



LA VARISIE

GUIDE DU JOUEUR





Ce document est fortement inspiré du « Player's Guide » écrit par F. Wesley Schneider pour Paizo et disponible gratuitement en version pdf sur [leur site \(lien direct\)](#). De nombreux articles présentés

dans ce document sont simplement traduits du « Player's Guide ». Les articles directement relatifs à Sandpoint (la ville où la première aventure de la campagne « Rise of the Runelords » se déroule) n'ont pas été repris, pour permettre aux MDs d'introduire la ville pendant la partie.

En plus des articles directement inspirés du « Player's Guide » de Paizo, des notes et encarts inspirés par les commentaires présentés sur [le blog de Paizo](#) et les discussions des [forums de Paizo](#) ont également été ajoutés. La liste des auteurs qui ont contribué à ce guide devrait donc être étendue en ajoutant les noms des nombreux MDs et joueurs qui ont choisi de partager leurs idées sur ces forums de discussion.

AUTEURS DU PLAYER'S GUIDE

On reprend ici les crédits associés au Guide du Joueur original pour la campagne « Rise of the Runelords » créée par Paizo.

Editor-in-Chief. James Jacobs
Art Director. Sarah Robinson
Associate Editor. F. Wesley Schneider
Assistant Editor. James L. Sutter
Senior Art Director. Sean Glenn
Managing Art Director. James Davis
Production Manager. Jeff Alvarez
Brand Manager. Jason Bulmahn
Marketing Director. Josh Frost
Publisher. Erik Mona
Cover Artist. UDON with Roberto Campos
Cartographer. Rob Lazzaretti
Contributing Artists. Jeff Carlisle, Andrew Hou, Ramon Pérez
Paizo CEO. Lisa Stevens
Corporate Accountant. Dave Erickson
Technical Director. Vic Wertz
Director of Operations. Jeff Alvarez
Special Thanks. Mike McArtor

« A la différence des nombreuses autres contrées que j'ai visité pendant mes longs voyages, ici, en Varisie, l'art et la nature ne font vraiment qu'un. Les monolithes d'un peuple mystérieux et romantique traversent les âges, racontant à voix basse les histoires d'une race perdue. Chaque nouveau jour colore les cieux en une palette vivante de bleu placide, de rouge-orange enragé et de gris en peine – des émotions célestes peintes à travers une toile sans fin et sans nuage. Même les natifs vivent comme les chefs d'oeuvre d'une exposition, leurs tatouages devenant l'écho de leur vie, leurs danses racontant leurs histoires sans fin, et leur sagesse tempéré par les murmures provenant du passé et du futur. »

Cevil Aile rouge, dans « Eidolon »

« Sauvages et tournées vers le passé. C'est comme ça que je décrirais les terres défigurées de Varisie. Des chaînes de montagnes acérées aux longueurs étranges brisent l'argile inutile et poussiéreuse. Des forêts enchevêtrées poussent sauvagement avec des herbes titanesques, la flore de ces épineux féconds se restreignant à des buissons tenaces. Les étendues désolées de terre craquelée couvertes de broussailles forment les paradis asséchés de toutes sortes de sauvages, incluant les dernières générations maudites des ancêtres brutaux de l'humanité. Et partout la terre porte les marques d'un peuple oublié dont les ruines érodées et les déplorables tentatives artistiques parsèment un terrain déjà affligé par sa propre pauvreté géologique. »

Darwayne Gios Amprei, dans « Sans pitié : Abendego, Belkzen, Varisie et les autres enfers »

« Aveuglés par nos habitudes, nous avons mené une terrible guerre contre nous-mêmes, comme nous l'avions fait auparavant pendant des générations. Jusqu'à ce que l'acier noir ne balafre les terres et que notre véritable ennemi ne nous assaille. »

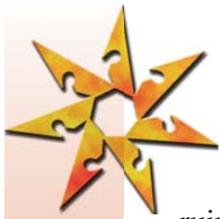
Koeas-Civin, dans « Paroles des Anciens »



TABLE DES MATIÈRES

LA VARISIE		
Les terres de Varisie	4	Les moines de Varisie 14
La civilisation en Varisie	5	Les paladins de Varisie 15
	6	Les rôdeurs de Varisie 15
		Les roublards de Varisie 16
LES RACES DE VARISIE	7	Les ensorceleurs de Varisie 17
Les humains de Varisie	7	Les magiciens de Varisie 18
Les nains de Varisie	10	
Les elfes de Varisie	10	LES OBJETS DE VARISIE 20
Les gnomes de Varisie	11	Les armes de Varisie 20
Les halflings de Varisie	11	Les armures de Varisie 21
Les demi-elfes de Varisie	12	Les objets divers de Varisie 21
Les demi-orques de Varisie	12	
		LES DONS DE VARISIE 23
LES AVENTURIERS DE VARISIE	13	Chasseur de gros gibier 23
Les barbares de Varisie	13	Né en ville 23
Les bardes de Varisie	13	Né dans la campagne 23
Les prêtres de Varisie	13	Loup solitaire 23
Les druides de Varisie	13	Esprit-Totem 23
Les guerriers de Varisie	14	Tatouage Varisien 24





LA VARISIE

Siège de civilisations oubliées des empires modernes, la Varisie porte son histoire gravée sur les pierres de ses innombrables ruines. Peu nombreux sont ceux qui se rappellent quels peuples mystérieux régnaient autrefois sur ces contrées, leurs gigantesques monuments et leurs incroyables chefs d'oeuvre architecturaux étant les seuls témoins d'un âge de puissance et de merveilles révolu. Les questions posées aux natifs Varisiens au sujet du passé et des monolithes qui parsèment leurs terres obtiennent pour seule réponse un regard froid et emplí d'appréhension.

Il y a environ 300 ans de cela, Chéliax fonda la colonie de Korvosa dans l'étendue sauvage soi-disant maudite allant de ses provinces les plus au nord jusqu'aux terres des Rois Linnorm. Un siècle de guerres sanglantes avec les barbares natifs, les Shoantis, s'ensuivit, se terminant par la chute de la Varisie de l'est aux mains des Chélaixiens. Peu de temps après, des colons et des aventuriers de toutes sortes vinrent s'établir sur les terres récemment domptées. Et plus ces étrangers s'avançaient à l'intérieur des terres, plus ils découvraient de mystères : des murs sans fin faits de terre sculptée, des monolithes titanesques, et des inscriptions que

nul sage ne pouvait déchiffrer. Bien que certains considéraient ces idoles et obélisques comme les preuves de la malédiction qui pesait sur ces territoires, ces curiosités ne freinèrent en rien la marche impérialiste de Chéliax.

Un siècle avant aujourd'hui, la mort du dieu de Chéliax, Aroden, fractura non seulement les territoires centraux de l'empire mais coupa également ses liens avec ses nombreuses colonies, dont la Varisie. Korvosa, la plus vieille et la plus grande des villes de Varisie, offrit allégeance à la nouvelle Magistrix diabolique de Chéliax, mais cette offre fut ignorée. La discorde déchira la ville abandonnée entre les traditionalistes fidèles à l'ancienne théocratie de Chéliax et les révolutionnaires désireux d'embrasser le nouveau pouvoir. Réalisant que ces combats fratricides mettaient en péril tout ce qu'ils avaient accompli, de nombreux traditionalistes quittèrent Korvosa, migrèrent vers l'ouest et fondèrent la cité de Magnimar. Aujourd'hui, Korvosa et Magnimar se considèrent toutes deux comme le centre culturel en Varisie. Les deux villes ont engendré ou se sont approprié de nombreuses cités vassales dans les terres environnantes. D'autres races sont également venues, se mêlant à la population humaine ou s'établissant sur leur propre territoire. Les natifs





de la région se remémorent un temps où la Varisie était leur, et leur seulement, et jurent qu'il en sera ainsi à nouveau.

Et, toujours, les monuments des ères anciennes, ignorés de tous, continuent d'observer imperturbablement les événements qui touchent la Varisie.

Les terres de Varisie

Varisie est un royaume sculpté dans la pierre, un territoire rocailleux s'étendant des pentes des Monts Kodar au nord jusqu'aux terres humides des Mushfens au sud. Cependant, entre les massifs montagneux de la région, des territoires divers et des contrées vibrantes de vie fleurissent.

La merveille naturelle la plus épique de Varisie est l'Élévation Storval, une ligne continue de falaises qui s'étend sur des centaines de kilomètres et s'élève, à certains endroits, jusqu'à 900 mètres. Cette étonnante particularité naturelle est rehaussée par la présence de sculptures érodées, de châteaux en ruines ancrés dans les falaises, et de sombres passages creusés vers les profondeurs souterraines.

Au-dessus de l'Élévation se trouve le Plateau Storval, une terre désolée couverte de collines à la végétation rare et habitée par de dangereux géants. C'est aussi là le territoire des Shoantis. Ce peuple de barbares nomades s'étend des Montagnes de Pierre à l'ouest jusqu'aux Cinderlands à l'est, une contrée désolée parsemée de pics de roche.

Sous l'Élévation Storval, les régions les plus hospitalières de Varisie prennent la forme de collines rondes, de forêts denses et de plaines rocheuses. Beaucoup de ces territoires sont marqués par la présence d'anciens monolithes, de statues érodées et de cairns aux proportions gigantesques. Au nord-ouest, les collines couvertes de hautes herbes et les plaines battues par le vent forment des vallées entre les montagnes et la mer. Au sud, des terres fertiles zébrées de zones rocheuses calcaires et des

QUELQUES LIEUX DE VARISIE

La Varisie contient des douzaines de lieux inexplorés où des aventures palpitantes pourraient se dérouler. En voici quelques uns.

Vallée Bloodsword. Une passe montagneuse infestée de créatures féeriques, dans les terres du sud.

Le Brinewall. Une mystérieuse forteresse maritime en ruines.

Celwynvian. La capitale des elfes Mierani, aujourd'hui abandonnée par ce peuple.

La Reine Engloutie. Une gigantesque et ancienne pyramide dépassant des eaux fétides des Mushfens.

La Montagne Crochet. Un pic à la réputation sombre, et la demeure ancestrale de plusieurs tribus d'ogres très agressifs.

Kaer Maga. Une ville construite au sein d'anciennes ruines, réputée pour sa population anarchique de hors-la-loi.

Le Mobhad Leigh. Une vaste et profonde fosse qui, selon les Shoantis, n'a pas de fond.

