobelins, ce petit peuple est parvenu à trouver sa place parmi d'autres sociétés, principalement dans les cités et villes humaines. Alors que des cités comme Magnimar tolèrent depuis longtemps les tribus gobelines qui occupent leurs égouts, les percevant comme un service de nettoyage pratique qui empêchent les rats, porteurs de maladies, ou les dangereux otyughs de proliférer, il y a de plus en plus d'endroits où les gobelins peuvent désormais marcher tranquillement dans les rues sans peur d'être embrochés par des gardes ou des fermiers effrayés.

Dans les rues cuites par le soleil de Katapesh, une tribu de gobelins râpeux est à la tête d'une entreprise commerciale en pleine expansion sous la direction d'un très vieux goblin connu sous le nom de Yigrig Gagnargent. Opérant dans les terres nordiques d'Irrisen, dans les Terres des Rois des Linnorms et jusqu'aux confins sud de la Couronne du Monde, un groupe de gobelins givrés recruté par la Société des Éclaireurs sert de guides et d'éclaireurs aux membres et aux alliés de la Société. Au Sarkaris, une tribu de gobelins des forêts très rusés combat aux côtés d'une tribu de réfugiés sarkariens qui cherchent à débarrasser leurs terres natales des démons et des monstres qui l'infestent. Les incendiaires gobelins sont considérés comme des héros et des alliés précieux par certains généraux humains, car les feux alchimiques concoctés par des gobelins permettent de faire brûler les armées de mortvivants qui rampent depuis l'Œil de l'effroi. Même les tire-laines gobelins qui gagnent misérablement leurs vies dans les ruelles sont recrutés par des aventuriers audacieux, qui savent reconnaître les bienfaits d'une alliance avec un fureteur astucieux dont l'instinct de survie a été perfectionné par d'innombrables générations de persécution et de difficultés. Même si les circonstances et les moyens mis en œuvre varient, les gobelins de Golarion ont commencé à se faire une place pour être acceptés.

GOBELINS DE LA MER INTÉRIEURE

Aux yeux des étrangers, il peut sembler que tous les gobelins appartiennent à un peuple unique et monolithique, mais, comme toute autre ascendance, les gobelins possèdent plusieurs ethnies et des cultures aussi différentes que les territoires qu'ils occupent. Certains aspects de la culture goblin, comme leur inclination pour les chants, un amour irraisonné du feu, la peur des chiens et



GOBELIN DES FORÊTS

«Attends», dit Onai. Elle était déjà debout et sur ses pieds avant même que ses compagnons puissent répondre. Dannin bloqua la rame dans l'eau, déplaçant instinctivement son poids pour rééquilibrer le bateau, même si la magaambienne s'était relevée avec tant de légèreté qu'il se demanda pourquoi il s'était donné cette peine. Kerps profita de l'opportunité pour ouvrir son guide, contrôlant leur position pour la cinquième fois en l'espace d'une demi-heure.

«Non, lève la tête !» poursuivit Onai. Une lueur verte apparut dans sa main, illuminant le plafond. «C'est ça que tu cherches !»

ORGANISATIONS

Les personnes ayant la même façon de penser vont avoir tendance à se rassembler afin de travailler ensemble, de partager des idées, ou simplement de profiter de la compagnie de chacun. Alors que des rassemblements par petits groupes se produisent tout le temps sur Golarion, il arrive quelquefois que ces petits groupes atteignent plusieurs douzaines, centaines ou même milliers de personnes, devenant alors des organisations à part entière, comprenant des structures internes qui exercent une influence indéniable sur le monde les entourant. Une organisation permet à ses membres, ses alliés, ainsi qu'à toute personne dans sa sphère d'influence d'obtenir différents avantages. Cela peut aller de la simple camaraderie à la fourniture de ressources, ou encore l'acquisition, de contacts, et d'un certain poids social et politique. Même si les raisons poussant une personne à rejoindre une organisation peuvent être très variables, tous ces prétendants ont quelque chose à gagner en se regroupant autour d'une même cause.

