

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



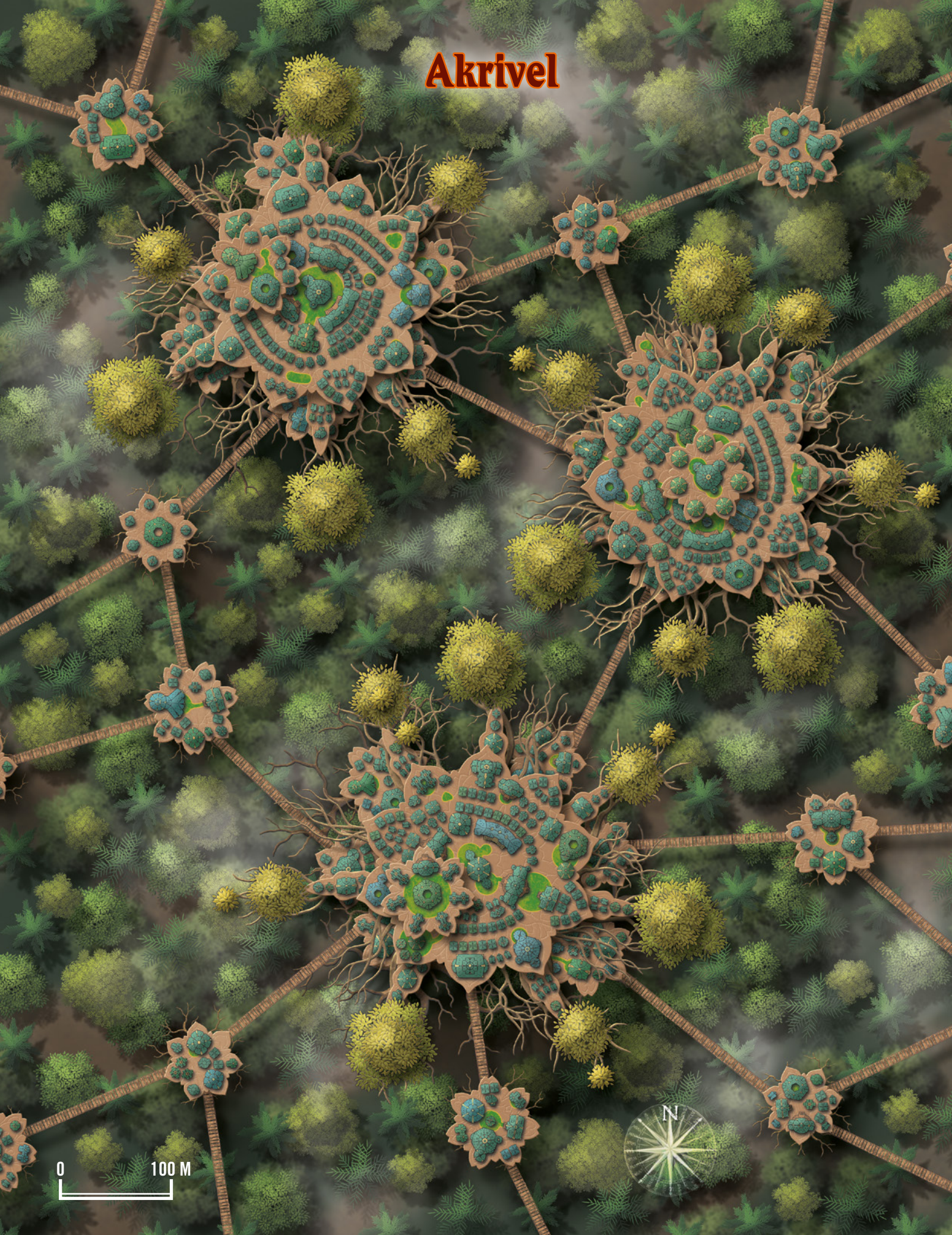
L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

LA SECTE DES BRAISES

Par Eleanor Ferron

Akrivel



0 100 M



PATHFINDER

AUTEUR

Eleanor Ferron

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Leo Glass, James Jacobs, Jason Keeley, et Owen K.C. Stephens

DÉVELOPPEURS

James Jacobs et Patrick Renie

CORRECTEURS

Amirali Attar Olyaei, Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, et Jason Tondro

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE

ET DE MARGES

Leonardo Borazio

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Olivier Bernard, Vlada Hladkova, Jason Juta, Artur Nakhodkin, Ricardo Padierne Silvera, Sandra Posada, Brian Valeza (Gunship Revolution), et Vicky Yarova

DIRECTION ARTISTIQUE

ET DE CONCEPTION GRAPHIQUE

Sonja Morris, Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF

James Jacobs

CHEF DE PROJET

Gabriel Waluconis

ÉDITEUR

Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Jean-Cyril Amiot

Relecture VF • Sélène Meynier,

Mise en page VF • Nathalie «Nane» Gueugue

L'équipe de Black Book éditions •

Thomas Berjoan, Ghislain Bonnotte, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : Juin 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-896-7

ISBN (PDF) : 978-2-36328-897-4

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



CAMPAGNE VOLUME 2 SUR 6

La secte des Braises

La secte des Braises

3

Par Eleanor Ferron

Chapitre 1 : Les enfants déicides

4

Chapitre 2 : Les colonnes de la ruine

26

Chapitre 3 : Du sang contre de l'or

44

Chapitre 4 : L'héritage d'os et de cendres

54

Le mode de vie des Ekujaes

64

Par Eleanor Ferron

Boîte à outils de l'aventure

70

Par Eleanor Ferron, Leo Glass, James Jacobs, Jason Keeley, et Owen K.C. Stephens

Camper dans la jungle

71

Les trésors de la secte des Braises

71

Gouverner la citadelle d'Altaérein

72

Belmazog

76

Nketiah

78

Asanbosam

80

Bida

81

Biloko

82

Charau-ka

84

Grippli

86

Kishi

88

Mokélé-mbembé

89

Sabosan

90

Sève vivante

91



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



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



LA SECTE DES BRAISES

Chapitre 1 : Les enfants déicides

4

En suivant la secte qui a assailli leur bourgade, les héros arrivent dans une contrée étrangère sur laquelle veille un groupe d'elfes appelés les Ekujas, dont le passé et le présent sont aussi mêlés aux problèmes actuels.

Chapitre 2 : Les colonnes de la ruine

26

Les héros s'enfoncent dans la jungle chaude et humide en quête d'une série de colonnes draconiques et magiques que les Griffes de braise ont enchantées pour concentrer et répandre la malveillante influence de Dahak, leur dragon tutélaire.

Chapitre 3 : Du sang contre de l'or

44

En cherchant l'une des malfaisantes colonnes draconiques des Griffes de braise, les héros découvrent une exploitation minière secrète : des fanatiques extraient de l'or empoisonné dans la boue et le livrent à un mystérieux groupe d'étrangers aux intentions insondables.

Chapitre 4 : L'héritage d'os et de cendres

54

Une fois les colonnes draconiques détruites, les héros peuvent assaillir la forteresse principale des Griffes de braise, en pénétrant dans les restes fossilisés d'un vénérable dragon pour mettre un terme définitif à la menace de la secte !

PROGRESSION

La secte des Braises est une aventure prévue pour quatre personnages.

5 Les PJ devraient commencer cette aventure au niveau 5.

6 Les PJ devraient être de niveau 6 quand ils commencent à explorer la jungle du Mwangi dans le chapitre 2.

7 Les PJ devraient être de niveau 7 une fois qu'ils ont détruit la moitié des colonnes draconiques des Griffes de braise.

8 Les PJ devraient être de niveau 8 quand ils lancent leur assaut sur la forteresse de Belmazog dans le chapitre 4.

Les PJ devraient être de niveau 9 à la fin de cette aventure.

LES OBJECTIFS DE LA TRIADE ÉCARLATE

Les Griffes de braise sont des pions que la Triade écarlate manipule pour mettre en œuvre son sinistre projet d'exploitation de la manifestation piégée de Dahak. Leur chef, Uri Zandivar, connaît très bien toute l'histoire de Mengkare avec l'*orbe des dragons d'or*. Ces quelques dernières années, la Triade écarlate a trouvé et rassemblé en secret tous les éclats de l'artefact détruit afin de le reconstruire, du moins une version amoindrie, afin de prendre leur revanche sur le dragon Mengkare et de le contrôler. Mais la réparation d'un artefact n'est pas tâche facile.

Le secret de cette réparation, découvert par Uri et ses alliés, consiste à exploiter la moindre parcelle d'énergie soutirée de la manifestation de Dahak. En extrayant l'influence de Dahak qui subsiste dans l'or contaminé, la Triade écarlate est sur le point de réparer partiellement l'*orbe des dragons d'or*.

Bien entendu, les Griffes de braise (et donc les PJ) ne sont pas au courant de cette information, mais au fil de *L'Âge des cendres*, les PJ découvriront de plus en plus de choses sur ce complot de la Triade écarlate.



CHAPITRE 1 : LES ENFANTS DÉICIDES

Nombre de théologiens adhèrent à la croyance populaire selon laquelle les dieux n'interfèrent pas directement dans les affaires des mortels sur Golarion. Une telle interférence pousserait des dieux rivaux à intervenir, ce qui, selon la sagesse populaire, pourrait rapidement dégénérer en guerre des dieux. Pourtant, malgré le risque potentiel mais très réel d'une telle interférence, la théorie selon laquelle les dieux sont dans l'impossibilité d'agir est fautive. Avec Sarenrae qui a oblitéré une cité de la surface de la terre ou l'implication de Zon-Kuthon dans la nation de Nidal, les puissances divines de Golarion ont déjà agi directement et laissé leurs marques de multiples façons sur le monde depuis sa création. Les prêtres et les érudits religieux conservent de nombreuses archives de ces actions et chantent même les louanges de certaines. D'autres sont tombées depuis longtemps dans l'oubli, les archives les concernant détruites dans des désastres ou leurs souvenirs effacés de l'histoire par ceux qui souhaitent maintenir l'illusion d'un avenir stable que même un dieu aux intentions malveillantes ne pourrait détruire.

Rares sont ceux qui se souviennent de l'époque où un dieu dragon de la destruction a déployé ses ailes dans le ciel de Golarion. Au moment où la Chute a failli signer la fin du monde, Dahak n'a pas pu intervenir mais a observé avec attention. Pendant l'importante dévastation, à la fois sur le plan physique et spirituel, alors que les deux continents et les dieux étaient détruits, Dahak, de par sa nature, a été irrémédiablement attiré vers la planète. Dahak a exploré les frontières métaphysiques qui séparent son royaume dans les Enfers du monde de Golarion pour finalement découvrir un défaut dans le portail du Chasseur, l'une des *aiudaras* de l'Anneau d'Alséta. En exploitant cette faille, Dahak a pu déplacer son essence à travers les frontières de la réalité et produire une incarnation de lui-même incroyablement puissante dans le monde post-apocalyptique. Cette incarnation a dévasté l'étendue du Mwangi dans les environs du portail et, s'il avait attiré l'attention d'Apsu, il aurait probablement déclenché une guerre des dieux dont les dégâts sur le monde de Golarion déjà effroyablement meurtri

auraient achevé ce que la Chute avait commencé. Mais Dahak avait pris soin de limiter juste assez sa présence pour échapper à la vigilance d'Apsu et il a ainsi pu se prélasser dans les ruines pendant de nombreuses années.

Ce n'est pas grâce aux dieux que Golarion a été sauvée, mais grâce aux Ekujaes, des elfes qui vivaient dans la région où se trouvait le portail du Chasseur et où Dahak a commencé son œuvre de destruction. Avec leur nation assiégée, les Ekujaes ont combattu la manifestation de Dahak en opposant au dragon la force et la fureur de tous des elfes en âge de porter une lance. Le prix à payer pour parvenir à se défendre était effroyable. En effet, leurs armes d'êtres mortels ne pouvaient blesser la manifestation d'un dieu que par l'accomplissement d'un rituel puissant appelé *invocation d'anima*. Mais pour que ce rituel fonctionne, les plus nobles des Ekujaes devaient volontairement se sacrifier pour que leur esprit renforce le reste des combattants ekujaes. Grâce à cette redoutable magie, ils ont pu affronter et abattre la manifestation de Dahak. Mais même vaincu, les blessures de Dahak continuaient de se refermer. Dans l'incapacité de le tuer pour de bon, les Ekujaes ont utilisé leurs armes renforcées avec des âmes pour extraire de son corps l'énergie spirituelle de la manifestation. Ils l'ont ensuite renvoyée par la même faille dans le portail du Chasseur où Dahak était apparu la toute première fois. La magie du rituel et la puissance de la manifestation de Dahak ont saturé d'énergies l'Anneau d'Alséta, provoquant une violente réaction qui a détruit la zone relais dans le portail du Chasseur et piégé par la même occasion la manifestation dans une dimension isolée entre les portails *aiudaras*. Cette violente saturation d'énergies a également détruit le portail menant au Kyonin et isolé définitivement l'Anneau d'Alséta du réseau d'*aiudaras*.

Les millénaires suivants, les Ekujaes ont conservé le souvenir de cette grande bataille dans les histoires qu'ils se transmettent oralement, alors que le reste du monde tournait la page et oubliait. Dahak était lui aussi passé à autre chose et avait abandonné sa manifestation dans la zone intermédiaire du portail du Chasseur, en laissant les restes physiques de son corps se fossiliser peu à peu dans le marais oublié où ils reposaient. Mais la manifestation, elle, n'a pas oublié et n'a pas ménagé ses efforts pour tenter de sortir de sa prison au fil des âges. Elle n'a pourtant pas pu atteindre l'objectif prévu, mais elle avait tout de même réussi à influencer un certain nombre de créatures au fil des siècles. Plusieurs centaines de sectes avaient vu le jour et construit des monuments en l'honneur du dieu dragon dans la jungle du Mwangi près du portail du Chasseur, mais les Ekujaes les ont débusquées et éliminées. La bourbiérine demi-dragon Belmazog est l'une de ces fanatiques qui a pris de l'importance dans la région, ce qui lui a permis de créer une grande secte d'adorateurs de Dahak appelés les Griffes de braise. Elle a passé la plus grande partie de sa vie à comploter pour délivrer la manifestation de Dahak mais n'a jamais eu la puissance magique nécessaire pour accomplir les rituels appropriés, jusqu'à maintenant. Les membres d'une mystérieuse organisation appelée la Triade écarlate l'ont récemment contactée et lui ont dépêché plusieurs puissants magiciens pour permettre aux membres de la secte de tirer profit de l'influence néfaste de Dahak qui s'était répandue au fil des siècles dans la jungle environnante.

En utilisant un dragon rouge emprisonné et les restes fossilisés de la manifestation de Dahak comme focaliseur de ces rituels, Belmazog a renforcé la puissance diffuse de Dahak sur la région en érigeant plusieurs colonnes draconiques et magiques vouées à la divinité. Cette puissance a permis à Belmazog d'accroître la force de ses dévoués fidèles qui ont ensuite attaqué les clans ekujaes de la région, conquis le territoire où se trouve le portail du Chasseur, volé la clef magique de ce portail, puis utilisé cette clef pour l'ouvrir afin de libérer la manifestation de Dahak. Une nouvelle vague de puissance divine a imprégné les colonnes draconiques des Griffes de braise mais la manifestation n'est pas sortie. Frustrée, Belmazog a ordonné à plusieurs de ses Griffes de braise de franchir le

CHAPITRE 1 : SYNOPSIS

Les PJ réparent le portail du Chasseur et le franchissent pour découvrir qu'un redoutable danger hante toujours l'espace entre le départ et la destination : la manifestation de Dahak. Les PJ arrivent de l'autre côté du portail dans l'étendue du Mwangi et rencontrent les elfes ekujaes. Ceux-ci les escortent jusqu'à leur communauté d'Akrivel dans la jungle où, lors d'un grand festin, ils ont l'occasion de se faire de nouveaux amis et d'en apprendre davantage sur la secte des Griffes de braise, adorateurs de Dahak et ennemis de longue date des elfes.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides


Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



portail pour investiguer (avec une femme invisible et imperceptible du nom de Rénali). Leur passage dans l'Anneau d'Alséta a de nouveau perturbé les énergies du portail du Chasseur et provoqué l'inertie de l'*aiudara*, piégeant de nombreuses Griffes de braise sur un continent différent.

Cette perte de ressources inattendue, en plus de l'attaque récente de combattants ekujas enhardis, a poussé les Griffes de braise à abandonner la région. Belmazog s'est repliée dans le quartier général de sa congrégation à l'est. Elle enrage en préparant les prochaines étapes de son plan, mais pour le moment, les Ekujas ont de nouveau le contrôle de la région autour du portail du Chasseur. Ce contrôle est cependant fragile et Belmazog a utilisé la magie renforcée des colonnes draconiques pour maudire ses ennemis afin de les aveugler lorsqu'ils s'approchent trop près du quartier général de la secte.

Ainsi, pour l'instant, les elfes ekujas et les Griffes de braise sont bloqués dans une dangereuse impasse, dans laquelle les PJ se retrouveront eux aussi dès qu'ils auront franchi le portail du Chasseur après l'avoir réparé.

Lancer l'aventure

La secte des Braises part du principe que les PJ sont motivés, dans une certaine mesure, pour débusquer les autres Griffes de braise et pour faire ainsi avancer l'intrigue de *L'Âge des cendres*. Mais s'ils semblent perdus ou s'ils hésitent sur la façon de procéder, vous pouvez utiliser les PNJ qu'ils ont rencontrés et avec lesquels ils ont sympathisé lors de *La colline du Chevalier infernal* afin de leur suggérer quelques idées. Une fois que les PJ ont franchi le portail du Chasseur et rencontré les Ekujas, ils auront de nombreuses raisons d'explorer la jungle mais certains groupes de personnages peuvent rechigner à l'idée de franchir le portail. Vous trouverez ci-après les PNJ et événements qui peuvent vous aider à lancer l'aventure.

Les Impétueux-bafouilleurs. La tribu de gobelins a été chassée de chez elle par les Griffes de braise et cherche un nouvel endroit où vivre. Helba, le chef de la tribu, accepte avec joie la proposition des PJ s'ils les invitent à investir une aile du donjon souterrain mais elle sera tout aussi heureuse d'installer sa tribu dans la nature des environs. Toutefois, quelle que soit sa décision, elle et les gobelins restent inquiets à l'idée que d'autres Griffes de braise puissent sortir du portail du Chasseur d'un instant à l'autre et poussent ainsi les PJ à le franchir pour vérifier que les éventuels membres de la secte situés de l'autre côté du portail n'envisagent pas de poursuivre leur invasion en passant par l'Anneau d'Alséta.

Les conseillers de la ville. Les dirigeants de Brèchemont sont tout aussi inquiets à propos de l'éventuelle invasion de la région, via l'Anneau d'Alséta, par d'autres fanatiques et tous peuvent encourager les PJ à mener leur enquête sur ce qui se trouve de l'autre côté du portail. À la différence des gobelins, les conseillers de la ville peuvent récompenser les PJ pour embellir leur offre. Vous devriez personnaliser les récompenses des conseillers pour

qu'elles correspondent aux besoins spécifiques des PJ à votre table. Un objet permanent de niveau 7 ou 8, ou le versement immédiat de 200 po environ par personnage, devraient suffire à motiver la plupart des groupes !

Les notes de Voz. Même s'il est peu probable que Voz ait survécu à l'aventure précédente, les notes et les lettres qu'elle a écrites devraient intriguer les PJ. La mention de la mystérieuse « Triade écarlate » et du nom « Laslunn » sont des indices qui seront développés au cours de la prochaine aventure, *Brûlons demain !*, mais le fait que Voz et la Triade écarlate souhaitent savoir où mènent les autres portails de l'Anneau d'Alséta devrait aussi suffire à attiser la curiosité des PJ.

UN GUIDE SERVIALE

Si les PJ ont rencontré et sympathisé avec Rénali, la femme anadie, vers la fin de l'aventure précédente, elle est le PNJ le plus approprié pour les inciter à continuer. Rénali sait que les Griffes de braise de l'étendue du Mwangi sont beaucoup plus nombreuses que celles à qui on a ordonné de franchir le portail du Chasseur, mais elle souhaite vraiment retourner chez elle. Cela lui est toutefois impossible sans l'aide des PJ et elle leur promet donc de les aider en échange de leur soutien. Si les PJ parviennent à rendre opérationnel le portail du Chasseur puis à l'ouvrir, Rénali accepte de voyager avec eux et d'être leur guide dans les dangereuses jungles que les PJ découvriront sous peu. Elle peut certainement les prévenir qu'au-delà du portail s'étend une région pour laquelle ils ne seront probablement pas préparés et elle peut les informer sur certains des dangers qu'ils affronteront, mais les PJ trouveront toutefois très vite des alliés de l'autre côté du portail !

Si les PJ acceptent la proposition d'aide de Rénali, elle peut procurer quelques avantages utiles lors du deuxième chapitre de cette aventure. Chaque jour pendant lequel elle voyage en compagnie des PJ, ils peuvent lui demander de les aider de l'une des façons suivantes :

- **Récupérer des victuailles.** Grâce à sa connaissance de la région, Rénali peut automatiquement récupérer assez de fruits et d'eau potable pour nourrir et hydrater les PJ pour une journée.
- **Construire un abri.** Rénali peut utiliser son talent de tissage pour fabriquer un très bon abri dans lequel les PJ peuvent passer la nuit. Chaque jour où elle effectue cette action, elle fait un test d'Artisanat (avec son modificateur de +14) pour déterminer l'efficacité de l'abri tissé quand elle utilise l'activité d'intermède Camper dans la jungle du Mwangi (elle bénéficie toujours d'un bonus de circonstances de +2 si elle utilise la moustiquaire ekujae).
- **Reconnaissance.** Elle peut partir seule en reconnaissance dans un hexagone adjacent à celui des PJ et revenir faire son rapport dans la soirée s'il y a un site d'intérêt dans cette zone.

- **Soutien lors des rencontres.** Rénali n'apprécie pas les batailles mais elle pourra certainement soutenir du mieux possible les PJ lors des combats. Quand elle apporte son soutien lors des rencontres, elle peut également traduire les conversations pour les PJ. Si les PJ lui demandent de les aider à monter le campement à la fin d'une journée où elle les a soutenus lors des rencontres, elle n'a pas le temps de tisser de la soie pour améliorer l'abri et utilise, par conséquent, son modificateur de base de +10 en Artisanat pour déterminer le résultat de l'activité.

REVENDIQUER LA CITADELLE D'ALTAÉREIN

Quand commence *La secte des Braises*, les PJ devraient non seulement avoir éliminé tous les monstres et membres de la secte dans la citadelle d'Altaérein mais aussi récupéré l'acte de propriété du château ! Les PJ sont à présent les fiers propriétaires d'un château entier, même si celui-ci est dans un état déplorable. Vous devriez les encourager à devenir les propriétaires du château et à commencer les travaux de réparation et de restauration pour finalement le gérer (voir Gérer la citadelle d'Altaérein en pages 72 à 75 de ce livre pour des règles et des conseils généraux sur la façon dont les PJ peuvent consacrer leurs intermèdes à répondre aux besoins de la citadelle). Les aînés de la ville de Brèchemont encouragent les PJ à s'établir dans la citadelle d'Altaérein car le fait d'avoir un groupe de redoutables héros tout près de leur communauté offre un avantage significatif. Œuvrer avec les habitants de Brèchemont offre aux PJ, tout comme aux citoyens, de nombreuses occasions de coopérer et de développer la forteresse afin qu'elle devienne même plus vaste que ce qu'elle était initialement.

À terme, pendant la dernière aventure de *L'Âge des cendres*, les habitants feront appel aux PJ pour défendre leurs demeures et Brèchemont contre la manifestation de Dahak. Mais pour l'instant, cet endroit devrait servir de lieu centralisé où les PJ peuvent se replier dès qu'ils le souhaitent lors des divers épisodes de cette campagne. Même si le temps peut parfois être compté lors des événements de certaines aventures, les machinations de la Triade écarlate s'étendent sur plusieurs années et ses membres ne se pressent pas particulièrement pour qu'elles aboutissent. Vous devriez laisser plein de temps aux PJ pour qu'ils reviennent dans leur base, surtout entre les aventures, afin qu'ils s'y reposent, récupèrent et se réorganisent.

RÉPARER LE PORTAIL DU CHASSEUR MODÉRÉE 5

Pendant *La colline du Chevalier infernal*, les PJ ont découvert les portails elfiques de l'Anneau d'Alséta et ont



Rénali

mis un terme, certes temporaire, à la menace de la secte des Griffes de braise. Un nombre inconnu de membres de la secte attendent cependant de l'autre côté du portail, et tant que les PJ ne poursuivent pas leur enquête, ils n'ont aucun moyen de savoir si les Griffes de braise préparent ou non un nouvel assaut. Le conseil de la ville de Brèchemont et les Impétueux-bafouilleurs gobelins s'inquiètent de l'éventualité d'une nouvelle attaque. Si les PJ veulent protéger la ville contre des dangers en provenance du portail du Chasseur, ils devront eux-mêmes traverser le mystérieux portail et évaluer la situation une fois arrivés de l'autre côté.

Cette aventure part du principe que les PJ ont déjà examiné l'*aiudara* de l'Anneau d'Alséta. Ils n'auront aucun moyen de déterminer où mènent les cinq portails elfiques mais ils devraient savoir ce qu'ils sont et qu'il faut mettre un objet spécifique, appelé une clef de portail, en contact avec une *aiudara* pour l'activer. Ils devraient également déjà posséder

la clef du portail du Chasseur : un petit objet magique appelé une *pointe de flèche du chasseur*.

Étudier le portail du Chasseur. Quand on met la *pointe de flèche du chasseur* en contact avec le portail du Chasseur, la pierre dans l'arche du portail elfique se met à scintiller et à produire des clignotements de lumière rougeoyante avant de reprendre son aspect de pierre compacte. La réussite d'un test de compétence DD 20 pour Identifier la magie permet de confirmer que le portail est défectueux mais réparable, comme indiqué ci-après.

Réparer le portail du Chasseur. Le portail du Chasseur est physiquement intact mais une puissante magie qui semble émaner de l'intérieur du portail provoque un léger décalage par rapport à celle qui court dans la pierre. Ce dysfonctionnement est dû à la manifestation piégée de Dahak. Si un PJ examine le portail du Chasseur et réussit un test de compétence DD 27 pour Identifier la magie, il remarque que ce qui provoque ce décalage semble provenir de la magie dans le portail et non du portail lui-même. Ceci ne révèle cependant pas la véritable nature de cette magie. Les PJ peuvent effectuer l'activité Réparer le portail du Chasseur pour tenter de réparer la structure.

RÉPARER LE PORTAIL DU CHASSEUR

EXPLORATION MANIPULATION

Prérequis qualifié en Artisanat ou Vol

Condition. Vous possédez la clef du portail du Chasseur (*pointe de flèche du chasseur*).

Vous utilisez la *pointe de flèche du chasseur* pour repositionner la magie décalée du portail du Chasseur afin qu'elle coure de nouveau correctement dans les fines gravures et ornements sculptés

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décident

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

L'ACCÈS AU PORTAIL

Pour aller et venir avec facilité via l'Anneau d'Alséta, les PJ doivent garder sur eux les diverses clefs des portails, comme la *pointe de flèche du chasseur*, entre autres. Mais il n'est pas impossible qu'une clef de portail soit perdue ou détruite. Le PJ qui porte sur lui la clef peut tomber du haut d'une falaise sans que les autres personnages puissent le rattraper in extremis ou un monstre peut le capturer, ou la clef elle-même peut être volée ou perdue d'une façon ou d'une autre.

S'il arrive quelque chose de ce genre, vous avez plusieurs possibilités. Vous pouvez changer temporairement l'objectif de la partie en proposant une nouvelle quête pour récupérer la clef volée, si cela paraît logique dans votre campagne. Ou vous pouvez autoriser les PJ à fabriquer une clef de remplacement, en expliquant que leur précédente exposition aux énergies des *aiudaras* suffit à leur conférer les moyens de créer des clefs de remplacement. Vous pouvez même décider que les PJ deviennent eux-mêmes des clefs une fois qu'ils ont franchi l'une des *aiudaras* et peuvent utiliser les portails elfiques à volonté sans la clef correspondante. Choisissez l'option la plus adaptée à votre campagne. Après tout, l'objectif de l'Anneau d'Alséta dans *L'Âge des cendres*, c'est que les PJ puissent facilement aller et venir des différents lieux d'aventure, sans que cela devienne une réelle difficulté.

dans la pierre. Vous devez faire un test d'Artisanat pour Réparer (auquel cas la *pointe de flèche du chasseur* fait office de kit de réparation indispensable pour cette activité) ou un test de Vol pour Crocheter une serrure (dans ce cas, la *pointe de flèche du chasseur* fait office d'outils de voleur indispensables pour cette activité). Quelle que soit la compétence utilisée, l'activité s'accomplit en une heure, le DD du test est de 24, et les résultats sont les suivants :

Succès critique. Le portail du Chasseur est réparé et la vision du danger de Dahak (page 10) dans la zone relais du portail voit sa puissance réduite ; diminuez de 2 tous les modificateurs et les DD du danger.

Succès. Le portail du Chasseur est réparé.

Échec. Le portail du Chasseur n'est pas réparé et le réparateur devient maladroit 2 pendant une heure alors qu'un arc d'énergie magique orange endolorit son corps. Il faut attendre 24 h avant de pouvoir tenter une nouvelle réparation.

Échec critique. Comme l'échec, mais la violente réaction magique inflige également 6d6 dégâts de feu au réparateur.

Si les PJ ne parviennent pas à réparer eux-mêmes le portail du Chasseur, la réussite d'un test de Société DD 12 suffit pour Se souvenir qu'ils peuvent embaucher des tailleurs de pierre et maçons à Brèchemont qui pourront les aider (voir la troisième de couverture pour les informations sur les deux options de la ville). Le cas échéant, Améra Lang ou Rorsk Hachefléau accepteront de réaliser la tâche contre un paiement de 100 po (paiement qu'un personnage peut négocier pour le réduire de moitié en réussissant un test de Diplomatie DD 20) et réussiront automatiquement la

réparation (ils évitent automatiquement l'échec normal et critique mais ne peuvent pas obtenir un succès critique). Bien sûr, ces deux PNJ ont leurs propres emplois du temps et intérêts. De plus, c'est vous qui décidez si le fait de révéler à l'un, l'autre ou aux deux PNJ, l'existence de l'Anneau d'Alséta ou la configuration des lieux dans la citadelle d'Altaérein porte à conséquences.

Activer le portail du Chasseur. Une fois le portail du Chasseur réparé, on peut l'activer en le mettant en contact avec la *pointe de flèche du chasseur*. La pierre dans l'arche de l'*aiudara* se transforme en un voile de brume agité aux volutes d'or et d'argent et une créature peut simplement s'enfoncer dans la brume pour entrer dans la zone relais située derrière. Les tentatives pour dissiper la brume et voir ce qu'elle cache avant de s'y enfoncer sont toutes vouées à l'échec. Un sort de divination, comme *vision lucide*, peut permettre à l'incantateur de voir à travers la brume mais une magie aussi puissante n'est probablement pas à la portée des PJ pour l'instant. Une fois activé, le portail reste ouvert du côté où on l'a activé pendant dix minutes avant de se refermer. Durant cette période, les voyageurs peuvent sortir de l'autre côté du portail mais ne peuvent pas repasser par l'autre côté sans avoir de nouveau activé le portail en le mettant en contact avec la *pointe de flèche du chasseur*.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 80 PX s'ils réussissent à réparer le portail du Chasseur.

LA ZONE RELAIS DU PORTAIL DU CHASSEUR SÉRIEUSE 5

À la différence de la plupart des portails (y compris les portails *aiudaras* plus évoluées actives ailleurs sur Golarion), les voyages par les *aiudaras* de l'Anneau d'Alséta ne sont pas instantanés. Quand Candlaron a créé ces « premières ébauches », il a construit un petit complexe de salles rattaché à chaque portail qui sert de zone relais. Les créatures qui voyageaient d'une région à l'autre pouvaient s'y reposer, prier, faire l'inventaire de leurs ressources et se préparer à ce qui les attendait de l'autre côté. Quand les portails sont devenus opérationnels, chaque zone relais a disparu du plan matériel pour devenir un minuscule demi-plan entièrement situé dans le portail lui-même. Quand une créature franchit l'un des portails, depuis l'Anneau d'Alséta ou depuis le portail de destination, elle apparaît dans la zone relais correspondante où elle peut s'attarder aussi longtemps qu'elle le souhaite ou simplement se déplacer vers l'autre bout du petit complexe et sortir pour rejoindre la destination prévue.

Les zones relais dans le portail des Songes, des Joyaux et de la Vengeance existent toujours et sont décrites dans les prochaines aventures.

Quand les Ekujaes ont piégé Dahak dans la dimension intermédiaire du portail du Chasseur, la puissante énergie a dévasté la zone relais du portail en la consumant et en la transformant en un simple passage ressemblant

à un tube de lave. Le brusque déversement de magie à l'embouchure du tube a frappé l'*aiudara* du Lotus et l'a détruit de l'extérieur. L'explosion a provoqué la réapparition sur le plan matériel de la zone relais du portail du Lotus qui a elle aussi été détruite par la magie du dieu dragon piégé. Les PJ ont découvert les vestiges de la zone relais du portail du Lotus lors de l'aventure précédente.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJ franchissent le portail du Chasseur réactivé :

La brume du portail magique se dissipe, révélant un passage de six mètres de large qui s'étend droit devant. Les parois du tunnel semblent composées de lave durcie mais qui devait autrefois être en fusion et brûlante. De minuscules crevasses et fissures sont visibles sur les parois dans lesquelles vacille une lueur orange flamboyante qui éclaire faiblement le tunnel. Le mur de brume dorée et argentée du portail luit à l'arrière, tandis qu'une faible lueur similaire est visible à une trentaine de mètres devant. L'air est presque trop chaud et dégage une odeur de fumée.

Ce tube de lave creux et calciné est tout ce qu'il reste de la zone relais du portail du Chasseur : un passage de six mètres de large qui s'étend en ligne droite sur trente mètres entre les deux passages voûtés de trois mètres de large aux deux extrémités : celle du côté du portail de l'Anneau d'Alséta et l'autre du côté de l'étendue du Mwangi. Aucune carte de cette zone n'est fournie car elle est simple à représenter sur un Flip-Mat Pathfinder ou un plateau quadrillé. Les murs, le sol et le plafond en roche de ce tunnel sont désagréablement chaud au toucher et la température s'élève à un peu moins de 40°C (chaleur modérée). Les murs sont en pierre mais rien n'existe à l'extérieur du tunnel : ce petit demi-plan se limite à ce qui est visible et toute tentative pour creuser la pierre s'avère interminable. Les tentatives de téléportation pour sortir du tunnel échouent sauf si l'effet permet le voyage interplanétaire.

À l'autre bout du tunnel se trouve un deuxième passage voûté d'aspect identique à celui que les PJ ont franchi. Franchir ce passage voûté transporte le groupe dans un temple de Kétéphys abandonné dans l'étendue du Mwangi (voir Le temple de Kétéphys en page 10). Le temps s'écoule normalement dans la zone relais et les créatures peuvent y rester aussi longtemps qu'elles le souhaitent. Les sorties vers l'Anneau d'Alséta et le temple de Kétéphys dans la zone relais restent tout le temps ouvertes. Toutefois, dès qu'une créature sort par l'un ou l'autre des passages voûtés, le portail se referme derrière elle et elle doit le réactiver avec la *pointe de flèche du chasseur* pour pouvoir le réutiliser.

Danger. La traversée du portail du Chasseur par les Griffes de braise au début de cette aventure a aggravé le défaut caché du portail. Après l'arrivée des membres de la secte dans l'Anneau d'Alséta, la manifestation piégée de Dahak a déréglé la magie du portail. Même après la réparation du portail du Chasseur par les PJ, cette présence impie reste active dans la zone relais du portail et représente un danger mortel : un brasier fantasmagorique, comme une vision de Dahak en personne. Cette dangereuse menace magique est tout ce que peut produire la manifestation de Dahak actuellement pour menacer les PJ, mais à terme (lors de la dernière aventure de *L'Âge des cendres*), elle pourra enfin s'échapper. La température accablante dans la zone relais du portail du Chasseur provient de cet aspect du dieu draconique prisonnier.

La vision de Dahak se manifeste lorsque tous les PJ ont franchi le portail ou lors du round où le premier PJ tente de sortir à l'autre bout de la zone relais vers l'étendue du Mwangi. Elle continue de menacer les voyageurs du portail du Chasseur jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou désamorcée. À votre appréciation, si les PJ prennent beaucoup

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Vision de Dahak

de temps pour terminer *l'Âge des cendres*, le temps écoulé (en années) peut suffire pour que l'influence de Dahak redonne forme à une nouvelle vision à l'intérieur de la zone relais en ruine.

VISION DE DAHAK

DANGER 8

RARE **COMPLEXE** **FEU** **MAGIQUE** **PIÈGE**

Discrétion +16 (expert)

Description. Des déflagrations de feu et de fumée surgissent des parois du tunnel et convergent en prenant la forme enflammée de Dahak lui-même. Un PJ qui réussit un test de Religion DD 20 pour Se souvenir remarque que le dragon de feu ressemble beaucoup aux représentations classiques du dieu draconique de la destruction.

Désamorçage. Religion DD 26 (expert) pour prononcer des prières à une divinité non mauvaise afin de contrer la présence de Dahak (des prières à Apsu permettent de faire ce test si le personnage est simplement qualifié en Religion), Vol DD 30 (expert) pour dévier les énergies du danger et les retourner contre elles, ou une *dissipation de la magie* réussie (niveau 4 ; DD 26 pour contrer).

CA 27 ; Réf +13, Vig +17

PV 130 ; Immunités coups critiques, dégâts de précision, feu, immunités des objets ; **Faiblesses** froid 10

Se manifester ➤ **Déclencheur.** Une créature se trouve dans la zone relais. **Effet.** La vision de Dahak apparaît dans un espace de 4,5 m de côté adjacent à cette créature et fait un jet d'initiative.

Routine (2 actions). La vision de Dahak se manifeste près de la créature la plus proche du centre de la zone relais puis utilise son Souffle de manière à englober le plus de cibles possible dans sa zone.

Souffle ➤➤ (divine, évocation, feu). Une explosion de feu surgit de la gueule brûlante de la vision de Dahak, créant un cône de 18 m qui inflige 6d6 dégâts de feu à toutes les créatures à l'intérieur (jet de Réflexes basique DD 26).

Réinitialisation. La vision de Dahak se désactive et se réinitialise automatiquement dès qu'il n'y a plus aucune créature dans la zone relais du portail du Chasseur.

LE TEMPLE DE KÉTÉPHYS EXTRÊME 5

Le côté du portail du Chasseur donnant sur l'étendue du Mwangi était autrefois un merveilleux temple à ciel ouvert dédié au dieu elfe Kétéphys. Un cercle d'arches de pierre entourait un jardin magique garni de gardiens végétaux animés et de dangereuses fleurs sauvages enchantées conçus pour protéger l'*aiudara*. Quand les Griffes de braise ont attaqué le site, peu avant le début de cette campagne, elles ont d'abord détruit tous les végétaux et brûlé la totalité du jardin. Lisez ou paraphrasez ce qui suit lorsque les PJ sortent du portail du Chasseur et arrivent dans le temple en ruine.

Une chaleur et une humidité poisseuse chargent l'atmosphère de ce temple à ciel ouvert dont les arches de pierre qui

l'encerclent sont noires de suie. Des branches et des racines tranchées et calcinées indiquent la présence d'un jardin qui devait autrefois se trouver ici, mais les plantes et les fleurs ont été arrachées et brûlées. Au milieu du cercle d'arches de pierre et d'un trou rempli de braises froides, une colonne de bois à moitié terminée autrefois surmontée du visage d'un dragon s'élève près d'une pile de rochers sculptés et d'un petit sac en tissu. Seule une section du cercle d'arches de pierre est solide, un mur sur lequel est sculptée une réplique du portail du Chasseur, en tous points semblable à celui dans le mur sous la citadelle d'Altaérein. Derrière les arches, vers l'extérieur, s'étend une jungle tropicale verdoyante.

C'est dans ce temple que les anciens elfes ekujaes ont banni l'incarnation de Dahak après la Chute. Mais ce faisant, ils ont aussi corrompu les terres du temple et le portail du Chasseur. Les Ekujaes ont protégé cet endroit par tradition depuis, en partie à cause des dangers qui subsistent mais aussi pour honorer le sacrifice de leurs ancêtres. Ils sont encore plus vigilants depuis l'assaut récent des Griffes de braise sur le portail du Chasseur qui a forcé les gardes elfes à se replier, ce qui a donné juste assez de temps aux membres de la secte pour ouvrir le portail et envoyer un contingent de l'autre côté. Les gardes ekujaes ont repris le contrôle des lieux peu après et ont repoussé les membres de la secte encore sur place, mais les elfes restent tendus suite à cet échec de leur part. Quand ils remarquent l'ouverture du portail du Chasseur, ils pensent, au départ, que ce sont les Griffes de braise qui reviennent.

Créatures. Quand les PJ sortent du portail, ils se retrouvent entourés par une force de 20 hommes d'armes elfes, arcs bandés en mains. Un PJ qui réussit un test de Société DD 20 sait que ces individus sont des Ekujaes, des elfes qui vivent dans la jungle, qui restent entre eux et n'apprécient pas la présence d'intrus sur leur territoire.

Cet instant est conçu pour être une rencontre sociale tendue mais pas un combat. Les elfes ne sont pas malveillants et peuvent immédiatement réaliser que les PJ ne sont pas les membres de la secte qu'ils ont combattus il y a peu. Ils ne frapperont pas les premiers et si les PJ tirent des conclusions hâtives et attaquent, les elfes font leur possible pour capturer les PJ vivants. Si les PJ persistent dans la violence, le reste de cette aventure sera compliqué mais pas impossible. Les PJ peuvent en apprendre davantage sur les Griffes de braise et les dangers que la secte représente en interrogeant un Ekujae captif. Cependant, ils devront se motiver eux-mêmes pour poursuivre leur exploration de la région et pourront parfois se sentir dépassés par les événements. Cette aventure part du principe que les PJ adoptent une approche moins belliqueuse et tentent rapidement d'expliquer la situation sous la menace des elfes.