Riddleport. Une cité de pirates dépravée dont l'ancien port comporte une gigantesque arche couverte de runes.

La Lumière de la Dame. Un ancien et très haut phare réputé hanté par des fantômes de sorcières.

Les Escaliers Storval. Des escaliers de géants taillés dans la face de l'Élévation Storval.

Urglin. Une ancienne ruine occupée par des sauvages brutaux, des orques, des demi-orques et autres croisements, et d'autres créatures encore pires.

Viperwall. La Citadelle des Serpents, dont les murs gravés de serpents suppurent un gaz empoisonné.

marais embrumés côtoient la longue bande de territoire en décomposition formée par les Mushfens.

De nombreuses forêts denses à arbres à feuilles caduques se blottissent également contre les multiples chaînes de montagnes. Alors que les araignées et les autres vermines infestent le Churlwood, ce sont des fantômes de loups-garous qui, dit-on, hantent le Ashwood. Peu nombreux sont les braves qui osent pénétrer dans le Lurkwood, car les feuilles de ses sombres arbres poussent et tombent à un rythme qui n'a rien à voir avec les saisons.



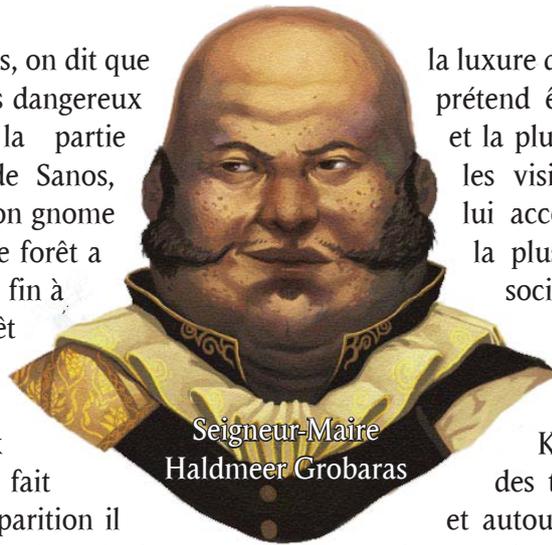
La reine Ileosa Arabasi



Depuis bien longtemps, on dit que des morts-vivants très dangereux hantent également la partie nord de la Forêt de Sanos, bien que la population gnome qui occupe le sud de cette forêt a beaucoup fait pour mettre fin à cette rumeur. Enfin, la Forêt de Mierani était autrefois et est toujours en partie, la demeure de nombreux elfes. Bien qu'ils aient fait beaucoup depuis leur réapparition il y a de cela 200 ans pour maintenir des contacts avec les peuples du sud de la Varisie, les elfes n'autorisent généralement pas les étrangers à entrer dans leur forêt.

La civilisation en Varisie

La plus grande ville de Varisie, Korvosa, domine le territoire s'étendant de l'Ashwood jusqu'à la Vallée Bloodsword. Aujourd'hui, le roi Eodred Arabasti II et la reine Ileosa Arabasi dirigent Korvosa, leur règne étant marqué par l'exploitation des villes vassales de la cité-état pour le bénéfice et



Seigneur-Maire
Haldmeer Grobaras

la luxure de l'élite de Korvosa. Korvosa prétend être la ville la plus cultivée et la plus civilisée de la région, mais les visiteurs pourraient également lui accorder les titres de ville-état la plus décadente, exploitante, et socialement stratifiée.

A l'ouest, la ville de Magnimar se dispute avec Korvosa pour la domination des terres et du commerce dans et autour de la Varisie. Le long des côtes et des falaises du Golfe Varisien, la particularité la plus connue de Magnimar est l'Irespan, les ruines marquant le début d'un gigantesque et très ancien pont autour de et sous lesquelles la cité s'étend. Un conseil d'anciens, élus, préside sur Magnimar en accord avec le Seigneur-Maire, un titre porté à vie. Actuellement, c'est l'arrogant Seigneur-Maire Haldmeer Grobaras qui contrôle la ville, qui n'hésite pas à faire taire les voix d'un conseil fracturé de marchands concurrents, de gens du peuple et de nobles blasés en déclamant de sa voix forte des décisions qui lui sont souvent avantageuses.





LES RACES DE VARISIE

Des elfes de la Forêt de Mierani aux guerriers orques du Hold of Belkzen jusqu'aux nomades Varisiens qui ont donné son nom à cette région, la diversité et le conflit caractérisent les multiples cultures qui résident en Varisie.

Les humains forment, de loin, la race la plus représentée en Varisie. La plupart d'entre eux se répartissent en trois ethnies : les cultivés Chélaxiens provenant des cités, les nomades Varisiens, et les farouchement tribaux barbares Shoantis. Les elfes, récemment revenus d'une longue absence, sont plus grands et plus minces que les humains, possèdent de longues oreilles pointues et des pupilles si grandes qu'elles remplissent la presque totalité de leurs yeux. La plupart des elfes restent auprès de leurs semblables, préférant les étendues sauvages où, peu à peu, ils peuvent faire partie de l'environnement. De temps en temps, un voyageur en Varisie peut rencontrer un des Forlorns — les elfes solitaires qui grandissent en-dehors des terres elfiques, au sein d'individus qui se pressent à naître et à mourir pendant le temps nécessaire à un elfe pour atteindre la maturité.

Les nains de Varisie sont des mineurs râblés et des guerriers infatigables qu'on trouve surtout autour de leur forteresse de Janderhoff. Les halflings, par contre, sont nomades et ne possèdent aucun territoire propre, préférant plutôt rejoindre les autres races et s'immiscer dans leurs sociétés, là où il y a de la place pour eux. Les gnomes constituent de loin la plus mystérieuse et la plus magique des races civilisées, et leurs cheveux et leur peau aux couleurs vibrantes sont des preuves visibles de l'influence de la nature sur eux et de leurs origines féériques. Même si les gnomes ne sont pas plus mauvais que les autres races, leur étrange processus de pensée et leur adhérence à

un code moral éloigné des conventions tendent à rendre les autres races mal à l'aise.

Les demi-humains tels que demi-elfes et demi-orques sont excessivement rares en Varisie. Les demi-elfes, avec leur longue espérance de vie, doivent faire face aux mêmes problèmes et préjugés que les Forlorns, alors que les demi-orques sont presque universellement vus avec méfiance par tous sauf leurs cousins orques. (Les vrais orques, quant à eux, conduisent de fréquentes attaques sur les territoires humains, tout spécialement pour donner naissance à plus de demi-orques, vu que ces demi-humains, plus intelligents, font les meilleurs chefs pour les tribus orques).

Les humains de Varisie

Trois différentes sociétés humaines se côtoient en Varisie : les colons expansionnistes de Chéliax, les tribus sauvages des barbares Shoantis et les énigmatiques Varisiens.

Les Chélaxiens. Les villes de Chéliax se trouvent au-delà des Montagnes Mindspin (à l'est) et loin au sud. Chéliax était autrefois un empire à la suprématie incontestée supporté par le dieu Aroden, mais la mort de ce dernier permit à une aristocratie décadente et diabolique ayant passé de nombreux pactes avec les habitants des Enfers de prendre le pouvoir. Bien qu'aujourd'hui incontestablement dépravée et diminuée par la perte de son dieu, la société de Chéliax reste un centre culturel, artistique et magique qui domine la plus grande partie du continent du sud.

Alors que l'empire expansionniste de Chéliax louchait sur les richesses de Varisie, son déclin permit à ses colonies de se libérer et de se forger leur propre destin.

Aujourd'hui, les plus puissantes des cités-états de Chéliax, Magnimar aux Mille Monuments





et Korvosa l'Impériale, se disputent le contrôle des territoires de Varisie.

Dans ces cités et dans les nombreux villages proches, la majorité des habitants peuvent retracer leur lignée jusqu'à des ancêtres Chélaxiens aux traits marqués. Les Chélaxiens possèdent des cheveux et des yeux sombres qui contrastent fortement avec leur peau pâle et un goût souvent prononcé pour l'art raffiné et le haut-art. Comme l'empire de Chéliax contrôlait des territoires très éloignés où de multiples ethnies se côtoyaient, on trouve aujourd'hui des Chélaxiens d'héritages très variés. Ces immigrants sont en fait tellement nombreux et variés que les natifs de Varisie appellent Chélaxiens tous ceux qui n'ont pas de sang Varisien ou Shoanti.

Les Shoantis. Au-delà des terres du nord-est de la Varisie se trouvent les territoires des sept tribus ardentes des Shoantis. Ces natifs forment un peuple turbulent, suivant des traditions vieilles de centaines d'années. Ils mènent une vie difficile, chassant les prédateurs et arrachant à des terres infertiles de quoi survivre. La plupart des tribus nomades suivent des troupeaux ou se déplacent vers de nouveaux points d'eau selon les saisons, mais ils restent généralement à l'intérieur de la même région et reviennent aux mêmes terres année après année.

Les Shoantis contrôlaient autrefois toute la Varisie, la partageant seulement avec les Varisiens, qu'ils considéraient plutôt froidement comme de lointains cousins. L'arrivée d'explorateurs et de colons de Chéliax changea cela cependant, et sonna le début d'une époque faite de guerres sanglantes. Peu de personnes savent combien de tribus Shoantis disparurent lors de ces batailles sans fin, et même aujourd'hui les noms de ces tribus mortes ne sont pas prononcés à haute voix. Quoi qu'il en soit, les barbares furent finalement forcés d'abandonner la partie sud de leur territoire aux envahisseurs. Bien qu'autrefois toute la Varisie était aux mains des tribus Shoantis, aujourd'hui, leurs terres sont limitées par le Plateau Storval (au nord-est), les Cinderlands (à l'est), les Collines Curchain (au nord) et les Hautes-Terres de Velashu (au nord-ouest). La perte des territoires du sud reste comme une blessure qui n'a pas guéri, partagée entre toutes les tribus, et il n'est pas rare que certains jeunes Shoantis lèvent leur voix pour prononcer des vœux sanglants à l'encontre de tous ceux

LES SEPT TRIBUS DES SHOANTIS

Sept tribus de Shoantis parcourent les territoires les plus hostiles de la Varisie.

Lyrune-Quah. Le Clan de la Lune occupent les plaines à l'est des Montagnes Wyvernes. Résolus et plutôt froids, ses membres ont longtemps combattu les géants des Monts Kodar.