Ce chapitre présente plusieurs organisations importantes de la région de la mer Intérieure. Chaque rubrique consacrée à une organisation comporte des informations sur cette dernière, ainsi que les valeurs qu'elle porte, et son rôle sur Golarion. La rubrique précise également les rangs, titres et la structure de l'organisation, ainsi que la façon dont les membres peuvent passer d'un rang à un autre. Après la description de la structure de l'organisation se trouvent certaines règles optionnelles mises à la disposition de ses membres, allant de l'obtention de nouveaux dons et objets magiques, à celle de nouveaux sorts et archétypes. Ces options sont peu courantes pour la plupart, ce qui les rend inaccessibles à la majorité des PJ, mais chaque section détaille la façon dont ses membres peuvent y avoir accès.

Enfin, chaque organisation dispose d'un bloc de statistiques qui regroupe un aperçu de ses informations. Nous conseillons aux MJ d'utiliser ce bloc de statistiques et les informations qui y sont présentées comme modèle lorsqu'ils créent leurs propres organisations.

Plusieurs encadrés au sein de ces sections fournissent des informations supplémentaires. Ils incluent un bref regard sur ses membres les plus importants, certaines des relations les plus remarquables établies avec d'autres groupes, ainsi que des accroches d'aventures.

BLOC DE STATISTIQUES D'UNE ORGANISATION

Un bloc de statistiques d'une organisation est organisé comme suit.

NOM DE L'ORGANISATION

ALIGNEMENT TAILLE AUTRES TRAITS

Tout comme une créature, une organisation dispose d'une liste de traits qui permet de cerner ses différentes propriétés d'un coup d'œil. Cela inclut une abréviation d'alignement ainsi qu'une taille. L'alignement indiqué représente l'alignement principal de l'organisation, même si chacune accepte souvent des membres d'autres alignements (indiqués dans la section Alignements acceptés). La taille d'une organisation représente le nombre approximatif de ses membres. Les différentes tailles sont Petite (100 membres ou moins), Moyenne (entre 100 et 1 000 membres), Grande (entre 1 000 et 5 000 membres), Très Grande (entre 5 000 et 10 000 membres) et Gigantesque (10 000 membres ou plus). Après l'alignement et la taille, une organisation possède souvent un trait qui indique de quelle sorte d'organisation il s'agit : académique, militaire, révolutionnaire, etc...

Titre ou résumé de l'organisation. Il s'agit d'un exposé simple qui fournit une vue d'ensemble de l'organisation.

Étendue et influence. Cette partie indique le degré d'influence de l'organisation, que ce soit par sa taille ou l'empreinte qu'elle laisse dans la région de la mer Intérieure, ainsi que la force de l'influence qu'elle exerce dans cette zone. L'étendue d'une organisation peut aller du local (comme la ville de Korvosa), au territorial (comme l'arrière-pays de Pointesable), au national (comme Varisie ou Chéliax), au régional (comme les Terres brisées ou la route Dorée) ou encore au global.

L'influence d'une organisation est indiquée par une échelle simple. Une organisation faible ne peut fournir qu'une assistance limitée, alors

GUIDE DU PERSONNAGE

ASCENDANCES

Humains
Elfes
Gnomes
Gobelins
Halfelins
Nains

NOUVELLES ASCENDANCES

Hobgobelins
Homme-Lézards
Léchis
Autres

ORGANISATIONS

Académie du Magaambya
Agitateurs
Chevaliers du Dernier-rempart
Chevaliers Infernaux
Société des Éclaireurs
Galerie de Pnj
Archétypes thématiques

GLOSSAIRE ET INDEX



MAGAAMBYA

NB TRÈS GRANDE ACADÉMIQUE

Progressistes communautaires de la connaissance et de la magie anciennes

Étendue et Influence régionale (Garund, plus particulièrement l'Étendue du Mwangi ; prééminente) ; territoriale (Pays des Tombes, la Plaie du Sarkaris ; modérée)

Objectifs faire progresser la théorie magique, construire et protéger des communautés, renforcer la paix et la coopération, pourvoir au bien commun, propager le savoir

Quartier général Nantambu, Vellumis

Membres importants Aengasi Terroracle, Demuwe Gwaro, Haut mage Solaire Oyamba, Janatimo, Jacinthe Hilare, Lira Feltrell, le vieux mage Jatembe