La réussite d'un test de Diplomatie DD 15 suffit pour désamorcer la situation (à condition que le PJ qui fait le test parle l'elfique ou le mwangi), mais si les PJ

n'attaquent pas ou tentent de donner une explication, l'un des elfes s'avance vers eux pour leur parler en commun. C'est Jahsi. Son discours de présentation et sa conversation avec les PJ sont décrits dans « Parler à Jahsi » en page 12.

GARDIENS EKUJAE (19)

CRÉATURE 2

CB MOYENNE ELFE HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision nocturne

Langues elfique, mwangi

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +7, Discrétion +7, Nature +6, Survie +6

For +3, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets arc long (20 flèches), armure de cuir clouté, dague en argent, dague en fer froid, venin de vipère noire (6 doses)

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +6

PV 26

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ dague en fer froid ou en argent, +11 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

À distance ♦ arc long, +11 (facteur de portée 30 m, mortelle d10, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8 perforants plus venin de vipère noire

À distance ♦ dague en fer froid ou en argent, +11 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Double taille ♦♦. Le gardien ekujae effectue deux Frappes contre la même cible, une avec chacune de ses dagues. Le gardien fait la somme des dégâts des attaques réussies et n'applique qu'une seule fois les dégâts de précision, les résistances et les faiblesses. Les deux attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du gardien mais ce malus n'augmente qu'après les deux attaques.

Sorts innés primordiaux DD 16 ; **Tours de magie** (1^{er}) lumières dansantes, détection de la magie, destruction de mort-vivant, entrave

Attaque sournoise (précision) 1d6

Déplacement facilité en forêt. Le gardien ekujae ignore les terrains difficiles dus à la végétation.

JAHSI

CRÉATURE 8

UNIQUE NB MOYENNE ELFE HUMANOÏDE

Héros elfe masculin

Perception +14 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, mwangi

Compétences Athlétisme +14, Diplomatie +17, Nature +14, Religion +16, Survie +14

For +4, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +3

Objets arc long +1 (20 flèches), bijou en or

(valant 20 po), clibanion, dague en argent de frappe +1, dague en fer froid perturbatrice +1

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +16, **Vol** +15

PV 135

Lueur de rédemption ➤ **Déclencheur**. Un ennemi inflige des dégâts à l'un des alliés de Jahsi à 4,5 m ou moins de lui. **Effet**. L'ennemi choisit l'un des effets suivants : L'allié ne subit pas les dégâts déclencheurs, ou l'allié gagne une résistance 10 contre les dégâts déclencheurs et l'ennemi est affaibli 2 jusqu'à la fin de son prochain tour.

Divine providence ➤ **Déclencheur**. Jahsi obtient un succès sur son jet de Volonté contre un effet engendré par un ennemi.

Effet. Jahsi obtient un succès critique à la place.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ dague en fer froid perturbatrice, +19 (agile, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+7 perforants plus 1d6 positifs aux morts-vivants

Corps à corps ♦ dague en argent, +19 (agile, magique, polyvalent T), **Dégâts** 2d4+7 perforants

À distance ♦ arc long, +19 (mortelle d10, magique, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+3 perforants

À distance ♦ dague en fer froid perturbatrice, +19 (agile, magique, jet 3 m, polyvalente T), **Dégâts** 1d4+7 perforants plus 1d6 positifs aux morts-vivants

À distance ♦ dague en argent, +19 (agile, magique, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 2d4+7 perforants

Sorts de dévotion de champion DD 25 ; **4^e** (2 points de focalisation) imposition des mains (Livre de base Pathfinder p. 387), litanie contre la colère (Livre de base Pathfinder p. 387)

Sorts innés primordiaux DD 24 ; **Tours de magie** (4^e) lumières dansantes, détection de la magie, destruction de mort-vivant, entrave

Déplacement facilité en forêt. Comme le gardien ekujae.

Trésor. Une fois que les PJ ont apaisé les elfes et convaincu les gardiens que leur groupe n'est pas une menace, ils peuvent profiter de l'occasion pour examiner les curieux objets au milieu du temple en ruine. Même une brève observation de la colonne brisée suffit pour voir qu'elle devait autrefois être surmontée d'une tête de dragon sculptée dans le bois puis blanchie. Un PJ qui réussit un test de Religion DD 20 sait que le dragon sculpté n'est nul autre que Dahak. Le sac d'étoffe au pied de la colonne contient un fin lingot d'or d'une valeur de 10 po,



Jahsi

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides


Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



mais cet or est contaminé à l'arsenic (voir L'or contaminé en page13 pour plus d'informations).

Cette colonne était conçue au départ pour être l'une des colonnes draconiques que les Griffes de braise ont érigées dans la jungle environnante, mais les membres de la secte ont été chassés par les Ekujaes avant qu'ils ne puissent même commencer le rituel magique permettant son activation. Même si la colonne est cassée et incomplète, un PJ qui réussit un test d'Arcanes, d'Occultisme ou de Religion DD 22 pour Identifier la magie peut avoir une vague idée de ce à quoi elle devait servir : amplifier la puissance divine et la canaliser vers un focaliseur inconnu, tout en produisant un effet magique lui aussi inconnu sur toute créature d'ascendance ekujae.

PARLER À JAHSI

Une fois que les PJ ont désamorcé la situation ou trouvé une solution d'une façon ou d'une autre (ou ont échoué et sont capturés), Jahsi rengaine ses armes et engage la conversation. Si les PJ étaient agressifs, il les interroge sur les raisons de leur intrusion sur les terres ekujaes ; sinon, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

L'un des elfes, un homme différent des autres de par ses bijoux et bracelets en or, s'avance dans le temple en ruine en montrant ses mains ouvertes pour signifier qu'il ne tient aucune arme. Le reste des elfes débloquent leurs arcs et baissent leurs armes, tout en gardant leurs flèches encochées, prêts à tirer.

L'elfe aux bijoux d'or s'arrête à une distance respectueuse et s'incline très légèrement. « Je suis Jahsi du clan du Léopard », dit-il en parlant taldorien avec un accent. « Ma mère est du clan de la Rivière. »

Sec et nerveux, Jahsi est un champion ekujae de Yuelral, la déesse elfe de la magie. Il porte une armure composée de plaques de bois et de fer enveloppées dans des pans de tissu coloré. Ses tempes sont rasées et le reste de ses cheveux sont tressés en longues et fines nattes. Il souffre encore des blessures subies lors de la récente attaque des Griffes de braise, la plus importante étant une grande plaie bandée au cou. Il attend des PJ qu'ils se présentent courtoisement et simplement mais il n'exige pas d'eux qu'ils suivent la méthode de présentation traditionnelle des Ekujaes. De par son poste de responsabilité parmi les hommes d'armes ekujaes, Jahsi met en avant son air stoïque et déterminé mais il est dans le fond bienveillant et a souvent du mal à contenir sa curiosité et ses sourires.

Même si, comme les siens, il résiste aux interférences étrangères, il perçoit chez les PJ des alliés potentiels qui pourraient les aider contre les Griffes de braise et la menace imminente de la manifestation de Dahak. Il invite les PJ à les accompagner jusqu'à la communauté ekujae d'Akrivel où vit le clan du Léopard, pour discuter plus amplement de la situation et pour qu'ils rencontrent les

chefs et les linguistes du clan. Il est également prêt à répondre du mieux possible aux questions des PJ. Vous trouverez ci-après les questions et ses réponses les plus probables :

Vous parlez notre langue ? « Un peu ! Ma fille m'a appris ! » L'elfe sourit, rayonnant.

Où sommes-nous ? « Vous êtes sur les terres des Ekujaes, assez loin à l'est de la côte de Lirgeni. » Un PJ qui réussit un test de Société DD 15 sait que cette région se situe dans la partie nord-ouest de la jungle du Mwangi.

Pourquoi gardez-vous ce site ? « Nous gardons toujours le temple, pour empêcher l'ouverture du portail du Chasseur. Nous avons échoué. »

Quelle était cette chose draconique dans le portail ? « C'est la Grande obscurité. Nous... comment dit-on ? Nous lui avons fait mal il y a longtemps. Mais nous ne l'avons pas tuée. »

Que s'est-il passé ici ? « On nous a attaqués. Des charau-kas et des bourbiérins, les Griffes de braise, mais ils étaient tellement plus forts, avec leurs griffes, leurs écailles et leur souffle de feu... mais ce n'est pas une excuse. » Jahsi pose ses poings avec raideur sur ses hanches, les muscles tendus. « J'ai ordonné la fuite. Nous sommes revenus et les avons repoussés, mais pas avant qu'ils aient ouvert le portail du Chasseur et que plusieurs d'entre eux l'aient franchi. »

Où sont les cadavres des membres de la secte ? Nous les avons repoussés. Ceux qui sont restés, nous les avons taillés en pièces. Et jetés en pâture à la jungle. »

Les membres de la secte avaient-ils sur eux des choses suspectes ou utiles ? « Ils ont amené cette colonne. » L'elfe tourne brusquement la tête vers la colonne qui s'élève, incomplète, à l'intérieur du temple. « Ainsi que des armes et de la magie pour soigner. Nous les avons toutes prises. »

Pourquoi n'avez-vous pas suivi les membres de la secte à travers le portail du Chasseur ? « L'Obscurité est toujours à l'intérieur. Ne l'avez-vous pas vue quand vous y étiez ? Je ne pense pas qu'elle a oublié les Ekujaes, après tout ce temps passé là-dedans. » L'elfe sourit tristement.

L'Obscurité, est-ce Dahak ? « L'Obscurité est une histoire que notre linguiste peut vous raconter. Pas moi. »

Qu'as-tu au cou ? « Les charau-kas. » Jahsi passe son pouce sur son bandage, souriant mais penaud. « Je dois faire plus attention. »

Pourquoi es-tu la seule personne à porter des bijoux en or ? « Je suis *kélédi*. » Jahsi tourne la tête sur le côté, embarrassé. « C'est un... cadeau ? Un honneur, donné. » (Un PJ qui réussit un test de Société DD 18 sait que *kélédi* est un mot ekujae utilisé pour désigner une personne très pure et incorruptible, le plus souvent un héros et un champion.)

Pouvez-vous nous aider à trouver la secte ? « Je vais vous présenter ma fille. Elle aidera, je le sais ! C'est notre linguiste et elle en sait beaucoup sur le monde en dehors de cette jungle. »

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX s'ils trouvent une solution pacifique à la rencontre avec les Ekujaes. Offrez à chaque PJ 40 PX supplémentaires s'ils en apprennent davantage sur les membres de la secte ou sur Jahsi en lui parlant.

L'OR CONTAMINÉ

Plusieurs fois lors de cette aventure, les PJ découvriront de l'or contaminé à l'arsenic provenant de la mine des Griffes de braise (voir le chapitre 3). Cette contamination produit un effet plus subtil mais plus insidieux qu'une dose d'arsenic pur (comme décrit à la page 538 du *Livre de base Pathfinder*). La réussite d'un test de Perception DD 22 suffit pour remarquer l'étrange éclat de l'or. Ensuite, un personnage qui réussit un test d'Artisanat DD 25 pour Identifier l'alchimie confirme que l'or contient du poison. Retirer le poison d'un unique objet en or prend dix minutes et nécessite la réussite d'un test d'Artisanat DD 25. Il faut pour cela disposer d'outils d'alchimiste.

Sans précautions particulières (il vaut mieux manipuler l'or avec des gants, par exemple), quiconque prend en main ou transporte l'or peut être exposé à l'arsenic. Gardez en tête les PJ qui manipulent ou transportent de l'or empoisonné. La prochaine fois qu'ils mangent, ces personnages devront faire un jet de Vigueur DD 22 pour résister aux effets de l'empoisonnement à l'arsenic (*Livre de base Pathfinder* p. 583). Les personnages victimes des effets néfastes du poison peuvent ne pas savoir quelle en est la cause. Toutefois, si quelqu'un réussit un test de Nature DD 22 (ou un test d'Artisanat si le personnage a le don Artisanat alchimique), il sait que les effets sont dus à un empoisonnement à l'arsenic, tandis qu'un succès critique permet de remarquer une légère décoloration des doigts de la victime, ce qui fait penser que l'exposition provient de quelque chose qu'elle a manipulé récemment.

Récompense en PX. Offrez 40 PX la première fois que les PJ parviennent à éliminer l'arsenic d'au moins un objet en or découvert au cours de cette aventure.

Akrivel

Si les PJ acceptent de suivre Jahsi jusqu'à Akrivel, l'elfe siffle un signal dans la forêt, répété par les oiseaux à proximité, puis il escorte rapidement les PJ à travers la jungle, vers le nord et Akrivel. C'est une marche de quinze kilomètres qui fatiguera les personnages non habitués à l'humidité de la jungle. Bien que les bâtisses des Ekujaes tissées avec des branches se fondent dans la forêt environnante, l'architecture est facilement reconnaissable une fois repérée. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à l'arrivée des PJ.

Les branches entrelacées forment les fondations et les bâtisses de cette grande bourgade ekujae construite dans les arbres. Des ponts composés de solides lianes s'étendent à travers la canopée de la forêt humide et permettent de traverser rapidement la jungle sur des kilomètres. Des dizaines, si ce

L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

NOUS NE SOMMES PLUS EN AVISTAN

Les PJ demi-orcs, demi-elfes et gobelins sont peut-être habitués à certains préjugés envers leur héritage racial en Avistan, mais ils devront gérer de nouveaux stéréotypes culturels sur un nouveau continent. Les elfes non ekujae sont reçus cordialement, si ce n'est avec curiosité. Les demi-elfes sont chaleureusement accueillis par les Ekujaes qui savent que de nombreux demi-elfes avistans éprouvent des difficultés à trouver leur place et veulent ainsi offrir un environnement favorable pour leurs semblables venus de l'étranger. Les orcs et les demi-orcs dans la jungle du Mwangi sont connus pour être des chasseurs de démons et les Ekujaes traitent donc de tels PJ avec respect. Les gobelins ne sont pas courants dans la jungle du Mwangi et les Ekujaes se montrent donc curieux à leur rencontre. En revanche, Les Ekujaes se méfient sans le montrer des PJ chélastiens, des personnages associés aux dragons et des adorateurs d'Abadar ou de félons (Asmodée en particulier).

n'est des centaines, de troncs d'arbres massifs, chacun de plus de trois mètres de diamètre, soutiennent de grandes branches entrelacées sur lesquelles s'étend la cité. Chaque tronc est orné de racines et de pousses entrelacées et arrangées avec soin pour former des images d'éléphants et de léopards. Plus haut sur les troncs, parmi un joli maillage de branches ayant poussé ensemble pour former de vastes plates-formes surélevées, une impressionnante variété d'arbres aux fruits greffés et de jardins en terrasse de terre offrent une vue spectaculaire.

Une demi-elfe ekujae fluette attend au pied d'un des arbres, debout en équilibre sur un amas de racines protubérantes. Elle tient dans une main un bâton de cuivre surmonté d'une sculpture de léopard qui tient une épée dans sa gueule et embroche un humain à terre. Son autre bras ne semble pas fait de chair mais de branches de bois et d'os entremêlés. « Je suis Nketiah du clan du Léopard », dit-elle en bienvenue. « Ma mère était du clan des Observateurs d'étoiles. Vous êtes les invités des Ekujaes ce soir. Bienvenue sur nos terres. »

Nketiah est l'une des linguistes du clan du Léopard, une position au sein du clan qui englobe à la fois les rôles de diplomate, de conteur et de vizir royal. Elle est également la fille de Jahsi et elle est venue pour rencontrer les PJ à la demande de son père. Bien qu'elle et son père n'aient pas encore eu l'occasion de parler de l'arrivée des PJ, Nketiah évalue rapidement la situation dès qu'elle les voit, et comme son père, elle espère qu'ils deviendront des alliés contre les Griffes de braise. Quoi qu'il en soit, pour l'instant, Nketiah a déclaré que les PJ sont les invités des Ekujaes et les elfes préparent une fête par esprit d'hospitalité.

Une fois toutes les présentations et civilités échangées, Jahsi et Nketiah disparaissent rapidement dans la cime des arbres ; Jahsi court et saute avec agilité de branche en branche tandis que Nketiah se sert de son bras qui se déploie et s'étend pour la hisser dans la canopée. Les PJ

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides


Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



qui souhaitent suivre les deux elfes doivent réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 15. Un échec signifie qu'un PJ trébuche et retourne sur le sol de la forêt. Les elfes descendent volontiers une échelle de corde ou une plateforme à poulie pour quiconque le leur demande, mais regardent sinon, amusés, les PJ essayer de grimper aux arbres. Toutefois, s'ils remarquent que des PJ s'énervent ou se mettent en colère, ils masquent immédiatement leur amusement et descendent des plates-formes et des échelles pour les aider à monter, en leur présentant des excuses.

Malgré ce prélude accueillant, la plupart des Ekujaes sont à la fois occupés par les préparations de la fête et prudents vis-à-vis des étrangers en général, en les laissant livrés à eux-mêmes la plupart du temps. Des PJ curieux peuvent tenter de discuter avec des Ekujaes (à condition qu'ils surmontent l'obstacle de la langue), mais même alors, la majorité des elfes s'en tiennent à des conversations superficielles et les incitent à retourner voir Nketiah s'ils abordent des sujets importants. Pour sa part, Nketiah répond volontiers à certaines questions des PJ pendant les préparations de la fête (voir Parler à Nketiah en page 24), mais elle préfère attendre que les PJ aient été convenablement accueillis selon les coutumes ekujaes avant d'aborder l'affaire sérieuse des Griffes de braise. Elle repousse aussi les demandes d'explications sur l'Obscurité dans le portail pour après la fête en disant : « Je raconterai cette histoire devant tout le clan ce soir. Ne me volez pas la vedette ! »

En plus de discuter de choses frivoles, les PJ peuvent aussi explorer Akrivel. Un certain nombre d'événements sont décrits dans les pages suivantes auxquels les PJ peuvent participer pour s'amuser et pour se faire des amis parmi les elfes. La communauté ekujae abrite plusieurs centaines d'elfes, mais au contraire de nombreuses autres cités, la leur, par tradition, n'entretient aucune activité commerciale. Il n'y a aucun marchand à Akrivel auprès duquel les PJ peuvent faire des achats et personne n'est particulièrement intéressé pour acheter des choses aux PJ. Un retour vers Brèchemont par le portail du Chasseur est la meilleure solution pour les PJ qui veulent acheter ou vendre des choses. Il y a toutefois plusieurs prêtres et soigneurs ekujaes dans la cité, et si vous le souhaitez, ils pourront soigner gratuitement les PJ avec des sorts de niveau 3 au maximum, tant que les personnages restent en bons termes avec les elfes. De même, si les PJ ont besoin d'équipement ordinaire pour améliorer leur exploration de la jungle du Mwangi, les elfes peuvent leur fournir des choses gratuitement (si vous l'autorisez).

Vous trouverez une carte de la communauté d'Akrivel sur la deuxième de couverture de ce livre. Vous pouvez l'utiliser pour que les joueurs s'orientent plus facilement lors de ce chapitre mais vous ne devriez pas en avoir besoin car aucun combat ni événement tactique n'y est prévu. Akrivel est une communauté de niveau 5 en ce qui concerne les activités d'intermède Gagner de l'argent.

SE LIER D'AMITIÉ AVEC LES EKUJAE

Les elfes ekujaes jouent un rôle majeur dans les événements passés et présents de cette aventure et leurs relations avec les PJ procurent de belles occasions de roleplay.

Les elfes sont connus pour ne pas se lier d'amitié rapidement et les Ekujaes préfèrent les actes aux paroles. Pour cette raison, les tests de Diplomatie pour améliorer leur attitude peuvent les rendre plus amicaux à court terme mais influent moins sur leurs opinions à long terme. Cette section expose les grandes lignes d'un système pour évaluer l'influence durable qu'exercent les PJ sur le clan du Léopard et donne la description de trois PNJ ekujaes importants et des méthodes les plus efficaces pour être dans leurs bonnes grâces (Jahsi et Nketiah que les PJ ont déjà rencontrés, ainsi que le chasseur Akosa qu'ils rencontrent dans l'Événement 3 en page 18).

Les diverses actions des PJ affectent l'opinion générale des elfes ekujaes qui en sont témoins ou qui en entendent parler. Leur statut s'évalue grâce aux points d'influence (PI). En règle générale, un elfe ekujae doit être au courant d'une action pour que celle-ci ait une influence sur son opinion. Un Ekujae ne peut pas être outré ou impressionné par une action dont il n'a pas conscience, même si le MJ devrait partir du principe que les elfes parlent entre eux. Le MJ est l'ultime arbitre en ce qui concerne les actions qui font gagner ou perdre des points d'influence. Un personnage au comportement offensant ou grossier perd toujours des points d'influence.

Les PNJ ekujaes qui jouent un rôle dans cette aventure (et potentiellement dans les suivantes) sont décrits en pages 15 et 16 dans Les alliés du clan du Léopard. Les PJ peuvent gagner des PI, des PX et des cadeaux en améliorant l'attitude de ces PNJ. Les PJ interagissent peu avec les dirigeantes jumelles d'Akrivel, et celles-ci ne sont donc pas dans cette liste.

Les PJ peuvent gagner des points d'influence supplémentaires pendant le reste de cette aventure, comme indiqué dans les entrées Récompense d'influence de certaines rencontres.

Si noter les points d'influence vous semble un peu trop compliqué, risque d'entraver la créativité de vos joueurs, ne vous plaît pas ou ne plaît pas à vos joueurs, n'hésitez pas à ignorer ce système pour laisser place au roleplay. Les informations données ici ont pour objectif de proposer des suggestions de roleplay et d'insuffler une dynamique intéressante aux interactions des PJ avec les Ekujaes, pas de restreindre les interactions des PNJ ou de réduire les divers personnages de cette aventure à une série de chiffres et de points.

LE CLAN DU LÉOPARD

Le clan est chargé de garder le portail du Chasseur où les elfes ont banni une Grande obscurité il y a plusieurs milliers d'années.

Points d'influence. Pour obtenir tout le soutien du clan du Léopard, les PJ doivent gagner un total de 25 points d'influence.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Les membres du clan du Léopard ont vu leur lot d'idiot, de menteurs et de conquérants au fil des siècles et ses membres font preuve de prudence avant d'accorder leur confiance à des étrangers. Aller à l'encontre des volontés du clan réduit le total de points qui peut même atteindre une valeur négative.

Les gains et les pertes de points d'influence sont indiqués tout au long de l'aventure. Voici les plus importants :

- **+4 PI** si Belmazog est vaincue.
- **+2 à 3 PI** si les PNJ importants du clan du Léopard deviennent des alliés.
- **+2 PI** par colonne draconique des Griffes de braise détruite.
- **-2 PI** si 5 jours se passent sans détruire une colonne draconique.
- **-2 PI** s'ils utilisent le feu de manière irréfléchie.
- **-2 PI** s'ils tuent un animal pour d'autres raisons que la survie.

Cadeaux. Le clan du Léopard offre des cadeaux aux PJ pour exprimer leur sympathie lorsque le total de points d'influence atteint certains seuils. Les PJ qui perdent des points et reviennent sous ces seuils gardent les cadeaux déjà obtenus mais ne reçoivent plus les avantages des services dont ils bénéficient.

5 PI. Les elfes fournissent de l'équipement de survie aux PJ. Ils les ravitaillent en rations, en outres d'eau et en fournitures de campement à chaque fois que les PJ reviennent les voir.

15 PI. Les gardiens ekujaes transmettent aux PJ les rapports de leurs éclaireurs alliés, le plus souvent grâce à *messenger animal*. Une fois tous les 3 ou 4 jours, donnez aux PJ une indication de ce qui se trouve dans un hexagone précis de la carte (page 30).

25 PI. Les elfes offrent aux PJ un *anneau de résistance au feu* en cuivre ayant la forme d'un léopard. Les dirigeantes jumelles du clan, avec leur humour noir, leur signalent qu'il servira probablement dans les jours qui viennent.

Récompense en PX. Si les PJ accumulent un total de 25 PI sur le clan du Léopard, donnez-leur 80 PX.

Les alliés du clan du Léopard

Les PJ ont l'occasion de nouer des alliances durables avec trois PNJ importants dont les opinions importent grandement à l'ensemble du clan. Toutefois, ces vétérans déterminés ne se laissent pas facilement influencer par de simples tests de Diplomatie et exigent des PJ qu'ils prouvent leur valeur par leurs actes.

Sont livrées également des informations sur les choses que ces divers PNJ apprécient ou non. L'entrée *Apprécie* décrit les actions qui impressionnent le PNJ, l'entrée *Méprise* celles qu'il trouve odieuses ou frustrantes. À la fin d'une scène à laquelle l'un de ces PNJ a participé ou quand l'information sur les exploits des PJ parviennent au clan, améliorez d'un cran l'attitude du PNJ s'il a apprécié les actions des PJ, réduisez-la d'un cran s'il ne les a pas appréciées, et ne la modifiez pas si leurs actions sont sans rapport ou s'ils ont fait autant (ou presque) d'actions appréciées que méprisées.

Un PJ peut découvrir ce qu'apprécie ou non un PNJ en interagissant avec lui et en réussissant un test de Perception DD 20, à raison d'un test de Perception par jour au maximum (bien sûr, un joueur peut également découvrir ces informations par le roleplay si vous veillez à faire part de ses préférences au cours du jeu).

Un PNJ dont l'attitude devient serviable offre aux PJ un cadeau, augmente leur total de points d'influence sur le clan du Léopard et octroie des PX. Les Ekujaes ont pour tradition d'offrir des cadeaux comme autant de symboles d'amitié et de confiance, mais ils ne les offrent pas à la légère à des étrangers. Un PNJ serviable offre son cadeau au PJ le plus approprié dès que l'opportunité se présente.

AKOSA

Un éclaireur ekujae et un ancien guerrier de la liberté. Voir page 18 pour plus d'informations.

Attitude de départ. Inamical. Akosa ne reproche rien de particulier aux PJ mais il a énormément souffert par le passé et reste instinctivement sur ses gardes en présence d'étrangers.

Apprécie les démonstrations de grand talent avec des armes à distance, les insultes créatives ou les commentaires impertinents, les dons d'objets mignons ou de sucreries, l'extrême franchise.

N'apprécie pas les animations ou les profanations de cadavres, forcer quelqu'un à agir contre sa volonté par des moyens ordinaires ou magiques, les insultes envers Jahsi, les conseils non sollicités ou la sympathie excessive.

Cadeau. Si les PJ modifient l'attitude d'Akosa pour qu'il devienne serviable, il leur offre un *arc long de frappe +1* et sourit en leur expliquant qu'il a juré sur cet arc de tuer tous les membres du Consortium de l'Aspis à Pont-blanc. En leur offrant, Akosa leur suggère de faire le même type de serment, mais en jurant d'éliminer toutes les Griffes de braise.

Récompenses d'histoire. Si l'attitude d'Akosa devient serviable envers les PJ, donnez-leur 60 PX et 3 points d'influence.

JAHSI

Un gardien ekujae que les siens considèrent comme un paragon. Il est également le père de Nketiah. Voir page 11 pour plus d'informations.

Attitude de départ. Amical (sauf si la première rencontre avec les PJ s'est mal passée). Jahsi joue l'indifférence et cache ses sentiments mais il a un grand sens de la camaraderie et se montre moins méfiant envers les étrangers que la plupart de ses semblables.

Apprécie les connaissances très approfondies dans chaque domaine et le fait de les partager, la fabrication d'objets ou d'armes magiques, la défense d'un allié contre les dangers physiques, la résolution pacifique de situations dangereuses.

N'apprécie pas les actions malveillantes, le gâchis de nourriture ou d'équipement, interrompre quelqu'un est en train de parler, exiger une récompense ou montrer son mécontentement vis-à-vis d'une récompense offerte.

LES PJ FAUTEURS DE TROUBLES

La secte des Braises part du principe que les PJ souhaitent s'allier aux elfes ekujas pour combattre les Griffes de braise. Il est toutefois possible que les PJ montrent peu d'intérêt pour le clan du Léopard, voire qu'ils s'opposent délibérément aux elfes en agissant de manière impardonnable, en attaquant violemment, en massacrant des animaux chers aux elfes ou en provoquant des incendies, par exemple. Même si les Ekujas ont pour charge ancestrale de protéger le monde contre Dahak et qu'ils sont donc prêts à supporter des alliés problématiques pour atteindre leur objectif, ils ne toléreront pas les aventuriers qui dépassent certaines limites. Les MJ qui sentent que les PJ ont détérioré leurs relations avec les Ekujas sans espoir de réconciliation ne devraient pas avoir peur de faire en sorte que les elfes expulsent ces personnages de leur cité. Les Ekujas sont une source précieuse d'expérience, de trésors et d'informations dans la campagne de *L'Âge des cendres*, mais leur aide n'est essentielle que lors de certaines parties de l'aventure. Si les Ekujas deviennent les ennemis des PJ, vous aurez simplement à modifier la façon dont ils obtiendront *Éclipse*, la lamétoile magique qui est la clef de portail qu'ils devront détenir au début de la prochaine aventure. Dans ce cas, la meilleure solution consiste à placer *Éclipse* dans le trésor de la secte du chapitre 4.

Cadeau. Si l'attitude de Jahsi vis-à-vis des PJ devient serviable, il leur offre un *bouclier gardesort* rouge, blanc et noir et leur explique qu'il l'a reçu dans une région lointaine comme symbole honorifique après avoir tué un nécromancien maléfique. Jahsi utilise toutefois rarement le bouclier et l'offre aux PJ pour qu'il les protège.

Récompenses d'histoire. Si l'attitude de Jahsi devient serviable envers les PJ, offrez-leur 40 PX et 2 points d'influence.

NKETIAH

Une linguiste du clan du Léopard et la fille de Jahsi. Voir page 78 pour plus d'informations.

Attitude de départ. Indifférente. Nketiah espère par-dessus tout que les PJ feront leurs preuves et deviendront des amis, mais elle sait que sa réputation et ses semblables souffriront si elle voue sa confiance par excès de naïveté.

Apprécie les réussites par la voie diplomatique, les calembours et les jeux de mots astucieux, partager des ragots à propos d'autres PJ, faire des farces inoffensives réussies.

N'apprécie pas les tâches ratées parce qu'on a ignoré un conseil éclairé, les discours condescendants, les interventions pour corriger les dires d'un autre en fournissant de fausses informations, prendre les maux de quelqu'un à la légère.

Cadeau. Si Nketiah devient serviable envers les PJ, elle leur offre un *charme d'œil de dragon* (page 71) en leur expliquant qu'un ami le lui a offert il y a plusieurs années quand elle a entrepris une dangereuse mission. Elle décrit aux PJ les pouvoirs du pendentif, et tout comme son ami lui avait souhaité bonne chance, elle souhaite aux PJ, ses nouveaux amis, cette même chance.

Récompenses d'histoire. Si l'attitude de Nketiah devient serviable envers les PJ, offrez-leur 45 PX et 2 points d'influence.

Avant le festin

Les événements devraient très probablement se dérouler avant le début du festin de bienvenue, mais certains peuvent avoir lieu pendant les festivités, si vous le souhaitez. N'hésitez pas à jouer ou omettre comme vous l'entendez certains d'entre eux, mais si vous le faites, n'oubliez pas de modifier les récompenses en expérience de manière appropriée, en fonction des rencontres qui ont le plus accaparé l'attention des PJ. Au final, les PJ devraient gagner suffisamment de PX pour atteindre le niveau 6 durant cette partie de l'aventure, avant qu'ils ne s'enfoncent dans la jungle sauvage du Mwangi.

Pendant tous ces événements, vous pouvez partir du principe que Nketiah reste avec les PJ en tant que guide et traductrice.

ÉVÈNEMENT 1. UN JEU DANSANT

Deux grandes filles ekujas, à la fois curieuses et cherchant une excuse pour ne pas aider à la préparation du festin, abordent audacieusement les PJ lorsqu'ils ne sont pas occupés. Les deux filles (du nom de Mauuko et Senyo) demandent à Nketiah de traduire et mettent les PJ au défi de participer à un jeu dansant appelé daikada. Pour participer, chaque joueur doit porter un bracelet de cuivre à chaque cheville ; chaque paire est conçue pour produire un tintement différent des autres à chaque fois qu'on les frappe l'une contre l'autre. Pour gagner la partie, il faut danser au rythme d'une chanson tout en exécutant des pas de danse sophistiqués pour frapper les bracelets de cheville du joueur adverse et les faire tinter. Le joueur qui fait tinter les bracelets de son adversaire le plus de fois est le gagnant, mais trébucher et perdre le rythme font perdre des points et peuvent même faire perdre la partie. Les filles tentent de convaincre le plus de PJ possible de participer au jeu en leur proposant de former des équipes si plus de deux PJ souhaitent participer. Toutefois, elles acceptent également la participation de PJ qui souhaiteraient jouer la musique du jeu ou compter les points.

Si les PJ acceptent, Nketiah fait venir un groupe de musiciens (à moins que les PJ ne souhaitent remplir ce rôle) et les danseurs participants choisissent un adversaire contre lequel ils danseront. Un round de daikada se joue en deux phases et les rounds s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur ait marqué 5 points, auquel cas le jeu se termine et le joueur avec le plus de points est déclaré gagnant.

Phase 1 : chaque danseur fait un jet d'attaque à mains nues contre la CA de leur adversaire avec un malus de circonstances de -4 (car il doit viser uniquement les bracelets aux chevilles de l'adversaire). Un coup réussi confère 1 point au danseur, un coup critique permet au danseur de gagner 2 points en frappant les deux bracelets, et un

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

échec critique impose un malus de -2 au jet du danseur lors de la deuxième phase du jeu.

Phase 2 : chaque danseur doit réussir un test d'Acrobaties ou de Représentation DD 15 pour garder le rythme de la musique. Un succès critique confère un bonus de circonstances de +2 à la CA du danseur lors du prochain round, un échec retire 1 point au total du danseur et un échec critique retire 3 points. Un joueur qui obtient un échec critique et qui possède moins de 3 points est disqualifié du jeu. Un danseur peut également accepter un malus de -4 à son test d'Acrobaties ou de Représentation pour obtenir un bonus de circonstances de +2 à son prochain jet d'attaque en participant au jeu.

Mauuko et Senyo ont chacune une CA de 18, un modificateur d'attaque à mains nues de +11 et +13 en Représentation. Si elles battent les PJ, elles sont prêtes à participer à deux parties supplémentaires au maximum. Si les PJ battent les filles lors de l'une de ces parties, le spectacle qu'offre le jeu attire l'attention des elfes et deux d'entre eux défient les PJ pour une nouvelle partie. Ces adultes, Kadija et Kuakae, sont des adversaires plus coriaces, avec une CA de 22, un modificateur d'attaque de +17 et +15 en Représentation.

Récompenses d'influence. Les elfes sont plus concernés par le fair-play des PJ que par leur victoire ou leur défaite au jeu. Les PJ gagnent 1 PI s'ils participent à un round au moins du jeu dansant. Cependant, gagner au jeu dansant contre Kadija et Kuakae impressionne les Ekujaes, ce qui leur permet de gagner 1 PI ; les elfes spectateurs rient, applaudissent les gagnants et plaisantent avec les elfes perdants. Enfin, si un PJ a joué la musique pour les danseurs, les PJ gagnent 1 PI, ou 3 PI si le musicien a réussi un test de Représentation DD 22.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX s'ils ont gagné au jeu dansant contre Mauuko et Senyo. Accordez à chacun 40 PX supplémentaires s'ils ont gagné contre Kadija et Kuakae.

ÉVÉNEMENT 2. L'APPROBATION D'HARRIET

Les PJ qui explorent les abords de la cité ekujae dans la canopée finissent par être témoin d'un curieux spectacle : une lionne un peu replète est allongée sur l'une des branches hautes et observe attentivement les PJ. Un PJ qui réussit un test de Nature DD 15 pour se souvenir sait que les lions ne vivent normalement pas dans les jungles ni dans les arbres. Si on interroge les Ekujaes sur la lionne, on apprend que l'animal s'appelle Harriet mais si on demande pourquoi la lionne s'est mise à grimper aux arbres de la jungle, les Ekujaes haussent simplement les épaules en répondant : « Elle se prend pour un léopard ! »

Nketiah peut donner une réponse plus détaillée (voir page 25 pour plus d'informations), mais en définitive, les elfes ont simplement accepté les curieuses habitudes de la lionne et ne s'interrogent plus à son propos.

Il est évident que les elfes apprécient beaucoup Harriet et ils observent la scène avec attention pour jauger l'opinion de la lionne sur les PJ. Comme les Ekujaes, Harriet se méfie des étrangers sur son territoire et reste à l'affût du moindre comportement suspect. Un PJ expert en Nature peut faire un test de Nature DD 20 pour modifier son langage corporel afin de rassurer la lionne. S'il y parvient, Harriet commence à s'ennuyer et à s'avachir pour somnoler, et les Ekujaes considèrent ceci comme un signe de l'approbation positive de la lionne. Toutefois, en cas d'échec du test, Harriet s'en va, énervée, suivie par quelques glossements des Ekujaes.

Une fois la lionne à l'aise, un PJ peut faire un test de Nature DD 25 pour l'approcher. Un succès signifie que

Harriet

le PJ peut la caresser ou sympathiser avec le félin d'une façon ou d'une autre, ce qui impressionne grandement les Ekujaes. Un échec pousse Harriet à se réveiller et à tenter de mordre le PJ agaçant avant de partir, en colère. Le cas échéant, les PJ perdent 2 points d'influence à cause de leur comportement irréfléchi. L'utilisation de sorts pour charmer la lionne fait également perdre 2 points d'influence aux PJ.

Harriet revient normalement 1d6 heures plus tard mais repart immédiatement si quelqu'un qu'elle a précédemment essayé de mordre se rapproche d'elle.



HARRIET

Lion (f) (*Bestiaire Pathfinder* p. 164)

Initiative Perception +7

CRÉATURE 3

Récompenses d'influence. Les PJ gagnent 1 PI sur le clan du Léopard s'ils parviennent à obtenir l'approbation d'Harriet. Ils gagnent 2 PI supplémentaires si un PJ parvient visiblement à se lier d'amitié avec elle. Ils perdent 2 PI chaque fois qu'Harriet tente de mordre un PJ. Ils perdent 2 PI supplémentaires sur le clan du Léopard s'ils l'attaquent. Si les PJ la tuent, leur total de PI sur le clan du Léopard tombe à 0 et il est très probable que l'attitude des PNJ à leur rencontre se détériore.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX s'ils parviennent à gagner l'approbation d'Harriet.

ÉVÉNEMENT 3. CHASSER POUR MANGER

Les Ekujaes mangent habituellement du poisson quand ils mangent de la chair animale, mais le poisson n'est traditionnellement pas considéré comme une nourriture appropriée pour des invités. Quand les PJ arrivent à Akrival, un groupe de chasse est déjà en train de se préparer à partir à la chasse afin de ramener du gibier pour les PJ. Même si les PJ décident de ne pas aborder le groupe de chasseurs, ils peuvent remarquer leur chef, Akosa (rôdeur elfe [m], CN) qui les regarde fixement pendant les premières heures de la soirée. Akosa est un elfe aux yeux noisette éclatants et dont les longs cheveux bouclés et emmêlés font penser à la crinière d'un lion. Il n'arrive pas à se détendre en présence d'étrangers et son humeur est exécrable depuis que son ami Jahsi a été gravement blessé lors de la reprise de contrôle du portail du Chasseur. De par sa méfiance et son inquiétude, Akosa observe les PJ d'un air acerbe, mais un PJ qui réussit un test de Perception DD 18 pour Deviner les intentions peut dire qu'il ne se comporte pas ainsi par méchanceté. Si aucun PJ ne prend l'initiative de l'aborder, Nketiah peut les encourager à le faire en leur suggérant de lui proposer de se joindre à la chasse pour veiller à ce qu'ils ramènent du gibier qu'ils trouvent appétissant. Elle les prévient toutefois que des étrangers comme eux mettront du temps à gagner la confiance d'Akosa et qu'ils devront se montrer patient avec lui. (En vérité, Nketiah veut que les PJ apprennent à le connaître pour qu'ils puissent plus tard l'aider à mettre en œuvre son idée d'entremise — voir page 21 pour plus d'informations).

Quand les PJ abordent Akosa, il prétend ne pas parler le commun pendant un moment. Il admet ensuite connaître cette langue, mais qu'il se montrait incommode à dessein. Si les PJ ont gagné au moins 10 PI sur le clan du Léopard avant de lui parler, il ne se comporte pas de la sorte et les salue en commun dès le début.

Des questions sur ses regards insistants et son comportement apparemment asocial le mettent brusquement sur

la défensive et il se fâche si le PJ qui l'interroge rate un test de Diplomatie DD 15 (voir Récompense d'influence ci-après). Il invitera toutefois tous les PJ qui semblent vouloir rejoindre son groupe de chasse avant le festin. Par ailleurs, si l'ensemble des PJ demandent que les Ekujaes ne chassent pas d'animaux pour le festin (en raison de leur régime alimentaire, de leur religion ou pour des raisons morales), Akosa semble surpris mais sourit en promettant de leur ramener à la place des noixettes, des tubercules et des fruits. Akosa peut également répondre à quelques questions d'ordre général que les PJ pourraient lui poser.

Qui êtes-vous ? « Akosa du clan du Faucon. Ma mère est du clan de la Rivière. »

Vous n'êtes pas du clan du Léopard ? « Je séjourne ici avec Jahsi, le temps de m'occuper de certaines choses. »

Que fais-tu ? « Je prépare la chasse. Si vous voulez avoir votre mot à dire sur ce que vous allez manger ce soir, vous pouvez venir aussi. »

Quel type de gibier trouve-t-on ici ? « Les proies les plus faciles à chasser sont les potamochères roux et les cobes à croissant. Sinon, il y a des tortues des rivières et des chauves-souris, si vous aimez en suer pour vous nourrir. Ou les crocodiles, si vous aimez vous battre pour voir qui va manger l'autre. »

Pourquoi nous observes-tu de manière si insistante ? « Vous êtes tous si mignons qu'il m'est impossible de ne pas vous regarder », dit l'elfe sèchement.