Shadde-Quah. Le Clan de la hache mène une vie de réclusion dans les vallées côtières des Montagnes Calphiak, attaquant les navires qui approchent trop le rivage. Ils protègent ainsi la côte de Varisie contre les incursions nautiques venant des terres des Rois Linnorn.

Shriikirri-Quah. Le Clan de l'Aigle voyage sur de longues distances, allant des Gnashers jusqu'au Churlwood. Ses membres nourrissent un profond respect pour les animaux et prétendent apprendre beaucoup d'eux.

Shundar-Quah. Remplissant le rôle de diplomates, le Clan de l'Aiguille Rocheuse occupe le nord du Plateau Storval tout en cherchant constamment à unir les tribus en un seul peuple. Les membres de ce clan prétendent être le cœur du peuple Shoanti et connaître les secrets de son passé.

Sklar-Quah. Peuplant les Cinderlands, le Clan guerrier du Soleil a beaucoup souffert sous les attaques des orques et des envahisseurs Chéliaxiens. Cherchant sans cesse à se venger, ils n'autorisent aucun intrus sur leurs terres.

Skoan-Quah. Le petit et mystérieux Clan du Crâne voyage à travers les Cinderlands et le nord du plateau, conservant des archives au sujet des tribus maintenant disparues et honorant les morts.

Tamiir-Quah. Le Clan du Vent, à l'écart des autres, hante les Montagnes de Pierre. Méfiant et prompt à s'offenser, ses guerriers considèrent comme leurs toutes les terres visibles depuis leurs montagnes.

qui possèdent du sang Chélaxien. Des sept tribus Shoanti restantes, c'est celle des Shriikirri-Quah (un peuple qui tient les animaux en haut respect et prétend apprendre beaucoup d'eux) qui a le plus de contact avec les autres peuples. Les autres tribus sont les Lyrune-Quah, les Shadde-Quah, les Shundar-Quah, les Sklar-Quah, les Skoan-Quah, et les Tamiir-Quah, qui sont généralement plus guerriers et distants.

Les Shoantis sont généralement robustes et bien musclés. Avec une peau typiquement de couleur rougeâtre, la plupart des hommes dépassent 1m80 et les femmes sont seulement un chouia plus petites. Les cheveux sont considérés comme une distraction et parfois comme un obstacle (tout



spécialement dans les arts complexes du combat à mains nues que de nombreuses tribus cultivent); hommes et femmes (à part les mystiques et les anciens) rasent donc souvent leurs têtes. De nombreux Shoantis portent des tatouages visibles (généralement des formes et des motifs possédant des interprétations traditionnelles), qui sont étendus et améliorés alors que le porteur progresse dans la vie.

Noms communs chez les Shoantis. Les noms d'hommes Shoantis sont composés de quelques syllabes à consonance dure, alors qu'un son «ah» à la fin d'un nom implique un nom féminin. De nombreux Shoantis accompagnent leurs noms de titres basés sur leurs exploits. Hommes : Ancrym, Framak, Galstak, Ivtolt, Kaddok, Mestrard, Nalmid, Pikrak, Roakkad, Shadfrar, Tanrov, Zakok. Femmes : Adohan, Cada, Desba, Eyotah, Istas, Lenna, Meda, Nuna, Shadlah, Toska, Unas, Yola.

Les Varisiens. Avides d'indépendance et passionnés, les Varisiens ont donné leur nom

LES TRADITIONS VARISIENNES

Les nomades natifs de Varisie sont réputés pour être un peuple de passions, emprunt d'anciens talents, dont un don infallible de voyance et une mystérieuse relation avec les choses invisibles. Ceux qui passent un peu de temps au sein des Varisiens sont certains d'assister, et peut-être de participer, à une variété de traditions mystiques.

La danse. Pour les Varisiens, danser est une forme de communication et chaque danse possède une signification. Deux danses sont tout particulièrement importantes pour les nomades. Dans la célèbre Trastaturi (ou « danse des amis »), les jeunes Varisiens accueillent énergiquement les visiteurs et leur offrent l'hospitalité du clan. A l'inverse, la moins connue Vimaturi n'est jamais exécutée devant les non-Varisiens. Dans cette secrète « danse des défunts », les anciens du clan dansent avec leurs ancêtres, en appelant les morts pour qu'ils guident et protègent leurs familles. Selon la tradition, tout étranger qui s'immiscerait dans la Vimaturi sera hanté pour toujours par les esprits des anciens Varisiens, et ne connaîtra jamais plus la paix.

La voyance. Malgré l'imprécision des prévisions magiques dans l'Age des Augures Perdues, les Varisiens pratiquent toujours la voyance selon des traditions ancestrales. Les voyants Varisiens utilisent généralement pour leurs prédictions l'astrologie, la cristallomancie, la cartomancie (ils emploient des cartes mystiques complexes connues) ou encore la lecture du visage. Bien que beaucoup pensent que ces divinations ne sont rien de plus que mises en scène et fantaisies, les Varisiens les plus âgés - tout spécialement les femmes - sont respectées et craintes pour leur étrange compréhension des fortunes et du destin.

Les tatouages. Les Varisiens possèdent une connexion naturelle avec la magie, ce qui explique qu'on trouve de nombreux sorciers au sein de cette ethnie. Ces lanceurs de sorts nomades cherchent souvent à renforcer leur magie par des symboles externes en appelant à la puissance des arcanes, et recouvrent leur corps de tatouages complexes. On retrouve sept sortes de tatouages, chacun d'entre eux relié à une école de magie spécifique (voir les Dons).

à leurs terres natales, la Varisie. Ces nomades regroupés en clans peuvent être rencontrés partout à travers le monde, mais ils ne sont nulle part aussi nombreux que sur les terres de leurs ancêtres.

Plutôt insulaires, adhérant à l'ancien mode de vie des nomades, les familles étendues de Varisiens forment des communautés nomades, voyageant là où le destin les attire. S'approprier un territoire ne fait pas partie du mode de vie des Varisiens; ils ne voient donc pas leur vie de nomades comme difficile. Bien que la nature réponde à tous leurs besoins, ces nomades visitent souvent les cités et



les villes des peuples sédentaires pour troquer des objets d'arts et d'autres objets exotiques trouvés pendant leurs pérégrinations, pour gagner un peu d'argent en amusant ou en réalisant d'autres travaux, et parfois pour voler ou arnaquer les imprudents. Les Varisiens sont également connus pour leur mysticisme unique. Certains croient que leurs danses traditionnelles leur procurent des visions du futur et que les anciens peuvent entendre les voix de ceux qui sont morts depuis longtemps.

Le Varisien typique possède une peau olive-foncé et des cheveux pouvant aller du noir à l'auburn, généralement portés longs tant par les hommes que par les femmes. Beaucoup d'entre eux portent des motifs et symboles complexes tatoués, différents de ceux des Shoantis. En tant que voyageurs et amuseurs publics, les Varisiens portent souvent des habits extrêmes, allant de tenues confortables pour le voyage jusqu'à des costumes très peu pratiques supposés accompagner la danse, les tatouages exotiques ou les formes de leurs corps.

Noms communs chez les Varisiens. Les noms des Varisiennes sont souvent élaborés, presque lyriques. Les noms d'hommes sont plus courts et utilisent des sons plus durs. Hommes : Camio, Chaine, Deivon, Durriken, Jal, Jubrayl, Lel, Mandrav, Pais, Rauno, Wesh, Zurisatro. Femmes : Aylmora, Chavali, Emyralda, Iymkala, Marilis, Relisys, Seoni, Syeira, Tauni, Wren, Zenovia.

Les nains de Varisie

La plupart des nains de Varisie vivent dans la ville de Janderhoff (à l'est), ceinte de murs de fer. S'étant établis dans les collines riches en fer au pied des Montagnes Mindspin des siècles plus tôt, avec l'arrivée d'intrus étrangers, les nains ont vu leur demeure passer d'un simple village minier à une bouillonnante ville commerciale. Malgré l'apparence extérieure de forteresse que possède Janderhoff, ses habitants accueillent tout visiteur qui chercherait à commercer honnêtement sans causer de problème. Cette hospitalité s'étend à la fois aux tribus Shoantis du Plateau Storval et aux traditionalistes Chélaxiens de Korvosa. Alors que les barbares et les Chélaxiens se disputent généralement à la moindre occasion, cela se passe peu souvent ainsi à Janderhoff : les nains profitent de leur position comme seul lieu de passage pour les biens travaillés de Korvosa et d'ailleurs vers le

RACES ET DIEUX

Les non-humains de Varisie sont en général plus attirés par certaines des divinités que par d'autres, mais les exemples cités ci-dessous ne sont en aucun cas des règles formelles. En plus des dieux cités ci-dessous, de nombreuses races (surtout les races monstres) vénèrent des dieux mineurs spécifiques (comme Minderhal, Droskar, Cyth-V'sug, or Zyphus).

Nains. Torag, Irori, Abadar.

Elfes. Desna, Calistria, Nethys.

Gnomes. Shelyn, Gozreh, Nethys.

Halflings. Densa, Pharasma, Erastil.

Demi-elfes. Cayden Cailean, Calistria, Sarenrae.

Demi-orques. Gorum, Rovagug, Torag.

Tiffelins. Calistria, Lamashtu, Asmodée.

Aasimars. Iomedae, Sarenrae, Shelyn.

plateau et pour les nourritures, plantes médicinales et rares anciens artefacts des Shoantis vers le sud.

Bien que Janderhoff offre de grandes opportunités pour les nains entreprenant, ceux qui cherchent à se faire une fortune loin des veines de cuivre se retrouvent souvent dans les ateliers de Magnimar, les forges de Riddleport, chassant aux côtés des Shoantis, ou partout en Varisie où un profit peut être réalisé.

Les elfes de Varisie

Peu d'elfes habitent en Varisie, à l'exception de ceux qui résident dans la forêt de Mierani (nord). Dans les pins géants, les bouleaux et les séquoias gigantesques de la côte, les elfes ont sculpté de nombreux villages, comme Arsmeril (situé au bord d'une falaise sur la côte) ou la ville commerciale de Crying Leaf sur les bords des Hautes-Terres de Yelashu. Leur véritable demeure, cependant, la ville-arbre de Celwynvian, est une ville abandonnée. Bien qu'elle existe toujours, les elfes ont fui la Ville des Pluies d'Émeraude, indiquant seulement que la cité était tombée dans les plus profondes des ténèbres. Peu d'elfes – et encore moins d'étrangers – en savent plus, bien que des émissaires de Korvosa et de Magnimar offrent d'incroyables récompenses à ceux qui accepteront d'enquêter sur le site de la ville abandonnée.