Alliés Gozrens, les Chevaliers du Dernier-Rempart, Mwangis, néthysiens, la Société des Éclaireurs, les pharasmis, les Faiseurs d'orage

Ennemis Consortium de l'Aspis, cultes de seigneurs démons, Mzali, Usaro, voie du Murmure

Ressources contacts, influence, objets magiques, entraînement

Conditions d'adhésion gagner le respect d'un magaambyen et réussir l'entretien d'entrée

Alignements acceptés NB (n'importe quel non mauvais)

Valeurs altruisme, l'histoire en tant que guide pour le futur, aptitude magique, patience, pragmatisme, narration, soif de connaissance, apprendre des autres

Anathème égoïsme irréflechi, irrespect de la culture et des traditions, violence gratuite

AU SEIN DU MAGAAMBYA

Le Magaambya accepte quiconque capable de prouver ses bonnes intentions et ayant gagné la confiance d'un magaambyen. Même s'il n'est pas excessivement hiérarchique, le Magaambya divise ses membres en rangs, en fonction de leurs connaissances et leurs aptitudes : initié, attendant, versé, orateur des légendes et éminent. La progression magaambyenne n'a que peu de rapport avec les carrières académiques taldoriennes ou d'ailleurs en Avistan. Les cours, dans le sens traditionnel du terme, sont peu nombreux, et les étudiants suivent à la place un apprentissage supervisé par des membres de rang plus élevé qu'eux. Ce premier apprentissage est le Préalable, qui est une période de service public. Les étudiants accomplissent en général le Préalable dans l'académie même, à Nantambu, mais comme le Magaambya ne cesse de s'étendre, on trouve dorénavant des membres qui effectuent leur Préalable dans une myriade d'endroits différents. Quel que soit le lieu, apprendre comment répondre aux besoins d'une communauté est la première et la plus importante leçon.

Ce sont les initiés qui suivent le Préalable. Le Magaambya est convaincu que des origines diverses permettent de composer une communauté plus forte, et, de ce fait, tout le monde peut se porter candidat. Les magaambyens qui cherchent activement à recruter de nouveaux membres vont aussi traverser l'Étendue du Mwangi à la recherche de ceux qui portent un intérêt à la magie et les ramener à Nantambu – dans de nombreux villages, envoyer les enfants au Magaambya pour étudier est une tradition bien ancrée. Les aspirants vont demander le soutien d'un magaambyen, et si un candidat semble correspondre, un versé lui fait alors passer un entretien plus poussé, au cours duquel, idéalement, il pourra entendre le témoignage d'un compagnon ou de la famille du candidat. Si l'entretien se passe bien, le candidat peut être accepté, et il reçoit alors un gage de l'approbation du versé indiquant qu'il s'est vu attribuer le rang d'initié. Les initiés participent à des travaux manuels, fournissent de l'aide scolaire, ou effectuent d'autres tâches quotidiennes dans leurs communautés d'accueil (même des membres de hautrang participent occasionnellement à ces tâches, conscients que ce travail leur permet de garder les pieds sur terre). En échange, les initiés ont le droit d'assister à des cours organisés, ont accès aux bibliothèques du Magaambya et peuvent se voir prodiguer des conseils. Cette pratique renforce la communauté et favorise l'apprentissage indirect que permet d'acquérir toute forme de coopération.

Les attendants sont des initiés qui se sont acquittés du Préalable et ont prouvé leur valeur à leurs pairs, qui les dirigeront alors vers un magaambyen de plus haut rang pour une éventuelle promotion. Le Préalable dure en général cinq saisons, même si certains magaambyens vivant hors de Nantambu ont commencé à accélérer le processus en fonction des capacités de l'initié, parmi d'autres facteurs. Les responsabilités de l'attendante englobent la coordination des efforts de travail, l'aide à la logistique des études sur le terrain, et l'organisation des classes. Pour cette dernière, l'attendante doit être capable de reconnaître les besoins en éducation de chacun et veiller à y répondre ; les classes régulières sont plutôt rares. Les attendants peuvent se joindre aux études sur le terrain ou encore suivre un apprentissage avec des membres de rang plus élevé. C'est traditionnellement à partir du rang d'attendante que commence l'étude des techniques syncrétiques sereines. Enfin, en prévision de leur développement futur, les attendants choisissent leur appartenance à l'une des cinq branches.