As-tu un problème avec nous ? « Non, rien d'important. Jahsi vous a amenés ici et Nketiah dit que vous êtes des invités, alors même si vous étiez venus tout droit des Enfers, il me faudrait quand même vous nourrir. »

Vous parlez notre langue ? « On apprend vite quand vos géoliers n'arrêtent pas de vous crier des ordres dans cette langue. »

Qui vous a jeté en prison ? « Vous n'avez jamais entendu parler du poste de Pont-blanc ? Si ce n'est pas le cas, ne posez pas de questions. Je n'ai pas envie d'en parler. » Un PJ qui réussit un test de Société DD 20 sait que le poste de Pont-blanc était un ancien avant-poste du Consortium de l'Aspis qui a asservi et exploité des elfes ekujaes avec brutalité pour extraire de l'or et profaner leurs cadavres en les transformant en zombies. Les Ekujaes ont finalement réussi à enfoncer les défenses de l'avant-poste et massacré tous les membres de l'Aspis qui l'occupaient.

Devrions-nous vous laisser ? « C'est déjà trop tard, n'est-ce pas ? » Akosa soupire, exaspéré, mais montre du doigt un symbole blanc peint sur sa joue. « Si je porte ceci, c'est que je suis d'humeur à parler. Mais ce n'est pas une raison pour m'importuner à moins que vous n'ayez quelque chose d'utile à dire. »

Que savez-vous sur les Griffes de braise ? « Je sais que cet imbécile de Jahsi s'est fait taillader le cou en les combattant. » Akosa vous regarde fixement un court instant puis secoue brusquement la tête. « Mais une force d'attaque aussi importante ? Nous aurions dû les voir venir.

L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

ET L'ACTION DANS TOUT ÇA ?

Le premier chapitre de *La secte des Braises* évite délibérément les rencontres de combat et procure aux PJ plein de temps pour interpréter et développer leurs personnages, et pour mettre en avant d'autres façons de résoudre les problèmes. Les chapitres 2 à 4 réservent plein d'occasions de se battre, mais si vous savez que vos joueurs ont tendance à s'ennuyer lorsque trop de temps s'écoule entre chaque combat, pensez à remplacer un ou deux des événements du chapitre 1 par des rencontres de votre création plus focalisées sur les combats. Par exemple, au lieu de jouer la chasse en tant qu'intermède, vous pourriez plutôt la jouer comme un combat bec et ongles, classique et plus sanglant, contre quelques crocodiles. Ou, même si ceci n'a pas vraiment sa place dans la tradition ekujae, plusieurs gardiens ekujaes pourraient défier les PJ en combat simulé lors du festival. Vous pourriez même faire en sorte que les elfes demandent aux PJ d'aller dans les bois des environs pour les aider à gérer le problème que leur pose un dangereux prédateur de la région. Tant que les PJ gagnent suffisamment d'expérience pour commencer le chapitre 2 au niveau 6, c'est à vous de décider comment ils y parviennent.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

**Le mode de vie
des Ekujaes**

**Boîte à outils
de l'aventure**

Mais nous n'avons rien vu. Peut-être que quelqu'un a aidé la secte. Impossible de dire qui. »

Connais-tu Jahsi et Nketiah ? « Jahsi est plus qu'un frère pour moi. J'ai passé toute ma jeunesse à protéger cet imbécile d'altruiste pour ne pas qu'il se fasse tuer. Ça n'a pas été facile. » Un petit sourire amer se dessine sur son visage. « Nketiah attire autant les problèmes que son père quand elle s'y met, même si elle vous dira le contraire, mais elle est aussi brillante que sa mère. Personne n'a été surpris quand le clan du Léopard lui a demandé de devenir une linguiste. »

SE JOINDRE À LA CHASSE

Si les PJ souhaitent participer à la chasse, les elfes les emmènent avec eux sans discuter. La chasse dans la nature sauvage autour d'Akrivel se déroule en trois phases que l'on joue en mode exploration : chercher, positionner et chasser. La chasse dans son ensemble se déroule en trois heures et les PJ impliqués ne pourront donc pas participer aux autres événements ayant lieu dans Akrivel pendant cette période. Si plus d'un PJ participe à la chasse, chacun décide s'il fait le jet ou s'il aide un autre PJ à faire son jet. Si plusieurs PJ font un jet, conservez le moins bon d'entre eux pour déterminer le résultat de l'activité. Les PJ qui choisissent d'aider au lieu de faire un jet utilisent l'action Aider contre le même DD.

CHERCHER DES ANIMAUX

EXPLORATION

Vous aidez les chasseurs elfes à repérer des signes de présence animale. Faites un test de Nature ou de Perception DD 17.

Succès critique. Vous faites une trouvaille impressionnante et potentiellement dangereuse, comme une grande meute de potamochères roux particulièrement vigoureux (et donc grincheux) ou un gros cobe à croissant doté de cornes extrêmement pointues. Vous trouvez également des signes d'animaux moins dangereux à chasser que les proies impressionnantes et délicieuses que vous avez débusquées.

Succès. Vous découvrez des signes d'animaux faciles à chasser.

Échec. Vos efforts ont fait fuir le gibier le plus intéressant et le groupe de chasse doit se rabattre sur les tortues des rivières et les chauves-souris.

Échec critique. Vos efforts ont fait fuir trop d'animaux et il ne reste plus que quelques rares proies à chasser. Le groupe perd 2 PI.

POSITIONNER LES CHASSEURS

EXPLORATION

Une fois les proies animales localisées, vous devez vous placer de manière avantageuse sans les faire fuir. Faites un test de Discrétion.

Le DD est de 25 contre une proie impressionnante et dangereuse. Il est de 20 contre une proie standard. Il est de 15 contre des proies moins impressionnantes, comme les tortues des rivières et les chauves-souris.

Succès critique. Les animaux n'ont pas conscience du danger et vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux jets effectués pendant la phase Chasser les animaux.

Succès. Vous vous positionnez convenablement et ne subissez aucun malus quand vous chassez les animaux.

Échec. Vos mouvements maladroits et bruyants avertissent les animaux de votre présence et vous subissez un malus de circonstances de -2 aux jets effectués pendant la phase Chasser les animaux.

Échec critique. Vous trébuchez bruyamment et effrayez la majorité des animaux qui fuient, laissant le groupe avec très peu de proies à chasser. Le groupe perd 2 PI.

CHASSER LES ANIMAUX

EXPLORATION

Quand la chasse commence, les elfes ekujaes et les PJ œuvrent ensemble pour abattre le gibier. Contre une proie impressionnante, chaque PJ qui participe activement (et qui n'aide pas simplement) fait un test de Survie DD 25. Le DD est de 20 contre du gibier standard. Aucun test n'est nécessaire pour chasser des tortues des rivières ou des chauves-souris – la chasse d'un tel gibier est un succès automatique (mais ne peut jamais être un succès critique).

Succès critique. Vous aidez à abattre les animaux rapidement et faites preuve de clémence en abrégant quelque peu leur souffrance.

Succès. Votre participation aide le groupe de chasse à abattre rapidement les animaux.

Échec. Votre participation complique la chasse et un ou deux animaux parviennent même à fuir indemnes. Les attaques des animaux infligent 2d6 dégâts à chaque PJ (ou 4d6 si les animaux sont des proies impressionnantes).

Échec critique. Quelques animaux meurent en souffrant et beaucoup fuient en étant mortellement blessés. Il y a tout juste assez d'animaux pour le festin mais le fait qu'ils soient morts en souffrant ou qu'ils aient fui blessés font honte aux Ekujaes. Le groupe perd 2 PI. Les attaques des animaux infligent 2d6 dégâts à chaque PJ (ou 4d6+12 si les animaux sont des proies impressionnantes).

Récompenses d'influence. Un PJ qui se fâche avec Akosa en lui faisant remarquer son comportement asocial de façon peu diplomatique détériore son attitude d'un cran et fait perdre 1 PI sur le clan du Léopard. Si les PJ lui demandent de récupérer des fruits, des noix et des légumes au lieu d'animaux pour le festin, ils améliorent son attitude d'un cran.

Si les PJ se joignent à la chasse, ils changent automatiquement l'attitude d'Akosa : réduisez-la d'un cran s'ils obtiennent un échec critique à l'une des activités, améliorez-la de deux crans s'ils ont attrapé une proie impressionnante sans faire d'échec critique, ou améliorez-la d'un cran si aucune de ces possibilités ne s'applique. Ils gagnent 2 PI à leur retour dans la communauté si le groupe de chasse ramène des tortues des rivières et des chauves-souris, 4 PI pour une proie standard ou 6 PI pour une proie impressionnante. Ceci vient en plus des récompenses et des pertes en PI engendrées lors des trois phases de la chasse.

Récompense en PX. Chaque PJ gagne 60 PX s'ils reviennent avec de la nourriture pour le festin. Ils gagnent 120 PX chacun à la place s'ils reviennent avec des proies impressionnantes.

ÉVÉNEMENT 4. LES JUMELLES LÉOPARDS.

Les PJ peuvent demander à Nketiah à un moment ou à un autre s'il leur est possible de rencontrer le dirigeant ou le chef du clan du Léopard, et même s'ils ne font pas la demande, les dirigeantes du clan ont, elles, très envie de



Ose Panin



Ose Atsu

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

les rencontrer. Une heure après le début du festin, les dirigeantes jumelles du clan du Léopard envoient un message à Nketiah lui demandant d'escorter les PJ jusqu'à elles. Les dirigeantes n'ont pas de salle du trône sophistiquée pour cette audience. Elles attendent simplement sur une plate-forme vide faite de branches d'arbre entremêlées. Une fois les PJ devant elles, les dirigeantes se présentent en disant : « Nous sommes Ose Panin et Ose Atsu du clan du Léopard. « Nos mères sont du clan du Cœur. » Ose Panin porte une robe verte à motifs et un bijou de cuivre incrusté de pierres précieuses brutes, et Ose Atsu une tunique bleu foncé recouverte d'amulettes entourées de cuivre et de tissu vert. Les deux jumelles portent des sandales de cuir noir ornées d'amulettes de cuivre et ont de longs cheveux arrangés en tresses épaisses.

Même si les dirigeantes sont curieuses de savoir ce qui se trouve de l'autre côté du portail du Chasseur et de connaître les événements qui ont poussé les PJ à venir jusqu'ici, elles cherchent surtout à juger les personnes que sont les PJ, en leur posant des questions et en écoutant avec attention leurs réponses. Elles leur posent, entre autres, des questions sur leurs amis et leur famille, sur leurs occupations, sur ce qu'ils considèrent comme important et les choses dont ils sont le plus fiers. Une fois que tous les PJ ont répondu, Ose Panin demande à ce que chaque PJ fasse une démonstration de l'un de ses talents vis-à-vis duquel il a affirmé sa fierté ou l'utilité pour ces occupations. Ose Panin lance une cible en argile ayant une CA de 19 pour les PJ qui souhaitent démontrer leur talent de combattant. Les PJ qui souhaitent faire la démonstration d'un autre talent peuvent faire un test de compétence DD 17. Les dirigeantes jumelles acquiescent, satisfaites, en cas de succès, mais un succès critique les impressionne tout particulièrement.

Si un PJ obtient un succès critique en faisant des manœuvres de combat ou une démonstration de ses compétences, Ose Atsu lui propose une compétition amicale : soit il tente de frapper Ose Atsu, soit il tente de montrer la supériorité de ses compétences par rapport à celles d'Ose Panin. Les PJ qui tentent de frapper Ose Atsu reçoivent des armes d'entraînement non létales pour le défi et disposent d'un essai pour Frapper Ose Atsu contre sa CA de 25. Les PJ qui veulent montrer la supériorité de l'une de leurs compétences par rapport à celles d'Ose Panin doivent réussir un test de compétence DD 25. Si un PJ remporte cette compétition amicale, les dirigeantes sont dûment impressionnées et leur opinion se répercute sur celui des autres elfes ekujaes.

Si les PJ offrent un présent aux dirigeantes, Ose Panin et Ose Atsu paraissent surprises, mais après une brève explication des linguistes concernant la remise traditionnelle de présents par des étrangers, elles acceptent gracieusement tout ce qui leur est offert de bonne foi. L'exception concerne les présents en or. En effet, les dirigeantes rejettent ce métal, tandis que Nketiah explique rapidement la signification de l'or aux PJ qui enfreignent cette règle (comme décrit en page 25).

Trésor. Si un PJ au moins parvient à gagner la compétition amicale contre l'une des jumelles dirigeantes, les chefs louent les talents des PJ en leur offrant une *dague en fer froid de frappe changeante* +1.

Récompenses d'influence. Si un PJ au moins impressionne les jumelles dirigeantes en obtenant un succès critique lors de la démonstration de leurs prouesses martiales ou de leurs compétences, les PJ gagnent 1 PI. Les échecs (critiques ou autres) ne les pénalisent pas, mais si un PJ au moins refuse de faire la démonstration de ses compétences, cette offense envers les dirigeantes coûte au groupe 2 PI. Si un PJ au moins est invité à participer à une compétition contre l'une des dirigeantes et l'emporte, le groupe gagne 2 PI supplémentaires, et Nketiah, Jahsi et Akosa apprécient ce développement. Si les PJ ont offert aux dirigeantes un présent valant plus de 80 po, ils gagnent 1 PI, mais un présent en or ne leur rapporte aucun PI. L'offre d'un lingot d'or contaminé provenant du temple de Kétéphys (page 12) fait perdre 2 points d'influence aux PJ.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 60 PX si au moins l'un d'entre eux a réussi la démonstration de ses talents. Offrez à chaque PJ 60 PX supplémentaires si au moins l'un d'entre eux parvient à battre Ose Panin ou Ose Atsu en compétition amicale.


Pendant le festin

Après deux heures de préparation suite au retour du groupe de chasse, les Ekujaes apportent, pour la fête, la nourriture, le vin de palme et tout ce que les PJ ont éventuellement réussi à chasser. Les événements qui suivent sont ceux qui devraient très probablement se dérouler lors du festin de bienvenue, ainsi que tous les événements que les PJ n'ont pas eu l'occasion de jouer avant le festin.

ÉVÉNEMENT 5. LES ENTREMETTEURS

Nketiah a organisé ce festin pour accueillir les PJ mais elle a également d'autres projets pour améliorer l'ambiance festive. Tant que son attitude est au minimum indifférente envers les PJ, elle leur fait part de son idée s'ils lui parlent pendant le festin ou elle aborde le PJ ayant montré de véritables talents sociaux au cours de la soirée pour lui demander un service. Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

« Vous voyez mon père et son ami Akosa là-bas ? » Elle montre avec son bâton les deux elfes en train de se parler à voix basse. « Ils ne veulent pas comprendre. Ils sont amis depuis l'enfance et amoureux l'un de l'autre depuis ces dix dernières années, depuis que mon père a aidé Akosa à se remettre de sa période avec le Consortium de l'Aspis et depuis qu'Akosa a aidé mon père à se remettre du décès de ma mère. Et aucun des deux ne fera le premier pas ! Tous deux ont de trop nombreux soucis qu'ils se sont inventés et tous deux s'inquiètent de ce qu'aurait pensé ma mère. Je sais exactement ce qu'elle aurait pensé. Elle aurait elle aussi pensé qu'ils ne veulent pas comprendre ! »



Je les ai laissés se tourner autour pendant des années, mais aujourd'hui, j'ai décidé que la vie était trop courte, même pour des elfes. Peut-être même spécialement pour des elfes. » Nketiah semble pensif un court instant, puis secoue la tête et prend un petit air moqueur. « Les aînés ici ont toujours dit que nous devions éviter de nous mêler de la vie intime d'autrui, mais je suis une demi-elfe et je ne me sens donc pas concernée ! Pourquoi ne m'aiderez-vous pas à mettre un peu de romantisme dans cette ambiance festive pour voir si ces deux-là comprennent l'allusion ? »

C'est une rencontre sociale ouverte et si les PJ acceptent en prenant le risque de se mêler des relations d'autrui, ils peuvent s'y prendre de plein de façons différentes. Le MJ devrait autoriser les PJ à employer toutes les idées créatives qui leur passeront par la tête, en utilisant les approches données en exemple ci-après pour déterminer le DD des tests de compétence. En règle générale, toute approche qui dépense une ressource limitée (telle qu'un sort ou un talisman) devrait conférer un bonus sur le test de compétence, voire un succès automatique. Toutefois, un échec critique à un test de compétence ou une approche frontale du couple pour leur parler directement de leurs sentiments irrite les deux elfes, et trois bourdes de la sorte poussent Jahsi et Akosa à s'éloigner du groupe. Si les PJ réussissent trois tests (sans compter ceux effectués pour évaluer la situation), ils persuadent les deux elfes de parler de leurs sentiments et de leur relation, mais des approches différentes peuvent diminuer ou augmenter le nombre de tests réussis nécessaires, comme indiqué ci-après.

Voici les approches que les PJ peuvent probablement tenter.

Évaluer la situation : les PJ qui parlent d'Akosa avec Jahsi ou l'inverse peuvent tenter de se faire une idée de leurs sentiments et des potentiels blocages de l'un et de l'autre. La réussite d'un test de Perception DD 22 pour Deviner les intentions de Jahsi révèle que le combattant ne sait pas trop où il en est actuellement sur le plan sentimental à cause de sa longue amitié avec Akosa et qu'il est toujours sur la réserve car il a l'impression d'être déloyal envers Hiruth, sa défunte épouse. La réussite d'un test de Perception DD 18 en jaugeant les dires d'Akosa révèle que l'elfe est encore bouleversé sur le plan émotionnel suite à sa captivité, ce qui l'empêche d'être heureux, et qu'il est persuadé que Jahsi le considère comme un simple ami, vu la façon dont il le traite, comparé à la manière dont il traitait son épouse.

Si les PJ réussissent à jauger l'un des deux elfes, ils bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 à un test de compétence de leur choix lorsqu'ils tentent l'entremise.

Discussion raisonnable : dans l'éventualité où les PJ voudraient appliquer une approche directe, ils peuvent essayer de simplement convaincre Jahsi ou Akosa de trouver une solution à leur situation. Un PJ peut Solliciter l'un ou l'autre des PNJ à au moins réfléchir à ce qu'ils lui ont dit, à condition que ce PNJ soit amical ; le DD pour

convaincre Jahsi s'élève à 17 mais celui pour convaincre Akosa est de 22.

Ambiance romantique : les PJ qui souhaitent créer une ambiance plus romantique que le brouhaha des bavardages peuvent se porter volontaire pour se produire devant l'ensemble des Ekujaes lors du festin et pour que les elfes fassent moins de bruit et écoutent. Un PJ qui réussit un test de Représentation DD 20 peut créer une ambiance passionnelle ou sentimentale et mettre Jahsi et Akosa dans une humeur plus affectueuse, ce qui confère un bonus de circonstances de +1 aux tests pour influencer les deux hommes pendant toute la scène.

Séduction et jalousie : les PJ peuvent tenter de séduire l'un des deux elfes pour que l'autre devienne jaloux. Cette approche nécessitera probablement la réussite d'un test de Diplomatie DD 22, mais les PJ peuvent tenter des tests différents contre un DD similaire, tel qu'un test de Dextérité pour impressionner Akosa avec leur talent d'archer ou un test de Connaissance pour éveiller la curiosité de Jahsi. Cette approche est toutefois risquée car en cas d'échec critique, le PJ accapare trop l'attention de l'elfe séduit, ce qui impose un malus de circonstances de -2 aux tests ultérieures pour résoudre le dilemme relationnel.

Un PJ particulièrement direct peut faire un test de Diplomatie DD 30 pour inviter les deux elfes à le rejoindre pour participer à une rencontre de groupe romantique. Si le PJ réussit, cette rencontre parvient à rapprocher intimement les deux elfes mais si le PJ obtient un échec critique, Jahsi et Akosa quittent le groupe, embarrassés.

Petits mensonges : les PJ qui parviennent à isoler l'un des deux elfes peut tenter de lui faire croire des choses sur l'autre afin de le pousser à réagir. Un PJ qui réussit un test de Duperie DD 22 parvient à convaincre l'un des deux elfes d'une chose mensongère concernant l'autre. Le PJ peut ainsi affirmer qu'il a entendu l'un des elfes avouer son amour.

Récompenses d'influence. Si les PJ poussent Jahsi et Akosa à quitter le groupe (généralement en faisant trois bourdes) ou si une tentative pour rendre jaloux échoue, réduisez d'un cran l'attitude de Jahsi, d'Akosa et de Nketiah. Si un PJ obtient un succès critique en représentation pour créer une ambiance romantique, le groupe gagne 1 PI. Convaincre les deux elfes de s'avouer leurs sentiments l'un pour l'autre améliore d'un cran l'attitude de Jahsi, d'Akosa et de Nketiah.

Récompense en PX. Donnez 120 PX à chaque PJ s'ils persuadent Jahsi et Akosa de reconnaître leurs sentiments.

ÉVÉNEMENT 6. TOURNOI DE MANGEURS DE PIMENTS

Vers le début du festin, trois jeunes elfes abordent les PJ, avec Nketiah, sourire en coin, dans leur sillage. Les enfants affirment avoir entendu que les gens du nord n'arrivaient pas à supporter tout ce qui était épicé. Si les PJ disent ne pas être d'accord ou ne rien savoir de cette rumeur, les elfes sortent plusieurs piments aux couleurs vives et proposent

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décident

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

de les partager avec les PJ. Ils affirment fièrement avoir cultivé les meilleurs, les plus savoureux et les plus forts des piments de la cité. Ils défient les PJ pour voir qui parmi eux et les enfants parviendra à manger le plus pimenté. Nketiah n'encourage ni de décourager les PJ à participer mais elle observe avec attention pour s'assurer que personne ne triche et elle rit aux éclats à chaque fois qu'un participant a du mal à supporter le piquant d'un piment.

Si un ou plusieurs PJ acceptent le défi, les enfants disposent les piments du moins fort au plus fort. Quiconque mange un piment doit faire un jet de Vigueur. En cas d'échec, le personnage est malade 1, et en cas d'échec critique, il est malade 4. Si un personnage tente de se remettre de son état malade, il doit faire un test de Duperie contre le même DD pour garder son sang-froid. Il est disqualifié s'il ne parvient pas à se remettre complètement de son état malade en 5 rounds ou moins. Un personnage qui perd son sang-froid n'est pas disqualifié pour autant mais fait rire les spectateurs. Le premier piment que les enfants proposent nécessite un test DD 15, le deuxième DD 19, le troisième DD 22, le quatrième DD 24 et le cinquième DD 28. Le premier enfant abandonne après le deuxième piment et l'autre après le quatrième.

Trésor. Si un PJ au moins parvient à manger les cinq piments, les jeunes elfes lui offrent quatre bouteilles d'huile de piment rouge cultivé dans leur jardin et distillée de manière particulière. Chaque bouteille de cette substance fonctionne comme un *baume antiparalysie*, mais la créature sur laquelle il est utilisé est victime d'importantes bouffées de chaleur en plus des effets magiques du baume.

Récompenses d'influence. Si un PJ au moins parvient à manger tous les piments (qu'il ait raté l'un des jets de sauvegarde ou réussi à cacher sa douleur importe peu), les enfants sont impressionnés par l'acharnement de l'étranger face à la douleur, ce qui permet aux PJ de gagner 1 PI. Si un PJ parvient à manger tous les piments sans perdre en apparence son sang-froid, les Ekujaes sont impressionnés bien malgré eux et les PJ gagnent à la place 2 PI. De plus, Nketiah et Akosa apprécient cette tournure des événements.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX si un PJ au moins mange les cinq piments. Donnez à chaque PJ 40 PX supplémentaires si un PJ au moins parvient à garder son sang-froid en mangeant les cinq piments.

ÉVÉNEMENT 7. LE CERCLE DES CONTEURS

Une fois que tout le monde a eu tout le temps de manger, boire, faire connaissance et écouter la musique, Nketiah interrompt les festivités en frappant son bâton contre le sol. Lorsqu'ils accueillent des invités, les Ekujaes ont pour tradition de former un cercle des conteurs afin d'échanger des histoires avec leurs visiteurs. Nketiah a l'intention de prendre la parole en premier et de conter l'histoire de la Grande obscurité vaincue par les Ekujaes il y a une éternité. Cette histoire concerne à présent aussi bien le clan du Léopard que les PJ. Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

« Approchez, enfants du clan du Léopard ! » La voix de Nketiah, claire et puissante, couvre le brouhaha des festivités. « La nuit est tombée ! Appelons un papillon de nuit qu'il nous raconte une histoire ! » Comme un seul homme, les Ekujaes se lèvent et mettent leurs mains en coupe, paumes vers le haut. Apparaît alors dans le creux de leurs mains une boule de lumière.

« J'ai attrapé un petit papillon de nuit ! », dit Nketiah, en giflant l'air devant elle d'un geste théâtral. « Il a une histoire à raconter. C'est l'histoire de la Grande obscurité.

– Nous l'écouterons, répond l'assemblée.

– Il y eut une période d'angoisse. Une période de destruction. Une période de nuit si noire que même les papillons de nuit refusaient de voler. D'un trou dans cette nuit est venue une Grande Obscurité qui vit le monde souffrir. Elle ne pensait et ne voulait qu'une chose : que le monde souffre plus encore. L'Obscurité chercha à brûler tout ce qui demeurerait et ne laissa derrière elle que des cendres.

La première peuplade que l'Obscurité trouva se composait de gens courageux qui tinrent bon avec leurs armes et ne fuirent pas devant elle. L'Obscurité chercha à les détruire et dit : « Vous succomberez devant moi car je suis la Mort et le Feu. » Mais les gens n'eurent pas peur et répliquèrent : « Tu ne nous briseras pas car nous sommes les gardiens de cette terre, nous qui sommes restés pour la défendre quand tous les autres ont fui. »

Oh, ce fut une terrible bataille ! Les gens brisaient leurs lances, encore et encore, contre l'Obscurité, mais aucun être vivant ne pouvait transpercer son cuir. Finalement, les plus grands, les plus gentils et les plus vertueux des gens donnèrent leur vie pour forger des armes avec leurs âmes que leurs semblables pourraient manier. Oh, comme leurs âmes ont brûlé, tels des charbons ardents dans la nuit ! Les gens prirent les âmes de ceux qu'ils avaient le plus aimés et ils coupèrent, furieux, la peau de l'Obscurité. Ils aspergèrent le sang de l'Obscurité sur toutes leurs terres. Ils brisèrent la corne et les crocs de l'Obscurité et les jetèrent à la mer. Mais même ainsi, l'Obscurité ne mourait pas !

Les gens forcèrent l'Obscurité à retourner là d'où elle était sortie. Ils l'enfermèrent dans l'espace entre les espaces. Ils jurèrent de monter la garde pour que l'Obscurité ne puisse jamais sortir et menacer à nouveau la terre.

Les gens ont-ils pu emprisonner l'Obscurité pour toujours, alors même que les meilleurs d'entre eux n'ont pu la vaincre ? Était-ce imprudent d'attendre d'eux qu'ils essayent ? » Nketiah fait une pause, puis dit : « C'est l'histoire qui nous fut confiée.

– Nous nous souviendrons, » répond l'assemblée.

Une fois que Nketiah a terminé son histoire, elle demande aux PJ de partager certaines des leurs. Les elfes n'ont pas de préférence en ce qui concerne le genre d'histoires que les PJ peuvent raconter, tant qu'elles sont bien racontées et ne sont pas offensantes. Le MJ peut conférer aux PJ un succès automatique, voire un succès critique, à un test de Représentation si les joueurs racontent véritablement une histoire à la table de jeu. Toutefois, si les joueurs

sont timides ou ne sont pas intéressés par cet aspect du roleplay, ils peuvent faire à la place un test de Représentation DD 20 pour raconter convenablement une histoire.

Récompenses d'influence. Les PJ gagnent 1 PI s'ils racontent convenablement une histoire. Un succès critique (suite à un jet ou parce que les joueurs ont véritablement raconté une belle histoire autour de la table) leur permet de gagner 2 PI à la place.

ÉVÉNEMENT 8. PARLER À NKETIAH

Une fois le cercle des conteurs terminé, Nketiah peut expliquer l'histoire de la bataille des Ekujaes contre l'Obscurité en termes plus clairs, si nécessaire. Elle a également une proposition à soumettre aux PJ, une fois qu'ils auront posé leurs questions. Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les joueurs sont prêts pour la prochaine partie de l'aventure.



« Vous essayez de traquer les membres de la secte qui ont envahi nos terres, n'est-ce pas ? Ils nous ont également fait souffrir, et si vous parvenez à les trouver et à les vaincre, nous pourrions tous prospérer. Je pense pouvoir vous donner un bon point de départ. Peu de temps après avoir chassé les membres de la secte hors du temple de Kétéphys, nous avons envoyé des éclaireurs vers l'est pour les pister pendant leur fuite. Mais ces éclaireurs sont rapidement arrivés à un endroit de la forêt où ils ne pouvaient continuer sans être frappés de cécité. Ils ont dit que c'était comme si l'air s'était transformé en braises et en cendres. Ils ne pouvaient ni voir ni respirer, comme s'ils se retrouvaient dans cette terrible bataille que notre peuple a livrée contre l'Obscurité, il y a des milliers d'années.

Quand j'ai examiné la colonne brisée que les Griffes de braise ont abandonnée dans le temple après que nous les avons repoussées, j'ai compris qu'une partie de celle-ci devait servir à canaliser une sorte de pouvoir contre mes semblables en particulier. L'Obscurité nous en veut et je pense que les Griffes de braise utilisent le pouvoir de cette rancune pour empêcher les Ekujaes d'assaillir l'endroit le plus important pour elles : le siège de leur pouvoir. Alors, que diriez-vous si je vous demandais de partir en investigation dans la jungle vers l'est ? Si je me trompe et que la cécité vous frappe, je promets de vous soigner, et ce, gratuitement ! »

Nketiah peut aussi répondre aux questions posées par les PJ durant le festin et laissées sans réponse, ainsi qu'à celles sur la culture des Ekujaes si les PJ s'avèrent curieux. Vous trouverez ci-après les réponses aux questions que les PJ poseront probablement au fil de la soirée (vous

trouverez également des informations supplémentaires sur Nketiah en page 78).

Que fais-tu ? Je suis une linguiste, une maîtresse du savoir, des coutumes et de la langue orale. Si les dirigeantes parlent à quelqu'un qui ne connaît pas notre langue, je traduis. Si les dirigeantes ne connaissent pas une coutume étrangère, je les éclaire. Si les dirigeantes doivent prendre une décision, je les conseille. Et si les dirigeantes prennent une mauvaise décision, la faute m'en revient. » Nketiah grogne puis rit aux éclats à sa blague, en reprenant son calme l'instant d'après. « Elles disent qu'il n'y a pas de mauvais chefs, que des mauvais linguistes. »

Qu'est-il arrivé à ton bras ? « Et qu'est-il arrivé à vos manières ? »

Que signifie ton bâton ? « Il est une marque de mon rôle en tant que linguiste du clan. Chaque bâton de linguiste représente une parabole ou un adage judicieux extrait de nos contes. Le mien signifie : Il vaut mieux s'abstenir complètement de frapper plutôt que de frapper seulement pour blesser. »

Avons-nous vraiment le temps pour un festin ? « Oui, si vous voulez notre aide. Croyez-moi quand je vous dis ceci. Je comprends votre précipitation mais de nombreux membres du clan sont déjà inquiets à l'idée de demander à des étrangers de nous aider à résoudre nos problèmes. Refuser l'hospitalité, c'est nous dire que vous ne nous faites pas confiance et que nous ne devrions pas vous faire confiance non plus. »

Pourquoi les Ekujaes sont-ils si peu amicaux ? « Qui sont ces Ekujaes à qui vous avez parlé ? Pas nous, alors comment suis-je supposé répondre à cette question ? » Nketiah rit. « Les étrangers entrent dans notre nation sans autorisation. Ils tuent des animaux, volent les biens-faits de nos terres et violent nos terres interdites et cela ne les empêche de toujours se demander pourquoi nous ne les apprécions pas ! Mais nous êtes nos invités aujourd'hui et vous ne devriez donc pas avoir ce genre de problèmes, n'est-ce pas ? »

Est-ce qu'Akosa a un problème avec nous ? Nketiah soupire. « Son clan a combattu un groupe d'étrangers appelé le Consortium de l'Aspis qui a asservi son peuple. Ils l'ont capturé durant un combat et ils ne l'ont pas épargné. Essayez de comprendre, il ne vous en tient pas responsable. C'est un simple réflexe. Il ne se sent pas en confiance tant qu'il ne vous connaît pas. Ne prenez pas mal son comportement, d'accord ? Et souriez-lui, même si vous n'en avez pas envie ! »

Pourquoi est-ce qu'il y a un lion dans les arbres ? « Ah ! C'est Harriet. Nous l'avons appelée ainsi après qu'une exploratrice nous l'a confiée. Cette pauvre femme avait sauvé

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

un lionceau malmené par un contrebandier et elle était persuadée qu'il devait retourner chez lui, dans la jungle ! Oh, nous nous sommes moqués d'elle pendant des semaines après ça ! Mais c'est Harriet qui s'est bien ri de nous. Nous avons trouvé une troupe qui avait accepté la lionne et nous l'avons ramenée dans les plaines avec les siens, mais elle était revenue dans la jungle six mois plus tard ! On ne s'y attendait pas ! Je ne sais pas vraiment comment Harriet s'y prend pour se nourrir sans taches sur son pelage pour se dissimuler dans la forêt mais elle est certainement bien assez dodue pour une lionne, alors qui suis-je pour juger ? »

Pourquoi les Ekujaes n'aiment pas l'or ? Pourquoi est-ce que Jahsi porte de l'or sur lui ? « D'après nombre de nos légendes, l'or est le souffle et le sang refroidi de l'Obscurité qui se sont répandus sur nos terres quand nous l'avons combattue. L'or est un métal corrompu et contaminé par l'avarice et la violence de celle à qui il appartenait. Seuls ceux dont l'âme est véritablement pure peuvent en porter, pour signifier que même l'Obscurité ne peut les pervertir. Nous appelons *kélédis* ces individus. C'est le plus grand honneur que nous pouvons attribuer. »

Comment les Ekujaes ont vaincu l'Obscurité ? « Notre peuple connaissait un rituel autrefois, l'*invocation d'anima*, qui permettait à une personne véritablement vertueuse de donner sa vie et de scinder son âme en plusieurs esprits. La puissance de ce sacrifice et l'intégrité de ces esprits ont renforcé les armes de nos combattants, ce qui leur a permis de se battre contre l'Obscurité. Mais nous ne connaissons plus les secrets de l'*invocation d'anima* et notre peuple serait sans défense, et le premier à souffrir, si l'Obscurité parvenait à s'échapper. »

Qui est l'Obscurité/L'Obscurité est-elle Dahak ? « Vous ne vous ferez pas d'amis si vous prononcez ce nom ici. Ne savez-vous pas que rien ne s'estompe tant que son nom est prononcé ? Dans tous les cas, vous êtes ceux qui avaient franchi le portail et vu l'Obscurité à l'intérieur, n'est-ce pas ? Vous en savez donc probablement plus que moi. »

Que savez-vous sur les membres de la secte ? « Presque rien. » Nketiah se tait un bref instant. « Quoi ? Si nous en avons su plus sur eux avant l'attaque, nous aurions géré la menace qu'ils représentent avant qu'elle ne devienne problématique ! Nous savons cependant qu'ils se font appeler les Griffes de braise et qu'ils semblent en grande partie composés de bourbiérins et de charau-kas. Certains semblent montrer des caractéristiques physiques draconiques mais je suis incapable d'expliquer par quels moyens cela est possible. Il y a toujours eu des sectes comme celle-ci sur nos terres, mais elles sont généralement plus petites, désorganisées et faciles à éliminer. Jamais je n'ai vu une secte apparaître de nulle part comme cela, et certainement pas une aussi importante et organisée. Et ils détiennent bien plus de pouvoirs magiques que ce à quoi je m'attendais. Une chose semble certaine toutefois, c'est que leur base d'opérations se trouve quelque part au sud-est. Je peux vous cartographier le secteur où, d'après

nous, ils se sont établis. Cette région correspond au secteur de la jungle dans lequel mon peuple ne peut pas pénétrer. » À cet instant, et si vous le souhaitez, vous pouvez donner aux PJ une carte grossière de la région dans la jungle représentée en page 30.

Où la secte a-t-elle obtenu la clef du portail du Chasseur ? « Nous gardions cette clef de l'*aiudara* dans le temple depuis de nombreuses générations, comme nos légendes sur l'Obscurité enfermée dans le portail du Chasseur nous l'imposaient, mais nous ne l'avons jamais utilisée. La secte nous l'a volée lors de leur première attaque surprise et l'a utilisée pour que leurs sbires franchissent le portail. »

Est-ce que d'autres personnes pourraient nous aider ? « Nous avons envoyé des messagers aux autres clans ekujaes mais je crains qu'ils ne succombent eux aussi à la magie qui nous accable. À part cela, nous avons débattu pour savoir si nous devions nous adresser aux mages de l'académie de Magaambya à Nantambu mais celle-ci est loin. Beaucoup parmi nous rechignent à l'idée que des étrangers viennent se mêler de nos affaires, de peur que les mages profitent de l'occasion pour s'accaparer notre souveraineté.

LES CADEAUX D'ADIEU

Une fois la discussion avec Nketiah terminée, celle-ci remercie les PJ pour avoir accepté de les aider et leur annonce qu'elle a quelques présents à leur remettre qui pourraient les aider lors de leur exploration de la jungle.

Trésor. Nketiah offre ces cadeaux de la part de l'ensemble du clan du Léopard. Leur nature dépend du nombre de points d'influence des PJ. Ils sont cumulatifs :

1 PI. Deux petites tentes, cinq outres pleines d'eau, des rations pour quatre semaines, une moustiquaire, des outils de guérisseur, six fioles d'antimaladie inférieure, trois élixirs de vie inférieurs et cinq *flèches de lierre*.

5 PI. Six fioles d'antimaladie inférieure supplémentaires, quatre *potions de guérison inférieure* et cinq *flèches de lierre* supplémentaires.

10 PI. Bottes *elfiques*.

Si Nketiah est au moins indifférente, elle donne également quelques autres objets aux PJ : des trésors magiques qui pourraient servir plus particulièrement à certains PJ. Elle donne un objet si elle est indifférente, deux si elle est amicale et un par PJ si elle est serviable.

Profitez de cette occasion pour donner à chaque PJ un objet magique permanent important et particulièrement adapté à ses aptitudes. Par exemple, vous pouvez donner à un PJ une *arme en fer froid de frappe* +1 ou un bâton magique qui fonctionne bien avec les PJ lanceurs de sorts, mais tout objet magique de niveau 6 tenu ou porté convient tant qu'il correspond à la thématique de son propriétaire. Le premier chapitre propose assez peu de trésors après tout, et il vaut mieux que vos joueurs aient l'impression qu'ils ont gagné une récompense importante pour s'être liés d'amitié avec les Ekujaes.



CHAPITRE 2 : LES COLONNES DE LA RUINE

Une fois les festivités terminées, les PJ ont du temps pour se préparer avant de s'enfoncer dans une jungle qu'ils ne connaissent pas. Nketiah et les autres Ekujaes ne peuvent pas s'éloigner pour accompagner les PJ car ils risquent d'être frappés de cécité (voir page 28 pour les informations sur les colonnes draconiques). Ils invitent toutefois les PJ à revenir à Akrivel aussi souvent qu'ils le souhaitent. En effet, les soins et les occasions de se reposer et de récupérer en toute sécurité seront importants car l'exploration est laborieuse et ils ne vont pas tarder à se retrouver dans des conflits mortels !

Dans la jungle

Une fois leurs dernières affaires réglées à Akrivel, les PJ devraient être prêts pour commencer leur exploration de la jungle du Mwangi. Nketiah trace le contour d'une vaste région de jungle en grande partie inexplorée à l'est et au sud, représentée sur la carte d'hexagones de la jungle du Mwangi en page 30, pour que les PJ focalisent leur exploration dans

cette zone. Préparez une feuille d'hexagones vierge que les PJ utiliseront et rempliront au fil de leur exploration. Nketiah indique la position d'Akrivel, du temple de Kétéphys (et donc du portail du Chasseur), la rivière qui traverse la région et la position du village du peuple des Éléphants (zone A4). Nketiah prévient les PJ que les humains de cette petite communauté sont prompts à se mettre en colère, tout comme les éléphants qu'ils idolâtrèrent, mais s'ils parviennent à se rapprocher du village sans menacer ses habitants, le peuple des Éléphants peut peut-être leur en apprendre davantage sur les Griffes de braise. D'un air grave, elle prévient les PJ que la jungle est plutôt dangereuse. N'hésitez pas à utiliser Nketiah pour avertir les PJ de certains dangers spécifiques, mais étant donné que les elfes ekujaes n'ont pas beaucoup exploré cette région, ils ne savent pas avec exactitude quelles sortes de périls attendent les PJ.

La plus grande partie de la traversée de la jungle se déroule en mode exploration (voir pages 479 et 480 du *Livre de base Pathfinder* pour plus d'informations).

Chaque hexagone de la carte représente une surface de 15 km de long et de large, mais la jungle épaisse est un terrain difficile, ce qui réduit de moitié la vitesse de déplacement des personnages.

Si les PJ ne font que voyager ou effectuent des activités d'exploration qui n'imposent aucune limite à leur Vitesse de voyage, ils peuvent se déplacer de deux hexagones par jour mais ils ne joueront pas les éventuelles rencontres dans les hexagones qu'ils traversent à moins qu'il ne soit spécifiquement indiqué dans la description de la rencontre qu'ils ne peuvent pas la rater.

Si les PJ décident d'appliquer une tactique d'exploration qui limite leur Vitesse (comme Échapper aux regards, Défendre ou Enquêter), ils peuvent se déplacer d'un hexagone par jour. Tant qu'un PJ au moins utilise Enquêter, Reconnaître ou Fouiller, le groupe découvre automatiquement la rencontre spécifique de l'hexagone.

Au fur et à mesure de l'exploration des PJ, vous pouvez ajouter des rencontres aléatoires avec les autochtones de la jungle. Les rencontres aléatoires sont un bon moyen d'animer les périodes de jeu monotones, de donner aux PJ une occasion de gagner quelques PX supplémentaires ou de simplement les maintenir à l'affût. N'en abusez pas cependant, car un nombre trop important de monstres errants peut ralentir le déroulement de l'aventure et frustrer vos joueurs. Vous pouvez vous inspirer des rencontres décrites dans les pages suivantes pour créer vos rencontres aléatoires ou simplement décider que les PJ croisent un prédateur de la jungle de votre choix.