En plus de ceux de la forêt du nord, on rencontre parfois des elfes venant de lieux lointains et



exotiques tels que Kyonin, Sovyrian et le Mordant Spire dans les ports les plus importants en Varisie.

Les gnomes de Varisie

Beaucoup de gens savent que les gnomes de la Varisie résident dans la Forêt de Sanos, mais peu peuvent prétendre avoir réellement vu une communauté gnome. Fantasques mais discrets, malgré leur apparente bonhomie, les gnomes de Varisie parlent rarement de leurs terres. Et même, lorsqu'ils le font, les détails qu'ils donnent sont plutôt mineurs, ce qui pousse beaucoup de personnes à croire qu'un grand trésor, des portails vers un monde féérique, ou quelque autre secret est caché dans leur forêt. Malgré ces mystères, les gnomes Varisiens possèdent des liens typiques avec le monde naturel, et peut-être même une curiosité encore plus forte que les gnomes des autres mondes. De nombreux gnomes possèdent la capacité à sentir lorsque quelque chose est « étrange » ou « hors-contexte » à propos de la nature.

C'est dans les communautés rurales autour de la Forêt de Sanor qu'on retrouve la plupart des gnomes. Nybor, Wartle, et Whistledown possèdent les populations les plus grandes,

dont certains gnomes voyagent même jusqu'à Magnimar ou Riddleport. Bien que les gnomes soient parfois rencontrés à Korvosa ou plus loin au nord, ces rares individus sont généralement des commerçants et des voyageurs originaires de Thom à l'est, de Brastlewark en Chéliax, ou des citadelles de Irrere.

Les halflings de Varisie

Comme partout ailleurs dans le monde, les halflings de Varisie vivent au sein des autres races. Plus souvent rencontrés dans les terres du sud de Magnimar à Korvosa, les halflings tendent à adopter un mode de vie parmi les trois suivants.

Comme beaucoup ont migré vers la Varisie en suivant les explorateurs Chélaxiens, les halflings de Korvosa et des villes vassales vivent comme les halflings de Chéliax : en tant que citoyens de second ordre, travaillant comme servants, intermédiaires ou amuseurs. A l'ouest, sur les terres proches de Magnimar, les halflings mènent des vies plus émancipées, occupant des rôles similaires à ceux des humains. Bien que certains préjugés Chélixiens survivent, incitant certains à se moquer des gens du petit peuple, la plupart des halflings sont heureux d'escroquer les humains stupides ou condescendants. De nombreux

TAILLE ET POIDS

Bien que les races de Golarion soient fondamentalement les mêmes que celles du Manuel du Joueur, il y a quelques différences mineures en ce qui concerne la taille et le poids. Les principales différences concernent les elfes, qui sont plus grands dans Golarion, et les gnomes, qui sont plus légers.

Race	Taille	Poids	Modificateur	... de taille	... de poids
Humain	145 cm	60 kg	2d10	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Humaine	132.5 cm	42.5 kg	2d10	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Nain	112.5 cm	75 kg	2d4	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Naine	107.5 cm	60 kg	2d4	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Elfe (homme)	155 cm	50 kg	2d8	x 2.5 cm	x (1d6)/2 kg
Elfe (femme)	155 cm	45 kg	2d6	x 2.5 cm	x (1d6)/2 kg
Gnome (homme)	90 cm	17.5 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Gnome (femme)	85 cm	15 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Demi-elfe (homme)	150 cm	55 kg	2d8	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Demi-elfe (femme)	145 cm	45 kg	2d8	x 2.5 cm	x (2d4)/2 kg
Demi-orque (homme)	145 cm	75 kg	2d12	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Demi-orque (femme)	132.5 cm	55 kg	2d12	x 2.5 cm	x (2d6)/2 kg
Halfling (homme)	80 cm	15 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg
Halfling (femme)	75 cm	12.5 kg	2d4	x 2.5 cm	x 1/2 kg



halflings ont également rejoint les Varisiens natifs, partageant leur mode de vie nomade et vénérant la déesse Desna. Les deux peuples semblent se considérer comme semblables et partagent leurs coutumes.

Les demi-elfes de Varisie

Nés dans des circonstances extraordinaires et souvent malheureuses, les demi-elfes doivent faire face à des préjugés de la part de leurs deux races parentes. Bien que certains parviennent facilement à cacher leur héritage mêlé au sein des cités humaines de la Varisie du sud, un nombre considérable de demi-elfes trouvent un refuge cruel au sein des coupe-gorges et des autres exclus de Riddleport. Certains demi-elfes habitent au bord de la Forêt de Mierani, où ils sont, au mieux, pris en pitié par leurs proches elfiques et, au pire, ignorés. Certains demi-elfes en sont venus à vivre au sein des tribus nomades de natifs Varisiens : les Shoantis ne voient aucune différence entre eux et leurs cousins elfes, alors que les Varisiens ont un point commun avec eux, car tous deux doivent subir le mépris des humains « civilisés ».

Malgré ces difficultés, les demi-elfes se fixent souvent des buts extraordinaires, et font et disent ce que peu oseraient faire et dire, lançant des défis et brisant avec détermination les préjugés.

Les demi-orques de Varisie

Les rares membres de cette race sont généralement arrivés en Varisie avec les maraudeurs issus du Hold of Belkzen qui attaquent souvent les tribus Shoantis et pillent les rares ressources des Cinderlands. Ces clans guerriers ont découvert il y a longtemps que se croiser avec des humains produisaient une progéniture possédant une intelligence et une discipline plus grandes; depuis lors, ils s'attaquent aux peuples natifs de Varisie afin de réaliser de telles unions brutales.

Certains demi-orques ont cherché à échapper à la barbarie de Belkzen, mais la plupart voyagent vers la Varisie en suivant des ordres spéciaux donnés par leurs chefs de guerre, allant vers Riddleport ou la sombre Kaer Maga, ou les terribles fosses d'Urglin. Bien que certains s'établissent dans les tanières dépravées fréquentées par leurs cousins sanguinaires orques, d'autres vivent au bord des terres du sud de la Varisie. Tout en cherchant à être acceptés, ces exclus mènent des vies basées sur un courage incroyable et une discipline personnelle, espérant sans cesse pouvoir prouver leur valeur par leurs actions et ainsi échapper aux conséquences de leur naissance. Quoi qu'il en soit, les demi-orques les plus sages évitent soigneusement les Shoantis natifs, qui les considèrent comme des abominations maléfiques et les haïssent encore plus que les Chélaxiens du sud.

LANGAGES DE VARISIE

De nombreux langages sont utilisés à travers la Varisie, y compris le Commun, le Nain, l'Elfe, le Gnome et le Halfling. D'autres sont moins souvent entendus dans les régions civilisées : le Draconien, le Géant, le Gobelin, l'Orque et le Sylvestre. En plus de ces langages, on rencontre les cinq suivants.

Boggard. Un langage constitué de croisements et de « pop » utilisé par les hommes-grenouilles des Mushfens. Ceux qui ne sont pas reptiliens ne peuvent parler qu'une forme très simple de cette langue.

Chélaxien. Seuls les riches de Korvosa et les voyageurs venant du sud lointain parlent la langue nationale de Chéliax. Les humains de descendance Chélaxienne gagnent cette langue en bonus.

Shoanti. La langue des tribus Shoanti de Varisie. Ce langage sec est parlé à travers le Plateau Storval et les autres étendues rocheuses habitées par les barbares. Les humains de descendance Shoanti gagnent cette langue en bonus.

Thassilonien. Il s'agit de la langue morte des anciens monuments, parlée aujourd'hui seulement par les intellectuels, les historiens, et les arcanistes.

Varisien. La langue des nomades natifs de Varisie est une langue fluide aux sons doux, que les voyageurs Varisiens emploient pour leur chants traditionnels. Les humains de descendance Varisienne gagnent cette langue en bonus.



Homme-grenouille
des Mushfens



LES AVENTURIERS DE VARISIE

Des esprits aventureux de toutes sortes cherchent à se forger un destin en Varisie.

Les barbares de Varisie

De nombreuses peuplades barbares occupent les contrées du nord de la Varisie, comme les fiers Shoantis, les natifs sauvages de la Forêt de Mierani, et les maraudeurs venant du Hold of Belkzen (à l'est) sous domination orque ou des terres brutales des Rois Linnorm (au nord). Sur le Plateau Storval, les guerriers enragés des Shoantis sont les plus nombreux. Parmi eux, les barbares des Lyrune-Quah, Shadde-Quah, et Sklar-Quah sont réputés pour leur dévotion totale au combat. Beaucoup des grands guerriers Shoantis montrent des liens forts avec leurs totems tribaux et s'appuient sur ces esprits en combat (voir le don Esprit-Totem).

Outre les Shoantis, les maraudeurs maritimes des Rois Linnorm et les orques de Belkzen se rendent parfois en Varisie, soit pour remplir une mission, prouver leur valeur ou échapper à la brutalité de leur peuple. Certains elfes de la Forêt de Mierani embrassent également la mode de vie sauvage des bêtes, vivant comme des animaux pour mieux comprendre la contrée et la débarrasser de toute corruption.

Les bardes de Varisie

Des artistes de tout type voyagent vers la Varisie dans l'espoir de devenir connus et d'étudier les performances uniques des natifs de la contrée. Parmi ces natifs, on trouve les merveilleux danseurs Varisiens, qui tourbillonnent au rythme rapide des chansons traditionnelles de leur peuple, et les crieurs du tonnerre Shoantis qui chantent les hauts-faits des guerriers morts. Au sein des races non-humaines, les elfes ont tissé de riches traditions en matière de danse, de musique et de chansons en de magnifiques shows hypnotiques; les sonneurs de forge nains façonnent de merveilleuses oeuvres d'art avec les chants de leur marteaux; et les conteurs d'histoire gnomes fascinent tout qui les écoute par leurs contes élaborés. Les maîtres des énigmes de Riddleport et les artistes à l'Echohall de Maganimar et au Mélodéum de Son Impériale Majestrix voyagent également beaucoup pour

montrer leurs talents.

Outre ces artistes, des bardes nomades parcourent la Varisie pour en apprendre plus sur elle et son histoire. Les récits des innombrables monuments, des merveilles naturelles et des mystères des âges passés sont hautement appréciés dans une région si hantée par son passé. Ceux qui cultivent ces compétences – tout particulièrement Connaissances(mystères), Connaissances(histoire) et Connaissances (nature) – comprennent bien mieux les secrets apparemment sans fin de la Varisie.