Les versés ont accumulé suffisamment de connaissances pratiques, magiques et scolaires pour devenir des éléments autonomes du Magaambya. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent magique pour obtenir ce rang – le Magaambya a une vision très large de l'éducation et des capacités de chacun – mais beaucoup de ses membres disposent d'une aptitude magique. Les versés dirigent des projets spéciaux et organisent des opérations sur le terrain, ce qui leur permet de poursuivre leur propre formation tout en encadrant des membres de rang inférieur. Grâce à cette liberté d'autogestion, les versés sont le premier rang à s'impliquer dans la fière tradition magaambyenne de faire en sorte que les futurs filleuls les retrouvent sur le terrain – ce périple, racontent les versés, est un enseignant aussi efficace que celui de n'importe quel enseignant.

Les orateurs des légendes démontrent la maîtrise des techniques magaambyennes. Cela inclut la magie : pour l'instant, seuls des incantateurs ont reçu le rang d'orateur des légendes. Ce sont les dirigeants de leurs communautés, dont l'habileté avec la magie, les talents pratiques et le large savoir témoignent de leur capacité à résoudre un grand nombre de problèmes potentiels. Ils supervisent les activités magaambyennes dans une région, ou dirigent des programmes d'étude. La plupart s'attellent à des



GALERIE DE PNJ

Cette section vous propose des blocs de statistiques pour les membres des cinq organisations présentées dans cet ouvrage. Chaque article contient deux PNJ que vous pouvez utiliser en jeu en tant que MJ, l'un représentant un membre de bas rang, l'autre un membre de rang supérieur. Ils s'accompagnent d'un peu de contexte pour vous aider à leur donner vie. Ces personnages, quel que soit leur rang, sont des représentants typiques et génériques de leur organisation. Si vous voulez utiliser des personnages spécifiques haut gradés ou récurrents, nous vous conseillons de créer un PNJ unique doté de ses propres pouvoirs, histoire, traits et statistiques. En revanche, si vous avez rapidement besoin d'un personnage unique, chaque PNJ s'accompagne d'une histoire et d'une personnalité appropriées à l'organisation qu'il représente. S'il vous faut un personnage tout prêt, ces historiques vous aideront et guideront vos choix tactiques et de roleplay lorsque vous incarnerez ces PNJ.

ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Même avec ces statistiques de PNJ, ce pourrait être un défi que de donner vie à tout l'éventail d'une organisation majeure, car vous aurez besoin de nombreux membres de

niveaux et de rangs différents. La dernière partie de cette section vous propose donc des archétypes thématiques applicables au bloc de statistiques d'une créature ou d'un PNJ existant, afin qu'il s'adapte à votre rencontre ou votre histoire. Ces archétypes sont conçus pour fournir des pouvoirs et de l'équipement différents à une créature générique, de manière à lui donner la coloration requise pour une organisation donnée, sans avoir à créer un profil entier à partir de zéro.

Si vous désirez créer vos propres archétypes thématiques, vous pouvez prendre les ajustements présentés ici comme modèle, mais nous vous conseillons plutôt de créer entièrement votre créature ou PNJ lorsque vous en avez le temps et la possibilité. Ces archétypes vous donnent de quoi effectuer des modifications rapides et faciles, bien équilibrées, liant le personnage à l'organisation.

UTILISER LES ARCHÉTYPES THÉMATIQUES

Un archétype thématique apporte des changements ou un gain d'équipement, de compétences et de pouvoirs à la créature. Chaque archétype de ce livre présente brièvement l'organisation qu'il représente, puis fait quelques

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 Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

Pathfinder Lost Omens Character Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; John Compton, Sasha Lindley Hall, Amanda Hamon, Mike Kimmel, Luis Loza, Ron Lundeen, Matt Morris, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Mikhail Rekun, Micheal Sayre, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, and Linda Zayas-Palmer.

Guide des Personnages des Prédications perdues - Pathfinder Seconde édition Black Book Éditions. French translation © 2021, 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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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