Cette région de la jungle du Mwangi est loin d'être sûre mais les dangers les plus subtils pour les PJ sont les insectes de la jungle, la chaleur et la pluie presque constante. Utilisez l'activité d'intermède Camper dans la jungle du Mwangi (en page 71) chaque fois que les PJ doivent camper dans la jungle. Si vous le souhaitez, et si les PJ campent dans un hexagone contenant une rencontre prédéfinie qu'ils n'ont pas encore réglée ou vaincue, les créatures de la rencontre pourraient se rapprocher du campement à un moment ou à un autre durant la nuit.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX la première fois qu'ils obtiennent un succès en campant dans la jungle.

LE RITUEL DE BELMAZOG

Belmazog, le chef des Griffes de braise, a appris un puissant rituel auprès des parrains de la Triade écarlate : le *nul-acrumi vazghul*, un nom en nécril que l'on peut grossièrement traduire par « la colère du seigneur de la Mort ». Conçu à l'origine pour invoquer la colère et la puissance latentes d'un seigneur de guerre tué, le *nul-acrumi vazghul* a produit des effets bien plus importants une fois lancé sur les vestiges physiques fossilisés de la manifestation de Dahak emprisonnée depuis longtemps, en utilisant comme focaliseur vivant un dragon rouge en captivité, empalé sur un éclat de l'*orbe des dragons d'or*. Non seulement le rituel a imprégné la zone entre la forteresse des Griffes de braise et la communauté ekujae d'Akrivel d'une puissante énergie qui aveugle tous les Ekujae qui approchent à moins de 75 km des vestiges fossilisés, mais aussi neuf sculptures du visage de Dahak, ce qui permet aux Griffes de braise d'ériger de redoutables colonnes draconiques dans toute la jungle en guise de protections supplémentaires. L'une de ces neuf sculptures (qui devait servir de colonne draconique blanche près du portail du Chasseur) n'a jamais été terminée mais les huit autres sont activées (voir Les colonnes draconiques en page 28 pour plus d'informations). En échange du *nul-acrumi vazghul*, Belmazog s'est engagée à fournir à la Triade écarlate tout l'or que sa secte allait extraire prochainement.

Les effets du *nul-acrumi vazghul* persistent tant que le dragon rouge Kyrion reste attaché devant le crâne de Dahak (voir zone C9). Tout Ekujae (y compris un demi-elfe d'ascendance ekujae) qui approche à 75 km ou moins de la forteresse du Chagrin (zone A13) est immédiatement aveugle. Quand un Ekujae

CHAPITRE 2 : SYNOPSIS

Une terrible influence magique aveugle les elfes ekujae qui s'enfoncent trop loin à l'est dans la jungle et il revient donc aux PJ d'explorer cette nature vierge et sauvage. Au fil de leur exploration, ils découvrent davantage d'indices sur la nature des projets des Griffes de braise dans la région, notamment la création de nombreuses colonnes draconiques afin d'activer un redoutable outil défensif autour de leur base d'opérations. D'autres alliés et de merveilleux trésors attendent d'être découverts dans la jungle, mais les occasions de tomber malade ou de mourir sont tout aussi nombreuses.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujae

Boîte à outils
de l'aventure

aveugle quitte la zone, il retrouve la vue au bout de 24 h mais cet effet empêche effectivement les elfes d'affronter directement les Griffes de braise.

Il est possible qu'un personnage joueur ou plus soit un elfe ou un demi-elfe ekujae et il sera donc difficile pour eux de participer, vu les effets du *nul-acrumi vazghul*. Si cela pose problème pour votre campagne, autorisez que l'exposition à l'Anneau d'Alséta puisse fournir un moyen de protection contre le rituel de Belmazog et la manifestation de Dahak. Les PJ ekujaes pourront ainsi interagir normalement avec les défis de cette aventure (bien que ces personnages ressentiront toujours un grand malaise et apercevront des tempêtes de cendres illusoires à chaque fois qu'ils se rapprocheront d'une colonne draconique). Cette protection ne s'étend pas aux Ekujaes du clan du Léopard, sauf si on les persuade de franchir le portail

du Chasseur pour être exposés à l'Anneau d'Alséta. Toutefois, les Ekujaes locaux ne veulent pas prendre ce risque à cause de la présence de l'Obscurité vengeresse à l'intérieur même du portail du Chasseur.

LES COLONNES DRACONIQUES

Grâce à un puissant rituel que la Triade écarlate lui a enseigné, Belmazog s'est investie dans la création de huit colonnes draconiques disséminées dans la jungle (une neuvième colonne qui devait être érigée près du portail du Chasseur, n'a jamais été terminée). Au fil de leur exploration, les PJ vont découvrir ces colonnes et également rencontrer des PNJ qui pourront leur en dire plus sur celles-ci. Ces huit colonnes sont toutes à peu près identiques au niveau de la forme et de la taille : elles sont en bois et font 3 m de haut, mais chacune porte une attaque unique en son genre et fonctionne comme un danger complexe. De plus, tant que les huit colonnes sont actives, le bouclier magique qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir le chapitre 4) reste lui aussi actif. Pour pouvoir prendre d'assaut la forteresse des Griffes de braise, les PJ devraient détruire le plus de colonnes possible. Briser simplement une colonne en faisant passer ses points de vie en dessous de son Seuil de rupture l'empêche d'attaquer activement mais cela n'affaiblit pas le bouclier qui entoure la forteresse des Griffes de braise.

Quand la première colonne est complètement détruite, la protection qui entoure la forteresse des Griffes de braise s'affaiblit de manière visible et les Griffes de braise qui y sont postées le remarquent. Une patrouille de quatre guerriers bourbiérins menés par un prêtre dragon charau-ka (page 59) est envoyée vers la zone où se trouve la colonne draconique détruite pour voir ce qu'il s'y passe. La patrouille part de la zone A13 et se déplace de 2 hexagones par jour. Une fois qu'ils ont atteint la colonne détruite, ils commencent à Pister les PJ (la patrouille a +13 en Survie en ce qui concerne la traque des PJ). La patrouille attaque dès qu'elle se déplace dans un hexagone occupé par les PJ. Une nouvelle patrouille est envoyée quand la troisième colonne est détruite, puis deux autres quand les cinquième et septième colonnes sont détruites.

Chaque colonne draconique a les statistiques suivantes.

COLONNE DRACONIQUE

DANGER 6

RARE **COMPLEXE** **MAGIQUE** **PIÈGE**

Discretion +0 ou *détection de la magie*

Perception +16 ; vision dans le noir 18 m

Reconnaître les alliés. Une colonne draconique voit par le biais de ses orbites vides et peut reconnaître les Griffes de braise et leurs alliés. Un personnage peut tromper une colonne draconique en utilisant *Duperie* pour se déguiser en Griffe de braise et se faire passer pour un allié. Une colonne draconique utilise toujours *Perception* pour déterminer son initiative.

Colonne draconique

Description. Un poteau en bois de 3 m de haut surmonté d'une sculpture de bois représentant la tête de Dahak. La tête de chaque colonne draconique a été traitée de manière à lui donner une couleur différente des autres, comme indiqué dans la rencontre avec chacune, mais quelle que soit la couleur, des volutes de fumée s'échappent de la gueule de la sculpture.

Désamorçage. Athlétisme DD 26 (expert) pour renverser la colonne, ou Vol DD 26 (expert) sur la colonne pour effacer les runes magiques qui lui confèrent ses pouvoirs, ou *dissipation de la magie* (niveau 4, DD 22 pour contrer) pour dissiper la magie de la colonne.

CA 24 ; Réf +8, Vig +17

Solidité 14, **PV** 56 (SR 28) ; **Immunités** coups critiques, dégâts de précision, feu, immunités des objets

Regard de la colonne draconique ➤ **Déclencheur.** La colonne draconique voit une créature à 36 m ou moins qu'elle n'identifie pas comme une Griffes de braise ou un de leurs alliés. **Effet.** La colonne draconique fait une Frappe de rayon oculaire contre la créature qui déclenche l'effet, puis fait un jet d'initiative.

Routine (1 action). À son initiative, la colonne draconique tire un rayon oculaire sur la cible la plus proche dans un rayon de 36 m.

À **distance** ➤ rayon oculaire, +20 (divine, évocation, portée 36 m), **Effet.** La cible est victime d'un effet déterminé par la couleur de la colonne et résumé ci-après. Sur un coup critique, la cible empire d'un degré le résultat de son jet de sauvegarde.

- **Rayon oculaire noir (zone A5)** (mise hors de combat) jet de Vigueur DD 24.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est aveugle pendant 1 round.

Échec. La cible est aveugle pendant 1 h.

Échec critique. La cible est aveugle pendant 24 h.

- **Rayon oculaire bleu (zone A7)** (mise hors de combat) jet de Vigueur DD 24.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est pétrifiée pendant 1 round.

Échec. La cible est pétrifiée pendant 1 h.

Échec critique. La cible est définitivement pétrifiée.

- **Rayon oculaire vert (zone A8)** (poison) 6d6 dégâts de poison (jet de Réflexes basique DD 24).

- **Rayon oculaire indigo (zone A9)** (mise hors de combat) jet de Volonté DD 24.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La cible est confuse pendant 1 round.

Échec critique. La cible est contrôlée par la colonne draconique. Elle reste tout le temps à 18 m ou moins d'elle et la défend contre toutes les créatures qui ne sont pas des Griffes de braise. La colonne draconique considère les créatures qu'elle contrôle comme des alliées des Griffes de braise. La colonne draconique peut contrôler jusqu'à 3 cibles en même temps. Toute cible en surplus qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde est à la place confuse pendant 1d4+1 rounds. Une créature contrôlée peut tenter un nouveau jet de Volonté une fois toutes les 24 h pour échapper au contrôle, mais si elle y parvient, la colonne draconique l'attaque de nouveau

avec son rayon oculaire pour tenter de rétablir le contrôle. Le contrôle prend fin si la colonne est détruite.

- **Rayon oculaire jaune (zone A12)** (électricité) 6d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 24).
- **Rayon oculaire orange (zone A15)** (acide) 6d6 dégâts d'acide (jet de Réflexes basique DD 24).
- **Rayon oculaire rouge (zone A16)** (feu) 6d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 24).
- **Rayon oculaire violet (zone B11)** (mise hors de combat) jet de Volonté DD 24.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. La cible est étourdie 3.

Échec critique. La cible est étourdie 7.

Réinitialisation. La colonne draconique se désactive et se réinitialise dès qu'elle ne voit plus aucune cible appropriée à portée.

Rencontres dans la jungle

Plusieurs rencontres prédéfinies sont indiquées sur la carte du territoire du clan du Léopard. Chacune est décrite en détail dans les pages suivantes. Les PJ peuvent découvrir automatiquement la plupart de ces rencontres si l'un d'eux effectue une activité d'exploration appropriée (comme indiqué page 27), mais quelques-unes sont immanquables. N'hésitez pas à ajuster ou à changer d'endroit ces rencontres pour les adapter aux déplacements et aux aventures de votre groupe.

La carte Rencontres dans la jungle en page 32 montre six endroits distincts que vous pouvez utiliser pour jouer les rencontres de ce chapitre. Les deux cartes de clairière dans la jungle et celle du marais peuvent être utilisées à plusieurs reprises si vous le souhaitez. La carte du village incendié s'utilise avec la zone A4, celle du temple envahi par la végétation avec la zone A10 et celle du temple en ruine avec la zone A16. Bien entendu, vous pouvez également créer vos propres cartes de la jungle pour ces rencontres ou utiliser l'une des nombreuses Flip-Mats ou Flip-Tiles Pathfinder de jungle et de forêt éditées par Paizo.

Remarquez que la plupart des rencontres décrites dans les pages suivantes sont considérées comme des menaces sérieuses car il est probable que les PJ n'affrontent qu'une seule d'entre elles par jour.

UTILISER LA RIVIÈRE

La région de jungle que les PJ explorent dans *La secte des Braises* se situe très au nord de Nantambu et à l'ouest du lac Ocota. La rivière qui traverse cette partie de la jungle est un affluent, sans nom et au débit lent, du fleuve Vanji bien plus grand qui s'écoule de l'est vers le sud-ouest. La rivière est profonde de 9 m environ et sa largeur varie entre 30 et 750 m. Les PJ peuvent très facilement traverser la rivière grâce aux sorts *vol* ou *marche sur l'eau*, mais ils peuvent aussi Nager ou construire un radeau pour naviguer sur ses eaux. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 13 pour traverser la rivière en Nageant.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

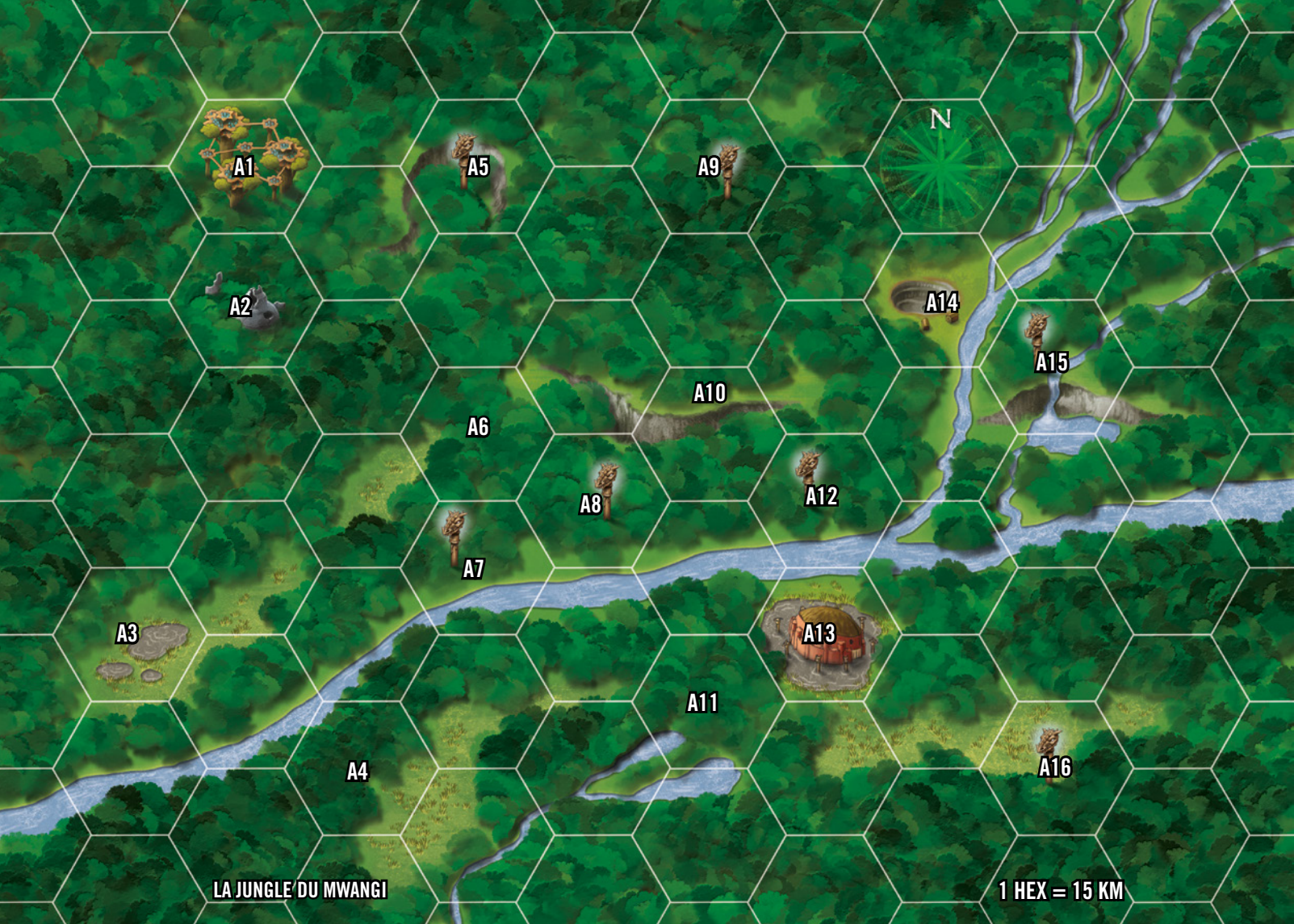
Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



Vous pouvez normalement autoriser un personnage qualifié en Athlétisme à mener la traversée pour éviter que ses alliés ne fassent un test, si ceux-ci effectuent l'activité d'exploration Suivre l'expert.

La construction d'un radeau fonctionnel pour le groupe nécessite une journée d'intermède et la réussite d'un test d'Artisanat DD 15. Une fois celui-ci construit, les PJ peuvent traverser la rivière sur leur hexagone sans avoir à nager. Naviguer sur le radeau vers l'amont ou l'aval permet aux PJ de se déplacer vers l'est ou l'ouest plus rapidement. Le courant est tellement lent que la vitesse de voyage n'est pas augmentée ni diminuée si on se déplace vers ou à contre-courant. Naviguer sur un radeau permet aux PJ de se déplacer à leur vitesse de voyage normale (et donc deux fois plus rapidement que s'ils traversaient la jungle).

Récompense en PX. Les PJ gagnent 30 PX la première fois qu'ils parviennent à trouver une méthode plus efficace pour traverser la jungle.

A1. AKRIVEL

C'est ici que se trouve la communauté ekujae d'Akrivel, présentée en détail dans le chapitre 1.

A2. LE TEMPLE DE KÉTÉPHYS

Ce temple en ruine à ciel ouvert abrite le portail du Chasseur, du côté de la jungle du Mwangi. Cette zone est décrite en détail en page 10.

A3. LES MINEURS KOBOLDS

Il y a ici plusieurs énormes arbres au bois vermoûlu et dans divers états de putréfaction, sur lesquels poussent mousses et champignons aux couleurs vives. Ces arbres forment un abri de 4,5 m de large ayant la forme grossière d'un « C ». Un nombre extrêmement élevé d'insectes grouillent sur les arbres morts et les débris qui jonchent le sol de la jungle en dessous.

Les occupants les plus significatifs de cette zone sont un petit groupe de kobolds qui se cachent dans les souches creuses. Ils ont posé un piège pour dissuader les intrus mais ne cherchent pas à nuire aux PJ de manière intentionnelle.

Danger. les kobolds ont posé un piège simple mais efficace pour effrayer les dangereux animaux, les monstres, et plus important encore, les Griffes de braise dont ils craignent la venue. Il est similaire à un piège à lames de faux et se

compose de pioches de mineur et d'éclats de métal fixés sur une branche camouflée, reliée à un fil de détente tiré en travers de l'entrée de leur cachette. Même si les kobolds ne souhaitent pas particulièrement que les PJ déclenchent le piège, ils ne les préviennent pas de sa présence, à moins qu'ils ne soient déjà repérés, pour ne pas révéler leur position.

LAMES DE FAUX

DANGER 4

Livre de base Pathfinder p.523

Discrétion. DD 23 (qualifié)

Créatures. Ces huit kobolds travaillaient autrefois dans la mine d'or des Griffes de braise (décrite dans le chapitre 3) avant qu'ils ne soient peu à peu empoisonnés à l'arsenic qui imprègne l'or contaminé. Quand ils se sont plaints auprès des membres de la secte et que ceux-ci leur ont ordonné de retourner aussitôt au travail, les kobolds ont décidé de s'enfuir. Toutefois, leur fuite à travers la jungle les a épuisés et réduits leurs facultés de résistance aux effets du poison. Tous les kobolds sont fatigués et actuellement empoisonnés à l'arsenic au stade 3. Un PJ peut reconnaître les symptômes en réussissant un test d'Artisanat DD 15 pour Identifier l'alchimie ou un test de Médecine DD 17. Les kobolds sont délirants et paranoïaques, et même s'ils savent pertinemment qu'ils sont empoisonnés, ils commencent à croire que les Ekujaes les ont maudits pour se venger du vol de l'or elfique.

Ils restent cachés dans des trous à l'intérieur de leur abri et tentent de ne pas se faire repérer à l'approche des PJ, dans l'espoir que leur piège les abatte ou les force à fuir. Si les PJ repèrent les kobolds, les pitoyables créatures, trop affaiblies pour se défendre, les supplient de les épargner. À cette condition, si leur piège ne s'est pas encore déclenché, ils préviendront les PJ de sa présence. Les PJ peuvent inciter les kobolds à sortir de leur cachette en réussissant un test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 15 ; les kobolds parlent le draconique et le mwangi. Si les PJ les informent qu'ils travaillent avec les Ekujaes, ils bénéficient d'un bonus de statut de +2 aux tests d'Intimidation mais subissent un malus de -2 aux tests de Diplomatie.

Si les PJ parviennent à persuader ou à forcer les kobolds à coopérer, ceux-ci révèlent aux PJ quelques bribes d'informations. Ils peuvent révéler aux PJ la direction approximative de la mine d'or (ils ne peuvent fournir guère plus de détails à cause de leur fuite précipitée et de leur empoisonnement). Ils peuvent dire aux PJ que la mine est gardée par des membres de la secte et par un « homme-vautour géant ». Si les PJ leur demandent, ils peuvent leur confirmer que l'une des colonnes draconiques de la secte se trouve là-bas. Ils peuvent également leur révéler que la secte livre l'or à un groupe d'étrangers bizarres en remboursement de l'aide dont a bénéficié Belmazog, le chef de la secte. Enfin, ils indiquent que le chef de l'exploitation minière est l'une

des leurs : une kobolde du nom de Hezle qui, d'après eux, « n'est pas méchante comme les autres ».

Si les PJ laissent les kobolds livrés à eux-mêmes, ceux-ci finissent par succomber, à bout de force suite à leur évacuation de la mine d'or. Si les PJ aident les kobolds à soigner leur empoisonnement à l'arsenic, les petites créatures restent trop affaiblies pour aider les PJ mais, en plus des informations qu'ils détiennent, ils leur révèlent le « nom secret » de leur tribu d'origine (les Écailles épineuses) et indiquent que s'ils prononcent ce nom à Hezle dans la mine des Griffes de braise pour prouver qu'ils les ont aidés, elle aussi pourrait les aider en retour.

ÉCLAIREURS KOBOLDS (8)

CRÉATURE 1

Bestiaire Pathfinder p. 228

Initiative Discrétion +4 (inclut le -3 de malade)

Attitude des PNJ. Akosa est satisfait si les PJ soignent l'empoisonnement des mineurs kobolds.

Récompense en PX. Accordez à chaque PJ 80 PX s'ils s'allient avec les kobolds et découvrent ce qu'ils savent sur les Griffes de braise et la mine d'or.



Kobold malade

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

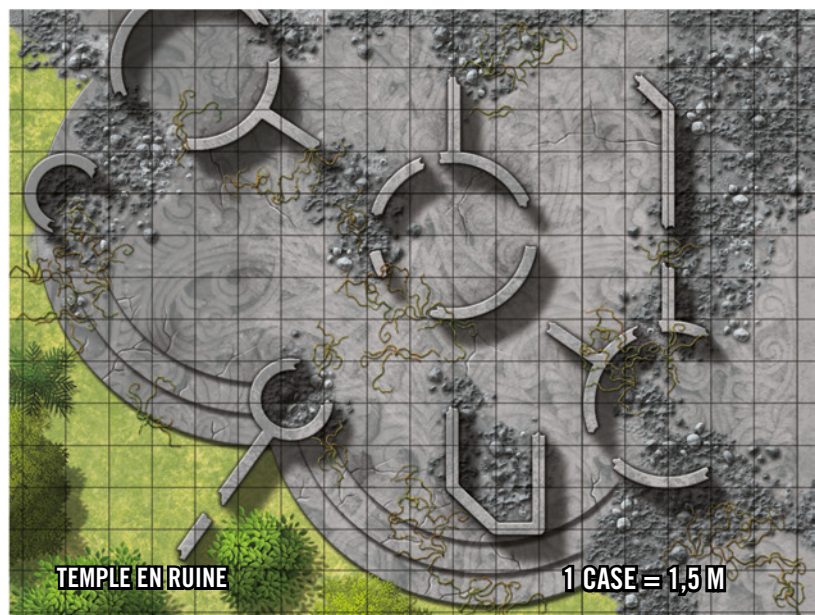
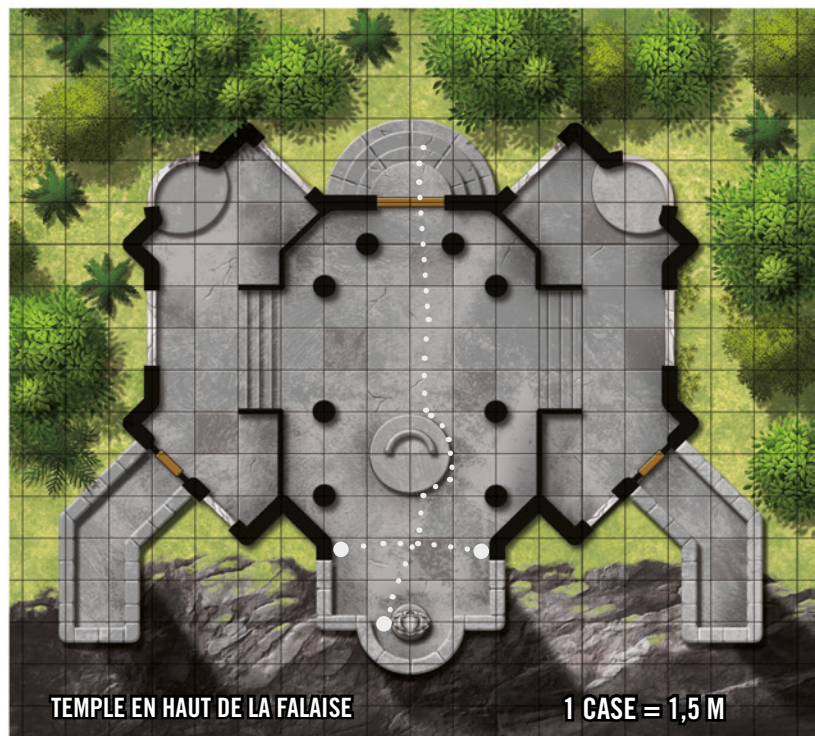
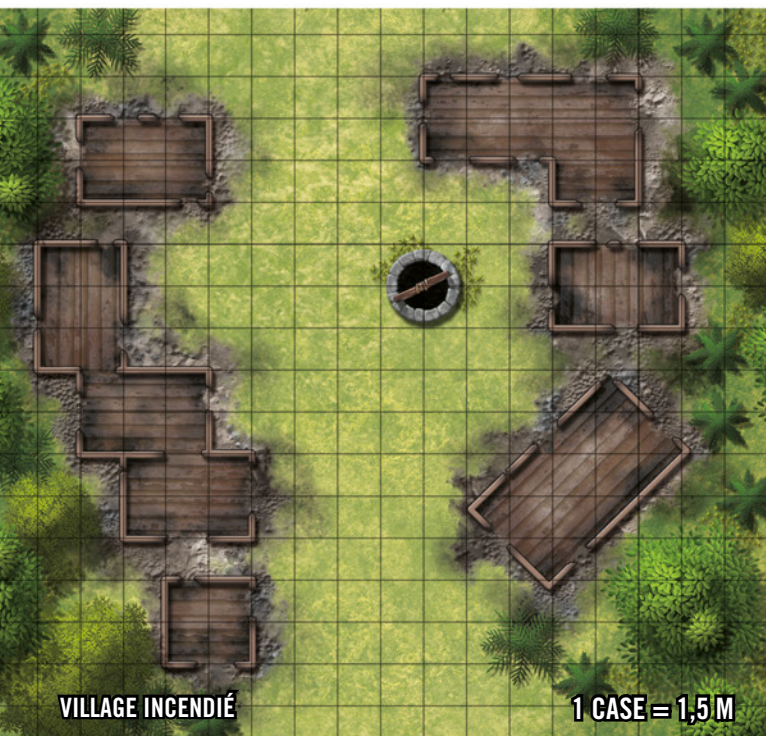
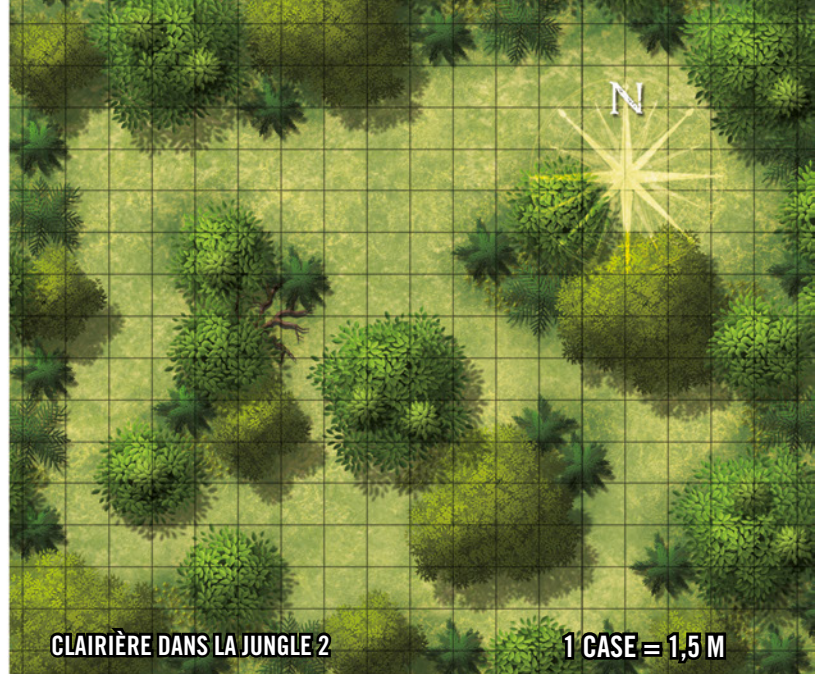
Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de
des Ekujae

Boîte à
de l'or



A4. LE PEUPLE DES ÉLÉPHANTS

SÉRIEUSE 6

Les traces d'un violent incendie marquent ici la forêt. Le feu a brûlé l'écorce des racines des arbres et des petits bosquets ont été réduits à l'état de brindilles. L'incendie semble s'être déclaré près de plusieurs petites maisons au sein d'une vaste clairière. Toutes ces maisons ont été réduites en cendre en ne laissant que quelques madriers carbonisés. Un unique puits de pierre se trouve au milieu du village incendié. Près du puits, deux cadavres méconnaissables semblent avoir été piétinés par une grande créature.

Ces maisons incendiées étaient les abris saisonniers d'un groupe d'humains, appelé peuple des Éléphants, qui voyagent en compagnie de troupeaux d'éléphants de la jungle et traitent ces animaux comme des membres de leur famille. Les Griffes de braise ont récemment attaqué les abris et tenté de capturer plusieurs éléphants pour les faire travailler dans leur exploitation minière (voir zone A14). Lors de leur assaut, les Griffes de braise ont été piétinées par le troupeau d'éléphants et les membres de la secte survivants ont mis le feu au village par dépit en se repliant. Les cadavres sur le sol, écrasés et réduits à l'état de chair sanguinolente par les éléphants enragés, sont ceux de deux bourbiérins Griffes de braise.

Créatures. Alors que la plupart des humains qui vivaient autrefois ici ont fui vers le sud il y a de nombreux jours, le troupeau d'éléphants est resté dans le secteur et se défend agressivement contre quiconque l'approche de trop près, y compris les malheureux PJ. Si les PJ se rapprochent des maisons brûlées, deux mères éléphant leur font face, en remuant leurs oreilles pour montrer leur mécontentement de manière évidente et menaçante.

Les PJ pourraient simplement se replier mais quiconque réussit un test de Perception DD 15 entend des appels à l'aide provenant de la maison la plus éloignée de la position initiale des PJ. Répondre à voix haute aux appels criés en mwangi ne fait qu'agiter encore plus les éléphant qui se préparent alors à charger, mais cela permet aussi de confirmer que quelqu'un a besoin d'aide. C'est un vieil homme appelé Edka. Il est revenu seul vers le village en ruine après la fuite du peuple des Éléphants vers le sud. Edka avait l'intention de voir s'il était possible de réparer les dégâts mais il a fait tomber une lourde poutre en fouillant les restes calcinés de sa maison. Il a une jambe bloquée sous la poutre depuis plus d'un jour et a désespérément besoin d'aide. Malheureusement, il ne peut pas calmer l'agressivité des éléphant envers les PJ dans son état, sans compter que ses cris de douleur n'ont fait que les énerver davantage.

Un PJ peut calmer les éléphant en réussissant un test de Nature DD 28 pour Diriger un animal, mais un échec critique pousse l'une des éléphant à charger et à tenter de Piétiner le PJ offensant pour ensuite se replier. Un PJ avec empathie sauvage peut utiliser Diplomatie comme à l'accoutumée (DD 23). Sinon, les PJ peuvent essayer de contourner les éléphant pour atteindre Edka et lui montrer leurs intentions

bienveillantes. Un PJ peut être furtif pour contourner discrètement les éléphant, mais un échec pousse l'un des animaux à tenter de Piétiner le PJ jusqu'à ce qu'il fasse demi-tour. Se rapprocher de la position d'Edka en volant permet également aux PJ de ne pas énerver les éléphant. D'autres solutions peuvent également fonctionner, à votre discrétion.

Dès que les PJ ont atteint la position d'Edka, la réussite d'un test d'Athlétisme DD 22 suffit pour lever la lourde poutre et extirper sa jambe. Alors qu'Edka crie de soulagement, les deux éléphant, énervées, barrissent dangereusement, mais quelques instants plus tard, ses paroles et son langage corporel suffisent pour apaiser les éléphant et les inciter à se replier vers l'orée de la clairière. Elles ne se montrent plus agressives, à moins qu'il arrive un autre malheur à Edka.

ÉLÉPHANTES (2)

CRÉATURE 7

Bestiaire Pathfinder p. 149

Initiative Perception +13

Récompenses d'influence. Malgré l'agressivité des éléphant, les Ekujaes sont horrifiés si les PJ tuent ces animaux ; une telle action réduit de 3 leur total de PI et tous les PNJ voient d'un œil défavorable un tel comportement. Les nouvelles de ce type d'action arrivent jusqu'aux oreilles des membres du clan du Léopard en une semaine environ, à moins que les PJ ne fassent leur possible pour cacher les preuves de leurs actes.

Récompense en PX. Si les PJ parviennent à apaiser ou à contourner les éléphant, accordez-leur des PX comme s'ils avaient vaincu ces animaux au combat. Donnez à chaque PJ 40 PX supplémentaires s'ils parviennent à sauver Edka.

A5. LA COLONNE NOIRE

SÉRIEUSE 6

Un campement pour une personne est installé dans une petite clairière à l'intérieur de cette étroite vallée. Un feu de camp brûle lentement d'un côté du campement, tandis qu'à l'autre s'élève une colonne en bois de trois mètres de haut surmontée d'une tête de dragon sculptée. La tête de dragon et la colonne sont maculées de goudron noir et de fines volutes de fumée sortent de la gueule ouverte du dragon.

Créature. Quand Belmazog a accompli le *nul-acrumi vazghul*, plusieurs charau-kas à proximité du crâne de Dahak ont développé des caractéristiques physiques et des pouvoirs draconiques. L'un d'eux s'est porté volontaire pour avoir l'honneur de protéger la colonne draconique qui se trouve ici. Les Griffes de braise appellent ces charau-kas draconiques des « rejets de Dahak » et celle-ci, du nom de Racharak, est convaincue qu'elle est destinée à devenir le nouveau chef des Griffes de braise une fois Belmazog disparue. Sa ferveur l'empêche d'agir directement contre le chef actuel de la secte et elle préfère attendre patiemment qu'une occasion se présente, sachant que la vie est souvent courte pour les membres de la secte.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Si Racharak entend les PJ approcher, elle se cache derrière la colonne draconique et attend que celle-ci aveugle les intrus avant de surgir pour les attaquer par surprise. La charau-ka combat jusqu'à la mort.

RACHARAK

CRÉATURE 8

UNIQUE CM PETITE CHARAU-KA DRAGON FEU HUMANOÏDE

Gardienne charau-ka (f)

Perception +16 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues draconique, mwangi

Compétences Arcanes +12, Artisanat +10, Athlétisme +18, Discrétion +15, Intimidation +17, Religion +14, Survie +14

For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +1

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 135 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil

Coup de queue ➤ **Déclencheur**. Une créature à portée de la queue de Racharak utilise une action de déplacement ou quitte une case alors qu'elle utilise une action de déplacement. **Effet**. Racharak effectue une Frappe de queue contre cette créature avec un malus de -2. En cas de frappe réussie, elle interrompt l'action de cette créature.

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +20 ; **Dégâts** 2d8+9 perforants plus 2d4 feu

Corps à corps ➤ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+9 tranchants

Corps à corps ➤ queue, +20 (allonge 3 m) ; **Dégâts** 2d8+9 tranchants

À distance ➤ projection de rocher, +17 (mortelle 1d6, jet 6 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants

Souffle ➤➤ (divine, évocation, feu). Racharak souffle des flammes qui infligent 9d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 26). Elle doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Frénésie draconique ➤➤. Racharak effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de mâchoires dans l'ordre de son choix.

Frénésie hurlante. Comme le guerrier charau-ka (page 84).

Maîtrise martiale des armes de jet. Comme le guerrier charau-ka (page 84).

Danger. La colonne draconique noire est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche noire de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE NOIRE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

A6. L'ANGE LIÉ À LA TERRE MODÉRÉE 6

Des traces de sang et de lutte marquent la végétation de la jungle à cet endroit, alors qu'une piste de branches cassées s'enfonce parmi les arbres.

Créatures. Un ange convoqué et un monstre infâme appelé un kishi se sont récemment battus ici. Le kishi n'est pas parvenu à tromper l'ange avec son déguisement mais il a réussi à attraper et à maîtriser son adversaire grâce à la force brute. Le kishi a mis l'ange à peine en vie dans un sac de jute et a commencé à partir vers son repaire en le traînant derrière lui, dans l'intention de dévorer le messenger céleste. Les PJ qui découvrent l'endroit où le combat s'est déroulé peuvent suivre la piste laissée par le kishi en réussissant un test de Perception DD 20 ou Survie DD 15 pour Pister.

Racharak

Ito, le kishi, est surpris si les PJ le découvrent et prétend ne parler que la mwangi pour éviter les questions gênantes. Il ment avec aisance si on l'interroge sur ses actions ou ses motivations. Si on l'interroge sur les traces de lutte ou le sac de jute ensanglanté qu'il traîne derrière lui, Ito prétend avoir chassé un grand oiseau de la jungle. Si on lui demande de le prouver, Ito montre une plume fluorescente rouge orangé. Un PJ qui réussit un test de Religion DD 30 sait que la plume est celle d'un céleste et non d'un oiseau. Sinon, un PJ qui réussit un test de Nature DD 15 sait que ce n'est pas une plume d'oiseau, et en cas de succès critique, il reconnaît là une plume de céleste. Ito refuse d'ouvrir le sac de jute en affirmant que son trophée pourrait s'échapper, et il se comporte de manière à insinuer aux PJ qu'ils ne sont pas en droit d'exiger de lui une telle chose. Si les PJ parviennent à ouvrir le sac en usant de magie, en étant discrets ou grâce à d'autres idées astucieuses, et à découvrir l'ange enfermé à l'intérieur, Ito fait une ultime tentative en essayant de persuader les PJ de manger la chair de l'ange, en leur promettant toutes sortes d'avantages magiques s'ils acceptent. Ito préférerait discuter jusqu'à ce qu'il trouve l'occasion de partir avec son prisonnier, mais s'il estime ne pas pouvoir persuader les PJ de le laisser partir sans combattre, il tente de tromper les PJ grâce à la Duperie et de prendre une position avantageuse avant d'attaquer. Dès qu'un combat éclate, Ito lâche le sac et se focalise sur les PJ en combattant jusqu'à la mort.

Lorsqu'ils ouvrent le sac, les PJ découvrent un ange du Chœur de taille humaine à la peau d'ébène, parfaitement chauve et avec une robe et des ailes fluorescentes rouge orangé. L'ange Chioma est inconscient à cause de ses blessures, mais il reprend connaissance s'il bénéficie d'un soin quelconque. Malgré les dires du kishi, manger l'ange ne confère aucun avantage mais cet acte est considéré comme maléfique.

Si les PJ sauvent l'ange des griffes du kishi et le soignent, Chioma les remercie pour leur intervention à point nommé. Il leur explique ensuite qu'il doit accomplir une mission urgente et qu'il doit se remettre immédiatement au travail. Si on l'interroge, Chioma admet avoir été convoqué par un magicien du Magaambya. Celui-ci a besoin de plusieurs fleurs rares pour lever une redoutable malédiction dont est victime un étudiant. Ces fleurs ne poussent que dans le territoire ekujae mais le mage a mortellement offensé les Ekujae par le passé. Étant donné l'urgence de la situation, le magicien n'avait pas le temps pour tenter une réconciliation avec les Ekujae et il a ainsi convoqué Chioma en espérant que les elfes n'entravent pas la mission d'une créature aussi vertueuse. Chioma propose

de lancer des sorts bénéfiques sur les PJ mais ne peut pas rester plus longtemps car il doit rassembler au plus vite les fleurs nécessaires pour sauver l'étudiant. Chioma a le temps pour reconnaître jusqu'à trois hexagones choisis par les PJ, s'ils le lui demandent. Les hexagones sélectionnés doivent être à deux hexagones ou moins de celui où ils se trouvent, et tant que les PJ campent dans cette zone, l'ange peut revenir le lendemain matin pour faire son rapport avant de repartir en volant vers le sud et le Magaambya.



Chioma

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
l'héritage d'os de cendres

de vie
jaes

tils
re

ITORO

Kishi mâle (page 88)

Initiative Duperie +20

CRÉATURE 8

CHIOMA

Ange du Chœur non binaire (*Bestiaire Pathfinder* p.14)

Initiative Perception +14

CRÉATURE 6

Récompenses d'influence. Si les Ekujaes apprennent que les PJ ont mangé l'ange, ceux-ci perdent 5 PI et l'attitude de tous les PNJ ekujaes se détériore de deux crans.

Récompense en PX. Si les PJ sauvent Chioma, accordez-leur des PX comme s'ils avaient vaincu l'ange au combat.

A7. LA COLONNE BLEUE MODÉRÉE 6

Une bataille semble s'être déroulée récemment dans cette clairière. Une douzaine d'humanoïdes morts ressemblant à des babouins sont étendus sur le sol autour d'une éten due de terre retournée dans laquelle devait être planté une sorte de poteau. Une demi-douzaine de statues de pierre d'explorateurs humains aux poses dramatiques sont disséminées aux alentours. Leur présence est pour le moins bizarre et incongrue.