Les prêtres de Varisie

Les chasseurs terrestres d'Erastil, les prêtres penseurs d'Irori, les séducteurs suivant Calistria, et les fanatiques maraudeurs de Rovagug : on trouve des membres de presque toutes les religions connues de Golarion en Varisie. Bien que de rares temples apparaissent dans les villages et les cités des terres du sud, la religion s'étend surtout de manière informelle, soit par les coeurs des pieux dévots, soit par les mots des ministres itinérants. Les villes pieuses trop petites pour accueillir de multiples temples construisent souvent des lieux de vénération communs dédiés aux divinités possédant une importance locale.

Outre les temples typiquement bons ou neutres du sud, les nomades Varisiens possèdent une forte croyance traditionnelle en Desna. Les Shoantis vénèrent des puissances abstraites de la nature, des ancêtres, et des totems tribaux. Beaucoup de races monstrueuses de Varisie réalisent des sacrifices sanglants au nom de Lamashtu ou de Rovagug.

Les peuples civilisés de Varisie vénèrent pour la plupart l'une des six déités suivantes : Abadar, Desna, Erastil, Gozreh, Sarenrae ou Shelyn (voir les Divinités Principales plus bas).

Les druides de Varisie

Les défenseurs de la nature mènent une guerre subtile en Varisie. Pendant des décennies, des étrangers sont venu piller la terre de ses trésors sauvages et exploiter les races natives. Les druides de Varisie ont de tout temps combattu de telles actions. Au sein des Shoantis – qui sont déjà de par leur nature de féroces protecteurs de la région –, certains suivent la voie druidique et utilisent leur



magie pour aider leur peuple et vivre en paix avec la nature. Dans la Forêt de Mierani, le plus ancien cercle druidique de Varisie travaille pour venir à bout de la maladie qui afflige le coeur de cette région. De petites communautés et des individus gardent de nombreuses autres zones naturelles; les plus actifs sont les druides du Churlwood, de la Forêt de Sanos, des Mushfens, et des Montagnes de pierre. Outre ces groupes, plusieurs druides Varisiens sont, en fait, des étrangers eux-mêmes, des natifs d'autres pays ou des agents de cercles druidiques plus larges qui considèrent la Varisie digne de protection.

Les druides de Varisie sont fortement inspirés par les humeurs et les désirs des terres. La plupart des druides locaux se lient d'amitié avec des créatures natives de la région (voir les Bêtes de Varisie plus bas); typiquement des bêtes des vastes forêts et collines, des animaux sanguinaires des montagnes et du plateau, ou l'une des nombreuses créatures indigènes inconnues hors des frontières de Varisie (voir l'encart).

Les guerriers de Varisie

Beaucoup vivent ou meurent par la lame en Varisie, et de nombreux guerriers s'affrontent sur les terres de cette région. Les tribus guerrières des Shoantis enseignent à leurs enfants la manipulation des marteaux et des frondes, leur donnant les connaissances suffisantes pour chasser et défendre leur tribu. Les maraudeurs sauvages du Hold of Belkzen prouvent leur valeur par leurs cicatrices, en combattant dans les Fosses de Guerre d'Urglin par amour du sang. Les elfes de Mierani cultivent les vénérables traditions de leur peuple à l'arc et aux lames longues afin de défendre leurs forêts. A Janderhoff, les gardes des murs s'arment des haches de leurs pères et portent des armures ancestrales gravées de runes pour protéger les mines et les forges. Les pirates de Riddleport utilisent leurs rapières pour parer les coups de haches des maraudeurs des pays des Rois Linnorm. Ici et là, des shérifs et des connétables solitaires maintiennent la paix dans



Symbole
d'Abadar

les nombreuses communautés du sud, alors que des soldats de Magnimar et de Korvosa cherchent constamment à étendre les couleurs de leur ville-état. Et partout où le besoin s'en fait sentir, des mercenaires et des aventuriers louent leurs épées à toute personne qui paye bien.

Les moines de Varisie

Bien qu'on en trouve partout ailleurs en Golarion, aucune tradition monastique martiale n'est fortement établie en Varisie. Ce que cette

LES DIVINITÉS PRINCIPALES

Bien qu'il soit possible de trouver des dévots de toutes les fois de Golarion en Varisie, la majorité de la population civilisée de la région adhère à l'une des six églises principales citées ci-dessous.

Abadar. Maître de la Première Voûte, Abadar aux poings d'or cherche à créer l'ordre au sein du monde. Des juges, des marchands et des aristocrates le vénèrent, priant pour qu'il leur accorde un esprit clair lors des jugements et des contrats d'affaire. Les pauvres et ceux à qui on a causé du tort l'honorent fréquemment, cherchant à faire tourner leur mauvaise fortune.

Erastil. Selon ses dévots, le Vieil Aveugle est un père strict, un voisin prêt à aider, et un chasseur vigilant. Les petites communautés, les fermiers, les chasseurs et les gens du peuple le prient souvent.

Desna. Surnommée la Chanson Furtive des Sphères, Desna est la déesse des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs. Elle aime la liberté et le mystère et apprend à ses suivants à vivre toutes les expériences. Les mystiques, les explorateurs, les voyageurs et ceux qui recherchent juste un peu de chance vénèrent Desna.

Gozreh. Le Vent et les Vagues, ce dieu de la nature, toujours prêt à montrer que les mortels sont insignifiants et devraient en être conscients, ne se préoccupe pas des hommes et de leurs empires sans importance. Les fermiers, les marins, ceux qui travaillent dans les forêts et tous ceux qui vivent ou meurent selon les réactions de la nature craignent et respectent Gozreh.

Saranrae. La Fleur de l'Aube, la Flamme qui Guérit, la Lumière Eternelle, Saraerae amène la chaleur et la radiance à tous ceux qui l'accueillent. Les créatures au coeur rempli de compassion et aux gentilles intentions se tournent vers Saraerae, la considérant à la fois comme la source et la protectrice de tout ce qui est bon.

Shelyn. Déesse de l'art, de la beauté et de l'amour, Shelyn encourage la créativité et inspire le monde. Elle défie ses suivants de tester leurs limites, de partager ce qu'ils créent et de se réjouir des dons des autres.



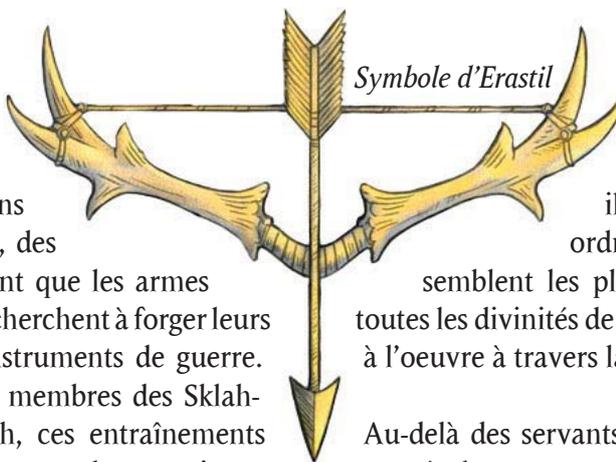
région a de plus ressemblant est sans doute les combattants à mains nues des Rhoantis, des

guerriers qui considèrent que les armes sont une faiblesse et qui cherchent à forger leurs corps en de véritables instruments de guerre. Pratiqués surtout par les membres des Sklah-Quah et des Skoan-Quah, ces entraînements martiaux endurcissent le corps des guerriers et leurs enseignent où porter les coups de poings et comment s'agripper pour causer le plus de mal.

Malgré l'absence de monastères et d'écoles de combat organisées en Varisie, il y a quand même certains habitants qui se présentent comme moines et pratiquent des techniques de combat provenant des contrées lointaines. Accompagnant le clergé d'Irori, des moines dévoués aux principes de la perfection de soi et de la transformation du corps en arme mortelle servent souvent de gardes du corps à leurs frères de foi. Des voyageurs du sud lointain, des pays de Tian Xia, et d'autres lieux exotiques apparaissent parfois dans les ports du sud de la Varisie, amenant avec eux les étranges arts guerriers de leur peuple.

Les paladins de Varisie

Bien que la Varisie ne possède pas vraiment la structure sociale qui donne généralement naissance à des ordres de chevalerie, ce manque d'ordre rend en quelque sorte encore plus grand le besoin de paladins et de guerriers honorables. Lorsque les barbares et les monstres menacent ceux qui voudraient vivre et travailler en paix, peu se lèvent et viennent à leur rescousse. Pour protéger les dévots et étendre leurs enseignements au sein des non-croyants, de nombreuses religions ont envoyé des champions en Varisie. Les églises d'Abadar et d'Erastil ont un intérêt tout particulier dans cette région. Les champions d'Abadar voyagent entre les communautés, agissant en tant que juges itinérant et représentants de la loi dans le but de forger cette contrée de sauvages et de voleurs en une société unifiée régie par la loi. Ceux qui vénèrent Erastil connaissent les dangers et les difficultés auxquelles ceux qui sont situés aux frontières de la civilisation



Symbole d'Erastil

doivent faire face, et ils vont là où on a besoin d'eux et aident comme ils le peuvent. Bien que les ordres militaires de ces églises semblent les plus actifs, les croyants de toutes les divinités de Golarion peuvent être vus à l'oeuvre à travers la région.

Au-delà des servants de dieux individuels, on peut également rencontrer les membres d'un ordre divergent et sinistre de paladins (et ex-paladins). Korvosa, de par ses liens traditionnels avec Chéliax, approvisionne avec enthousiasme la Citdalle Vraid, le bastion de l'Ordre des Chevaliers d'Enfer du Clou. Les Chevaliers d'Enfers Chélaxiens ne rendent hommage à aucun dieu, mais préfèrent plier la loi et les traditions infernales des Enfers à leur volonté.



Symbole de Desna

rigide et les traditions infernales des Enfers à leur volonté. Constitué principalement d'humains et de nains sévères, avec quelques demi-orques et centaures, cet ordre de servants féroce ment dévoués à Chéliax cherche à étendre les intérêts de leur empire dans la région, préparant la Varisie du sud pour son inexorable retour sous la coupe de Chéliax et asservissant les barbares et demi-humains rebelles.

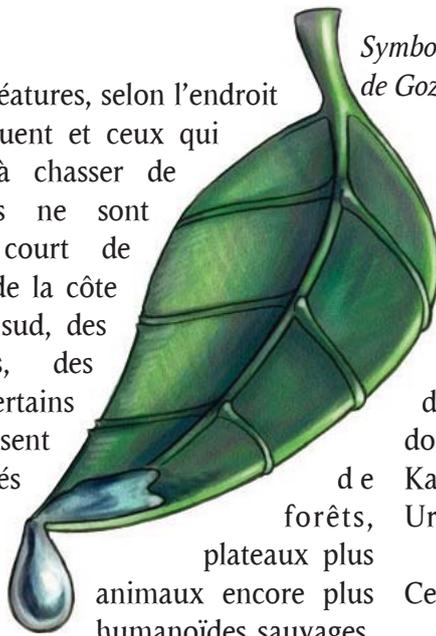
Les rôdeurs de Varisie

La Varisie, terre sauvage de nature intouchée aux bêtes incroyables, est un paradis pour les explorateurs. On y fait souvent appel à ceux qui savent chasser, pister, et survivre dans des territoires sauvages. Au sud, des rôdeurs agissent comme des protecteurs et fournisseurs pour de nombreuses petites communautés, alors que certaines bandes organisées employées par Magnimar ou Korvosa gardent des régions entières au nom des cités-états. Les Varisiens et les Shoantis nomades survivent grâce à ce que la terre leur fournit et honorent grandement ceux d'entre eux qui sont des chasseurs hors-pair capables de s'orienter sans peine. Les rôdeurs des forêts de Mierani et de Sanos protègent, depuis leurs cachettes, les demeures de leurs peuples.

Les chasseurs en Varisie doivent faire face à



différentes créatures, selon l'endroit où ils pratiquent et ceux qui s'entraînent à chasser de telles bêtes ne sont jamais à court de proies. Le long de la côte et des terres du sud, des animaux féroces, des goblinoides, et certains morts-vivants harassent les peuples civilisés de Varisie. Les forêts, collines et plateaux plus loin abritent des animaux encore plus dangereux, des humanoïdes sauvages, et des créatures féeriques. Les parties les plus sauvages de la région sont occupées par des bêtes magiques, des dragons redoutables, et des tribus de géants sauvages.



Symbole
de Gozreth

s'intéressant plus particulièrement aux riches et nantis de la ville, alors que les secondes semblent satisfaits de s'attaquer aux plus pauvres et aux étrangers. Bien que peu de gens savent quelle famille possède le monopole du marché noir en matière de drogues, esclaves et objets magiques illégaux, personne n'ose s'opposer à eux. Les repaires de voleurs les plus connus de la région sont sans doute le paradis pour pirates qu'est Riddleport, Kaer Maga et ses multiples cultes et la sauvage Urglin.

Ces criminels ne sont pas les seuls roublards de

Les roublards de Varisie

Aux frontières de la civilisation, on peut trouver toutes sortes de hors-la-loi et d'opportunistes. Les roublards les plus connus de la région forment un sous-groupe des natifs, les Varisiens. Leur réputation en matière de vol et d'escroquerie est fort connue, même hors de Varisie, mais tous les nomades natifs ne sont pas des brigands ou des menteurs, juste suffisamment pour conserver cette réputation. Ces roublards appartiennent à une association peu organisée comportant des bandits, des contrebandiers, et des voleurs appelés les Sczarnis. Les Sczarnis ne s'en prennent que très rarement aux autres natifs de la région, les Shoantis étant de dangereuses victimes avec peu de choses de valeur de toutes façons, et les traditions des clans de Varisiens considèrent que s'attaquer à d'autres Varisiens est un tabou. Ainsi, ce sont les sudistes et les étrangers qui sont le plus souvent victimes des complots des Sczarni. Rarement malicieux dans leurs crimes, les Sczarni sont des pickpockets doués, des menteurs, et des voleurs prêts à profiter de toute opportunité, prenant ce dont ils ont besoin et ce qui pourrait aider leur peuple. Nourriture, chevaux, biens abandonnés les tentent donc plus que l'argent.

Outre les Varisiens, les villes de Magnimar et Korvosa arborent toutes deux des communautés criminelles. Deux guildes de voleurs, les Gargouilles et les Ecailles de Nuit, se partagent inconfortablement Magnimar; les premières

LES BÊTES DE VARISIE

De nombreux animaux uniques à la région de Varisie peuvent accompagner les druides et rôdeurs locaux.

Auroch. Puissant animal vivant en troupeaux dans la partie nord du Plateau Storval et dans les collines de l'ouest. Les adultes, pesant souvent plus d'une tonne, possèdent un poil épais gris et tacheté et des cornes courbées élançant vers l'avant mesurant en moyenne 75 cm. *Utiliser les statistiques d'un bison avancé à 7DV.*

Serpent de cendres [cindersnake]. Ces vipères géantes aux motifs rouges se cachent au sein des terres desséchées des Cinderlands et affaiblissent leurs proies avec un puissant venin douloureux comme une brûlure. *Utiliser les statistiques de la vipère de taille moyenne.*

Rat-âne. Rongeurs blanc-neige de la taille de petits chiens (aussi appelés capybaras ou cobayes géants), les rats-ânes natifs de la côte de Varisie sont souvent utilisés comme animaux domestiques (ou comme repas) à travers les terres du sud. *Utiliser les statistiques de rats sanguinaires (sans la capacité de transmettre de maladie), CR 1/4.*

Peau-de-feu [fire pelt]. Ces lions des montagnes à la fourrure rouge et noire habitent la Varisie du nord. La couleur de leur fourrure change entre une teinte majoritairement noire jusqu'à des couleurs d'automne selon les saisons. *Utiliser les statistiques des léopards.*

Lézard géant. Ces geckos de la taille de poneys se tapissent dans les falaises et les forêts de la Varisie du sud, se nourrissant de rongeurs, d'insectes géants et même parfois de gobelins (voir ci-contre). Sur le Plateau Storval, une sous-race de lézards géants agressifs à cornes se cache au sein des anfractuosités rocheuses et attaque à vue.

Roc des tempêtes. Fiers rapaces aux ailes couleur d'éclairs possédant une couronne de plumes broussailleuses, les rocs des tempêtes vivent pendant des centaines d'années selon les légendes et atteignent finalement la taille de véritables rocs. *Utiliser les statistiques des aigles.*



la région. Ceux qui possèdent un esprit rapide et se déplacent discrètement peuvent trouver toute une série d'occupations à travers la Varisie. Des enquêteurs adroits, des éclaireurs et des explorateurs de toutes sortes sont engagés par les villes-états ou par diverses organisations qui s'intéressent au passé de la Varisie.

Les ensorceleurs de Varisie

La magie irradie les terres de Varisie, et de grandes destinées s'ouvrent à ceux qui entendent l'appel qui résonne au sein de leur lignée. Des symboles de puissance antique recouvrent la région, gravés dans les innombrables monuments ou peints sur la peau des natifs. Les énigmatiques Varisiens sont ceux qui connaissent sans doute le mieux ces runes. Les clans observent leurs jeunes avec attention pour repérer les signes de capacités arcanes innées et les encouragent à nourrir même les plus faibles traces de pouvoir magique. Ils considèrent la magie comme une part de leur héritage ancestral et savent que les symboles élaborés qu'ils tracent dans leur chair servent à canaliser et à fortifier le pouvoir qui coule dans leur sang (voir le don Tatouage Varisien). Bien que ces marques donnent aux nomades Varisiens une touche d'exotisme, ou même une apparence effrayante, les Varisiens considèrent que les réactions négatives des étrangers ne sont qu'un petit prix à payer pour pouvoir accéder aux pouvoirs immortels de leurs ancêtres. Les autres natifs de Varisia, les Shoantis, ressentent également parfois l'appel

LES FAMILIERS EN VARISIE

Certaines créatures sont souvent employées comme familiers par les sorciers et magiciens de Varisie.

Lieur de démon Chéloxien. Aucun lieu de démon digne de ce nom ne garde un familier terrestre très longtemps, préférant conjurer un diabolon [imp] ou une vipère fiélonne dès qu'il gagne accès au don de Familier Amélioré. Entre temps, la plupart des lieurs de démons se satisfont d'une chauve-souris, d'un serpent, ou d'un autre servent du même type.

Mage-chiffreur. Les lanceurs de sorts qui cherchent à déchiffrer les nombreuses énigmes de Varisia, comme par exemple le Grand Anneau de Riddleport, appellent généralement des aigles ou des hiboux pour les aider dans leurs observations. Les putois bleus (*même statistiques que les lézards*) sont également populaires auprès des mages qui espèrent visiter certains des monuments les plus mystérieux de la région.

Constructeur de golems. Les forges de golems de Magnimar sont infestées de centaines de corbeaux, les familiers favoris des créateurs de créatures artificielles qui y travaillent. Les constructeurs de golems les plus obsédés créent leurs propres familiers homonculi grâce au don Familier Amélioré.

Mage-forgeron. Dans leur dévotion fanatique à façonner et enchanter les objets magiques les plus parfaits, ces lanceurs de sorts mages conjurent souvent divers types de familiers hiboux, pour yeux alertes fonctionnant même dans les forges à peine éclairées.

Sorcier Varisien. De nombreux sorciers Varisiens accentuent leur réputation de sages connaissant de nombreux secrets en employant des grives [thrush] capables de parler. Ces petits oiseaux peuvent délivrer des messages, monter la garde, et suivre des individus selon ce que leur maître leur ordonne.



Lézards géants
du Plateau Storval



des pouvoirs arcanes innés mais ne s'adonnent que très rarement à cultiver ces talents. En dehors des tribus des Lyrune-Quah et Skoan-Quah, la magie est considérée comme l'artifice des peureux, utile seulement dans les mains de quelques rares chamans et hommes-médecines.

En-dehors de ces peuples touchés par la magie, les talents de sorciers sont plutôt rares. Les familles Chélaxiennes les plus nanties de Korvosa prétendent fréquemment mettre au monde des enfants possédants des pouvoirs magiques innés. L'explication la plus souvent répétée est qu'il s'agirait là des



Symbole de Sarenrae

conséquences de pactes diaboliques conclus il y a longtemps, mais la chance et l'attention apportée à la sélection des mariages en sont sans doute les principales causes. On trouve également des sorciers en grand nombre au sein des gnomes de Samos.