Créature. Il y avait ici l'une des colonnes draconiques jusqu'à ce qu'un explorateur étranger ne la découvre. Gerhard Pendergrast, un Taldorien qui se veut archéologue, a découvert la colonne draconique bleue avec sa cohorte d'employés. Le groupe a éliminé les gardes charau-kas Griffes de braise postés ici pour protéger la colonne et Gerhard a décidé de la ramener avec lui pour l'exposer dans un musée. Cependant, la magie de la colonne a pétrifié, entre temps, les membres de son expédition.

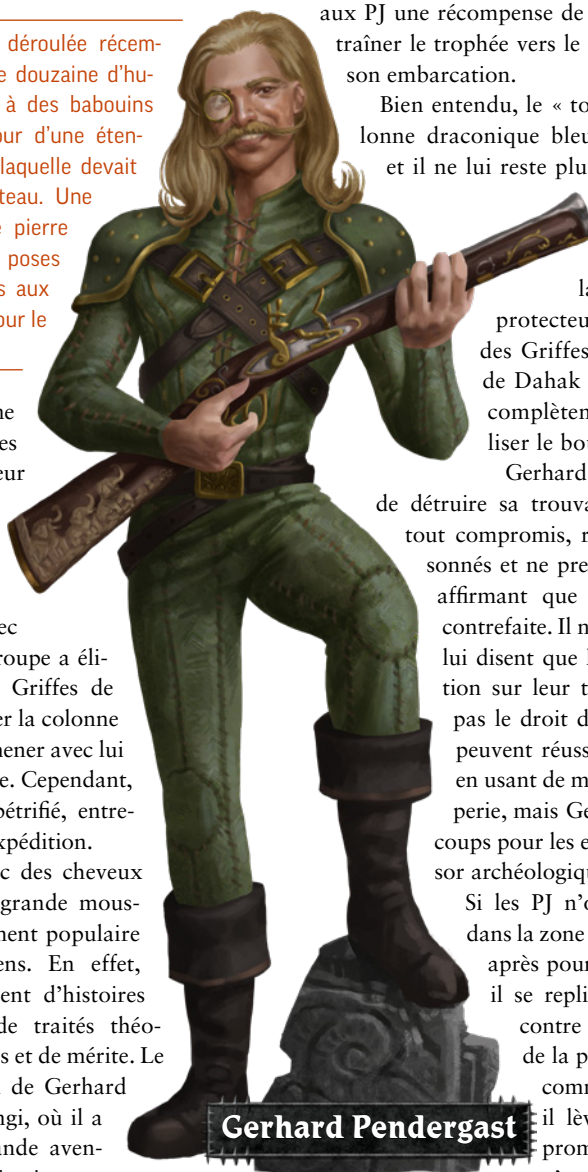
Grand et bel homme avec des cheveux blonds bien coiffés et une grande moustache, Gerhard est extrêmement populaire auprès des nobles taldoriens. En effet, ses publications se composent d'histoires d'aventures excitantes et de traités théoriques souvent dénués de faits et de mérite. Le dernier projet d'exploration de Gerhard concerne la jungle du Mwangi, où il a l'intention de vivre une grande aventure tout en publiant des histoires sur

les autochtones. En temps normal, les Ekujaes auraient depuis longtemps jeté Gerhard hors de la forêt, mais depuis qu'ils se focalisent sur les Griffes de braise et le portail du Chasseur, l'explorateur a pu se faufiler sans être arrêté. Gerhard ne pleure pas la perte de ses six assistants et considère leur malheureuse pétrification comme à peine plus qu'un inconvénient : « En signant, ils savaient que ce travail était dangereux ! » Il n'en reste pas moins que l'arrivée des PJ, de la main-d'œuvre bon marché à ses yeux, l'enhardit. Il les salue avec grandiloquence et un large sourire, en déclarant que leur bonne fortune leur a permis de faire une importante trouvaille archéologique : un « totem de la jungle » qu'il aurait arraché, à lui seul, des griffes de « singes sauvages ». Il montre un objet long empaqueté dans plusieurs couches de toile et attaché à un traîneau de bois sur le sol, puis promet aux PJ une récompense de 10 po chacun s'ils l'aident à traîner le trophée vers le sud et la rivière où se trouve son embarcation.

Bien entendu, le « totem de la jungle » est la colonne draconique bleue déplantée. Elle est brisée et il ne lui reste plus que 24 points de vie, mais même si elle ne peut plus pétrifier des créatures, elle alimente toujours la couche bleue du bouclier protecteur qui enveloppe la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54). Il faut détruire complètement la colonne pour neutraliser le bouclier.

Gerhard réagit mal si on lui propose de détruire sa trouvaille archéologique. Il refuse tout compromis, reste sourd aux discours raisonnés et ne prend pas au sérieux les propos affirmant que la colonne est maudite ou contrefaite. Il n'écoute pas non plus ceux qui lui disent que les Ekujaes ont toute juridiction sur leur territoire et que Gerhard n'a pas le droit d'emporter la colonne. Les PJ peuvent réussir à s'emparer de la colonne en usant de magie ou par la ruse et la tromperie, mais Gerhard est prêt à en venir aux coups pour les empêcher de « détruire un trésor archéologique ».

Si les PJ n'ont pas déjà croisé Gerhard dans la zone A10 (voir « Vous revoilà » ci-après pour des conseils, le cas échéant), il se replie vers la zone de cette rencontre au moindre signe de violence de la part des PJ. Pendant que les PJ commencent à détruire la colonne, il lève le poing et formule cette promesse : « Gerhard Pendergast n'a pas dit son dernier mot, viles



Gerhard Pendergast

ruffians ! » avant de s'enfuir dans la jungle. Toutefois, si les PJ le rencontrent de nouveau dans la zone A10, il n'abandonnera pas sa trouvaille sans combattre.

GERHARD PENDERGAST

CRÉATURE 8

UNIQUE LM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE

Explorateur humain masculin

Perception +19

Langues azlant, commun

Compétences Connaissance de l'Azlant +14, Connaissance de l'ingénierie +14, Diplomatie +12, Duperie +18, Intimidation +18, Nature +16, Représentation +16, Survie +18

For +3, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** -1, **Cha** +6

Objets *sac sans fond type I* (il contient trois tonnelets de poudre noire qu'il a l'intention d'utiliser dans la zone A10, mais il est vide si les PJ l'ont déjà affronté là-bas ; voir cette zone pour plus d'informations), tromblon de mauvaise qualité, dagues (10), plombs (pour 10 tirs), poudre noire (pour 10 tirs), *armure de cuir* +1, monocle, allume-feux (5), *fouet de frappe* +1

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +17, **Vol** +11

PV 135

Coup de fouet ➤ **Déclencheur**. Une créature dans un rayon de 3 m autour de Gerhard utilise une action ayant le trait déplacement pour quitter une case. **Effet**. Gerhard tente un Croc-en-jambe contre la créature qui a déclenché la réaction. S'il réussit, la créature subit aussi des dégâts, comme si Gerhard l'avait touchée avec une Frappe de fouet. Elle tombe de 9 m si elle volait.

Vitesse 9 m

Corps à corps ➤ *fouet*, +19 (désarmer, finesse, non létal, magique, allonge 3 m, croc-en-jambe) ; **Dégâts** 2d4+6 tranchants

Corps à corps ➤ poing, +18 (agile, finesse) ; **Dégâts** 1d4+6 contondants plus viril crochet du droit

Corps à corps ➤ dague, +18 (agile, finesse, polyvalent T) ; **Dégâts** 1d4+6 perforants

À distance ➤ dague, +18 (agile, jet 3 m, polyvalent T) ; **Dégâts** 1d4+6 perforants

Se hisser à l'aide du fouet ➤➤ (déplacement) **Conditions**. Gerhard se trouve dans une jungle, une forêt épaisse ou une zone dotée de nombreuses grosses branches en hauteur. **Effet**. Gerhard utilise son fouet pour enrouler la lanière autour d'une branche d'arbre en hauteur. Il se hisse ensuite jusqu'à 9 m de haut à la verticale et doit terminer son déplacement sur une surface solide ou chuter.

Tromblon de mauvaise qualité ➤➤. Gerhard utilise son tromblon pour effectuer un tir explosif qui inflige 4d6 dégâts contondants plus 2d10 dégâts de feu à toutes les créatures dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 26).

Quand il tire avec le tromblon, Gerhard doit réussir un test de Connaissance de l'ingénierie ou d'Artisanat DD 20 ou l'arme explose (et elle est détruite) en lui infligeant les mêmes dégâts que ceux infligés aux créatures dans le cône. Si quelqu'un d'autre que Gerhard utilise l'arme, il doit obtenir un succès critique au test. La réussite d'un test d'Artisanat DD 22 suffit pour confirmer l'instabilité de l'arme si on l'examine avant de l'utiliser.

Recharger le tromblon nécessite 3 actions Interagir : une pour préparer une dose de poudre noire, une pour préparer une dose de plombs et la dernière pour insérer le tout dans l'arme.

Viril crochet du droit. Une créature victime d'un coup de poing de Gerhard doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou être étourdie 1 (ou étourdie 3 en cas d'échec critique).

Vous revoilà. Gerhard est une sorte d'antagoniste récurrent. Les PJ l'ont peut-être déjà rencontré dans la zone A10, auquel cas sa réaction à leur rencontre devrait correspondre à la façon dont leur précédente rencontre s'est déroulée. Gerhard est un bouffon prétentieux et égocentrique que seule sa gloire intéresse. Sa personnalité risque de rapidement énerver les PJ.

S'ils l'ont déjà rencontré dans la zone A10, il protège comme il le peut sa trouvaille mais fuit vers le sud, la rivière et son navire s'il lui reste moins de 20 points de vie.

Les PJ ont peut-être vaincu Gerhard dans la zone A10 sans lui laisser aucune chance de survie. Le cas échéant, dans cette rencontre, Gerhard est remplacé par son jumeau Erhard qui est tout aussi décidé à emporter la colonne et qui affirme que son frère lui a toujours volé la vedette. Malgré cette rivalité, Erhard attaque les PJ pour venger son frère s'il apprend qu'ils l'ont tué.

Trésor. Gerhard a laissé un navire sur la berge de la rivière au sud. Si les PJ le trouvent, ils peuvent l'utiliser comme un radeau pour naviguer sur la rivière (voir page 30 pour plus d'informations sur l'utilisation d'un radeau sur la rivière). Plus important encore, un petit paquet se trouve à la proue du bateau. Il contient quelques-unes des précédentes découvertes de Gerhard lors de son expédition, des objets récupérés dans diverses ruines de la région. Ce paquet contient plusieurs idoles en or représentant divers animaux de la jungle (six idoles en tout d'une valeur de 25 po pièce), des *bandelettes de coups puissants de frappe* +1, un *encensoir de révélation inférieur* et une *figurine merveilleuse de serpent de jade*. Il contient aussi quelques revues évoquant les explorations de Gerhard qui prouvent non seulement que le bateau et son contenu appartiennent à cet individu, mais aussi qu'il semble envisager la destruction d'un ancien temple (situé dans la zone A10), ce qui va à l'encontre de ses propos quant à l'histoire de l'étendue du Mwangi.

Récompense en PX. Si les PJ forcent Gerhard à fuir, donnez-leur la moitié des PX qu'ils auraient dû gagnés s'il l'avait vaincu au combat. S'ils l'affrontent plus tard et le défont dans la zone A10, donnez-leur la moitié restante des PX pour cette victoire.

A8. LA COLONNE VERTE

SÉRIEUSE 6

Cette clairière quelconque ne contient qu'une unique colonne surmontée d'un visage de dragon vert.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Créatures. Les Griffes de braise avaient posté ici un groupe de gardes chargés de veiller sur la colonne draconique verte, mais celle-ci n'a pas tardé à attirer l'attention de deux drakes de la jungle. Les deux drakes ont attaqué les membres de la secte par surprise, dévoré la moitié d'entre eux et pendu les autres à un arbre pour les manger plus tard. Les drakes de la jungle n'étaient pas les gardiens désignés de la colonne draconique, mais ils remplissent ce rôle à merveille et la colonne draconique, qui canalise la puissance draconique de Dahak, a accepté ces créatures qu'elle considère désormais comme des alliés. Quand les drakes de la jungle repèrent les PJ, ils sautent de branche en branche dans les arbres à proximité, tels des chats curieux, avant de bondir sur eux.

DRAKES DE LA JUNGLE (2)

CRÉATURE 6

Bestiaire Pathfinder p.132

Initiative Perception +13

Danger. La colonne draconique verte est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche verte de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE VERTE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

Trésor. Une fouille de la zone et la réussite d'un test de Perception DD 15 permet de trouver les restes de deux membres de la secte des Griffes de braise (un bourbiérin et un charau-ka) pendus à un arbre. L'un des deux corps porte toujours trois doses de venin de guêpe géante, l'autre une *armure de cuir de résilience* +1 rouge foncé.

A9. LA COLONNE INDIGO

SÉRIEUSE 6

Une ambiance sinistre semble planer dans ce secteur de la forêt. Un silence menaçant a désormais remplacé la cacophonie presque assourdissante des chants et des bruits que produisaient les oiseaux, les batraciens et les insectes de la jungle. Devant, une colonne de mauvais augure, surmontée d'une sculpture indigo représentant une tête de dragon, s'élève au milieu d'une clairière aux plantes enchevêtrées.

Créatures. Quand les chefs d'une tribu de griplis, des humanoïdes aux allures de grenouille (page 86), ont perçu d'étranges perturbations dans l'écosystème de la jungle au sud de leur territoire, ils ont envoyé un de leurs orateurs végétaux et un trio d'archers pour qu'ils mènent leur enquête. Les griplis n'étaient absolument pas préparés à découvrir ici l'une des colonnes draconiques des Griffes de braise. Ils ont bien tenté de détruire la colonne mais sa magie les a submergés et ils sont devenus ses gardiens

dont elle contrôle les esprits. Les quatre griplis restent à présent ici et tuent tous ceux qui approchent de trop près leur « maître » bien-aimé. Si les griplis ont entendu les PJ approcher, ils se cachent dans les arbres à proximité et essaient de leur tendre une embuscade lorsqu'ils arrivent. Sinon, ils attaquent aussitôt et violemment dès qu'ils les repèrent. Le DD pour Deviner leurs intentions et comprendre que les griplis sont sous les effets d'une magie de contrôle mental s'élève à 10 seulement, car les yeux luisants des griplis sont de la même couleur que la colonne qu'ils protègent.

Si la colonne est détruite, les griplis retrouvent immédiatement leur libre arbitre. Ils lâchent leurs armes et se rendent, ou fuient, en mettant fin au combat. Si les PJ ont tué un ou plusieurs griplis lors du combat, les survivants prennent la fuite dès qu'ils ne sont plus sous le contrôle de la colonne draconique. Sinon, ils remercient profusément les PJ d'avoir sauvés avant de retourner précipitamment chez eux, vers le nord.

ARCHERS GRIPPLIS (3)

CRÉATURE 3

Page 87

Initiative Perception +10 ou Discrétion +11 (+13 en forêt)

ORATEUR VÉGÉTAL GRIPPLI

CRÉATURE 5

Page 87

Initiative Perception +13 ou Discrétion +11

Danger. La colonne draconique indigo est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche indigo de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE INDIGO

DANGER 6

Page 28

Perception +16

Attitude des PNJ. Sauver les quatre griplis est vu d'un bon œil par Akosa, Jahsi et Nketiah, une fois que cette nouvelle venue des tribus de griplis atteint Akrivel.

Récompense en PX. Donnez aux PJ les PX des éventuels griplis secourus, comme s'ils les avaient vaincus au combat. Si les PJ ont sauvé les quatre griplis, donnez à chacun d'eux 40 PX supplémentaires.

A10. UNE RUINE GÉNANTE

SÉRIEUSE 6

Une falaise envahie par la végétation surplombe ici la jungle, son versant rocheux et escarpé tourné vers le sud. Un temple de pierre lui aussi envahi par la végétation est perché en haut de la falaise à une hauteur de douze mètres. Trois balcons de pierre sont visibles sur la façade sud du temple, au bord de la falaise, tandis que plusieurs ouvertures triangulaires dans les murs de pierre, qui devaient être des fenêtres,

sont à présent colmatées à la glaise. Les murs de l'édifice sont ornés de bas-reliefs très détériorés qui devaient probablement représenter des personnages androgynes aux ailes de papillon qui nagent dans la mer et volent dans le ciel.

Ce temple était un ancien lieu de pèlerinage pour plusieurs communautés humaines jusqu'à ce que l'assaut lancé par une religion rivale n'élimine ceux qui pratiquaient leur culte ici. Si les PJ mènent leur investigation sur place, reportez-vous à la rubrique Explorer la ruine (page 40) pour savoir ce qu'ils y découvrent, mais il y a de fortes chances qu'ils rencontrent d'abord l'homme qui est arrivé ici le premier.

Créature. Gerhard Pendergrast, l'explorateur taldorien et célèbre érudit autoproclamé, déjà décrit dans la zone A7 (si les PJ l'ont déjà rencontré, voir Vous revoilà ci-après), est déjà arrivé ici avant la première visite des PJ. Gerhard est parti en quête de cette ruine après avoir entendu des rumeurs à son propos et, une fois arrivé, il a découvert, stupéfait, qu'elles disaient vrai. Malheureusement pour l'archéologue, la présence de ce temple contredit complètement un colossal traité sur l'histoire mwangie qu'il avait rédigé avant même de quitter le Taldor. La réalité contredisait ses théories, mais nullement découragé par ce fait mineur, Gerhard s'est persuadé que ce temple était un faux évident, bâti par des théoriciens peu scrupuleux, et a décidé de l'exploser pour corriger « l'erreur ». Il a déjà exploré le temple et, en remarquant l'instabilité du versant de la falaise au sommet de laquelle l'édifice se trouvait, il a placé à des endroits stratégiques quelques tonnelets de poudre noire (des réserves qu'il avait l'intention d'utiliser pour son tromblon) pour faciliter la destruction du temple.

À l'arrivée des PJ, Gerhard vient tout juste de finir les préparatifs en vue de détruire le temple. Il a estimé que ses charges explosives provoqueront la chute de la majorité du temple, sans plus, du haut de la falaise. Il se tient avec arrogance, poings sur les hanches, à trois mètres seulement au nord de l'édifice et contemple une dernière fois la ruine gênante. Une traînée de poudre noire court de ses pieds directement vers le sud, jusque dans le temple, puis se divise en trois traînées, chacune reliant un tonnelet de poudre noire, comme indiqué sur la carte.

Si les PJ sont discrets, ils ont une chance de surprendre Gerhard avant qu'il ne mette le feu à la traînée de poudre noire. S'ils l'interpellent ou si Gerhard remarque leur approche, il se place visiblement devant avant de s'écrier : « Si j'étais vous, je m'éloignerais ! J'ai placé des charges explosives partout à l'intérieur ! »

Si les PJ lui demandent ce qu'il s'apprête à faire, il leur explique clairement ses intentions, en affirmant qu'il sait que le temple est un faux grâce à ses études prolongées sur le sujet. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 21 pour Deviner ses intentions remarque un tremblement dans la voix de Gerhard qui indique son bouleversement

lié aux différences entre ce qu'est le temple et ses déclarations, tandis qu'un PJ qui reconnaît le temple pour ce qu'il est en réussissant un test de Société DD 24 (voir Explorer la ruine ci-après) sait que ses déclarations sont complètement erronées. Si on remet en cause ses déclarations, l'explorateur devient extrêmement condescendant, il expose ses références irréfutables et houspille les PJ qui tentent visiblement de corriger les affirmations d'un spécialiste clairement plus instruit qu'eux.

Si les PJ l'affrontent, Gerhard effectue une action pour allumer un allume-feu et le jeter sur la traînée de poudre noire. Il focalise ensuite ses actions afin d'empêcher les PJ d'atteindre la traînée de poudre (voir Dangers en page 40 pour les actions que les PJ peuvent entreprendre pour empêcher l'explosion). Si les PJ parviennent à éteindre la traînée, Gerhard entre dans le temple et utilise son tromblon pour faire exploser le tonnelet central. Il doit pour cela être à 12 m ou moins du tonnelet et donc à au moins 3 m à l'intérieur du temple pour pouvoir le viser, ce qui le met en danger si le temple explose. Si les PJ ne l'ont pas déjà rencontré dans la zone A7, ils peuvent perdre sa trace dans l'explosion et ne pas pouvoir retrouver son corps (le cas échéant, si vous le souhaitez, les PJ pourraient utiliser Survie pour le Pister et suivre ses traces qui devraient finalement mener à la zone A7).

Si les PJ parviennent à empêcher l'explosion de tous les tonnelets et qu'ils n'ont pas encore rencontré Gerhard dans la zone A7, celui-ci tente de fuir vers cette zone.

Vous revoilà. Si les PJ ont déjà rencontré Gerhard, l'attitude de l'explorateur à leur rencontre dépend de leur précédente rencontre, mais Gerhard hurlera très probablement sur les PJ en les traitant de vandales de sites archéologiques. Il ignore les éventuelles accusations d'hypocrisie proférées par les PJ.

S'ils se sont séparés en mauvais termes, il peste contre les PJ et se vante en disant qu'ils arrivent cette fois-ci trop tard pour l'arrêter, puis met le feu à la traînée qui court jusqu'aux explosifs avec un allume-feu.

Si les PJ ont déjà affronté Gerhard, il combat ici jusqu'à la mort, à moins que vous ne préfériez le garder vivant pour en faire un antagoniste récurrent. Les PJ ont peut-être tué Gerhard dans la zone A7 sans lui laisser aucune chance de survie. Le cas échéant, dans cette rencontre, Gerhard est remplacé par son jumeau Erhard qui affirme que son frère lui a toujours volé la vedette. Malgré cette rivalité, Erhard attaque les PJ pour venger son frère s'il apprend qu'ils l'ont tué.

GERHARD PENDERGRAST

CRÉATURE 8

Page 37

Initiative Perception +19

Dangers. Gerhard a installé trois tonnelets de poudre noire dans le temple aux endroits indiqués sur la carte et les a reliés à une traînée de poudre noire sur le sol. Il a

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

l'intention de déclencher les explosions depuis une position qu'il estime privilégiée à l'extérieur. Bien entendu, des PJ à l'esprit vif peuvent empêcher l'explosion des bombes en éparpillant une partie de la traînée de poudre noire, mais cela n'arrête pas Gerhard qui est prêt à prendre tous les risques pour déclencher manuellement l'explosion avec son tromblon.

Si Gerhard met le feu à la traînée de poudre noire, celle-ci se consume à une vitesse de 3 m par round. Quand la combustion atteint un tonnelet au bout de 6 rounds, la bombe de poudre noire explose. La bombe explose immédiatement s'il tire sur un tonnelet avec son tromblon.

BOMBE DE POUDRE NOIRE

DANGER 6

PEU COURANT MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion. DD 15 (les trois tonnelets de poudre ne sont pas particulièrement bien cachés mais il reste hors de vue si on ne fait que jeter un coup d'œil dans la zone).

Description. Trois gros tonnelets de poudre noire placés à des endroits stratégiques du temple explosent en même temps, réduisant l'ensemble de l'édifice à l'état de décombres dont une partie dégringole le long du versant de la falaise.

Désamorçage. Aucune compétence spéciale n'est nécessaire pour désamorcer ce piège qui se déclenche manuellement. Par une action Interagir, un PJ peut disperser une partie de la traînée de poudre noire pour interrompre sa combustion mais ceci n'empêche pas Gerhard de faire exploser un tonnelet avec son tromblon. Un tonnelet qui n'est plus sur sa position initiale (soit en le jetant du haut de la falaise ou en le déplaçant simplement) risque toujours d'exploser, mais si l'un des trois tonnelets au moins est retiré de son emplacement exact, l'ensemble ne peut plus provoquer l'effondrement de l'édifice. Dans ces conditions, une explosion inflige des dégâts de feu aux zones concernées mais n'endommage plus particulièrement le temple lui-même.

Chaque tonnelet peut être vidé par une activité de 2 actions en dispersant la poudre noire aux quatre vents (la méthode la plus efficace consiste à déverser le contenu du haut de la falaise). On peut aussi le rendre complètement inoffensif en déversant 4 litres d'eau dans la poudre, ce qui neutralise ses propriétés explosives. Il est également possible de détruire directement les tonnelets en leur infligeant des dégâts (remarquez que la CA de chaque tonnelet indiquée ci-après prend en compte le fait que Gerhard les a placés dans des renforcements dans les murs ou le sol de pierre du temple). Toutefois, tous les dégâts de feu (y compris les dégâts de feu fortuits provenant d'effets de zone comme une *boule de feu* ou le tromblon de Gerhard) déclenchent leur explosion. Si vous le souhaitez, d'autres actions peuvent être tout aussi efficaces pour désamorcer ce danger.

CA 26 ; Réf +8, Vig +17

Solidité d'un tonnelet caché 5 ; **PV d'un tonnelet caché** 20 (SR 10) ;

Immunités coups critiques, dégâts de précision, immunités des objets ; **Faiblesse** les dégâts de feu ignorent la solidité

Explosion destructrice ⤵ (feu) ; **Déclencheur.** Un des trois tonnelets subit des dégâts de feu, y compris des dégâts infligés par la combustion d'une traînée de poudre noire jusqu'à lui.

Effet. Le tonnelet explose en infligeant 5d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 24) dans une émanation de 6 m. Cette explosion peut déclencher une réaction en chaîne si l'un ou l'autre des autres tonnelets se trouve dans cette zone (remarquez que l'ensemble des trois tonnelets, vu leur position, sont à portée pour déclencher une réaction en chaîne). Les dégâts de feu dans des zones qui se chevauchent ne se cumulent pas mais si l'ensemble des trois tonnelets sont sur leur emplacement initial quand l'explosion a lieu, le temple s'effondre en infligeant 8d6 dégâts contondants à toutes les créatures à l'intérieur de l'édifice (jet de Réflexes basique DD 24).

Explorer la ruine. La réussite d'un test de Société DD 22 par quelqu'un qui observe les bas-reliefs sur les murs du temple lui permet de remarquer que le style ressemble à celui des Bonuwat qui vivent aujourd'hui loin à l'ouest, le long du littoral du Mwangi. Un personnage expert en Société peut découvrir ceci automatiquement en étudiant le site pendant 10 min. En réussissant un test de Religion DD 17, un personnage suppose que le temple devait être voué à Desna et Gozreh mais que leurs représentations sont mêlées pour ne former qu'une seule divinité. Une réussite critique révèle une information supplémentaire : le temple n'était pas dédié à une fusion des deux divinités mais à une sorte de « mini panthéon » associant les deux et appelé Shimye-Magalla. Les Bonawut ont longtemps admiré et vénéré les deux divinités qu'ils considéraient comme équivalentes. L'ancienneté de ce temple, ainsi que son emplacement dans les terres, indique que les Bonuwat devaient occuper un territoire plus vaste il y a longtemps. Pour Gerhard, ces deux révélations remettent en cause ses propres théories (inexactes) sur l'histoire des Bonuwat et du Shimye-Magalla (qu'il a toujours considéré comme une véritable fusion des deux divinités et non comme un panthéon composé des deux). Voilà pourquoi, de son point de vue, la destruction de ce temple soutiendra les théories de ses précédentes publications.

Si le temple est détruit, cette information est beaucoup plus difficile à découvrir. Il faut alors passer 2d6 jours à fouiller les décombres puis à réussir un test de Société DD 35 et de Religion DD 32 en étant au minimum expert.

Ces informations pourraient grandement intéresser les érudits du Taldor mais elles ne sont pas nouvelles pour les Bonuwat (après tout, ceux-ci vouent toujours un culte aujourd'hui à Desna et Gozreh sous la forme du Shimye-Magalla et leur histoire a conservé le souvenir de la façon dont leurs ancêtres ont été chassés de leurs demeures à l'intérieur des terres il y a longtemps par un seigneur démon des chauves-souris et des ténèbres à présent mort). Si vous le souhaitez, un PJ qui révèle cette découverte à des érudits taldoriens (ou à d'autres institutions régionales) pourrait recevoir une récompense supplémentaire de la part d'institutions universitaires.

Trésor. Si le temple est toujours intact, une fouille de la statue du Shimye-Magalla sur le balcon central au sud,

associée à la réussite d'un test de Perception DD 25, permet de trouver un panneau secret entre les pieds de la statue. Il cache un petit creux contenant trois parchemins incroyablement bien conservés (un *parchemin de forme de dinosaure*, un *parchemin de liberté de mouvement* et un *parchemin de délivrance des maladies*), ainsi qu'un *anneau de résistance au feu*.

Si les PJ parviennent à sauver la poudre noire, ils peuvent récupérer les trois tonnelets. Ils font chacun 2 Encombrements à cause de leur poids et de leur taille imposante. Un tonnelet de poudre noire explose s'il subit le moindre dégât de feu, en infligeant 5d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans une émanation de 6 m (jet de Réflexes basique DD 24).

Récompenses d'influence. Si le temple explose sans que les PJ n'interviennent, ils perdent 2 PI sur le clan du Léopard, ce qui déçoit Nketiah.

Récompense en PX. Donnez à chaque PJ 40 PX s'ils parviennent à empêcher la destruction du temple. Donnez à chacun 40 PX supplémentaires s'ils découvrent l'histoire et la fonction de l'ancien temple. Si les PJ forcent Gerhard à fuir, donnez-leur la moitié des PX qu'ils auraient dû gagner s'ils l'avaient vaincu au combat. S'ils affrontent Gerhard plus tard et le défont dans la zone A7, donnez-leur la moitié restante des PX pour cette victoire.

A11. LES CHASSEURS DE DÉMONS AFFINS DE LA PLUIE SÉRIEUSE 6

La canopée de la jungle s'éclaircit ici pour laisser place à une zone marécageuse composée de mares vaseuses et de ruisseaux sinueux. Les éléments d'un campement détruit sont éparpillés sur une île dans le marais aux eaux peu profondes.

Créatures. Trois chasseurs demi-orcs et membres d'une tribu orque de la région du lac Ocota à l'est ont récemment installé leur campement dans le secteur marécageux de la jungle. Malheureusement, ils ne sont pas habitués à la faune typique du territoire ekujae et ont malencontreusement attiré l'attention des gros prédateurs de ce marécage : une paire de quetzalcoatlus affamés.

Trois ptérosaures de la taille de girafes, attirés par l'odeur des tapirs que les demi-orcs faisaient rôtir, ont déjà détruit le campement. Ils se disputent les quelques petits morceaux de viande qu'il reste, mais tous sont en quête d'un repas plus consistant. Quand ils repèrent les PJ, les immenses créatures se rapprochent d'eux prudemment mais avec la ferme intention de les dévorer. Les quetzalcoatlus seraient ravis d'engloutir tout un groupe d'aventuriers mais on peut détourner

leur attention avec un repas plus simple à attraper. Un PJ qui réussit un test de Nature DD 15 réalise que les deux ptérosaures ont faim. Ils peuvent lancer des rations en direction d'un quetzalcoatlus pour l'empêcher d'attaquer pendant un round, à condition que personne ne l'ait déjà attaqué ou blessé d'une façon ou d'une autre. Un PJ peut également tenter un test de Nature DD 24 pour Diriger un animal et faire en sorte qu'un quetzalcoatlus se désintéresse du groupe et se replie. Chaque jour de rations que les PJ donnent à manger à la créature réduit le DD de 1 (jusqu'à un DD minimum de 20).

Les quetzalcoatlus ont simplement faim et ne sont pas prêts à risquer leur vie pour manger. Un ptérosaure avec moins d'un tiers de ses points de vie se replie et tente de prendre son envol pour fuir.



Iflok

QUETZALCOATLUS (2)

CRÉATURE 7

Bestiaire Pathfinder p. 272

Initiative Perception +15

Les chasseurs demi-orcs. Les demi-orcs qui ont attiré les deux quetzalcoatlus par inadvertance ont fui leur campement lorsqu'ils ont repéré les deux créatures en approche. Ils se cachent dans la végétation à une trentaine de mètres de leur campement. Une fois que les PJ ont vaincu les ptérosaures, les demi-orcs se rapprochent d'eux avec méfiance depuis la direction opposée à celle où les PJ sont arrivés.

Les trois demi-orcs ont failli mourir dans le territoire des Ekujaes car ils traquent un monstre dangereux : le kishi Itoro (voir zone A6). Alors que la plupart des traqueurs orcs ont préféré rebrousser chemin plutôt que de pénétrer dans le territoire des elfes, le chef de ce groupe de chasse, une demi-orque tatouée du nom de Iflok, a juré de venger la mort de son neveu que le kishi a gravement blessé et refuse de revenir chez elle tant que ce monstre n'est pas mort. Le fait qu'ils n'ont pas encore croisé de patrouilles ekujae leur fait penser que quelque chose ne va pas chez eux, et ils sont donc sur les nerfs.

Bien qu'ils se méfient d'étrangers croisés dans la forêt, ils n'ont aucun intérêt à les combattre, encore moins un groupe qu'ils viennent de voir tuer deux énormes prédateurs, car cela pourrait compromettre leur mission. Un PJ qui réussit un test de Diplomatie DD 18 ou qui prouve que son groupe œuvre aux côtés des Ekujaes peut apaiser la méfiance des demi-orcs. Le cas échéant, ceux-ci commencent à réparer et réinstaller leur campement, en invitant les PJ à se joindre à eux pour manger et pour exposer leurs objectifs. Le fait qu'ils soient entrés dans le territoire des Ekujaes sans leur autorisation met mal à l'aise Iflok,

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

mais elle espère que les elfes reconnaîtront le mérite de sa quête et qu'ils l'aideront ou la laisseront faire.

Si les PJ ont déjà trouvé et tué Itoro, Ifiok est déçue de ne pouvoir le tuer elle-même mais elle se montre reconnaissante (voir Trésor, ci-après). Si les PJ n'ont pas encore trouvé le kishi et proposent de se joindre aux demi-orcs pour le tuer, octroyez-leur un bonus de circonstances de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre le kishi lors du combat pour simuler le fait que les demi-orcs les Aident (il n'y a pas besoin de déterminer les attaques des demi-orcs pendant ce combat, mais sachez que chacun est de bas niveau et possède les mêmes capacités qu'un rôdeur). Les PJ peuvent aussi simplement révéler aux demi-orcs l'endroit où se trouve le kishi et laisser les chasseurs se charger seuls de lui, mais dans ce cas, le kishi massacrera tous les demi-orcs.

Trésor. les demi-orcs n'ont pas emporté d'équipement de rechange mais si les PJ décident de camper avec eux, ils peuvent leur offrir jusqu'à deux semaines de rations. Si les PJ tuent le kishi, ou s'ils l'ont déjà tué, Ifiok leur offre une flasque contenant un alcool extrêmement fort appelé ogogoro pour signifier sa gratitude, ainsi que sa *lance de frappe* +1. Elle leur dit qu'elle devait revenir à son neveu mais que ses blessures vont définitivement l'empêcher de la manier.

Camper. Si le campement des demi-orcs est réparé et réinstallé et que les PJ décident de s'y reposer, ils réussissent automatiquement tous les tests pour camper cette nuit (voir page 71).

Récompense en PX. Si les PJ tuent Itoro ou l'ont déjà tué, ils gagnent 30 PX pour avoir assouvi la vengeance de Ifiok.

A12. LA COLONNE JAUNE SÉRIEUSE 6

Des rideaux de pluie tombent en permanence dans la jungle et passent ici entre les trouées de la canopée. Les nuages sont presque noirs et striés d'éclairs. Plusieurs arbres dans le secteur sont fendus, leur écorce fracassée et leur bois rougeoyant et fumant alors que le feu les consume de l'intérieur.

Cette clairière secouée par l'orage est l'endroit où se trouve l'une des colonnes draconique des Griffes de braise, l'une des premières à avoir été conçue et également l'une des plus puissantes. Son pouvoir dévastateur a engendré un orage perpétuel dans le ciel. Des rideaux de pluie et des éclairs ponctués par de menaçants coups de tonnerre font de ce secteur un endroit dangereux. La foudre a fendu de nombreux arbres mais la majeure partie de la canopée est intacte, ce qui offre un abri aux créatures qui se cachent ou qui volent au sommet des arbres.

Créatures. Un petit groupe de sabosans ressemblant à des chauves-souris (page 90) nichent dans les arbres encore intacts et gardent la colonne draconique. La puissance de Belmazog et de son protecteur Dahak a

impressionné ces sabosans et les Griffes de braise ont facilement pu les recruter. Les capacités de vol et de vision dans le noir des sabosans auraient pu être exploitées de manière bien plus avantageuse pour la secte, mais étant donné l'imagination et l'esprit tactique limités de Belmazog, ces créatures sont utilisées ici comme simples gardes. La magie de la colonne n'électrocute pas les arbres où nichent les sabosans, mais ceux-ci n'aiment pas beaucoup la pluie et sortent pour attaquer uniquement si les PJ se rapprochent de la colonne.

Bien qu'ils respectent la puissance des Griffes de braise, les sabosans ne sont pas disposés à mourir pour la secte et un sabosan à qui il reste moins du quart de ses points de vie se replie vers la forteresse des Griffes de braise (voir chapitre 4). Ce repli peut donner aux PJ une indication de la direction vers laquelle partir, mais tous les sabosans qui fuient de la sorte seront soignés et présents à la forteresse des Griffes de braise quand les PJ l'atteindront. Ils seront probablement postés sur le rempart qui cerne le fort. Si les PJ parviennent à capturer et interroger un sabosan, la communication peut être compliquée car ces sabosans ne parlent que l'abyssal. Ils ne sont pas assez intelligents pour répondre à la majorité des questions des PJ mais peuvent leur montrer la direction à prendre pour se rendre à la forteresse des Griffes de braise. Les PJ n'ont pas besoin de les persuader de le faire car ils espèrent que les aventuriers affronteront Belmazog, le chef de la secte, et que celle-ci les tuera.

SABOSANS (3)

CRÉATURE 5

Page 90

Initiative Perception +10

Danger. La colonne draconique jaune est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche jaune de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE JAUNE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

A13. LA FORTERESSE DU CHAGRIN

Voici l'endroit où se trouve la forteresse du Chagrin. Voir le chapitre 4 pour plus d'informations.

A14. LA MINE DES GRIFFES DE BRAISE

C'est ici que se trouve la mine d'or des Griffes de braise. Voir le chapitre 3 pour plus d'informations.

A15. LA COLONNE ORANGE SÉRIEUSE 6

Le terrain dans ce secteur prend peu à peu l'aspect d'un marécage et le sol se transforme en une épaisse couche de

boue collante. La terre très humide forme ici et là des flaques d'eau peu profondes et de l'eau remonte à la surface et remplit les empreintes de pas ou des choses qu'on y pose. Des gouttes d'eau tombent de feuille en feuille jusque dans les flaques, créant une sorte d'écume frémissante à leur surface. Des légers tintements de cloche sont audibles malgré la pluie battante.

Le pouvoir de l'une des colonnes draconiques des Griffes de braise a peu à peu transformé la végétation trempée de la jungle en une sorte de marais et a acidifié l'eau de la forêt tropicale. Des cloches sont attachées à des fils de détente et aux branches des arbres proches, ce qui impose un malus de circonstances de -4 aux tests de Discréation effectués dans la zone.

Créatures. Un groupe de créatures aux museaux de crocodile appelées des bilokos ont été recrutées par les Griffes de braise pour protéger la colonne draconique orange qu'elles ont érigée ici. Ces vétérans bilokos sont actuellement à l'abri dans un arbre creux mais ils attaquent les PJ et les affrontent jusqu'à la mort dès que ceux-ci se rapprochent de la colonne.

VÉTÉRANS BILOKOS (4)

CRÉATURE 4

Page 83

Initiative Perception +11

Danger. La colonne draconique orange est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche orange de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE ORANGE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

Trésor. Un fruit spécial et une cloche magique sont cachés dans l'arbre creux des bilokos. Le premier fonctionne comme du *gui primitif*, la deuxième comme un *carillon d'ouverture*.

A16. LA COLONNE ROUGE SÉRIEUSE 6

Un temple de pierre en ruine est visible au-dessus de la forêt qui l'entoure. Des tours sinistres, partiellement effondrées mais autrefois sculptées de façon à ressembler à des dragons grimaçants, soutiennent encore les murs fissurés. Une lumière rouge vacillante pulse à l'intérieur de la tour centrale en ruine.

Créature. Ce temple bâti par une secte d'adorateurs était dédié à Dahak mais les Ekujaes l'ont détruit il y a de nombreuses générations. Quand les Griffes de braise ont découvert cette ruine, ils ont érigé ici l'une des colonnes

draconiques en l'honneur de leur protecteur divin et des prédécesseurs de leur foi. C'est cette colonne qui produit l'étrange lueur rouge à l'intérieur de la tour. Ce faisant, les membres de la secte ont réveillé un ancien gardien draconique autrefois lié au temple : un dragon mwangi, appelé un bida, associé aux richesses et aux sacrifices. Pour eux, le bida est le signe des faveurs de Dahak et ils ont laissé le dragon ici pour qu'il protège leur colonne draconique contre les elfes. Le bida a dévoré plusieurs membres de la secte avant leur fuite, mais Belmazog considère ceci comme un sacrifice acceptable.

Le bida est un gardien intelligent et vigilant mais il ne se donne pas la peine de tendre une embuscade aux PJ à leur approche. Il préfère se montrer dans toute sa terrifiante gloire, en tentant d'effrayer les PJ avant de passer à l'attaque. Si les PJ essayent de négocier avec lui au lieu de le combattre, le dragon les tente en leur promettant 3 000 po s'ils arrêtent de faire obstacle aux Griffes de braise et lui livrent leurs alliés ekujaes pour qu'il les dévore. Le dragon refuse de donner ces pièces d'or aux PJ (et à vrai dire, il est loin de posséder une telle richesse) et attend que les Ekujaes soient massacrés et que les PJ quittent la région en empruntant le portail du Chasseur, auquel cas il détruit le temple qui l'entoure et enfouit le portail sous des tonnes de gravats. Cela ne signera pas automatiquement la fin de la campagne de *L'Âge des cendres*, mais vous devrez probablement trouver une autre solution pour que les PJ trouvent *Éclipse*, la clef permettant d'activer le prochain portail. Il est toutefois très probable que les PJ refusent l'offre du dragon, auquel cas celui-ci attaque et combat jusqu'à la mort.

BIDA

CRÉATURE 8

Page 81

Initiative Perception +15

Danger. La colonne draconique rouge est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche rouge de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54).