Les magiciens de Varisie

Des magiciens venus du monde entier explorent la Varisie, attirés par ses secrets et ses anciens sites de pouvoir. Parmi les natifs, les magiciens sont relativement rares – les Varisiens préfèrent la magie des sorciers et les Shoantis, la magie cléricale et druidique. D'autres écoles magiques ont pris la place laissée par le désintérêt des locaux. A Janderhoff, les mages-forgerons nains enchantent leurs incroyables créations par magie. A Magnimar, les innombrables

LES DIEUX DE GOLARION (1/2)

Divinité	Alg	Titre et Domaines	Arme
Abadar	LN	Dieu des villes, de la richesse, des marchands, de la loi Domaines : terre, loi, noblesse, protection, voyage Symbole : clef d'or gravée d'une cité, de 4 runes et d'un trou de serrure	arbalète
Asmodée	LM	Dieu de la tyrannie, de l'esclavage, de la fierté, des contrats Domaines : mal, feu, loi, magie, tromperie Symbole : pentacle rouge	masse
Calistria	CN	Dieu de la tromperie, de la luxure, de la vengeance Domaines : chaos, charme, connaissance, chance, tromperie Symbole : trois dagues dont les pommeaux se touchent	fouet
Cayden Cailean	CB	Dieu de la liberté, du vin, de la bravoure Domaines : chaos, charme, bien, force, voyage Symbole : gobelet de fer ébréché et usé	rapière
Desna	CB	Déesse des rêves, des étoiles, des voyageurs, de la chance Domaines : chaos, bien, libération, chance, voyage Symbole : papillon portant des symboles d'étoile, soleil et lune	étoile
Erastil	LB	Dieu de la ferme, de la chasse, du commerce, de la famille Domaines : animal, communauté, bien, loi, plantes Symbole : flèche dans un arc fait d'une paire de bois de cerf	arc long
Gorum	CN	Dieu de la force, du combat, des armes Domaines : chaos, destruction, gloire, force, guerre Symbole : épée de fer plongée dans le côté d'une montagne	épée à 2 mains
Gozreh	N	Dieu de la nature, du climat, de la mer Domaines : air, animal, plantes, eau, climat Symbole : une feuille avec une goutte d'eau coulant de sa pointe	trident
Iomedae	LB	Déesse de la valeur, des dirigeants, de la justice, de l'honneur Domaines : gloire, bien, loi, soleil, guerre Symbole : une épée longue avec un halo solaire derrière le pommeau	épée longue
Irori	LN	Dieu de l'histoire, de la connaissance, de la perfection du soi Domaines : guérison, connaissance, loi, force, rune Symbole : main bleu foncé, paume au-dessus, dans un cercle bleu ciel	mains nues



monuments de la ville ont suscité un intérêt dans l'étude des créatures artificielle et leur construction et les nouvellement-crées forges de golems ont encore renforcé ces recherches. Les lieux de démons Chélastiens utilisent les dangereuses arcanes de leur contrée natale pour asservir des fiélons à la volonté du peuple de Korvosa. Et, dans la cité en ruines de Kaer Maga, des cultes entiers de magiciens dépravés explorent les anciens corridors à la recherche de secrets, libérant parfois des choses oubliées qu'ils ne peuvent qu'espérer contrôler.



Ceux qui cherchent à apprendre la magie ou qui désirent des conseils en matière de magie peuvent trouver des mages, des sages, et des échoppes d'objets magiques mineurs à travers toute la partie sud de la Varisie. Il y a également la nouvelle école de magie qui a récemment été établie à Galduria; et les mages sombres de Kaer Maga seraient sans doute prêts à réaliser n'importe quelle tâche magique, aussi dépravée soit-elle, pour un bon prix. Les elfes possèdent également leur propre école de magie dans les alentours hantés de Celwynvian, la magnifique Tour des Etoiles.

LES DIEUX DE GOLARION (2/2)

Divinité	Alg	Titre et Domaines	Arme
Lamashtu	CM	Déesse de la folie, des monstres, des cauchemars Domaines : chaos, mal, folie, force, tromperie Symbole : tête de chacal monstrueuse avec trois yeux	cimeterre à 2 mains
Nethys	N	Dieu de la magie Domaines : destruction, connaissance, magie, protection, rune Symbole : masque androgyne en porcelaine, moitié noir, moitié blanc	bâton
Norgorber	NM	Dieu de l'avarice, des secrets, du poison, du meurtre Domaines : charme, mort, mal, connaissance, tromperie Symbole : masque noir avec une étoile d'argent pour oeil gauche	épée courte
Pharasma	N	Déesse du destin, de la mort, des prophéties, de la naissance Domaines : mort, soin, connaissance, repos, eau Symbole : commette dont la queue forme une spirale	dague
Rovagug	CM	Dieu de la destruction, des désastres, de la colère Domaines : chaos, mal, destruction, climat, guerre Symbole : bouche circulaire avec des crocs ceinte de neuf araignées	grande hache
Sarenrae	NB	Déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté, de la guérison Domaines : feu, gloire, bien, soin, soleil Symbole : ange, bras ouverts, avec des ailes courbées formant un ankh	cimeterre
Shelyn	NB	Déesse de la beauté, de l'art, de l'amour, de la musique Domaines : air, charme, bien, chance, protection Symbole : oiseau exotique avec une longue queue arc-en-ciel	glaive
Torag	LB	Dieu de la forge, de la protection, de la stratégie Domaines : artifice, terre, bien, loi, protection Symbole : marteau d'argent étincelant avec des runes naines	marteau de guerre
Urgathoa	NM	Déesse de la maladie, de la gourmandise, des morts-vivants Domaines : mort, mal, magie, force, guerre Symbole : mouche aux yeux blancs et ailes tachées de sang	faux
Zon-Kuthon	LM	Dieu de la souffrance, de la perte, de l'envie Domaines : ténèbres, mort, destruction, mal, loi Symbole : crâne avec une chaîne cloutée passant dans ses orbites	chaîne cloutée

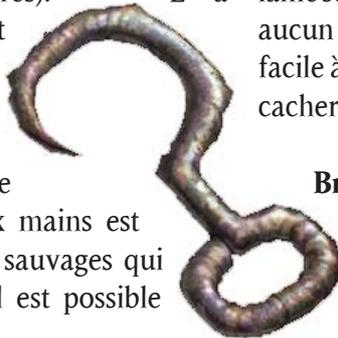


LES OBJETS DE VARISIE

Les aventuriers de Varisie emploient une large variété d'armes et d'armures et d'outils uniques à cette région. Quelques uns sont décrits ci-dessous.

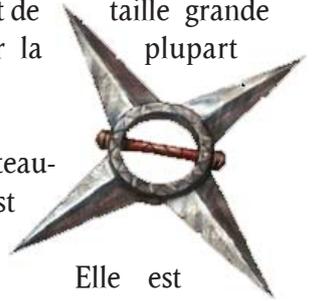
Les armes de Varisie

Tranche-chien. Cette arme sauvage construite à partir de morceaux de métaux aiguisés est surtout utilisée par les gobelins, qui le nomme ainsi tout simplement parce que c'est la tâche à laquelle ils l'emploient le plus souvent. Des trous forés dans la lame de cet arme la rendent plus facile à manier. Un utilisateur qui obtient un échec critique sur un jet d'attaque utilisant un tranche-chien voit son arme se briser. Ce n'est pas le cas des tranche-chiens de maître ou magiques (bien que ceux-ci soient très rares). La plupart des tranche-chiens sont de taille petite.



Crochet d'ogre. Cette large houlette de métal aiguisé de faible qualité et tenue à deux mains est nommée d'après les créatures sauvages qui l'emploient le plus souvent. Il est possible

d'utiliser un crochet d'ogre pour faire un croc-en-jambe. Si on tente de vous faire un croc-en-jambe pendant votre tentative, vous pouvez tout simplement lâcher le crochet d'ogre. Généralement créés par les géants et les créatures similaires, les crochets d'ogre sont souvent de taille grande et difficiles à utiliser pour la plupart des humanoïdes.



Etoile. Aussi appelé couteau-étoile, cet ancienne arme est très souvent utilisée par les nomades Varisiens. Elle est considérée comme arme sacrée par le clergé de Desna. A partir d'un cercle central de métal s'étendent quatre lames de métal effilées vers les points cardinaux. Un utilisateur peut utiliser l'étoile pour poignarder ou la lancer comme un chakram.

Rasoir de guerre. Cette arme apparaît comme un rasoir ou un couteau démesuré. Comme la lame se replie dans le manche, il ne nécessite aucun fourreau, ce qui rend le rasoir facile à cacher (bonus de +2 pour cacher l'arme sur soi).



Briseur de terre. Il s'agit d'un marteau massif utilisé par les tribus Shoantis de Varisie. Les deux côtés de la tête métallique se terminent en

ARMES DE VARISIE

Arme	Prix	Dg (P)	Dg (M)	Critique	Portée	Poids	Type
Arme de guerre							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Tranche-chien	8po	1d4	1d6	19-20/x2		1/2kg	Tranchant
Etoile	24po	1d3	1d4	x3	4 cases	1,5kg	Perforant
Rasoir de guerre	8po	1d3	1d4	18-20/x2		1/2kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Klar	12po	1d4	1d6	x2		3kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Briseur de terre	40po	1d10	2d6	x3		7kg	Contondant
Crochet d'ogre	24po	1d10	1d12	x3		5kg	Perforant
Armes exotiques							
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Foulard à lames*	12po	1d4	1d6	19-20/x2		1kg	Tranchant

*arme à allonge



de nombreuses piques émoussées qui canalisent la force avec laquelle le marteau est manié.



plus de teinter les dents en rouge écarlate, cette pâte accroît l'agressivité et augmente la durée de la rage des barbares d'un round. Ses effets durent une heure.

Les armures de Varisie

Chemise de peau. Construite à partir des peaux, os, et des écailles épaisses des lézards géants, la chemise de peau est une armure légère offrant une protection plus grande que ce que son poids laisse présager. De nombreux guerriers Shoantis préfèrent cette armure, arborant fièrement les chemises faites à partir des rares lézards géants à écailles noires du Plateau Storval.



Klar. Cette arme-bouclier est traditionnellement construite en liant une lame Shoanti au crâne d'un lézard géant cornu du Plateau Storval mais, récemment, les forgerons du sud ont imité sa construction en utilisant plutôt un bouclier de fer. Un utilisateur peut attaquer un adversaire avec un klar comme arme secondaire tranchante. Dans ce cas, le klar est traité comme une arme légère. Si un klar est utilisé pour porter une attaque, il n'offre aucune protection jusqu'à la prochaine action du porteur. La lame et le bouclier d'un klar sont enchantés séparément.



Les objets divers de Varisie

Pâte à chiquer des barbares. Les Shoantis fabriquent cette pâte rouge amère en séchant les feuilles du galtroot, un buisson chétif qu'on trouve à travers les Cinderlands. En



Faux bijoux. Tout particulièrement appréciés des roublards de Magnimar,



ces décorations cachent de petits compartiments secrets. Des faux bijoux offrent un bonus de +8 aux tests d'Escamotage destinés à cacher un petit objet sur sa personne (ce bonus ne se cumule pas avec celui donné pour la taille réduite des objets) et annule le bonus de +4 donné à ceux qui voudraient vous fouiller. Les faux bijoux coûtent 20 pièces d'or de plus que les bijoux de base.

Musc de harpie. La puanteur de ce douteux remède universel se révèle utile pour effrayer les gobelins Varisiens. S'il est appliqué sur une surface ou sur une arme de



lancer, le musc remplit une zone de 6 cases de rayon avec l'odeur des harpies pendant 1 minute. Tout goblin Varisien qui entre dans cette zone doit réussir un jet de Volonté DD 14 sous peine d'être secoué [shaken] pendant 1 minute.

Foulards. Bien connus en tant qu'amuseurs publics possédant un certain sens du dramatique, les Varisiens utilisent souvent des habits séduisants et des accessoires affriolant lors de leurs spectacles. Les foulards de tissus colorés, de soie transparente, ou brodés de scènes complexes figurent parmi les accessoires les plus souvent utilisés. A côté des foulards normaux, cependant, on trouve plusieurs variations destinées à des usages plus discrets.

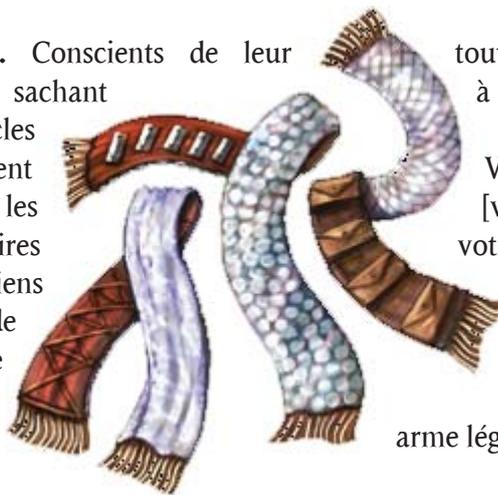
ARMURES DE VARISIE

Armure	Prix	Bonus de bouclier/ d'armure	Bonus de Dextérité maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec de sorts profanes	Vitesse 6ca/4ca	Poids
Armure légère							
Chemise de peau	90po	+4	+4	-3	20%	6ca/4ca	12,5kg
Bouclier							
Klar	12po	+1	-	-1	5%	-	3kg



Foulards à lame. Conscients de leur réputation et sachant que leurs spectacles séduisants peuvent parfois amener les spectateurs à faire les pires choses, certains Varisiens ajoutent des colonnes de lames aiguisées comme des rasoirs à leurs foulards. Sur une face, le foulard est coloré et décoré de disques dorés alors que, de l'autre côté, il s'agit d'une arme redoutable. Pour pouvoir utiliser de tels foulards de manière efficace et ne pas révéler leur vraie nature, il est nécessaire de s'entraîner longuement (ce qui en fait des armes exotiques).

Un foulard à lames vous permet de frapper des adversaires jusqu'à 2 cases de vous. De plus, au contraire de la plupart des autres armes à allonge, il peut être également utilisé contre les adversaires adjacents. Vous pouvez réaliser des attaques de croc-en-jambe avec un foulard à lame. Si cette attaque entraîne une tentative de croc-en-jambe à votre égard, vous pouvez tout simplement laisser tomber le foulard pour l'éviter. Si vous êtes compétent à l'utilisation d'un foulard à lames, vous causez 1d4 points de dégât (tranchant) à



toute créature qui réussit un jet de lutte à votre rencontre.

Vous pouvez utiliser Botte secrète [weapon finesse] pour appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de votre modificateur de Force aux jets d'attaque avec un foulard à lames adapté à votre taille, même s'il ne s'agit pas d'une arme légère.

Foulards à poches. Un motif décoratif complexe cache plusieurs petites poches sur une des faces de ce foulard, vous donnant un bonus de +4 au test d'Escamotage pour cacher des objets sur vous. Ce bonus ne se cumule pas avec le bonus octroyé pour des habits épais ou amples, mais s'ajoute au bonus donné pour la petite taille de l'objet caché.

Foulards renforcés. Une face de ce foulard long de 2m50 est renforcée avec des chaînons et des plaques de métal. Bien qu'ils ne soient pas suffisants pour octroyer un bonus à la classe d'armure, ces foulards peuvent être utilisés comme une chaîne pour grimper sur de courtes distances ou pour ligoter un ennemi. Un foulard renforcé possède une Solidité de 10 et 4 points de vie. On peut le briser avec un jet de Force DD 24.

Idoles Varisiennes. Récupérées sur les rares monuments non-érodés de Varisie, ces représentations d'esprits oubliés peuvent être utilisées pour augmenter la magie de conjuration. Si une telle idole est utilisée comme composant matériel additionnel pendant l'incantation d'un sort de *Convocation de monstres* ou de *Convocation d'alliés naturels*, la créature conjurée possède 2 points de vie supplémentaires par dé de vie.



OBJETS DIVERS DE VARISIE

Objet	Prix
Pâte à chiquer des barbares	15po
Faux bijoux	20+po
Musc de harpie	2po
Foulard, à poches	8po
Foulard, renforcé	10po
Idole Varisienne	50po



LES DONNÉS DE VARISIE

Les habitants de Varisie possèdent une variété de compétences innées et de talents uniques. Quelques uns d'entre eux sont décrits ici.

Chasseur de gros gibier

Vous êtes expérimenté dans le combat contre les créatures gigantesques qui habitent la région de Varisie.

Bénéfice. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de +2 aux jets de dégâts par arme contre les créatures de taille Grande ou plus grandes.

Né en ville

Vous avez grandi à Magnimar, Korvosa, ou Riddleport, une des trois cités-états de Varisie. Vous avez reçu une éducation de base et êtes bien informé sur les affaires courantes et les besoins de votre ville. Vous êtes persuadé que votre ville-état est sans question plus grandiose que les autres.

Prérequis. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né dans la campagne ni Loup solitaire.

Bénéfice. Choisissez une ville parmi Magnimar, Korvosa et Riddleport. La vie frénétique de la ville a amélioré vos capacités à réagir. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes. Si vous provenez de Magnimar, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de Diplomatie. Si vous provenez de Korvosa, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets d'Intimidation. Si vous provenez de Riddleport, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de Bluff.

Né dans la campagne

Vous venez d'une des régions rurales de Varisie, où vous avez été élevé dans un environnement de traditions rustiques, de travail honnête, et de sens commun.

Prérequis. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né en ville ni Loup solitaire.

Bénéfice. Une enfance de travail à la ferme, en

tant qu'apprenti, ou de labeur similaire vous a octroyé des réserves d'endurance. Une fois par jour, quand un effet devrait normalement vous rendre fatigué ou épuisé, vous pouvez ignorer cet effet. Cette capacité s'active la première fois que vous êtes affecté par un tel effet dans la journée; vous ne pouvez pas la réserver pour l'appliquer à un effet spécifique. Votre éducation traditionnelle a également renforcé votre volonté, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Volonté.

Loup solitaire

Vous avez peut-être grandi en ville, mais vous avez eu une enfance solitaire et avez été forcé de vous débrouiller tout seul.

Prérequis. Personnage de premier niveau, ne peut avoir le don Né en ville ni Né dans la campagne.

Bénéfice. Lorsque vous êtes mourant, votre chance de vous stabiliser est de 50%. Votre santé vigoureuse vous permet également de bénéficier d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur.

Esprit-Totem

Vous êtes étroitement et mystiquement lié au totem sacré de votre tribu.

Prérequis. Membre d'une tribu Shoanti.

Bénéfice. Le bénéfice octroyé par ce don dépend de la tribu Shoanti à laquelle vous appartenez :

Lyrune-Quah (Clan de la lune). Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Volonté et de +2 aux jets de Perception auditive.

Shadde-Quah (Clan de la hache). Si vous possédez la capacité de rage, elle dure un round en plus. Vous gagnez également un bonus de +2 aux jets d'Intimidation.

Shriikirri-Quah (Clan de l'aigle). Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'Initiative et de +2 aux jets d'Equitation.

Shundar-Quah (clan de l'aiguille rocheuse). Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de +2 aux tests de Détection.

Sklar-Quah (clan du soleil). Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes et de +2 aux jets d'Acrobaties.

Skoan-Quah (clan du crâne). Vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts des armes contre les morts-



vivants et de +2 aux tests de Guérison.
Tamiir-Quah (clan du vent). Votre vitesse de marche de base augmente d'une case. Vous gagnez également un bonus de +2 aux tests de Saut.

Tatouage Varisien

Vous portez des tatouages complexes qui canalisent et améliorent vos capacités magiques naturelles. Ces tatouages vous marquent en tant qu'adeptes des anciennes traditions de magie Varisienne.

Prérequis. Ecole renforcée dans l'école correspondante.

Bénéfices. Choisissez une école de magie autre que Divination, pour laquelle vous possédez le don d'Ecole Renforcée. Vous lancez les sorts de

cette école à +1 niveau de lanceur de sorts. De plus, vous pouvez lancer un tour de magie en tant que pouvoir magique un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1) par jour, avec un niveau de lanceur de sorts égal à votre nombre de dés de vie et un DD basé sur votre Charisme. Les pouvoirs gagnés et les noms Varisiens sont les suivants :

Ecole	Nom Varisien	Tour de magie
Abjuration	Avidais	<i>Résistance</i>
Conjuration	Idolis	<i>Aspersion d'acide</i>
Enchantement	Carnasia	<i>Hébètement</i>
Evocation	Ragario	<i>Lumières dansantes</i>
Illusion	Vangloris	<i>Son imaginaire</i>
Nécromancie	Voratalo	<i>Fatigue</i>
Transmutation	Avaria	<i>Manipulation à distance</i>