COLONNE DRACONIQUE ROUGE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

Trésor. Deux opales de feu noires valant 200 po chacune sont insérées dans la colonne draconique et forment les yeux de l'idole. De son côté, le bida a accumulé d'importants trésors qu'il a entassés juste à l'ouest de la colonne draconique. S'y trouvent 310 po, 2 400 pa, 8 500 pc, une paire de *gants du guérisseur*, un *bouclier de la manticoire* et une *baguette d'élargissement (éclair)*.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure



CHAPITRE 3 : DU SANG CONTRE DE L'OR

Depuis que les Ekujaes vivent dans la jungle du Mwangi, ils ont interdit presque toutes les opérations minières au sein de leur territoire pourtant riche en minerais, à la fois parce qu'ils associent l'or à Dahak, mais aussi parce que l'extraction minière détériore l'environnement. Pour les Griffes de braise qui vénèrent à la fois Dahak et la destruction, la perspective d'une mine d'or est une opération alléchante et dès que les colonnes draconiques ont été érigées, elles ont commencé à chercher de l'or en creusant le sol dans toute la région. Belmazog a utilisé les pépites d'or trouvées pour payer la mystérieuse Triade écarlate qui a aidé les Griffes de braise à concevoir les colonnes draconiques. La Triade écarlate, condescendante et amusée, a alors accepté l'or, mais a de nouveau contacté Belmazog quelques semaines plus tard. L'organisation avait découvert que les vieilles légendes ekujaes étaient plus vraies que ce qu'elle croyait et que l'or mwangi aurait des propriétés surnaturelles en phase, semble-t-il, avec le pouvoir draconique. La Triade écarlate a sollicité

Belmazog pour qu'elle lui livre tout l'or à peu près pur d'un point de vue magique en lui promettant de l'aider à l'avenir. Belmazog a accepté avec joie.

Il manque aux Griffes de braise une information cruciale sur l'aversion des Ekujaes à l'or local : celui-ci est très contaminé à l'arsenic. Les Griffes de braise ont commencé en force leur exploitation minière gardée par des démons et gérée par des kobolds, mais les mineurs sont rapidement tombés malades. Les démons de la colère se révélaient des contremaîtres intransigeants et quand les kobolds ont commencé à protester contre la poursuite de l'extraction, les démons les ont menacés de mort pour les obliger à reprendre le travail. Les kobolds ont finalement fui (jusque vers la zone A3 dans la jungle) en emportant avec eux tout semblant d'organisation. L'extraction minière est depuis en arrêt, avec d'un côté les démons et de l'autre le reste des mineurs, alors que le ressentiment se répand peu à peu parmi tous les membres mortels de la secte.

La mine des Griffes de braise

Les PJ commencent à suivre un sentier sinueux lorsqu'ils se rapprochent de la mine des Griffes de braise, grâce à des indices et des rumeurs transmises par d'autres dans la région ou en découvrant le site simplement par hasard. Vers l'est, le chemin sort de l'hexagone où est située la mine (zone A14 sur la carte de la jungle du Mwangi en page 30) et conduit au ruisseau, et vers l'ouest, depuis le ruisseau, il forme un large virage pour finalement aboutir à la clairière de la mine, près de la zone B1 à l'ouest. Nous partons du principe que les PJ arrivent pour la première fois à la mine par ce chemin à l'ouest, voilà pourquoi la zone B1 ci-après décrit leur approche du campement. Si vous le souhaitez, les PJ peuvent approcher depuis la direction de votre (ou de leur) choix. La nature des premières menaces que les PJ affronteront variera en fonction de la direction de leur approche et vous devriez donc vous familiariser avec toutes les zones dans la mine avant de commencer les rencontres qui s'y déroulent.

En se rapprochant du campement, la réussite d'un test de Perception DD 12 suffit pour remarquer un panache de fumée et l'odeur âcre que produit la fosse à feu de la zone B6. Un PJ qui réussit un test de Nature (qualifié) DD 20 remarque quelque chose de plus inhabituel : en effet, les animaux sauvages semblent éviter la mine et ses alentours (ceci est dû à la présence du vrock dans la zone B2).

LES GRIFFES DE BRAISE EN ALERTE

Les rencontres des pages suivantes présentent la mine lorsqu'elle n'est pas en état d'alerte. Tant que l'alerte n'est pas donnée, tous les charau-kas et les bourbiérins du site sont distraits et subissent un malus de circonstances de -4 aux tests de Perception. Les Griffes de braise réagissent violemment en cas d'intrusion mais des schismes dans leurs rangs ont occasionné la désorganisation des défenses de la mine. Depuis que les esclaves kobolds, la main d'œuvre principale, ont abandonné la mine il y a quelques jours (voir zone A3), le travail physique est accompli par les guerriers charau-kas de plus en plus mécontents. Les charau-kas et les bourbiérins ne s'apprécient pas. Par conséquent, aucun de ses deux groupes ne réagit particulièrement vite lorsque l'autre est attaqué, pas plus qu'ils ne se précipitent pour défendre les autres gardiens postés à la périphérie de la mine.

Et pour compliquer encore davantage les choses, les membres de la secte postés ici vivent dans la crainte de la patronne de la mine, Hezle (voir zone B8) qui, à son tour, craint la colère de Belmazog, le chef de la secte. Après avoir subi les châtements de Belmazog pour de petites fautes par le passé, Hezle hésite à rapporter les multiples attaques sur la mine, ce qui constitue un manquement plus grave. La fuite de ses sbires kobolds a encore plus érodé son engagement en faveur des Griffes de braise et elle se montre de plus en plus irascible et prompte à utiliser le feu pour punir et faire souffrir les mineurs au moindre affront (réel ou imaginaire).

Ainsi, les membres de la secte ne réagissent pas aux intrus de manière organisée et il ne leur vient souvent pas à l'esprit de se regrouper ou de se replier. C'est une aubaine pour les PJ car ils seraient bien plus en danger si la défense de la mine par les membres de la secte était coordonnée. Les PJ peuvent lancer autant d'assauts contre la mine qu'ils le souhaitent, en éliminant à chaque fois quelques Griffes de braise puis en se repliant quand la situation devient trop dangereuse. Certaines peuvent décider d'abandonner leur poste à un moment donné, comme indiqué dans le texte, mais les PJ n'auront pas à craindre l'arrivée éventuelle de renforts, à moins qu'ils ne mettent trop de temps à nettoyer la mine et que Belmazog arrive pour l'une de ses rares inspections (ce moment est laissé à votre entière appréciation).

L'alerte est donnée dans la mine des Griffes de braise dès que les PJ sont repérés (après quoi les membres de la secte ne sont plus distraits et ne subissent

CHAPITRE 3 : SYNOPSIS

Les PJ découvrent une exploitation minière de grande ampleur au beau milieu de la jungle, une mine à ciel ouvert que les Griffes de braise exploitent pour extraire du sol de l'or contaminé. Perturber l'exploitation minière des Griffes de braise permettra d'affaiblir les défenses de leur quartier général mais pourrait également fournir aux PJ des indices précieux sur la nature de leurs ennemis toujours nimbés de mystère, la Triade écarlate.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie de Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

LA MINE DES GRIFFES DE BRAISE

N

B2

B9

B10

B1

B12

B7

B8

B11

B6

B3

B4

B5

1 CASE = 1,5 M



donc plus le malus de circonstances de -4 à la Perception). Toutefois, les occupants ne prêtent pas particulièrement attention au périmètre du campement (sauf le gardien vrock dont la réaction envers les intrus produit des effets spéciaux sur l'alerte dans la mine ; voir la zone B2 pour en savoir plus). Dès que les PJ attirent l'attention d'un ou plusieurs membres de la secte dans une zone de rencontre particulière (en les attaquant, en se rapprochant à 18 m ou moins d'une zone occupée sans Être furtif ou en faisant une action tout aussi visible), l'alerte dans la mine est donnée. La rubrique « Réaction en cas d'alerte » de chaque rencontre décrit comment les occupants d'une zone donnée réagissent à l'alerte.

LES RUMEURS PARMI LES GRIFFES DE BRAISE

Un PJ qui réussit à Être furtif dans la mine pour écouter discrètement ce que se disent les membres de la secte et qui réussit un test de Perception DD 17 entend une rumeur déterminée aléatoirement grâce à la table suivante. Il doit pour cela comprendre le draconique ou le mwangi.

Rumeurs parmi les Griffes de braise

d6 Rumeur

- 1 « Les kobolds ont déserté la mine parce qu'ils voulaient un traitement spécial et ne l'ont pas eu. Peu importe. Quoi qu'il en soit, une fois qu'ils découvriront ce que Belmazog a fait de leur cher dragon, ils détalent ou ils s'en prendront à nous. »
- 2 « Pourquoi faut-il que nous creusions dans la boue pour payer la Triade écarlate ? Et qui sont-ils en fait ? As-tu déjà vu l'un d'eux ? Pourquoi ne pouvons-nous pas garder l'or ? »
- 3 « L'or est maudit. Belmazog a eu beau empêcher les elfes d'approcher, ils savent que nous leur avons volé. Et maintenant, ils nous ont maudits et nous allons tous mourir ! »
- 4 « Ces démons entassent nos morts dans la fosse à feu et je n'ai pas l'impression qu'ils vérifient toujours qu'ils soient véritablement morts. Je me fiche s'ils sont des serviteurs de Dahak. Les elfes peuvent bien les arrêter, je ne lèverai par une griffe pour les en empêcher. »
- 5 « La patronne Hezle s'en est prise à nous depuis que les autres kobolds sont partis. Je sais qu'elle fait des réserves de potions dans son labo au lieu de nous les donner. »
- 6 « Cette colonne en bas dans la mare est trop puissante. Elle fait venir des choses toute seule maintenant. Nous avons tous vu ces vers fantômes mais moi, j'ai vu apparaître une chose plus grosse qui s'est cachée dans l'eau. »

B1. L'APPROCHE DU CAMPEMENT

Une grande fosse a été creusée dans le sol au centre de cette clairière et tout aux alentours est recouvert de boue jaunâtre. Un campement rudimentaire entoure la mine.

Le sentier qui mène au campement de la mine sinue à travers la jungle où la végétation est suffisamment touffue pour se protéger de la pluie. Les créatures qui se cachent derrière les arbres peuvent bénéficier d'un abri standard et restent masquées, mais les zones boisées forment un terrain difficile. Le sentier s'élargit en rejoignant la clairière et n'offre plus d'abri. Les créatures dans le campement ne surveillent généralement pas le périmètre et laissent le démon qui niche dans les arbres juste au nord s'en occuper. Sauf si les PJ tentent d'être discrets, le vrock qui vit là remarque automatiquement leur approche et attaque comme décrit dans la zone B2.

B2. NID DU VROCK

MODÉRÉE 7

Une créature particulièrement cruelle et terrifiante semble avoir établi son repaire dans un enchevêtrement d'arbres très dense. En effet, parmi les hautes branches entremêlées se trouve un horrible nid fait d'os, de lambeaux de peaux animales, de morceaux de chair putréfiée et de boue.

Créature. Cet horrible nid est le repaire d'un vrock convoqué avec le cercle magique de la zone B7. Le démon profite pleinement de son séjour dans le secteur car on lui a donné toute latitude pour attraper, tourmenter ou attaquer tous les intrus. Le démon a décidé que cette autorisation comprenait les animaux sauvages des alentours et son exubérance se répercute déjà sur la faune locale.

Le vrock est agité et arrogant. On peut donc facilement l'éloigner de la mine si la perspective d'un combat se présente. En outre, étant donné qu'il tourmente régulièrement les animaux et les créatures de la jungle pour s'amuser, les membres de la secte ont tendance à ignorer les bruits de combat provenant de l'orée de la clairière car ils supposent que le vrock est une fois de plus en train de se divertir.

VROCK

CRÉATURE 9

Bestiaire Pathfinder p.71

Initiative Perception +18

Réaction en cas d'alerte. Aucun des membres mortels de la secte dans le campement ne souhaite aider le vrock. Les PJ peuvent profiter de cet avantage et éliminer le vrock sans l'arrivée de renforts. Si l'alerte est donnée ailleurs, le vrock prend son envol et tourne au-dessus de la mine, puis descend en piquet pour attaquer les intrus qu'il repère. Le cas échéant, tous les membres de la secte en combat contre les PJ se dispersent, terrorisés, et ne retournent pas attaquer les PJ tant que ceux-ci n'ont pas tué le vrock.

B3. CAMPEMENT DES SABOSANS

TRIVIALE 7

De petits os d'animaux, ainsi que des os plus gros provenant de proies bipèdes, tapissent le sol de la forêt à cet endroit.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

L'enchevêtrement de branches forme dans les hauteurs des plates-formes aux allures de nid qui cachent bien plus la lumière du soleil que la canopée de la jungle.

Créature. C'est dans ce vaste ensemble de nids-plates-formes en hauteur que vit un petit clan de sabosans. Trois d'entre eux sont actuellement partis vers la zone A12 pour protéger la colonne draconique jaune. En temps normal, seul un sabosan se trouve dans le nid mais ceux qui ont réussi à fuir le combat dans la zone A12 se replient ici et participent à l'affrontement contre les PJ. Si un seul sabosan est présent, il est installé, somnolant, dans le nid surélevé. Il subit un malus de statut de -4 aux tests de Perception car il est considéré comme inconscient mais il pousse un cri perçant s'il détecte les PJ en contrebas. Un sabosan seul attaque les PJ uniquement lorsque les renforts sont arrivés ou si les PJ le trouvent et l'attaquent en premier. Toutefois, si les autres sabosans sont ici, tous attaquent à vue.

SABOSAN

Page 90

Initiative Perception +10

CRÉATURE 5



Réaction en cas d'alerte. Le cri d'un sabosan suffit pour donner l'alerte dans la mine, mais aucun des membres de la secte ne vient voir ce qu'il se passe ici en cas d'alerte. Si l'alerte est donnée ailleurs, les sabosans dans cette zone prennent leur envol et tournent au-dessus de la mine avant de descendre en piquet pour attaquer les intrus qu'ils repèrent.

B4. LITS DES MALADES

FAIBLE 7

Une demi-douzaine de nattes de roseaux tressés, crasseuses et incrustées de vase et de sueur, sont alignées par terre, à l'extérieur d'un bâtiment de bois avachi.

Cet hôpital improvisé est la seule commodité dont disposent les mineurs Griffes de braise contaminés à l'arsenic. En tant que membre d'une secte de la destruction, les Griffes de braise montrent peu d'empathie ou d'intérêt pour la médecine. Par conséquent, ils sont peu enclins à offrir aux malades plus d'un endroit tranquille pour se reposer et finalement mourir.

Créatures. L'or extrait ici est contaminé à l'arsenic. Les effets de ces quantités infimes de poison ne sont pas immédiatement visibles mais les membres de la secte qui travaillent dur dans la mine sont peu à peu tombés malades. Ceux trop malades pour travailler sont amenés ici pour se reposer et récupérer. Ils sont surveillés par une demi-douzaine d'oracles du marais bourbiérins. Les membres de la secte que les oracles du marais estiment

trop malades sont livrés au vrock de la zone B2. Actuellement, quatre bourbiérins et deux charau-kas, tous trop malades pour faire autre chose que gémir et se tordre de douleur, sont allongés sur les nattes. Les oracles du marais bourbiérins qui les surveillent ne sont pas plus intéressés par leur rétablissement naturel que par leur décès et ne leur fournissent donc pas vraiment d'aide. Ils sont paresseux et ne réagissent pas aux alertes dans le campement, mais ils se lèvent pour attaquer les intrus qui se rapprochent des lits des malades ou du dortoir. Ils combattent jusqu'à la mort, le cas échéant.

ORACLES DU MARAIS BOURBIÉRINS

CRÉATURE 3

Bestiaire Pathfinder p.42

Initiative Perception +7 (+11 en cas d'alerte)

Réaction en cas d'alerte. Ces oracles du marais restent ici pour protéger les malades mais se déplacent pour attaquer les éventuels intrus si ceux-ci les menacent. Les membres de la secte dans les zones B5 et B6, ainsi que Hezle dans la zone B8, commencent à venir jusqu'ici pour aider les oracles du marais au début du deuxième round.

B5. DORTOIR

TRIVIALE 7

Cette cabane de bois semble délabrée à première vue mais on constate, en se rapprochant, qu'elle est solide et étanche. Les murs se composent de rondins épais et nouveaux et les interstices sont comblés avec un mélange de roseaux et de boue séchée. Le toit est isolé par plusieurs couches de feuilles de rotin.

Cette bâtisse où règne une chaleur étouffante sert de logement pour les membres charau-kas de la secte qui travaillent dans la mine. Les bourbiérins Griffes de braise, de leur côté, préfèrent dormir dehors sous la pluie. Le dortoir contient plusieurs nattes soigneusement disposées en guise de couche. La pièce est sèche et il y règne une forte odeur de musc, de poils mouillés et de viande fumée.

Les murs du dortoir en bois font 3 m de haut et 60 cm d'épaisseur. Il n'y a aucune fenêtre et une seule porte de bois qui ne ferme pas bien. À cause de la pluie constante et du bois épais utilisé pour construire le dortoir, il est très difficile de l'incendier et les tentatives pour forcer les occupants à sortir en les enfumant depuis l'extérieur s'avèreront peu efficaces.

Créatures. Un groupe de sept guerriers charau-kas en pause se détendent dans cette pièce, en essayant d'enlever la boue de leur fourrure avant la reprise du travail. Ils ne sont pas armés et ne portent pas d'armure en ce moment. Ils ne peuvent donc pas Frapper avec leurs armes sans effectuer d'abord une action Interagir pour s'emparer d'une arme. Leur CA est de 16, à moins qu'ils prennent cinq minutes pour enfiler leur armure. Ils peuvent aussi améliorer leur CA en ramassant des boucliers improvisés. Si les charau-kas entendent des bruits de combat ou sont conscients d'une façon ou d'une autre de la présence d'intrus, ils s'équipent rapidement et se préparent à attaquer toutes les créatures non alliées qui entrent dans le dortoir.

GUERRIERS CHARAU-KAS (7)

CRÉATURE 1

Page 84

Initiative Perception +2 (+6 en cas d'alerte)

CA 16

Réaction en cas d'alerte. Une fois l'alerte donnée, les bouchers dans les zones B6, ainsi que Hezle dans la zone B8, commencent à venir jusqu'ici pour aider les guerriers au début du deuxième round.

B6. FOSSE À FEU

MODÉRÉE 7

Cette grande fosse est pleine de braises fumantes et sent la chair rôtie. À côté, une trappe de bambou ferme une autre grande fosse creusée à même le sol.

La secte utilise cette fosse à feu pour fumer la viande afin d'améliorer sa conservation. Cinq potamochères sont en

train de cuire sous les braises et trois bouchers charau-kas les surveillent avec impatience, en savourant la tranquillité de ce travail. La trappe de bambou ferme une fosse peu profonde utilisée pour stocker la viande fumée, la purée de patates douces et les jarres d'eau potable non contaminée.

Les créatures qui marchent dans la fosse à feu subissent 2d6 dégâts de feu par round passé sur les charbons ardents.

Créatures. Les trois bouchers charau-kas sont assis autour de la fosse à feu et trompent leur ennui en échangeant des vantardises et en remuant de temps à autre les braises avec des bâtons résistant au feu. S'ils repèrent les PJ, ils attaquent immédiatement avec l'intention de les renverser dans la fosse à feu pour les cuire.

BOUCHERS CHARAU-KAS (3)

CRÉATURE 6

Page 85

Initiative Perception +7 (+11 en cas d'alerte)

Réaction en cas d'alerte. Une fois l'alerte donnée, les charau-kas dans les zones B5, ainsi que Hezle dans la zone B8, commencent à venir jusqu'ici pour aider les bouchers au début du deuxième round.

B7. POSTE DE TRI

Une hutte de bois, dotée d'une cheminée dans le mur nord d'où s'élèvent des volutes de fumée, s'élève sur le bord est de la fosse d'extraction. Une table en bois, sur laquelle sont étalés plusieurs objets cachés sous une bâche de cuir, est posée à l'ouest de la hutte. Une corbeille de débris rocheux est posée à côté de la table. Au sud de la hutte, un cercle magique de 4,5 m de diamètre a été creusé dans le sol. Les rainures sont comblées de métal gris terne et des bouts de bougie noire éteints ornent chaque pointe de l'étoile.

Des poids et une balance de qualité, qui servent à peser l'or, sont posés sous la bâche sur la table. Le cercle de convocation au sud a été créé en versant du plomb fondu dans les rainures creusées dans la terre. Le cercle irradie une magie persistante et un PJ qui réussit un test DD 25 pour Identifier la magie (ou DD 23 s'il utilise Religion) en examinant le cercle peut dire qu'on l'a déjà utilisé plusieurs fois pour accomplir un rituel permettant de convoquer un démon (Belmazog l'a utilisé pour convoquer le vrock de la zone B2 il y a plusieurs semaines). Le cercle est inerte à présent.

Trésor. En journée, une petite bourse de cuir est posée sur la table. Elle contient une douzaine de pépites d'or (elles sont imprégnées d'arsenic et valent 50 po pièce). La nuit, cette bourse est ramenée dans la zone B8. Les poids n'ont pas grande valeur mais la balance est en argent, et malgré sa forme peu pratique à transporter (2 Encombremments), elle est remarquablement bien conçue et vaut 100 po.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

B8. LABORATOIRE DE HEZLE FAIBLE 7

Cette hutte confortable abrite une table recouverte de bouteilles et de distillateurs en verre, une petite chaise et un lit aux draps secs. Des potions bouillonnent au-dessus de flammes magiques et une odeur chimique plane dans l'air.

Cette hutte est la chambre et le laboratoire alchimique de Hezle. L'intérieur du laboratoire fait 1,80 m de haut, il n'y a aucune fenêtre et qu'une seule porte non verrouillée. La hutte résiste particulièrement bien aux incendies grâce à la pluie constante et au bois épais dont elle est faite.

Créature. La patronne actuelle de la mine est une alchimiste appelée Hezle. Elle reste tout le temps ici, à examiner des échantillons d'or pour l'arsenic qu'ils contiennent, à accomplir des expériences alchimiques ou à se détendre. Petite kobolde aux écailles bleu cobalt, Hezle a rejoint, à l'origine, les Griffes de braise parce qu'elle vénérât Dahak et Kyron, le dragon emblématique de la secte (page 61). Cependant, son travail à la mine a commencé à éroder son respect envers la secte. Elle n'a pas abandonné la secte et les autres kobolds à cause de son poste à responsabilité, mais les conditions de travail depuis la désertion des kobolds sont si déplorables que Hezle commence à envisager une révolte. Sa loyauté durable envers les Griffes de braise est surtout due à sa peur des elfes ekujaes et elle s'inquiète du sort de Kyron.

Hezle se retrouve dans une situation embarrassante, qui se répercute sur son attitude, lorsque les PJ attaquent. Au début, elle se joint aux autres membres de la secte pour défendre la mine et utilise son *bâton de feu* et ses bombes pour brûler les PJ à distance. Elle essaye de ne pas inclure de membres de la secte dans les zones d'effet de ses armes mais elle ne se soucie pas trop des dommages collatéraux. S'il devient évident que les PJ représentent une menace importante ou dès qu'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie, Hezle abandonne le combat et fuit vers la zone B9 pour essayer de libérer le mokélé-mbembé qui s'y trouve en guise d'ultime tentative contre les PJ. Si elle subit davantage de dégâts après cela ou si le mokélé-mbembé est tué, elle tente de s'enfuir dans la jungle.

Si jamais les PJ parviennent à affronter Hezle ici sans que l'alerte ne soit donnée, leur arrivée la prend au dépourvu, ce qui donne aux PJ une brève occasion de la Contraindre ou de la Solliciter pour la convaincre de ne pas donner l'alerte et de ne pas attaquer. S'ils y parviennent ou s'ils la capturent vivante, Hezle leur propose n'importe quoi pour qu'ils l'épargnent. La réussite d'un test de Diplomatie en lui proposant de la mettre à l'abri des Ekujaes ou d'un test d'Intimidation en la menaçant de la livrer aux elfes peut faire l'affaire. Sinon, si les PJ ont sauvé les kobolds dans la zone A3, ils peuvent le dire à Hezle pour qu'elle coopère. S'ils lui disent que les kobolds leur ont révélé le nom de leur tribu (les « Écailles épineuses »), aucun test n'est nécessaire pour obtenir son

aide. Hezle n'a pas l'intention de se joindre aux PJ pour combattre directement la secte mais elle peut leur livrer volontiers les informations suivantes avant de désertir la mine et de se réfugier discrètement dans la jungle.

Si les PJ la persuadent de les aider, Hezle leur parle de la Triade écarlate et de l'intérêt que cette organisation porte à l'or des Ekujaes à cause de sa résonance avec l'antique magie draconique. Le travail de Hezle à la mine consistait à évaluer la « pureté divine » de l'or et à l'envoyer à la forteresse des Griffes de braise pour qu'il soit livré aux agents de la Triade écarlate. Hezle n'a eu aucun contact personnel avec cette triade mais elle peut indiquer aux PJ où se trouve la forteresse des Griffes de braise. Elle les prévient toutefois que les colonnes draconiques de la secte protègent la forteresse et qu'ils ne devraient pas s'en approcher sans les avoir détruites au préalable. Pour finir, elle sait où se trouvent toutes les colonnes draconiques et peut indiquer leurs emplacements sur une carte.

HEZLE

CRÉATURE 8

UNIQUE CN PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Chercheuse kobolde (f)

Perception +14 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique, mwangi

Compétences Arcanes +18, Artisanat +16, Connaissance mine +16, Discrétion +16, Nature +12, Survie +12

For -1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +6, **Sag** +2, **Cha** +3

Objets antidote supérieur, *arbalète* +1 (16 carreaux ordinaires et 4 carreaux badigeonnés de poison de vouivre), *dague* +1, *potions de guérison moyennes* (2), réactifs imprégnés (5), armure de cuir, *bâton de feu supérieur*

CA 27 ; **Réf** +18, **Vig** +14, **Vol** +16

PV 122 ; **Immunités** poison

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ *dague*, +19 (agile, finesse, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Corps à corps ♦ *bâton de feu*, +13 (magique, deux mains d8), **Dégâts** 1d4-1 contondants

À distance ♦ *arbalète*, +20 (magique, facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+3 perforants (plus poison de vouivre pour les quatre premiers tirs)

À distance ♦ *dague*, +19 (agile, magique, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Attaque sournoise (précision) 2d6

Explosifs kobolds ♦♦ (alchimique, feu, interagir) ; **Coût** 1 dose de réactif imprégné. **Effet.** Hezle bricole rapidement une bombe explosive et la lance à 9 m ou moins. Toutes les créatures dans une explosion de 1,5 m subissent 5d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 26).

Maîtrise du bâton. Hezle ne lance pas de sorts, mais son obsession pour le feu et ses longues heures d'entraînement lui permettent d'en lancer avec son *bâton de feu*, comme si elle avait les sorts sur sa liste de sorts et qu'elle pouvait les lancer. Elle doit toujours dépenser les charges du bâton normalement. Quand elle prépare le bâton chaque matin, elle peut placer 4 charges à l'intérieur.

Repli au fumigène ♦♦ (manipulation) ; **Coût** 1 dose de réactif imprégné. **Conditions.** Hezle doit être adjacente à un ennemi au moins. **Effet.** Hezle lance un mélange de poudres spéciales centré sur un coin de son espace et crée un nuage de fumée dans une explosion de 1,5 m qui lui permet d'être cachée jusqu'à la fin de son tour. Ensuite, elle Est furtive immédiatement mais doit terminer son déplacement dans un espace adjacent à aucun ennemi.

Chaque créature autre que Hezle dans le nuage de fumée doit faire un jet de Vigueur DD 26.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est malade 2.

Échec critique. La créature est malade 3 et étourdie 1.

Réaction en cas d'alerte. Une fois l'alerte donnée, Hezle ouvre la porte, jette un coup d'œil dehors et essaye de déterminer la cause du remue-ménage. Dès qu'elle repère les PJ ou se rend compte que la mine est assaillie, elle part au combat pour aider à la défense, comme indiqué dans chaque zone.

Trésor. Une fouille du laboratoire d'alchimie installé dans cette hutte permet de trouver quatre antidotes supérieurs, deux *potions de souffle de jeune dragon blanc*, trois élixirs de vie inférieurs, un *sinistre trophée*, un *piège artisanal frappeur* et un *outil multifonction de baroudeur*. Une bourse de cuir contenant 20 pépites d'or imprégnées d'arsenic est posée non loin. Chaque pépite vaut 50 po. Enfin, si Hezle n'a pas révélé aux PJ où se trouve la forteresse des Griffes de braise et la totalité des colonnes draconiques, ils devraient trouver une carte qui indique leur emplacement parmi les documents dans son laboratoire.

Récompense en PX. Si les PJ incitent Hezle à coopérer, accordez-leur les points d'expérience comme s'ils l'avaient vaincue au combat.

B9. CAGE DE LA BÊTE

MODÉRÉE 7

Cette cage d'apparence solide se compose de lourds rondins assemblés avec des lianes. Même si l'assemblage de la cage est rudimentaire, la masse et le poids des rondins lui confèrent sa solidité. Une demi-douzaine de lianes sont nouées à des contrepoids et à une roue qui permet d'ouvrir le côté ouest de la cage.

Une unique créature peut tourner la roue par une activité de 3 actions ayant le trait manipulation, pour lever le côté ouest de la cage.

Créature. Cette cage retient un monstre au caractère exécrable : un mokélé-mbembé que la secte a capturé en utilisant un poison tranquillisant conçu par Hezle. Ils ont régulièrement utilisé la bête pour les travaux de force afin de sortir la boue de la mine, mais chaque fois, le mauvais caractère de la créature la rendait incontrôlable. La créature se comporte à présent de manière détestable,

et si la cage est ouverte, elle en sort furieuse et attaque quiconque à vue. Des PJ astucieux pourraient utiliser le monstre contre les membres de la secte, surtout s'ils peuvent la calmer à l'aide de la magie ou en réussissant un test de Nature DD 27 pour Diriger un animal. Sinon, les PJ peuvent énerver encore davantage la bête et celle-ci peut faire un test d'Athlétisme DD 35 chaque round pour casser la cage et en sortir pour tout saccager.

MOKÉLÉ-MBEMBÉ

CRÉATURE 9

Page 89

Initiative Perception +15

Réaction en cas d'alerte. Le mokélé-mbembé s'agite et rugit dans sa cage si l'alerte est donnée. Il tente de sortir si un combat a lieu à 18 m ou moins de sa cage. Si Hezle fuit en passant par ici pour ouvrir la cage, le monstre en surgit et attaque PJ et membres de la secte sans distinction (mais pas



Hezle

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

à outils
l'aventure

Hezle dont il a peur à cause de sa maîtrise du feu). Si le mokélé-mbembé aide les PJ, vous pouvez jouer un combat entre la créature et les membres de la secte ou partir simplement du principe qu'il en tue quatre ou cinq avant d'être vaincu.

Récompenses d'influence. Si les PJ parviennent à calmer le mokélé-mbembé et à le libérer, ils gagnent 2 PI sur le clan du Léopard.

Récompense en PX. Si les PJ libèrent cette créature et obtiennent son aide lors du combat contre la secte, accordez-leur les PX comme s'ils l'avaient vaincue au combat.

B10. REBUTS CONTAMINÉS MODÉRÉE 7

On a entassé ici une très grande quantité de glaise et de boue jaunâtres, les rebuts de la mine attenante.

Ils forment un tas considéré comme un terrain difficile. De plus, la boue de ce tas est imbibée d'eau empoisonnée à l'arsenic. Quiconque tombe dedans est exposé à l'arsenic.

Créatures. Trois araignées de la boue, une variante locale de la tarentule géante, ont creusé leur repaire dans la partie nord du tas. Les membres de la secte n'ont pas encore trouvé le meilleur moyen de gérer ces araignées.

Dès qu'elles détectent les PJ, les araignées sortent de leur trou et attaquent.

ARAIGNÉES DE LA BOUE (3)

CRÉATURE 6

Variante de tarentule géante (*Bestiaire Pathfinder* p.20)

Initiative Perception +14

Vitesse 9 m, escalade 9 m ; marche dans la boue

Marche dans la boue. Les araignées de la boue ignorent le terrain difficile dû par de la boue.

Réaction en cas d'alerte. Si un combat éclate ici entre les PJ et les araignées, Hezle se cache dans la zone B7, observe et s'assure que les membres de la secte des zones B5 et B6 se tiennent prêts à attaquer une fois les araignées vaincues.

Trésor. Les araignées ont récemment tué un malheureux aventurier qui s'était perdu dans la jungle. Même s'il ne reste plus grand-chose de cet individu, une fouille du nid des araignées permet de découvrir un *harnois* +1 maculé de boue. Il faut toutefois 10 min pour extraire toutes les pièces de l'armure de la boue collante et les PJ qui participent sont exposés à l'arsenic qui la contamine.

B11. MINE D'OR

SÉRIEUSE 7

Cette mine à ciel ouvert et aux parois abruptes s'enfonce profondément dans la terre. La terre exposée est lourde et jaunâtre, trempée par l'eau de rinçage et de pluie de la jungle. Une grande mare d'eau boueuse se trouve au nord de la zone en contrebas, tandis qu'une colonne au sommet ornée d'une tête de dragon s'élève au sud, à quatre mètres cinquante de la mare.

La mine fait 15 m de profondeur et le chemin qui y descend est dangereusement pentu, avec des parois de 7,5 m de haut. Les parois de la mine sont presque à la verticale mais la boue est imbibée d'eau, ce qui permet aux créatures d'y planter leurs doigts pour s'y cramponner et de les escalader en réussissant un test d'Athlétisme DD 13.

Créatures. La main d'œuvre qui travaille dur actuellement se compose de quatre guerriers charau-kas et de six guerriers bourbiérins, tous supervisés par trois bouchers charau-kas violents qui n'ont de cesse de ricaner. Les mineurs sont tous épuisés et malades 1 à cause de la terre contaminée à l'arsenic qu'ils manipulent. Dès qu'ils repèrent les PJ, les bouchers ordonnent aux mineurs d'attaquer et ces derniers font de leur mieux pour charger les intrus d'un seul homme. Les guerriers ne représentent probablement pas une menace sérieuse mais les bouchers ne tardent pas à rejoindre eux aussi le combat.

Les yeux de la colonne draconique violette projettent des rayons (voir Danger

Araignée de la boue

ci-après), ce qui complique déjà le combat, mais elle produit aussi un effet secondaire inhabituel qui fragilise la frontière entre le plan matériel et le plan chaotique neutre appelé le Maelstrom. Une demi-douzaine de protéens vers du néant se sont fauflés dans cette brèche planaire entrouverte et n'arrêtent pas de voler en nuée à proximité de la colonne. Ils n'attaquent pas les PJ, sauf pour se défendre, et les rayons oculaires de la colonne ne les prennent pas pour cibles.

Dès que l'un des bouchers charau-kas est tué, les deux autres vont près du bord de la mare et frappe dans l'eau pour inciter à agir, c'est du moins ce qu'ils espèrent, les protéens qu'ils savent tapis sous la surface (voir zone B12).

GUERRIERS BOURBIÉRINS (6)

CRÉATURE 2

Bestiaire Pathfinder p. 41

Initiative Perception +4 (+8 en cas d'alerte, inclut le -1 de malade)

BOUCHERS CHARAU-KAS (3)

CRÉATURE 6

Page 85

Initiative Perception +7 (+11 en cas d'alerte, inclut le -1 de malade)

GUERRIERS CHARAU-KAS (4)

CRÉATURE 1

Page 84

Initiative Perception +1 (+5 en cas d'alerte, inclut le -1 de malade)

VERS DU NÉANT (6)

CRÉATURE 1

Bestiaire Pathfinder p. 285

Initiative Perception +4

Danger. La colonne draconique violette est l'une des huit colonnes draconiques qui protègent la région. Sa destruction annule la couche violette de l'enveloppe protectrice qui entoure la forteresse des Griffes de braise (voir L'enveloppe de Dahak en page 54). Si la colonne draconique est endommagée ou si on la manipule, les deux naunets qui vivent dans la zone B12 paniquent : ils estiment que cette colonne est la clef pour rentrer chez eux et sortent en ondulant de la mare pour attaquer ceux qui, d'après eux, tentent de l'endommager.

COLONNE DRACONIQUE VIOLETTE

DANGER 6

Page 28

Perception +16

Réaction en cas d'alerte. Si l'alerte est donnée, les bouchers ordonnent aux guerriers de former un cercle défensif et de surveiller les abords de la mine. Dès qu'ils repèrent les PJ en approche, ils se précipitent sur la rampe pour attaquer mais ne sortent pas de la mine pour rejoindre des combats aux alentours. Si les PJ arrivent jusqu'ici sans donner l'alerte, les créatures ici le font. Les membres de la secte des zones B5 et B6, ainsi que Hezle de la zone B8, arrivent dès que possible.

B12. MARE DES RUISSELLEMENTS

MODÉRÉE 7

L'eau boueuse de cette grande mare est placide, mais une leur blafarde et huileuse brille sous la surface.

Les membres de la secte ont accumulé des litres et des litres d'eau dans cette zone de la mine en rinçant le minerai extrait. L'eau fait seulement 60 cm de profondeur à 3 m de distance du bord mais elle en fait 3 m vers le centre de la mare. L'eau est contaminée suite au rinçage du minerai et une créature qui la boit ou Nage dedans est exposée à l'arsenic.

Créatures. Deux protéens naunets ont envahi la région avec le groupe de vers du néant qui s'est infiltré sur le plan matériel à cause des distorsions de la réalité autour de la colonne draconique violette. Les deux monstres serpents se sont installés ici, dans la mare créée par les ruisselements, où ils ont d'abord profiter simplement de leurs nouvelles « vacances » hors du Maelstrom. Toutefois, lors des derniers jours, ils sont de plus en plus frustrés car leur plan d'origine leur manque. Leur anatomie de protéen a bizarrement interagi avec les énergies de la colonne draconique et ils sont à présent immunisés contre l'arsenic dans l'eau. Les protéens se sont amusés en prenant nonchalamment la forme de diverses créatures aquatiques mais ils préfèrent avant tout prendre celle d'immenses anguilles couvertes d'épines. Ils mordent tout ce qui perturbe l'eau de ce qu'ils considèrent à présent comme « leur » mare. Ils reprennent leur véritable forme et combattent jusqu'à la mort si on les attaque. Ils attaquent également quiconque qui, de leur point de vue, endommage la colonne draconique violette car, d'après eux, plus cette colonne reste longtemps intacte et plus la frontière de la réalité s'amincit, ce qui leur permettra ainsi de retourner bientôt chez eux.

NAUNETS (2)

CRÉATURE 7

Bestiaire Pathfinder p. 286

Initiative Discrétion +14

Réaction en cas d'alerte. Les naunets ne réagissent pas aux alertes et ne font que se rapprocher de la surface pour observer les combats.

Trésor. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 17 près des deux bacs de rinçage posés au bord sud de la mare peut remarquer trois pépites d'or sous l'eau. Les membres de la secte les ont lâchées par inadvertance et ont trop peur des créatures tapies dans l'eau pour aller les récupérer. Chaque pépite vaut 50 po. En cas de succès critique au test de Perception, un personnage remarque quelque chose qui ressemble à un corps mort plus loin dans la mare. C'est le cadavre mutilé d'un prêtre charau-ka qui s'est trop rapproché des naunets. Il tient encore dans une main son *chapelet sacré* serré contre sa poitrine.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

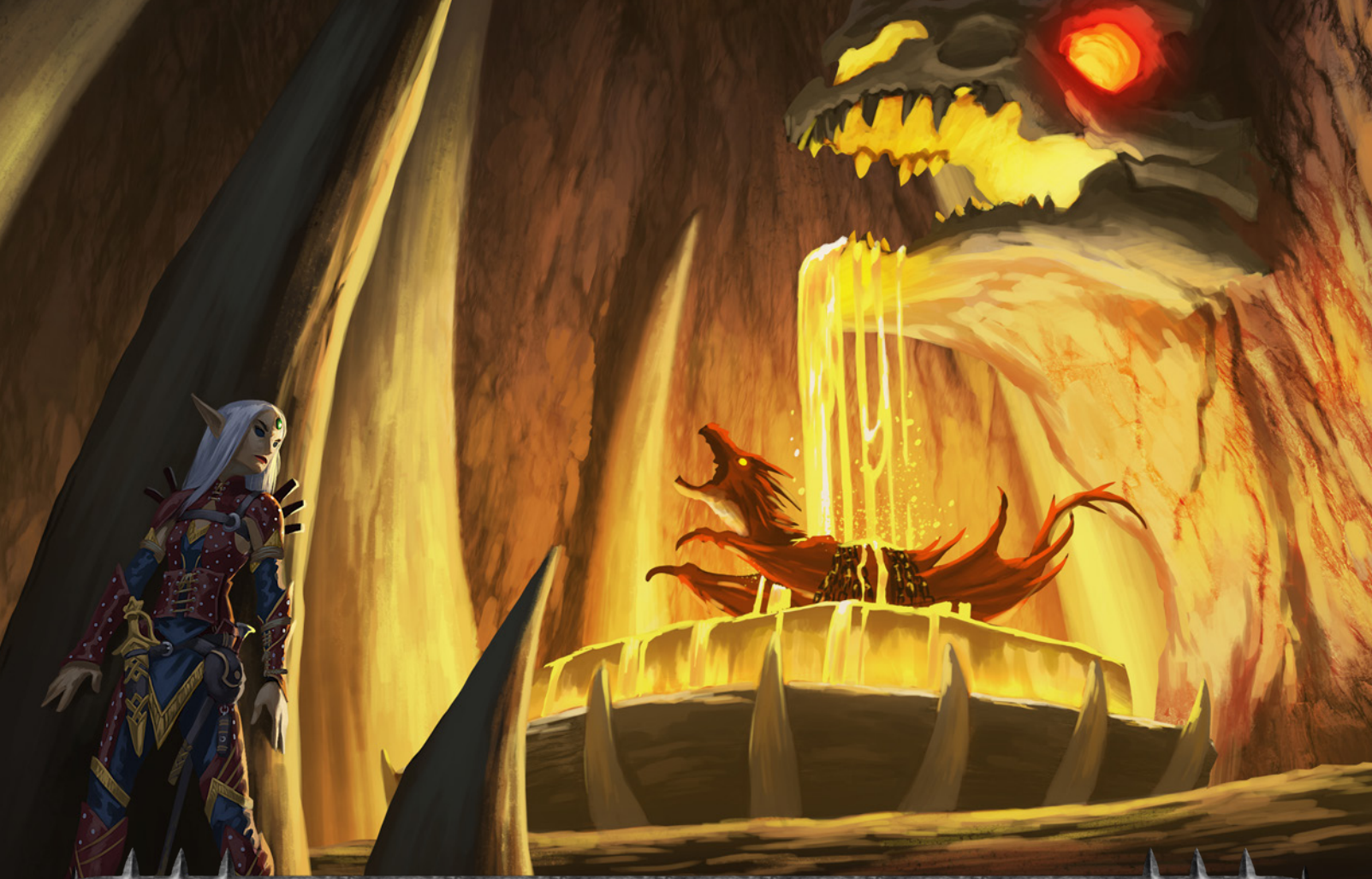
Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



CHAPITRE 4 : L'HÉRITAGE D'OS ET DE CENDRES

Depuis qu'elle a pris conscience que du sang de dragon coulait dans ses veines, la bourbiérine Belmazog s'est passionnée pour les histoires et les légendes sur Dahak. Ainsi, lorsqu'elle a commencé à rêver que sa divinité l'appelait du fond d'un marais, elle l'a bien écoutée. Et quelle ne fut pas sa stupéfaction lorsqu'elle est tombée par hasard sur les restes fossilisés de la manifestation de Dahak. La nouvelle de sa découverte s'est propagée en attirant toujours plus de nouveaux croyants. Pendant des années, les ossements de Dahak servaient de lieu de rassemblement. Après que la Triade écarlate a contacté Belmazog et lui a appris le rituel lui permettant d'ériger les colonnes draconiques, la bourbiérine a voulu construire un monument plus grand louant sa propre puissance. La Triade écarlate l'a de nouveau aidée, en lui faisant promettre de lui livrer l'or mwangi, et lui a appris l'utilisation des golems et d'autres choses utiles. Belmazog ne s'est jamais vraiment demandé pourquoi la Triade écarlate portait tant d'intérêt à sa secte et a baptisé sa nouvelle

place forte « la forteresse du Chagrin » en l'honneur du père du Chagrin, l'une des nombreuses dénominations de Dahak.

La forteresse du Chagrin

La forteresse du Chagrin se dresse au milieu d'un marais. En terre cuite rouge, elle est bâtie sur un bloc de granit massif qui dépasse du sol marécageux de la jungle.

L'ENVELOPPE DE DAHAK **EXTRÊME 8**

Un cercle composé des répliques des huit colonnes draconiques délimite la circonférence d'une enveloppe ovoïde d'énergie magique qui entoure la totalité de la forteresse. La couleur correspondant à chaque colonne draconique détruite disparaît de l'enveloppe de Dahak. Si les Griffes de braise avaient pu ériger une neuvième colonne au portail du Chasseur, les colonnes draconiques seraient devenues pratiquement invulnérables. Toutefois, comme les elfes ekujaes ont interrompu cette dernière étape du

rituel, les PJ ont l'opportunité de supprimer l'enveloppe de Dahak, couleur après couleur. Belmazog peut retirer ou rétablir l'enveloppe depuis la zone C9, ce qu'elle fait dès que des membres de la secte doivent entrer ou sortir du site.

Il est impossible de creuser pour passer sous l'enveloppe (ses énergies s'étendent aussi bien en dessous qu'au-dessus de la surface), mais des PJ astucieux pourraient trouver une ruse pour la traverser. Les effets de téléportation fonctionnent sans problème car l'enveloppe affecte uniquement ceux qui la traversent physiquement. D'autres méthodes peuvent également fonctionner si vous le souhaitez.

L'ENVELOPPE DE DAHAK

DANGER 12

UNIQUE MAGIQUE PIÈGE

Discrétion +0 ou *détection de la magie*

Description. Un cercle de huit répliques de colonnes draconiques délimite le tour d'un dôme d'énergie prismatique et magique qui contient entièrement la forteresse du Chagrin.

Désamorçage. Chaque colonne draconique détruite annule l'effet de la couleur correspondante que produit l'enveloppe de Dahak. Tant qu'il reste au moins une couleur active, les colonnes qui délimitent les contours de l'enveloppe ne peuvent pas être endommagées mais la réussite d'un test de Vol (maître) DD 32 ou d'une *dissipation de la magie* (niveau 6 ; DD 30 pour contrer) contre l'une des huit colonnes peut désactiver pendant 1d4 rounds l'une des couleurs actives de la défense de l'enveloppe déterminée au hasard (voir ci-après).

Faisceau prismatique (abjuration, divine, lumière) ; **Déclencheur.** Une créature tente de désactiver l'une des couleurs de l'enveloppe à l'aide de Vol ou d'une *dissipation de la magie* et échoue ; **Effet.** L'enveloppe de Dahak Frappe la créature ayant déclenché l'effet avec un rayon oculaire aléatoire. Lancez 1d8 pour déterminer la couleur (1-rouge, 2-orange, 3-jaune, 4-vert, 5-bleu, 6-indigo, 7-violet, 8-noir).

À distance (rayon oculaire, +20 (portée 36 m), **Effet.** La cible subit un effet correspondant à la couleur du rayon oculaire, comme décrit en page 29, mais contre un DD du jet de sauvegarde de 32. Sur un coup critique, la cible empire d'un degré le résultat de son jet de sauvegarde.

Défense de l'enveloppe (abjuration, divine, lumière). Quand une créature traverse physiquement l'enveloppe, elle est affectée par toutes les couleurs d'énergie encore actives dans l'enveloppe simultanément. Appliquez ces effets dans l'ordre suivant : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet et noir. Ces effets sont identiques à ceux des rayons oculaires décrits en page 29, mais contre un DD du jet de sauvegarde de 32. Chaque effet nécessite un jet de sauvegarde distinct.

Récompense en PX. Si les PJ trouvent une méthode inattendue pour traverser l'enveloppe de Dahak, accordez-leur à la place des PX comme s'ils avaient détruit toutes les colonnes draconiques encore actives. Les PJ ne devraient pas gagner davantage d'expérience s'ils reviennent plus tard et détruisent une colonne.

La première fois que les PJ parviennent à franchir l'enveloppe, accordez-leur 120 PX supplémentaires pour avoir atteint le cœur du territoire des Griffes de braise.

C1. L'APPROCHE

SÉRIEUSE 8

La description suivante part du principe que l'enveloppe de Dahak a été désactivée.

Les épaisses racines d'arbres nouveaux s'enchevêtrent dans ce secteur de la jungle alors que la terre trempée cède peu à peu la place à un marais aux eaux noires. Une petite forteresse d'argile rouge se dresse dans l'eau trouble, entourée de hautes colonnes en forme de dragon, chacune surmontée d'une belle flambée.

L'eau du marais autour de la forteresse est profonde de 1,5 m. Pour atteindre la forteresse, les PJ doivent Nager, Voler ou prendre un bateau. Ils doivent également

CHAPITRE 4 : SYNOPSIS

Les Griffes de braise ont établi leur quartier général dans l'ombre d'un ancien squelette : les restes fossilisés de la manifestation de Dahak, tuée il y a des millénaires par la redoutable magie des elfes ekujaes. Les PJ doivent vaincre le chef de la secte s'ils veulent à la fois démanteler la secte et sauver les elfes, ainsi qu'eux-mêmes, de futures menaces. Ceci fait, les PJ ont la possibilité de se lier d'amitié avec un dragon rouge qui a probablement compris ses erreurs ou a tout du moins arrêté de servir un dieu qui l'a trahi.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Échapper aux regards lors de leur approche s'ils ne veulent pas être repérés. Si les PJ utilisent une embarcation, seule la créature qui la pilote doit échapper aux regards. Des PJ qui nagent ou qui volent doivent chacun faire des tests.

Les palissades de la forteresse entourent la bâtisse centrale et forment un rebord à 4,5 m au-dessus de l'eau. Plusieurs tours de guet de 9 m de haut sont régulièrement espacées le long de cette palissade en saillie. La bâtisse centrale au toit plat fait 6 m de haut, sauf la zone C9 qui s'élève à une hauteur de 12 m, avec un toit en dôme. Les murs de la forteresse en terre cuite font 90 cm d'épaisseur mais on peut facilement y creuser une ouverture. Ils ont une Solidité de 8 et 32 PV (SR 16) par section de 1,5 m. Les murs en terre cuite ne sont pas lisses et offrent de nombreuses prises pour les mains et les pieds, ce qui nécessitent la réussite d'un test d'Athlétisme DD 17 pour les Escalader. Les plafonds dans les salles sont à une hauteur de 3 m. Elles sont éclairées par des bassins de lave en fusion ou des braseros ne dégageant aucune fumée suspendus à des crochets au plafond. Les portes ne sont guère plus que d'épais panneaux de bois dénués de serrure. Les parties de la bâtisse composée des restes fossilisés de Dahak sont les éléments les plus solides de la structure et sont effectivement invulnérables aux dégâts.

Il n'existe qu'une entrée traditionnelle à la forteresse : une grande porte à double battant en rondins renforcés à l'argile à son extrémité sud, qui ouvre sur la zone C2. Cette porte est large et lourde mais on ne peut pas la verrouiller. On peut l'Ouvrir de force en réussissant un test d'Athlétisme DD 20 ; sinon, un personnage peut passer son tour entier à tirer sur la lourde porte pour l'ouvrir de 1,5 m.

Créatures. Un deinosuchus appelé Doux-croc se prélassait dans l'eau autour de la forteresse. Le crocodile primitif sait qu'il vaut mieux éviter de traverser l'enveloppe de Dahak et reste à l'extérieur du périmètre tant que l'enveloppe est active. Les Griffes de braise voue une tendresse malsaine pour le deinosuchus mais ils ne le nourrissent pas souvent. Si Doux-croc repère les PJ, il se rapproche et attaque, ce qui alerte les bourbiérins qui montent la garde sur les palissades du fort. Doux-croc tente de faire chavirer l'éventuelle embarcation utilisée par les PJ, mais s'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il fuit dans le marais environnant.

Dans la zone protégée par l'enveloppe de Dahak, une demi-douzaine de membres de la secte bourbiérins sont postés pour monter la garde le long des palissades de la bâtisse centrale. Ces bourbiérins sont dissipés, ils s'ennuient et sont habitués aux bruits du marais (y compris les brefs bruits de violence produits par Doux-croc). Si les bourbiérins repèrent les PJ, ils grimpent sur le toit et sautent pour attaquer le groupe. Leurs croassements forts et reconnaissables suffisent largement à alerter les autres membres de la secte de la présence d'intrus.

DOUX-CROC

Deinosuchus (Bestiaire Pathfinder p.62)

Initiative Discrétion +20

CRÉATURE 9

ORACLES DU MARAIS BOURBIÉRINS D'ÉLITE (6) CRÉATURE 4

Bestiaire Pathfinder p.5 et 41

Initiative Perception +13

Récompenses d'influence. Les PJ gagnent 1 PI sur le clan du Léopard s'ils évitent ou épargnent Doux-croc. La nouvelle arrive aux oreilles des membres du clan en une semaine environ.

C2. ENTRÉE PRINCIPALE

MODÉRÉE 8

Les murs à l'intérieur de cette grande entrée sont couverts de pointes de bois de quinze centimètres de long taillés de façon à ressembler aux crocs d'un dragon. Le long du mur nord se trouvent quatre portes de bois. Une statue représentant un dragon humanoïde est posée au milieu de la pièce.

Les pointes sur le mur sont impressionnantes mais uniquement décoratives.

Créature. On a placé dans cette entrée un golem d'argile ayant la forme d'un humanoïde draconique, un don de la Triade écarlate en échange de l'or de Belmazog. Normalement, le golem est uniquement là pour décorer, mais il a également pour ordre de détruire tout intrus qui n'est pas une Griffes de braise. Un PJ déguisé en membre charau-ka ou bourbiérin de la secte peut potentiellement empêcher le golem d'attaquer en utilisant Duperie pour se déguiser en membre de la secte. Toutefois, le golem attaque un tel personnage si celui-ci l'agresse en premier.

GOLEM D'ARGILE

CRÉATURE 10

Bestiaire Pathfinder p.195

Initiative Perception +16

C3. DORTOIR

MODÉRÉE 8

Plusieurs belles nattes et couvertures tissées avec soin sont entassées le long des murs de cette longue pièce.

Créatures. Six membres de la secte se reposent actuellement dans cette salle. Ils mangent, nettoient leur équipement ou jouent aux fléchettes ou au mancala. Ils ne portent ni armes ni armure en ce moment, et ne peuvent donc pas faire de Frappes avec leurs armes sans avoir effectué au préalable une action Interagir pour s'emparer d'une arme. De plus, les charau-kas ont une CA de 21, à moins qu'ils ne s'emparent de boucliers improvisés ou passent cinq minutes à enfiler leur armure. Si les membres de la secte entendent des bruits de combat ou deviennent conscients de la présence d'intrus d'une façon ou d'une autre, ils s'équipent au plus vite puis vont rejoindre l'affrontement.

ORACLES DU MARAIS BOURBIÉRINS D'ÉLITE (4) CRÉATURE 4

Bestiaire Pathfinder p.5 et 41

Initiative Perception +13

BOUCHERS CHARAU-KAS (2)

CRÉATURE 6

Page 85

Initiative Perception +11

CA 21

C4. LA FORGE

MODÉRÉE 8

Du minerai de fer est éparpillé un peu partout dans cette salle, tandis que de la roche en fusion bouillonne dans une rigole qui longe la base du mur ouest. Des enclumes et des outils de forgeron sont posés ici et là près de la rigole.

Créatures. Deux charau-kas draconiques, des rejetons de Dahak comme Racharak (voir zone A5), travaillent dans la forge de cette salle. S'ils deviennent conscients de la présence d'intrus dans la forteresse, ils chauffent leur marteau de guerre dans la rigole avant de courir rejoindre le combat (voir Danger ci-après pour plus d'informations sur cette tactique). S'ils sont attaqués ici, ils tentent de Pousser les PJ dans la rigole pleine de lave à l'aide de leur marteau de guerre.

REJETONS DE DAHAK (2)

CRÉATURE 8

Page 34 (Racharak)

Initiative Perception +16

Objets marteau de guerre de frappe +1

Corps à corps ♦ marteau de guerre, +21 (pousser), **Dégâts** 2d8+9 contondants (plus 1d6 de feu si chauffé à blanc)

Danger. Dans la rigole le long du mur ouest de la salle, la roche est en fusion grâce à la magie des restes de Dahak. Elle fait 30 cm de profondeur seulement mais inflige 5d6 dégâts de feu aux créatures qui entrent dedans. Une arme métallique déposée dans la lave pendant une minute est chauffée à blanc et inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires en cas de frappe réussie, mais sa Solidité et ses PV sont réduits de moitié ; cet effet dure 10 min.

C5. CUISINE

MODÉRÉE 8

De la viande fumée et des poissons braisés sont suspendus à des crochets fixés sur les murs, tandis que des pots d'argile posés sur le sol sont remplis d'ignames à divers états de fermentation. Une lourde grille de cuisson métallique est posée sur une fosse à feu creusée dans le sol.

Créature. Un molosse nessian appelé Izolith occupe actuellement la cuisine. Cette bête irritable passe la plupart du temps ici. Il importune les membres de la secte et vole leur nourriture mais ne voit pas l'intérêt de leur venir en aide, sauf s'il s'agit de Belmazog.

Un PJ qui tente de parlementer avec Izolith doit réussir un test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 26 pour dissuader le molosse d'attaquer immédiatement. Izolith ne peut pas parler, mais si les PJ trouvent un moyen de communiquer avec lui, il souhaite se dégager de ses responsabilités envers

la secte et accepte de laisser les PJ en paix s'ils lui promettent de tuer Belmazog. Si les PJ acceptent le marché d'Izolith mais ne tiennent pas leur promesse, le molosse les traque et tente de les tuer au moment où ils sont le plus vulnérables.

IZOLITH

CRÉATURE 10

Molosse nessian d'élite (*Bestiaire Pathfinder* p.5 et 254)

Initiative Perception +21

Danger. Cette pièce à l'arrière de la forteresse sert de cuisine pour les Griffes de braise et contient un fourneau de lave similaire à celui de la zone C4, sauf que celui-ci est utilisé pour cuire les aliments et non pour forger des armes.

C6. ENTRÉE DU SANCTUAIRE MODÉRÉE 8

Deux immenses vertèbres fossilisées courent le long du plafond central de cette salle. Les murs sont gravés d'images représentant d'énormes dragons couverts de pointes qui dévastent la jungle et réduisent en cendre des cités entières. Des nattes pour dormir ont été installées le long des murs sud.

Un PJ qui réussit un test de Religion DD 20 sait que les gravures sont des représentations de Dahak. Un autre qui examine les vertèbres fossilisées (ou n'importe quels autres os du squelette) et réussit un test d'Arcanes DD 20 sait que ce sont les vertèbres d'un immense dragon.

Danger. Les salles au-delà de celle-ci sont considérées comme les plus sacrées par les Griffes de braise et seuls les membres de la secte les plus haut placés y ont accès. Même si cette restriction sert partiellement à satisfaire l'orgueil de Belmazog, la salle du rituel n'en reste pas moins la principale source de la puissance de Belmazog et elle a donc placé des sceaux divins pour s'assurer que seuls les plus dignes puissent y accéder. Une créature qui n'est pas une adoratrice de Dahak a une vision de Dahak dans toute sa gloire destructrice dès qu'elle touche l'une ou l'autre des portes nord ouvrant sur la zone C7. Un mortel peut mourir sur le coup suite au choc de cette vision divine. Les deux portes doivent être brisées avant que le piège ne se désactive, si les PJ optent pour une telle tactique.

LE COURROUX DU DESTRUCTEUR

DANGER 10

COMPLEXE MAGIQUE PIÈGE

Discrétion +22 (expert) pour remarquer de légères volutes de vapeurs magiques suinter des portes.

Description. Ces lourdes portes, gravées d'images de Dahak, évoquent une haine telle qu'elle peut tuer quiconque s'en approche en produisant une vision de la tête de Dahak qui surgit des portes pour le frapper.

Désamorçage. Vol DD 29 (expert) pour interrompre la magie divine, Religion DD 29 (expert) pour apaiser les énergies rageuses, ou dissipation de la magie (niveau 5 ; DD 26 pour contrer).

CA 30 ; Réf +14, Vig +22

Solidité des portes 18 ; **PV des portes** 72 (SR 36) ; **Immunités** coups critiques, feu, immunités des objets, dégâts de précision

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

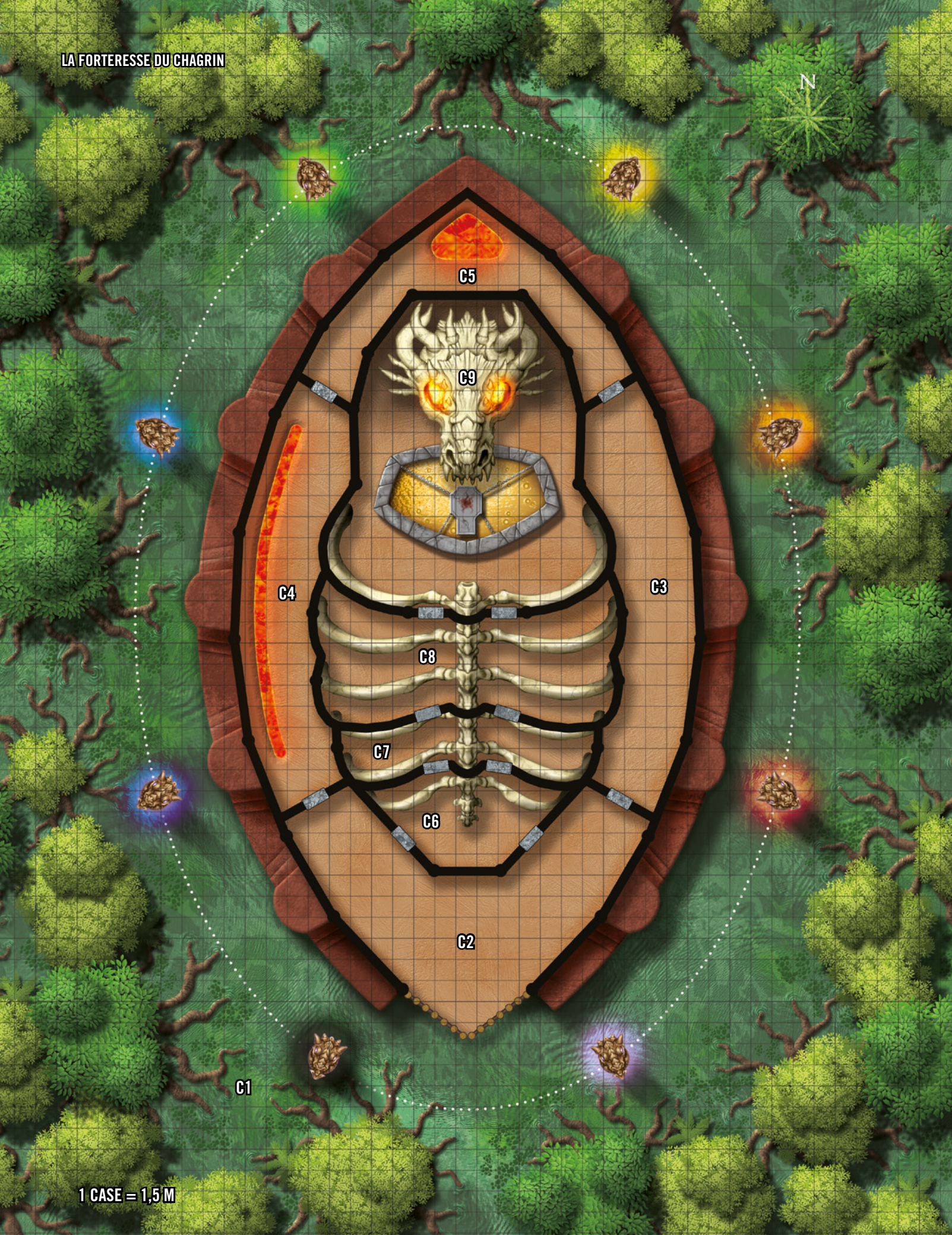
Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

LA FORTERESSE DU CHAGRIN



N

C5

C9

C4

C3

C8

C7

C6

C2

C1

1 CASE = 1,5 M

Oblitération ➤ **Déclencheur.** Une créature qui n'adore pas Dahak touche l'une ou l'autre des portes menant à **C7** ; **Effet.** Le danger cible la créature avec le Visage fatal du Divin, puis fait un jet d'initiative.

Routine (1 action). À son initiative, le courroux du destructeur cible la créature la plus proche dans la zone **C6** avec le Visage fatal du Divin.

Visage fatal du Divin ➤ (divine, illusion, mental, mort, terreur, émotion). La créature contemple le visage de Dahak lorsqu'il surgit pour mordre de sa gueule enflammée, en ciblant la créature avec *assassin imaginaire* (niveau 5, Volonté DD 29).

Réinitialisation. Le piège se désactive et se réinitialise si une minute s'écoule sans aucune créature à sa portée.

C7. SALLE DE RASSEMBLEMENT

MODÉRÉE 8

Les côtes fossilisées d'une imposante créature soutiennent le plafond, tandis que les murs sont couverts de bas-reliefs représentant un immense dragon qui brûle des cités et dévore d'autres dragons.

Créatures. Deux élokos récemment recrutés à grande-peine par les Griffes de braise occupent cette salle, avec un prêtre-dragon charau-ka, l'un des membres les plus haut placés de la secte et l'un des rares chanceux imprégnés par l'influence draconique de Dahak. Les élokos n'aiment pas rester dans la forteresse mais le font uniquement parce qu'on les soudoie avec de la viande humanoïde. Ils passent la plupart de leur temps à écouter des histoires sur Dahak que les prêtres Griffes de braise leur racontent avec plaisir dans la salle de rassemblement.

Le prêtre-dragon attend du golem et des Griffes de braise qu'ils arrêtent les intrus et continue ainsi ses offices, même s'il entend des bruits de combat. Toutefois, si des intrus entrent dans la salle de rassemblement, le prêtre attaque immédiatement et combat jusqu'à la mort aux côtés des élokos.

PRÊTRE-DRAGON CHARAU-KA

CRÉATURE 6

PEU COURANT CM PETITE CHARAU-KA DRAGON FEU HUMANOÏDE

Prêtre charau-ka (m)

Perception +15 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues abyssal, draconique, mwangi

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +13, Intimidation +15, Religion +15, Survie +13

For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +3

Objets armure en cuir, épée longue de frappe +1

CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +14, **Vol** +15

PV 90 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil

Queue sinieuse ➤ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du prêtre utilise une action de déplacement ou quitte une case pendant une action de déplacement qu'il utilise. **Effet.** Le prêtre effectue une Frappe de queue contre cette créature avec un malus de -2. En cas de frappe réussie, elle interrompt l'action de cette créature.

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ➤ épée longue, +17 (magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d8+6 tranchants

Corps à corps ➤ morsure, +16, **Dégâts** 1d10+6 perforants plus 1d6 de feu

Corps à corps ➤ griffe, +16 (agile), **Dégâts** 1d10+6 tranchants

Corps à corps ➤ queue, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+6 tranchants

À distance ➤ projection de rocher, +15 (mortelle 1d6, jet 6 m), **Dégâts** 2d6+6 contondants

Sorts divins préparés DD 25, attaque +17 ; **3^e boule de feu, contact vampirique** ; **2^e sphère de feu, guérison** ; **1^{er} mains brûlantes** (×2), **rayon affaiblissant** ; **Tours de magie (3^e) hébètement, lance divine, flammes, bouclier**

Éruption volcanique ➤➤➤ (divine, évocation, feu) **Conditions.** Le prêtre est debout sur le sol. **Effet.** Le prêtre frappe son poing par terre, provoquant une éruption de feu au niveau du sol. Chaque créature qui n'adore pas Dahak et qui se tient debout sur le sol dans une émanation de 4,5 m doit réussir un jet de Réflexes DD 25 ou tomber à terre et subir 1d6 dégâts contondants et 2d6 dégâts de feu.

Frénésie hurlante. Comme le guerrier charau-ka (page 84).

Maîtrise martiale des armes de jet. Comme le guerrier charau-ka (page 84).

Souffle ➤➤ (divine, évocation, feu). Le prêtre souffle des flammes qui infligent 7d6 dégâts de feu dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 23). Elle doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

ÉLOKOS (2)

CRÉATURE 7

Page 83

Initiative Perception +15

C8. LA SALLE DE KYRION

MODÉRÉE 8

Cette salle a plus d'allure que les autres dans la forteresse, chaque surface étant couverte de motifs géométriques et de fines inscriptions de toute beauté.

La plus grande partie de la décoration dans cette pièce a été conçue par la secte, mais l'écriture est celle de Kyrion qui vivait autrefois ici. Les inscriptions sont des prières à Dahak, mais si une personne qui sait lire le draconique étudie les inscriptions pendant une minute et réussit un test de Religion DD 26 pour Déchiffrer un texte, il remarque de curieuses variations des prières qui indiquent que celui qui les a écrites considérait de plus en plus les Griffes de braise (et surtout les bourbiérins) comme de fautifs adorateurs du dieu.

Créatures. Suite à la rébellion de Kyrion, la Triade écarlate a fourni à Belmazog deux chimères pour exprimer sa soi-disant sympathie. Les chimères ne reconnaissent que Belmazog et quelques-uns de ses prêtres les plus fidèles. Elles attaquent toutes les autres créatures qui entrent dans cette pièce.

CHIMÈRES (2)

CRÉATURE 8

Bestiaire Pathfinder p.57

Initiative Perception +16

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

C9. SALLE DE RITUEL

SÉRIEUSE 8

Contre le mur nord, un immense crâne de dragon fossilisé, aux orbites creuses remplies d'une lumière brûlante et vacillante, domine cette salle de rituel enfumée au plafond en voûte. De l'or en fusion s'écoule de la gueule du dragon dans un immense bassin d'offrandes en pierre situé en dessous, fait avec les clavicules et les omoplates du monstrueux dragon. Un bloc de pierre est maintenu au-dessus de l'or en fusion, au milieu du bassin : un autel où les sacrifices sont offerts au sombre dieu. Des côtes dans la partie sud de la salle soutiennent le plafond, tandis que l'espace vide sous le crâne au nord du bassin semble être aménagé pour servir de lieu de culte, de bureau et de chambre privés.

Cette salle de rituel a été construite à partir du crâne fossilisé de la manifestation de Dahak. Elle est le centre du pouvoir des Griffes de braise. Au début, Belmazog a utilisé les os de Dahak comme unique focaliseur de la puissance draconique latente présente dans toute la jungle du Mwangi, mais elle a ensuite changé de méthode en utilisant un dragon rouge vivant pour accroître cette puissance. Ce dragon, Kyrion, est enchaîné sur l'autel de pierre au milieu du bassin d'or en fusion de la salle. Il est ainsi maintenu en captivité,

à peine vivant, pendant que Belmazog puise la puissance divine par le biais de son corps asservi. Les six chaînes qui maintiennent Kyrion sur le bloc de pierre sont en fer imprégné de puissance divine (Solidité 10, 40 PV, SR 20, immunisées au feu) et sont directement soudées, sans serrure ni mécanisme de fermeture.

Le crâne de Dahak est suspendu contre le mur nord au niveau du plafond en dôme et domine la pièce. Il y a une hauteur de 2,40 m entre le bas du crâne et le sol en dessous. L'or qui s'écoule du crâne et qui se déverse dans le bassin, telle de la bave dégoulinante, est tout le temps en fusion. C'est une impressionnante manifestation du pouvoir de Dahak qui ne peut exister en dehors du bassin ou du constant écoulement.

Créatures. Belmazog, une bourbiérine demi-dragon et chef des Griffes de braise, se trouve dans cette salle, avec deux de ses prêtres-dragons. Les réussites des PJ exaspèrent le chef de la secte, tout comme l'inaptitude des membres de la secte à les arrêter ou à reconquérir les parties du territoire prises aux Ekujaes. Sous la pression toujours plus prégnante des échecs répétés des Griffes de braise, Belmazog compte à présent sur la tactique qui lui a toujours été le plus utile : la force brute. La bourbiérine est actuellement en train d'accumuler de la puissance divine pour frapper un grand coup. Elle espère ainsi que le sacrifice du dragon Kyrion lui permettra de provoquer l'éruption d'un volcan surnaturel sous Akrivel et de libérer l'esprit de Dahak en forçant l'ouverture du portail du Chasseur. Heureusement pour les PJ et les elfes, ce plan désespéré est voué à l'échec. Mais malheureusement pour Kyrion, Belmazog ne le découvrira qu'après le vain sacrifice du dragon. Le rituel voué à l'échec devrait se dérouler au moment où les PJ arrivent dans la zone C9. Ainsi, un personnage qui réussit un test de Religion DD 24 en observant le rituel peut deviner son objectif (avec un succès critique, il confirme que le rituel, qui n'est guère plus qu'une prière désespérée, ne fonctionnera pas, sauf si Dahak prend en pitié les supplications de Belmazog, ce qui est fort peu probable, étant donné la personnalité du dieu dragon).

Belmazog est stupéfaite lorsqu'elle découvre que les PJ ont réussi à atteindre la salle de rituel. Elle s'écrie : « Quoi ? Que font ces étrangers ici ? Êtes-vous minables à ce point ? »

Les membres de la secte font de leur mieux pour ne pas blesser Kyrion lors de l'affrontement car ils espèrent l'utiliser pour canaliser la puissance profane de Dahak. Cependant, Belmazog agit souvent avant de penser et il est donc probable qu'elle blesse malencontreusement Kyrion en utilisant ses sorts ou d'autres effets de zone. Le dragon est agonisant mais conscient. Il a désespérément besoin d'aide et demande aux PJ d'intervenir en leur promettant son soutien s'ils le sauvent. Kyrion est actuellement drainé 4, affaibli 4, fatigué, blessé 2 et il ne lui reste plus que 60 PV suite aux semaines de tourment subies sur l'autel de Dahak. Il ne peut pas agir tant que les PJ ne le débarrassent pas de ses chaînes, mais il peut parler.

Si les PJ se rapprochent de Kyrion, ils peuvent découvrir avec surprise que le dragon est vivant et conscient, malgré

Prêtre dragon

l'ouverture béante remplie d'or en fusion dans sa poitrine. Si un PJ se rapproche à 3 m ou moins de lui, il lève faiblement la tête et supplie dans le vide : « Aidez-moi. » Pour libérer le dragon, il faut détruire les six chaînes qui le maintiennent sur le bloc de pierre. Si les PJ y parviennent alors que le combat n'est pas terminé, Kyrion, furieux et épris de vengeance, rejoint l'affrontement et dévaste tout à sa portée (ses blessures réduisent toutefois drastiquement son efficacité, comparé aux membres typiques de son espèce).

Belmazog se bat avec frénésie et ignore ses blessures tant qu'elles ne sont pas mortelles, ce qui la pousse à combattre, par mégarde, jusqu'à la mort. Belmazog se rend à la place si les PJ tuent les deux prêtres dragons, réduisant à un tiers ses points de vie puis la forcent à admettre qu'elle a perdu la bataille (en l'empêchant d'agir lors de son tour ou en réussissant un test de Diplomatie ou d'Intimidation contre son DD de Volonté).

BELMAZOG

CRÉATURE 9

Page 76

Initiative Perception +18

PRÊTRES DRAGONS CHARAU-KAS (2)

CRÉATURE 6

Page 59

Initiative Perception +15

KYRION

CRÉATURE 10

Jeune dragon rouge (*Bestiaire Pathfinder* p.110), CN

Initiative Perception +20

PV 210 (60 actuellement)

Danger. L'or en fusion existe grâce à la magie des restes fossilisés de Dahak. Il est profond de 90 cm dans le bassin de pierre. L'or en fusion inflige 4d6 dégâts de feu aux créatures qui se déplacent dedans mais s'évapore en volutes nauséabondes si on le retire du bassin.

Les yeux du crâne de Dahak brûlent d'une énergie ardente et sont plus que capables de se défendre par eux-mêmes ou d'aider Belmazog lors d'un combat. Si le crâne de Dahak est complètement détruit (et pas simplement désamorcé), l'or en fusion qui se déverse de la gueule du crâne disparaît en fumée, les chaînes qui retiennent Kyrion se désagrègent en rouillant et toutes les colonnes draconiques encore actives dans la région (et tous les effets magiques qu'elles permettent, notamment l'aura de cécité qui frappe les Ekujaes lorsqu'ils viennent trop près) se désactivent. À ce stade, le squelette fossilisé de Dahak commence à se disloquer, puis tombe en morceaux au bout de quelques jours, ce qui détruit la forteresse du Chagrin.

LE CRÂNE DE DAHAK

DANGER 6

UNIQUE COMPLEXE FEU MAGIQUE PIÈGE

Perception +16 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Discretion +0, mais DD 24 pour remarquer que les lumières ardentes dans les orbites du crâne semblent observer la pièce.

Description. Deux gemmes magiques dans les orbites du crâne de dragon servent de capteurs magiques avec un rayon de 9 m.

Désamorçage. Vol DD 27 (expert) deux fois pour extraire les gemmes profondément incrustées dans les orbites du crâne sans déclencher le capteur, ou *dissipation de la magie* (niveau 4, DD 22 pour contrer) deux fois pour dissiper les deux yeux.

CA 24 ; **Réf** +8, **Vig** +17

Solidité 14, **PV** 56 (SR 28) ; **Immunités** coups critiques, feu, immunités des objets, dégâts de précision

Regard de Dahak (divine, évocation, feu) ; **Déclencheur.** Une créature vivante qui n'est pas une Griffe de braise entre dans la zone **C9** ; **Effet.** Une des orbites du crâne de dragon tire un rayon oculaire sur la créature ayant déclenché l'effet, puis le danger fait un jet d'initiative.

Routine (2 actions). À son initiative, le crâne de Dahak tire jusqu'à deux rayons oculaires ; il doit cibler deux créatures différentes. Les rayons oculaires ne peuvent pas prendre pour cible des créatures situées directement sous le crâne.

À distance rayon oculaire, +20 (divine, évocation, feu, portée 45 m), **Dégâts** 8d6 feu

Trésor. Une fouille du petit espace privé de Belmazog permet de trouver plusieurs pages de notes dans divers carnets et parchemins qui peuvent en révéler davantage sur ses plans et sa personnalité. Elles révèlent également quelques informations sur la Triade écarlate. Passer ces notes au crible nécessite huit heures de travail pour quelqu'un sachant lire le draconique. Elles contiennent toutes les informations que les PJ peuvent apprendre en parlant à Belmazog (voir ci-après) et révèlent également que son principal contact avec la Triade écarlate était un gnoll du nom de Laslunn. Elle n'en sait pas beaucoup plus sur la Triade écarlate et suppose que c'est une secte d'adeptes étrangers de Dahak qui sont venus pour donner des réponses à ses prières (ce qui est faux).

En plus de ces notes précieuses, les PJ peuvent trouver les trésors que Belmazog a gardés ici pour elle (dont une bonne partie appartenait au dragon Kyrion). Si les PJ le sauvent, ce dernier les offre gracieusement aux PJ en remerciement avant de quitter la région. Le trésor se compose de 830 po, 3 950 pa, 7 800 pc, un sac contenant 20 pépites d'or contaminé à l'arsenic valant 50 po chacune, un *bouclier du pourfendeur de dragons*, un *arc long de frappe* +2, un *sceptre merveilleux* et une *baguette de porte dimensionnelle*. Songez à changer certains de ces objets magiques pour qu'ils correspondent à la thématique de vos PJ.

Récompenses d'influence. Les PJ gagnent 4 PI sur le clan du Léopard s'ils défont Belmazog.

PARLER À BELMAZOG

Les PJ peuvent parler à Belmazog s'ils parviennent à la capturer vivante. Vous trouverez ci-après les questions qu'ils vont probablement lui poser, ainsi que ses réponses. Remarquez que certaines de ces réponses sont suivies par des informations entre parenthèses. Un PJ peut les

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

déduire grâce aux réponses de Belmazog en réussissant un test de Perception DD 30 pour Deviner ses intentions.

Qui êtes-vous ? « Belmazog, l'élue de Dahak. »

Qu'est-ce que ce squelette de dragon géant ? Dahak. Je l'ai entendu m'appeler et je l'ai extrait du marais. Un jour, je le libérerai complètement et il me récompensera en me conférant de grands pouvoirs ! » (Les PJ remarquent que cette conviction tient du fanatisme et ne repose sur aucune preuve.)

Que fais-tu ? « J'invoque la puissance de Dahak pour que la terre s'ouvre, crache du feu et règle le problème des Ekujaes une bonne fois pour toutes ! Mais maintenant... je suppose que ça n'a pas fonctionné. » (Les PJ remarquent que Belmazog avait déjà de gros doutes quant à la viabilité de ce plan et supposent qu'elle le considérait comme une ultime tentative désespérée pour défaire les elfes.)

Pourquoi vénères-tu Dahak ? « Parce qu'il m'a choisie. Grâce à lui, je suis la plus grande et la plus forte, et il m'a donné la magie pour écraser tous ceux qui se mettent en travers de mon chemin. »

Si Dahak revient, ne te détruira-t-il pas toi aussi ? Euh... non ? (Les PJ remarquent que Belmazog croit réellement que Dahak l'estime et l'épargnera.)

Pourquoi est-ce qu'il y a/avait un dragon rouge enchaîné sur l'autel ? « Il se croyait meilleur que Dahak. Il se croyait meilleur que moi. Eh bien, je lui ai trouvé une utilité. »

Pourquoi fais-tu extraire de l'or ? « Parce que c'est de l'or. Vous autres aimez aussi l'argent, hein ? »

Pourquoi les membres de ta secte continuent-ils d'extraire de l'or alors qu'il est empoisonné ? « L'or est empoisonné ? » (Les PJ se rendent compte que Belmazog n'était vraiment pas au courant de la présence d'arsenic dans l'or.)

Qu'est-ce que la Triade écarlate ? « Des étrangers, mais ils sont utiles. Je leur donne de l'or et ils me donnent de la magie. Je suppose qu'on... euh... fait des affaires. »

Quels sont les objectifs de la Triade écarlate ? « Dahak les a envoyés pour m'aider. Et c'est tout ce qui compte. » (Les PJ remarquent que Belmazog ne s'intéresse pas à ce que veut la Triade écarlate. Elle sait seulement que l'organisation est intervenue pour l'aider quand elle, et Dahak, en avaient besoin.)

Pourquoi est-ce qu'un groupe aussi puissant que la Triade écarlate t'aiderait ? « Qu'est-ce que vous insinuez ? Qu'ils auraient des raisons de ne pas nous aider ? »

PARLER À KYRION

Si le dragon rouge Kyrion survit au combat, les PJ ont l'occasion de lui parler une fois l'affrontement terminé.

S'ils ne l'ont pas libéré avant d'essayer de lui parler, il les supplie de le débarrasser de ses chaînes. Kyrion est un jeune dragon rouge avec une fissure magique dans la poitrine remplie d'or en fusion et dans laquelle est planté un éclat métallique, le fragment d'un artefact appelé *l'orbe des dragons d'or*. Alors qu'ils en apprendront davantage sur la Triade écarlate et ses objectifs au fil du temps, les PJ en découvriront également plus sur l'utilité de ces éclats. Pour l'instant, un personnage qui réussit un test DD 40 pour Identifier la magie de l'éclat apprend uniquement que c'est un fragment d'une chose bien plus puissante. En cas de succès critique cependant, le PJ sait que c'est un éclat de *l'orbe des dragons d'or*.

Kyrion n'est pas foncièrement malveillant comme la plupart des dragons rouges. Il exprime

même son désarroi s'il a tué Belmazog et les membres de sa secte, malgré sa haine justifiée à leur rencontre. Il semble tout aussi terrifié par Dahak et il est presque sur le point d'aider les PJ tant qu'ils le traitent décemment. Vous trouverez ci-après les questions qu'ils vont probablement lui poser, ainsi que ses réponses.

Qui êtes-vous ? « Je suis Kyrion. Vous désirez... euh... C'est... euh... Excellent. Génial. C'est ça. Heureux de faire votre connaissance. »

Pourquoi étais-tu enchaîné ? « Belmazog et moi étions en désaccord total d'un point de vue philosophique. J'étais d'avis qu'elle était idiote. Après une argumentation convaincante de sa part, je suis obligé de modifier mon jugement. C'est une idiote qui a la chance de bénéficier de soutiens puissants au sein de la Triade écarlate. »

Fais-tu partie des Griffes de braise ? « N'étant rien d'autre, je dirais que oui, par défaut. Ils m'ont élevé. Je suppose que Belmazog était... ce qui se rapproche le plus d'une mère. »

Vénères-tu Dahak ? « Non ! »

Pourquoi as-tu peur de Dahak ? « Belmazog m'a utilisé. Elle espérait faire de moi l'avatar de Dahak mais je lui ai plutôt servi de réceptacle non consentant pour la puissance du Destructeur. Savez-vous ce que c'est de contempler le visage d'un dieu ? De savoir que toute votre colère et votre haine pourraient purifier le monde entier par le feu et que, malgré tout, vous n'êtes qu'une étincelle sur le point de s'éteindre face à un brasier ? »

Nous avons vu Dahak dans le portail du Chasseur. « Alors vous savez. »



Kyrion

N'aurais-tu pas dû demander à Apsu qu'il te protège contre Dahak ? » Apsu. » Kyrion sourit avec mépris. « Celui qui ne tient pas ses promesses. Apsu, qui a laissé par deux fois Dahak massacrer ses enfants. Apsu, qui a juré de défendre Golarion contre son fils. Demandez aux elfes de cette jungle où était Apsu quand Dahak a envahi ce monde pendant l'âge des ténèbres. Demandez-leur ce qu'ils ont subi suite à la promesse non tenue d'Apsu. Laissez-moi graver mes prières dans le plomb pour qu'elles se perdent en mer si cela peut m'épargner la honte qu'Apsu les entendent ! »

Quelle est cette chose dans ta poitrine ? » L'éclat de quelque chose de puissant, un fragment offert par la Triade écarlate à Belmazog pour l'aider à accomplir le rituel qui lui a permis d'ériger les colonnes draconiques », répond Kyrion en regardant sa blessure et en la palpant doucement. « L'or autour de la plaie infligée par l'éclat est une manifestation de son pouvoir, je suppose. C'est douloureux mais pas insoutenable. C'est un véritable viol de mon anatomie mais très intéressant sur le plan arcanique. J'aimerais découvrir en quoi ça consiste et d'où ça provient. »

Peut-on avoir l'éclat ? » Je suis pratiquement sûr que son retrait provoquerait ma mort. Donc, non. »

Sais-tu ce que les Griffes de braise avaient prévu de faire ? » S'emparer de l'*aiudara* que ces elfes gardaient. Mais Belmazog avait déjà ce qu'elle souhaitait, en fin de compte. Le portail du Chasseur s'est déjà ouvert et ce n'est qu'une question de temps avant que Dahak ne tente d'en sortir de force. » Un sourire macabre se dessine sur les lèvres de Kyrion. « Je suppose que les succès de Belmazog ne sont plus aussi satisfaisants maintenant qu'elle sait que ses pouvoirs ne proviennent pas directement de lui. »

Sais-tu ce qu'est la Triade écarlate ? » Pff ! Une organisation d'étrangers qui semblent prendre plaisir à s'immiscer dans les affaires de zélotes, pour autant que je sache. Ils se servaient de nous, très certainement. Ils étaient trop puissants et avaient trop de ressources pour nous considérer comme des égaux. Je les soupçonne de se servir des Griffes de braise pour préparer cette région à quelque projet inconnu. J'ai déjà dit ceci à Belmazog plusieurs fois, mais non. Belmazog sait mieux que tout le monde. Et bien, nous savons à présent où cela l'a menée. »

Une fois la conversation terminée, Kyrion préfère quitter la région pour se remettre de son traumatisme, mais il n'oublie pas la gentillesse dont les PJ ont fait preuve. Il leur promet de revenir vers eux à l'avenir pour les aider et les remercier comme il se doit, en leur demandant où ils habitent pour pouvoir leur rendre visite. C'est aux PJ de décider s'ils font suffisamment confiance au dragon pour lui révéler l'existence de Brèchemont, mais il est certain que Kyrion aura un rôle à jouer lors des aventures à venir.

Récompense en PX. Donnez aux PJ les PX pour avoir libéré Kyrion comme s'ils l'avaient vaincu au combat. Donnez à chacun 120 PX supplémentaires s'ils apprennent la plupart des informations ci-dessus. S'il restait

des colonnes draconiques encore actives, ils gagnent les PX comme s'ils les avaient détruites.

Conclure l'aventure

Une fois Belmazog vaincue et le crâne de Dahak détruit, les Ekujaes mettent rapidement en déroute le reste des Griffes de braise qui se dispersent en fuyant dans la jungle. Même si cela avantage bien évidemment les elfes du clan du Léopard, il permet aussi de s'assurer que Brèchemont ne soit pas la cible de futurs assauts provenant du portail du Chasseur et que la ville ne subisse pas une seconde invasion de fanatiques venus de l'étendue du Mwangi.

Les PJ se sont aussi probablement fait des alliés importants parmi les Ekujaes. Tant que les PJ restent en bons termes avec le clan du Léopard, les elfes les récompensent en leur offrant une lamétoile sacrée appelée *Éclipse* (page 72). Les Ekujaes leur expliquent que c'est la clef d'une autre *aiudara* de l'Anneau d'Alséta : le portail des Songes, associé à la déesse Desna. Les Ekujaes gardaient depuis longtemps cette clef de portail, ainsi que la *pointe de flèche du chasseur*, mais ils ne savent pas où se trouvent aujourd'hui les autres clefs des portails de l'Anneau d'Alséta. Étant donné que les PJ ont sécurisé l'anneau et déjoué les plans de Belmazog et de ses sbires, les Ekujaes leur confient volontiers ces deux objets magiques.

Même si les Ekujaes ne sont plus en possession des autres clefs de portail, ils peuvent les décrire aux PJ : un burin magique pour ouvrir le portail du Crépuscule, une gemme magique pour ouvrir le portail des Joyaux, un morceau d'ambre magique pour ouvrir le portail de la Vengeance et une fleur magique pour ouvrir le portail du Lotus (bien entendu, le portail du Lotus est détruit et cette fleur magique ne joue aucun rôle dans la campagne de *L'Âge des cendres*). Il est même probable que les actions des PJ permettent l'ouverture d'une route commerciale entre les Ekujaes et l'Isgar, si le clan du Léopard avait une attitude au moins amicale envers les PJ. Même si les Ekujaes ne prendront pas le risque de franchir le portail du Chasseur de peur de subir le courroux de Dahak, un petit groupe d'émissaires elfes prend la route et arrive à Brèchemont quelques semaines plus tard, notamment les éventuels amis que les PJ se sont faits parmi les Ekujaes. Au fil du temps, si vous le souhaitez, ces alliés ekujaes pourraient conférer de grands avantages aux PJ.

Dans l'ensemble, les efforts des PJ procurent à Brèchemont un répit bien mérité et extrêmement bienvenu. Toutefois, les Griffes de braise n'étaient pas les seules à s'intéresser à l'Anneau d'Alséta et la menace de l'avatar de Dahak pèse toujours lourdement sur la ville. Le mystère sur la Triade écarlate reste intact et rien ne permet, semble-t-il, d'en apprendre davantage à son propos. Toutefois, les PJ découvriront bien assez vite que cette organisation est bien plus proche que prévu, et des agents se sont même déjà infiltrés dans leur ville et se préparent à frapper !

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



LE MODE DE VIE DES EKUJAES

Venez, couards et esclavagistes ! Venez en nombre ! Nous vous pendrons comme des porcs dans le charnier d'un léopard. Vos armes et vos charmes seront des jouets pour nos enfants. Comme des braconniers qui tirent flèche sur flèche mais ne parviennent pas à abattre leurs cibles, vous avez provoqué notre courroux et pour chaque goutte de notre sang versée, vous en verserez au décuple !

Prenez garde !

Nous sommes les lances qui transpercent les ténèbres, les cauchemars des démons et les pourfendeurs de serpents ! Envoyez toutes vos armées et nous les détruirons. Que vos enfants envoient des armées et nous les détruirons. Que vos petits-enfants envoient des armées et nous les détruirons. Envoyez les dieux qui vous protègent et nous les renverserons !

—Avertissement laissé par les Ekujaes après avoir massacré les occupants d'un avant-poste de l'Aspis

Les elfes ekujaes qui vivent dans la jungle sont une énigme pour la plupart des étrangers et ont diverses réputations auprès des cultures qui les ont côtoyés. Pour les maîtres du Magaambya dans la cité universitaire de Nantambu, les Ekujaes forment une civilisation antique et respectée d'érudits qui décident parfois de partir de chez eux pour enseigner ou contribuer aux collections de l'université en rapportant des graines rares. Pour les tribus disséminées dans la jungle du Mwangi, les Ekujaes sont des gardiens mystérieux et implacables que l'on considère tout autant avec crainte, respect et superstition. Pour les organisations capitalistes comme le Consortium de l'Aspis, les Ekujaes sont de redoutables adversaires réputés pour leurs attaques furieuses contre les esclavagistes de l'Aspis, comme lors du tristement célèbre massacre au poste de Pont-blanc. Toutefois, tous ceux qui les connaissent savent que les Ekujaes sont avant tout des combattants prêts à se battre contre une obscurité inconnue des temps anciens.

Les Ekujaes ont tendance à se montrer sceptiques envers la majorité des étrangers, et plus particulièrement envers les humains. Les terres des Ekujaes sont riches en or et autres précieux trésors. Elles ont attiré des générations de chercheurs d'or venus piller la jungle sans rien donner en retour. Les relations des Ekujaes avec les populations étrangères sont particulièrement tendues, surtout suite aux conflits avec les colons esclavagistes. D'ailleurs, une récente et violente altercation avec le Consortium de l'Aspis a poussé les combattants ekujaes à détruire tous les avant-postes d'esclavagistes dont ils découvraient l'existence. Les Ekujaes gardent également de nombreux sites de grande puissance ou de mal en sommeil, des sites qu'ils protègent des incursions d'aventuriers imprudents ou de forces sinistres. Les Ekujaes croient sincèrement qu'on ne juge pas un individu en fonction des actions de son entourage. Ils se montrent toutefois prudents avec les étrangers et rechignent à nouer des alliances ou à partager leurs secrets. D'après leur expérience, les mortels ont tendance à reproduire toujours les mêmes erreurs, et même si certains groupes ou souverains peuvent s'avérer dignes de confiance, ils meurent rapidement du point de vue des elfes et sont trop souvent remplacés par des individus ambitieux mais égoïstes qui n'hésitent pas à les exploiter.

C'est pour cette raison que les Ekujaes sont prompts à s'opposer à tous ceux qui osent s'aventurer sur leurs territoires. Mais il serait toutefois trop simple de faire d'eux des individus xénophobes et isolationnistes. Ils ne sont pas de nature autoritaire et laissent les voyageurs tranquilles tant qu'ils ne semblent pas représenter une menace. Un simple marchand de fruits ou un explorateur vertueux n'a pas grand-chose à craindre des Ekujaes. Leurs éclaireurs suivront et observeront probablement ce genre de personnes, mais autant par compassion que par suspicion. En effet, les Ekujaes ont toujours veillé à ce que leurs invités ne soient pas agressés par des animaux ou

tourmentés par un mal ancien. Les Ekujaes laissent même aux étrangers qu'ils ne veulent pas voir chez eux une occasion de quitter la forêt sans violence, même si un refus peut rapidement provoquer la colère des militants elfes.

Histoire

L'histoire des Ekujaes et celle des autres elfes de Golarion divergent à partir de la Chute. La majorité des elfes ont fait le choix de quitter leur royaume ancestral de Sovyrian pour survivre au désastre, mais les clans ekujaes ont préféré rester, malgré la catastrophe imminente. Aucune archive n'a survécu pour savoir si ce choix était motivé par le sens des responsabilités, l'entêtement ou l'anticipation d'un avenir plus prometteur. On sait simplement que lorsque la terre a été dévastée et que le ciel s'est assombri, les Ekujaes étaient là pour défaire la « Grande obscurité » surgie de la dévastation, en empêchant la totale extinction du peu de vie qu'il restait sur Golarion. Leurs plus grands guerriers et mages n'ont pourtant pas pu détruire définitivement la Grande obscurité et les Ekujaes s'entraînent et se préparent depuis, au cas où elle resurgirait.

La plupart des érudits pensent que l'identité de cette Grande obscurité est tombée dans l'oubli, ou que toute cette histoire n'est qu'une simple légende fantasque colportée par les elfes. Mais les Ekujaes connaissent la vérité sur leur ennemi ancestral mais ne prononcent jamais son véritable nom. La Grande obscurité surgie suite à la Chute était une incarnation du dieu dragon Dahak, attirée vers Golarion par la mort et le chaos qui ravageaient le monde lors de cette effroyable période. Si Dahak avait pu rester plus longtemps, les conséquences auraient été catastrophiques. Le dieu dragon Apsu avait juré de combattre Dahak et leur lutte cataclysmique aurait inévitablement poussé d'autres dieux à intervenir. Tout ceci aurait abouti à une guerre divine et achevé ce que la Chute avait commencé : la destruction de toute la planète. Au lieu de cela, les forces ekujaes ont réussi à vaincre Dahak et à repousser l'incarnation du dieu dans une *aiudara*, ou portail elfique, appelée portail du Chasseur. Dès l'instant où Dahak s'est retrouvé dans la zone relais du portail, les liens entre les *aiudaras* de l'Anneau d'Alséta se sont rompus. L'incarnation du dragon était piégée dans cet espace entre les réalités, sans aucune victime autre qu'elle-même sur laquelle déchaîner sa rage inextinguible.

Le prix de cette victoire était toutefois effroyable. Pour réussir à transpercer la chair d'un dieu, les elfes ekujaes les plus héroïques et vertueux ont sciemment donné leur vie pour que leur esprit puisse décupler la force des autres combattants ekujaes. Les âmes de ces elfes rougeoyaient comme du fer chauffé à blanc dans le royaume des esprits et leur détermination a permis aux lames des Ekujaes survivants de trancher les écailles de Dahak. Le sang doré du dragon a éclaboussé tous les territoires ekujaes et les combattants elfes ont arraché une corne et deux crocs de

LA COLLINE DU CHEVALIER INFERNAL

Chapitre 1:
Les élus du conseil

Chapitre 2:
La citadelle en ruine

Chapitre 3:
La citadelle inférieure

Chapitre 4:
Les secrets de Brèchemont

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

la tête de Dahak et les ont jetés de toute leur force dans la mer. Le dragon était vaincu, mais au prix d'innombrables vies ekujaes, et la victoire avait définitivement un goût de cendre.

Les Ekujaes considèrent cette bataille comme leur plus grand triomphe et leur plus cuisante défaite. En mettant Dahak en déroute, les elfes ont accompli un exploit que même les civilisations de Golarion les plus arrogantes n'auraient jamais osé tenter. En effet, grâce à la magie et

aux efforts des mortels, les défenseurs ekujaes ont vaincu l'aspect vivant d'un dieu. Mais ils n'ont finalement réussi qu'à blesser et emprisonner le dragon, et la plupart des Ekujaes voient comme un échec le fait qu'ils n'aient pas réussi à l'abattre définitivement. C'est donc à la totalité des Ekujaes qu'incombe la tâche sacrée de s'entraîner pour se préparer au retour de Dahak, à la fois par respect pour le courage et le sacrifice de leurs ancêtres, mais aussi pour satisfaire l'orgueil du chasseur qui a blessé une bête et doit, pour l'honneur, porter le coup de grâce.

Apparence

Les Ekujaes ont une apparence similaire aux humains de l'étendue du Mwangi. La couleur de leur peau est généralement brun foncé, leurs cheveux sont noir de jais, tout comme leurs yeux caractéristiques des elfes. Certains Ekujaes diffèrent parfois de ces généralités, avec un teint basané ou des cheveux densément bouclés blonds et roses. Ils ont tendance à être plus musclés que les autres elfes grâce à leur entraînement martial, même s'ils restent secs et nerveux, comparés aux nombreux humains pratiquant la même profession.

Les Ekujaes ornent traditionnellement leur corps avec des motifs peints en blanc si complexes que leur signification échappe à la plupart des étrangers. Le plus souvent de simples motifs symbolisant le clan ou la famille d'un elfe donné, les marques des Ekujaes peuvent également indiquer leur profession, leurs talents, leur histoire personnelle, voire leur humeur du jour. Toutefois, la plupart s'en tiennent à une série de symboles spécifiques qu'ils peignent sur leur peau pour représenter leurs caractéristiques essentielles. Ainsi, un Ekujae qui change fréquemment ses symboles est considéré comme inconstant par ses pairs.

Les Ekujaes portent presque toujours des vêtements marron et verts car ces couleurs permettent de se camoufler facilement dans la jungle et parce que ce sont les couleurs ancestrales de leur peuple. Ils incorporent souvent du bois, des feuilles, du cuir, de la fourrure et des os dans leurs tenues et sont réputés pour leurs vêtements d'écorce qu'ils confectionnent en amincissant l'intérieur de l'écorce des arbres afin de la rendre aussi fine que du tissu. Leur magie de modelage du bois accroît la qualité de ces textiles. Ainsi, les beaux vêtements d'écorce et les bijoux de bois sophistiqués que produisent les elfes peuvent se vendre à des prix extrêmement élevés sur les marchés appropriés.

Société

Les Ekujaes forment des groupes sociaux distincts qu'ils appellent des clans et ces clans forment, à leur tour, des villes et villages. Ces clans sont si autonomes que nombre d'étrangers qui les rencontrent les prennent pour des entités politiques indépendantes. Les clans ekujaes forment pourtant une nation unie. Ils entretiennent des



Guerrière kélédi

relations étroites, même si celles-ci ne sont souvent pas évidentes pour les gens à la durée de vie plus courte que les elfes. Cette nation a techniquement un roi ou une reine désignés par les chefs de clan, mais cette position existe uniquement lorsqu'une autorité centrale est nécessaire en cas d'urgence, et non pour dicter des lois au niveau national.

Malgré l'importance que les Ekujaes portent à leurs parents directs, la plupart considèrent les membres du clan comme aussi proches que la famille, et l'enfant d'un membre du clan est traité comme l'enfant de tous ses membres. Le clan d'un Ekujae a aussi souvent une influence sur sa vocation. Les clans soutiennent avec joie les aspirations de chacun de ses membres mais certains sont connus pour se spécialiser dans divers artisanats ou professions, que ce soit à cause de sa situation géographique avantageuse ou d'une longue tradition. Ainsi, un clan situé à proximité de ruines anciennes peut être connu pour ses guerriers et sa magie protectrice, tandis qu'un clan proche du Magaambya à Nantambu produit généralement des diplomates et des mages. Les Ekujaes ne naissent pas dans leur clan, bien qu'ils considèrent aussi et toujours celui de leur mère comme la famille. Ils choisissent plutôt de rejoindre un clan après avoir atteint l'âge adulte. On attend d'un Ekujae qu'il reste au sein du clan qu'il a choisi pendant toute sa vie. Ainsi, le fait de rejoindre ou de quitter un clan est un événement important, même si rares sont les clans qui refusent un départ ou une adhésion. Le bannissement d'un clan est une honte et déclaré en cas de crimes sociaux odieux mais qui ne méritent pas, d'après les Ekujaes, la peine capitale. L'abandon d'un enfant ou un comportement dangereux ayant pour conséquence la mort d'une personne entre dans cette catégorie. C'est pour eux un châtiment juste un peu moins grave que la condamnation à mort.

Les clans ekujaes nomment et élisent les dirigeants et leurs conseillers de manière démocratique, et tous les adultes ont droit de regard sur le résultat final. Lors d'élections particulièrement contestées, les membres du clan peuvent confier une mission au candidat pour qu'il prouve sa valeur. Une fois un dirigeant accepté, lui et le clan choisissent d'un commun accord ses conseillers. En plus des conseillers en matière de magie, de guerre et de spiritualité, les Ekujaes apprécient grandement ceux qu'ils appellent les linguistes, qui font simultanément office de diplomates, d'interprètes, de conteurs et d'historiens. Ces linguistes sont presque toujours des demi-elfes qui, grâce à leur durée de vie plus courte, ont tendance à s'adapter plus facilement aux situations et aux périodes de transition où une solution immédiate est requise.

Religion

Les Ekujaes considèrent la divinité elfe Yuelral comme la protectrice de leur nation et pensent que leur rôle de gardiens et d'érudits rend hommage à cette déesse de

la magie. Ils vouent également un culte aux dieux elfes traditionnels : Kétéphys, le dieu de la chasse et du guerrier idéalisé ; Findeladlara, la déesse du ciel ; Desna, une conteuse représentée sous la forme d'un papillon de nuit errant ; et Calistria la guêpe, que les Ekujaes considèrent comme une personnalité trompeuse et rusée. La religion chez les Ekujaes est cependant extrêmement personnelle. Ils pensent que les divinités peuvent conférer à certains élus des dons à la naissance ou une destinée toute tracée. Il n'est pas rare qu'un elfe se sente investi d'une mission divine consistant à vénérer une divinité et à soutenir ses projets, et les fidèles de religions obscures ne sont donc pas rares dans les clans ekujaes.

Culture

Les Ekujaes vivent en adhérant à un ensemble complexe de traditions et de coutumes qui remontent à plusieurs millénaires et restent toujours valables lors des épreuves quotidiennes et actuelles de la vie dans la jungle. Les Ekujaes se considèrent comme les gardiens et les défenseurs de leurs terres et remplissent les devoirs de cette charge sacrée pour combattre la Grande obscurité, ainsi que les démons, dragons et autres menaces qui tourmentent leur peuple. Ils sont souvent militants et les enfants ekujaes sont élevés en sachant qu'ils verront des conflits violents de leur vivant. Les Ekujaes se montrent aussi extrêmement protocolaires, même selon les standards elfes, lorsqu'ils concluent des accords. Ils pratiquent de nombreux rituels lorsqu'ils négocient ou prêtent un serment.

Les Ekujaes accordent une grande importance aux arts et aux disciplines universitaires. Toutefois, leurs méthodes inhabituelles de conservations des archives sont tout à fait incompréhensibles pour des érudits étrangers, ce qui complique la tâche des Ekujaes lorsqu'ils souhaitent partager leur savoir. En plus de leurs fortes traditions orales et musicales, ils créent également des « arbres-archives » qu'ils cultivent avec soin pour que se développent des motifs spécifiques sur leurs troncs et leurs branches. Ces motifs sont autant d'archives semi-permanentes contenant des informations et des événements importants. Ce système très particulier d'écriture basée sur les formes peut aussi être utilisé pour archiver des mouvements physiques et même des notes de musique. Les Ekujaes apprennent jeunes à lire et à écrire cette langue en trois dimensions et les demi-elfes sont particulièrement doués pour traduire les formes-paroles de leurs ancêtres ekujaes ou retranscrire les arbres-archives sur d'autres supports, comme des lamelles de bronze tressées en forme d'arbres ou par le biais d'un alphabet basé sur les formes lorsqu'il est nécessaire d'écrire à l'encre.

Les elfes ekujaes pensent que leur relation avec l'environnement est particulièrement étroite car leurs ancêtres sont restés sur Golarion lors de l'une de ses plus sombres périodes et ont versé leur sang pour empêcher

LA COLLINE DU CHEVALIER INFERNAL

Chapitre 1:
Les élus du conseil

Chapitre 2:
La citadelle en ruine

Chapitre 3:
La citadelle inférieure

Chapitre 4:
Les secrets de Brèchemont

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure



LES DEMI-ELFES

Le rôle des demi-elfes dans la culture ekujae est flou et difficilement compréhensible pour des étrangers. Nombre de demi-elfes ekujae vivent dans des clans entièrement composés de demi-elfes, mais pas parce qu'ils ne sont pas les bienvenus ou parce qu'ils sont rejetés par les elfes, comme le pensent certains étrangers. Beaucoup d'Ekujae confient rituellement l'éducation de leur progéniture demi-elfe aux villages de demi-elfes. Ils le font parce qu'ils estiment que les demi-elfes s'épanouissent mieux ainsi qu'auprès d'elfes à part entière, dont la durée de vie est beaucoup plus longue. Dans l'ensemble, les demi-elfes ekujae acceptent cette règle, même si certains se sentent quand même exclus de la culture elfique et prônent une plus forte assimilation des demi-elfes avec les elfes. Malgré cette tradition ségrégationniste, il n'est pas rare qu'un elfe ekujae élève un enfant demi-elfe au sein d'un clan majoritairement elfe, et comme les elfes, les demi-elfes sont libres de choisir leur clan lorsqu'ils atteignent l'âge adulte.

Les demi-elfes ekujae sont appréciés pour leurs capacités à établir des liens entre les elfes et les autres peuplades de l'étendue du Mwangi. Parmi les émissaires ekujae envoyés dans les cités-états voisines pour commercer, négocier ou participer aux échanges culturels, les demi-elfes sont les plus nombreux. Selon l'une des importantes traditions ekujae, un demi-elfe doit servir un dirigeant en tant que linguiste pour veiller à ce que son point de vue de grande valeur soit entendu, surtout quand il faut prendre des décisions qui concernent les créatures à la longévité plus courte et parfois peu comprises par les elfes.

la destruction de la planète. Ils préfèrent construire leurs élégantes cités dans la canopée des arbres, en tressant des branches et des lianes vivantes pour former des structures élaborées. Les Ekujae pratiquent une forme d'agriculture à petite échelle, en greffant des arbres fruitiers sur les plus grandes branches des arbres de leur cité et en faisant pousser en contrebas des végétaux qui apprécient l'ombre. Leur amour de la nature s'étend aux animaux qui vivent sur leurs terres. Ils donnent souvent des noms à ceux qu'ils rencontrent régulièrement et il leur arrive souvent de discuter des éléphants et des léopards de la région comme ils le feraient de leurs voisins.

L'ÂME DES EKUJAE

Les Ekujae ont une vision de l'âme extrêmement complexe et nuancée. Ils croient que chaque être vivant a quatre esprits dont il a hérité ou que les différents aspects de sa vie lui ont conférés. Selon les Ekujae, le premier, « ce que ton père t'a donné », représente la forme physique d'un individu et la perception qu'il a de cette forme ; le deuxième, « ce que ta mère t'a donné », est son héritage et sa famille ; le troisième, « ce que ton cœur t'a donné », est sa personnalité et ses goûts personnels. Le quatrième esprit, « ce que les dieux t'ont donné », est la

partie la plus mystérieuse de l'âme d'un individu. Elle fait référence à un amalgame complexe de dons intrinsèques et de destinée divine qui oriente et influe sur sa vie, qu'il le veuille ou non.

Ces esprits ont leurs propres nom et personnalité et ne sont pas toujours en accord. En fait, une altercation entre deux esprits est considérée comme la cause courante de troubles personnels. Malgré tout, les Ekujae ne considèrent pas ces quatre esprits comme des entités distinctes mais comme des éléments intrinsèquement liés à la même âme, tout comme les émotions et les pensées complexes font partie intégrante d'un individu. Pour cette raison, les Ekujae pensent qu'il faut prendre soin de tous les esprits d'une créature afin que celle-ci soit heureuse et en bonne santé physique et morale. L'insatisfaction et les conflits ne tardent pas à apparaître quand on néglige trop souvent un esprit. L'introspection et l'attention que l'on s'accorde sont de la plus haute importance dans la société ekujae.

BIJOUX ET KÉLÉDI

Comme tous les elfes, les Ekujae apprécient sans retenue les talents artistiques, mais la plupart de leurs bijoux, fabriqués avec des matériaux naturels, sont souvent sobres et discrets. Un éclaireur ekujae, par exemple, n'a pas besoin de bibelots ostentatoires qui pourraient le gêner lorsqu'il évolue dans la jungle ou étinceler de manière trop voyante sous la lumière du soleil. De plus, les Ekujae ont des tabous et des habitudes en ce qui concerne certains accessoires. Les pierres précieuses, par exemple, sont portées uniquement par les Ekujae qui pratiquent la magie et elles sont toujours laissées à l'état brut par respect pour la déesse elfe Yuelral. Seuls les demi-elfes portent du cuivre car les Ekujae pensent que cet alliage représente le lien que les demi-elfes partagent avec le monde naturel et celui des humains. Les marchands demi-elfes portent souvent de magnifiques bijoux de cuivre partout sur eux pour signifier leur prospérité, et presque tous les demi-elfes ekujae reçoivent à la naissance un bijou de cuivre fabriqué par leurs parents.

L'or est de loin le métal le plus tabou dans la culture ekujae. Ils croient que l'or dans le sous-sol de leurs terres est le sang et le souffle refroidis de Dahak, répandus lors de son combat contre les elfes il y a une éternité, et que le moindre fragment d'or est maudit par la colère de l'aspect du dieu dragon. C'est la malédiction de Dahak qui pousse les dragons les plus gentils et les humains les plus nobles à convoiter l'or, et c'est encore elle la cause des effusions de sang provoquées par l'avarice que ce métal inspire. Aucun Ekujae ne porte volontairement de l'or, à une exception près : les *kélédis*. Ces elfes ont fait le serment de sacrifier leur vie pour combattre Dahak dans le cas où la Grande obscurité reviendrait. Ces kélédis portent de l'or purifié par un rituel pour signifier que la dignité de leur âme leur permet de taillader les chairs d'un dieu et pour indiquer qu'ils sont prêts à se sacrifier pour combattre leur ennemi

ancestral. Porter le titre de kélédi est le plus grand des honneurs mais aussi le plus profond des chagrins dans la société ekujae.

LE COMBAT CONTRE LA GRANDE OBSCURITÉ

En dépit de leur amour pour l'érudition et la beauté artistique, les Ekujaes sont en guerre, et une grande part de leur société s'organise en fonction de ce fait incontestable. Même si la Grande obscurité ne devait jamais revenir, la jungle du Mwangi reste infestée de menaces contre nature et les terres des Ekujaes abritent des temples dédiés à d'anciens démons ou pire encore. Bien qu'ils prennent toutes les précautions possibles, ces elfes savent que l'isolement ne les sauvera pas des dangers de leur passé ou de leur patrie. Voilà pourquoi ils se préparent aux inévitables batailles. Démons et dragons sont les proies favorites des combattants-chasseurs ekujaes, mais d'autres dangers innombrables se tapissent dans la jungle du Mwangi, que ce soit d'anciens morts-vivants, de la magie arcanique oubliée ou des entités malfaisantes primitives provenant d'une mystérieuse époque. Chaque Ekujae adulte porte toujours sur lui un couteau d'argent et un autre en fer froid en cas d'affrontement contre des démons ou des diables. Certains guerriers ekujaes portent aussi un « protège-âme » en fer froid, une pièce d'armure en forme de disque porté sur l'abdomen qui protège contre la magie démoniaque.

Les Ekujaes doivent toujours rester à l'affût du moindre signe de sombre influence ou de corruption car ils sont curieusement sensibles aux poisons et à la corruption des démons, ainsi qu'à la lycanthropie. On ne sait pas si cette sensibilité est due à une étrange défaillance de leur constitution ou si l'explication est encore plus mystérieuse, mais elle reste un sujet d'inquiétude permanent pour les Ekujaes exposés à ces dangers. Les siècles passés à traiter cette vulnérabilité spéciale ont fait des Ekujaes des érudits particulièrement avancés en ce qui concerne les méthodes pour neutraliser ces poisons et inverser ces transformations magiques. Beaucoup viennent quémander l'aide des Ekujaes pour sauver leurs proches lorsqu'ils n'ont plus aucun autre recours. Les remèdes ekujaes sont toutefois rarement simples ou agréables.

Relations

Les Ekujaes sont généralement suspicieux envers les étrangers et préfèrent rester chez eux et négocier avec autrui selon leurs propres conditions. Ils entretiennent des relations étroites avec l'université de Magaambya à Nantambu mais leur association est si sporadique qu'on ne peut la considérer comme une alliance. Ils négocient au cas par cas avec les autres. Ils envoient souvent des linguistes ou d'autres émissaires auprès des tribus ou des cités environnantes

pour commercer et avoir des nouvelles, mais ceux-ci restent à distance lorsqu'il s'agit de divulguer les détails des affaires ekujaes. Il existe toutefois une exception importante à cette règle. En effet, les demi-elfes venus d'ailleurs sont chaleureusement accueillis par les clans ekujaes et l'impression d'appartenance qu'ils s'efforcent de donner décontenance souvent leurs semblables. Fait inhabituel chez les elfes, les Ekujaes ne ressentent aucune inimitié envers les orcs et les demi-orcs aux côtés desquels ils combattent souvent contre les forces démoniaques de la jungle du Mwangi. Bien que les elfes ekujaes fassent leur possible pour juger les individus selon leurs actes sans tenir compte de leurs suppositions culturelles, ils aborderont avec respect tous les demi-orques qu'ils rencontrent.

LA COLLINE DU CHEVALIER INFERNAL

Chapitre 1:
Les élus du conseil

Chapitre 2:
La citadelle en ruine

Chapitre 3:
La citadelle inférieure

Chapitre 4:
Les secrets de Brèchemont

Le mode de vie des Ekujaes

Brûte à outils de l'aventure



Prêtre ekujae



BOÎTE À OUTILS DE L'AVENTURE

CAMPER DANS LA JUNGLE	71
LES TRÉSORS	
DE LA SECTE DES BRAISES	71
LES MALADIES	71
GOUVERNER	
LA CITADELLE D'ALTAÉREIN	72
BELMAZOG	76
NKETIAH	78
ASANBOSAM	80
BIDA	81
BILOKO	82
CHARAU-KA	84
GRIPLI	86
KISHI	88
MOKÉLÉ-MBEMBÉ	90
SABOSAN	91
SÈVE VIVANTE	89

Cette aventure se déroule dans la jungle mais les PJ n'auront pas à se soucier de leur survie tant que l'exploration de la région décrite dans le chapitre 2 n'est pas commencée. La chaleur et l'humidité tenaces de la jungle du Mwangi frappent les PJ de plein fouet dès qu'ils émergent du portail du Chasseur. La température dans la jungle pendant cette aventure est considérée comme normale la nuit mais modérément élevée la journée. La fatigue apparaît en journée après 4 h d'activité.

Voir les règles sur la température en page 517 du Livre de base Pathfinder pour plus d'informations.

Camper dans la jungle

Lors de leur exploration de la jungle du Mwangi, les PJ devront camper pour se reposer et récupérer. Utilisez l'activité d'exploration suivante lors de cette campagne pour simuler ces périodes de relative inactivité.

CAMPER DANS LA JUNGLE DU MWANGI

EXPLORATION SECRET

Établir un campement dans la jungle du Mwangi prend à peu près une heure et un PJ doit effectuer un test de Survie secret DD 22 pour déterminer la qualité du campement. L'utilisation d'une moustiquaire fournie par les Ekujaes confère au PJ un bonus de circonstances de +2 à ce test de Survie. Si vous le souhaitez, d'autres précautions prises par les PJ pourraient aussi conférer ce bonus mais la multiplicité des tactiques n'augmente pas le bonus. Certains sorts, comme *manoir somptueux* ou *corde enchantée*, ou objets magiques, comme la *forteresse instantanée*, peuvent créer des abris qui confèrent un succès automatique lorsque le campement est établi dans un environnement dangereux comme la jungle du Mwangi. Toutefois, à ce stade de leur carrière d'aventurier, les PJ n'ont probablement pas accès à ce type de magie. Cette activité part du principe que les PJ se reposent 8 h.

Succès critique. Le campement fait parfaitement son office, ce qui permet aux PJ de se reposer et d'effectuer sans difficulté leurs préparatifs quotidiens au réveil. Le campement est également camouflé ou protégé et il n'y a donc aucun risque de rencontre aléatoire pendant le repos des PJ.

Succès. Le campement fait son office, ce qui permet aux PJ de se reposer et d'effectuer sans difficulté leurs préparatifs quotidiens au réveil.

Échec. Le campement ne protège pas efficacement les PJ contre les insectes, la pluie et les autres désagréments de la jungle. Les PJ parviennent à se reposer et à effectuer leurs préparatifs quotidiens mais il y a un risque de dysenterie pour chacun d'eux (voir l'encadré).

Échec critique. Le campement n'est absolument pas fonctionnel. Il y a un risque de dysenterie et de malaria pour chaque PJ (voir l'encadré). De plus, le temps qu'ils ont passé dans le campement à se reposer ne leur procure aucun bénéfice et ils sont à la place fatigués.

LES MALADIES

Si un PJ obtient un échec simple ou critique à son test de Survie pour monter leur campement, il devra effectuer un jet de Vigueur contre les maladies suivantes, respectivement.

Dysenterie (maladie) Niveau 4. La victime est prise de violentes nausées et se déshydrate graduellement. Elle ne peut supprimer son état malade infligé par la dysenterie qu'en soignant la maladie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** fatigué et malade 1 (1 jour).

Malaria (maladie) ; Niveau 7. La victime a de la fièvre et les symptômes d'une grippe. Elle ne peut supprimer son état malade infligé par la malaria qu'en soignant la maladie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 23 ; **Délai** 1d6+6 jours ; **Stade 1** fatigué (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 (1 jour).

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

Les trésors de la secte des Braises

Les PJ peuvent découvrir deux trésors très utiles dans *La secte des Braises*.

CHARME D'ŒIL DE DRAGON

OBJET 7

PEU COURANT DIVINATION MAGIQUE

Prix 360 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Ce charme, un pendentif en forme de dragon qui se porte comme un collier ou se fixe comme une broche sur une armure ou un vêtement, est chaud et doux au toucher. Il faut le tenir dans une main pour l'utiliser (poser la paume de la main sur le charme fait également l'affaire, à condition que la main en question soit vide). Il a quatre pouvoirs distincts.

Activation ♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le charme d'œil de dragon crée du feu que vous pouvez projeter sur vos ennemis. Vous lancez le sort *flammes* au niveau 5 avec un jet d'attaque de sort de +13.

Activation ♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** La pupille du charme devient clairement visible. Vous pouvez regarder à travers le charme pour bénéficier de la vision dans le noir tant que vous Maintenez l'activation, jusqu'à un maximum de 10 min.

Activation ♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le charme d'œil de dragon vous recouvre d'une couche d'énergie dorée légèrement luisante. Vous gagnez une résistance au feu de 5 pendant 10 min.

Activation ♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous pouvez parler et comprendre le draconique tant que vous Maintenez l'activation, jusqu'à un maximum de 10 min.



ÉCLIPSE

UNIQUE ÉVOCACTION LUMIÈRE MAGIQUE

Prix 450 po

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Cette lamétoile boomerang en fer froid de frappe +1 a une poignée centrale ornée représentant un dragon d'argent dont le cou, les ailes et la queue recouvrent la poignée, l'entourent et forment les points de fixation des quatre lames en fer froid. La poignée est polie au point de refléter la lumière comme un miroir, mais les lames d'Éclipse sont noir mat et opaques. Éclipse est aussi la clef indispensable pour activer le portail des Songes de l'Anneau d'Alséda.

Chaque fois que vous obtenez un coup critique avec Éclipse, les yeux de la créature ciblée sont plongés dans le noir. Si cette créature n'a pas la vision dans le noir, elle est aveugle pendant 1 round.

Activation ♦ sur ordre ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Les lames d'Éclipse luisent comme des étoiles dans un ciel nocturne et diffusent de la lumière comme une torche jusqu'à ce que vous désactiviez l'effet par une action unique qui a le trait concentration.

Activation ➤ imaginer ; **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet**. Vous effectuez un test de Discrétion pour Vous cacher ou Être furtif mais vous n'avez pas encore lancé le dé ; **Effet**. Vous absorbez la lumière, ce qui vous confère un bonus de statut de +2 au test de Discrétion.

Gouverner la citadelle d'Altaérein

Quand les PJ prennent possession de la citadelle d'Altaérein, ils peuvent simplement commencer à vivre dans le château en ruine. Toutefois, tant qu'ils ne réparent pas les dégâts occasionnés par des années de négligence et les attaques de monstres, ils ne pourront pas profiter des avantages décrits dans les pages suivantes ou faire des activités d'intermède comme le repos à long terme ou le réapprentissage.

Il existe deux catégories de travaux sur la citadelle : les réparations basiques et les améliorations. Toutes les réparations basiques doivent être terminées avant de passer aux améliorations. Les PJ devraient également Gérer leur château (voir ci-après) chaque semaine. Un échec pour Gérer la citadelle d'Altaérein complique beaucoup les réparations et améliorations, et on applique automatiquement les résultats d'un échec critique lorsqu'aucune tentative pour Gérer la citadelle n'est réalisée. Vous devriez donner aux joueurs la liste des réparations basiques et améliorations possibles pour qu'ils puissent focaliser leurs efforts. Toutefois, des joueurs inventifs peuvent tout à fait proposer leurs propres idées sur la façon d'améliorer la citadelle.

GESTION ET ORGANISATION

Pour pourvoir de manière efficace aux réparations, aux améliorations et au fonctionnement global de la citadelle d'Altaérein, les PJ devront la Gérer au début de chaque semaine. Ils peuvent également Organiser les travaux pour accomplir les activités de réparations.

OBJET 8



GÉRER

CONCENTRATION INTERMÈDE LINGUISTIQUE MENTAL

Vous passez la journée à vous occuper des tâches administratives liées à la gestion de la citadelle d'Altaérein. L'activité Gérer peut être utilisée pour atténuer les conséquences de relations publiques mal engagées suite à l'utilisation de la Duperie ou de l'Intimidation en Organisant les travaux, mais cette activité s'utilise aussi pour entretenir les relations avec les groupes que vous contactez au fil de la campagne de L'Âge des cendres.

Seule une personne par jour peut tenter de Gérer (les autres peuvent toutefois Aider, comme décrit dans le Livre de base) et une fois le château Géré, personne d'autre ne peut le Gérer tant que l'intervalle de temps précisé dans le résultat n'est pas écoulé. Toutefois, le MJ peut autoriser certaines exceptions si, par exemple, le groupe est sur le point de partir en aventure et veut s'assurer que le fonctionnement de la citadelle se déroule sans accroc pendant leur absence.

Si vous accomplissez des activités d'intermède où la citadelle d'Altaérein est impliquée mais qu'elle n'est pas Gérée avec succès, vous subissez un malus de circonstances de -4 à vos tests.

Gérer la citadelle nécessite la réussite d'un test de Société DD 20 (ce DD peut toutefois changer dans le cadre d'actions spéciales entreprises plus tard pendant la campagne). Vous pouvez rémunérer un sénéchal (voir Les assistants embauchés en page 75) pour qu'il s'occupe des tâches administratives de la citadelle d'Altaérein. Tant que le sénéchal est rémunéré, le résultat hebdomadaire de l'activité Gérer est automatiquement un succès (mais jamais un succès critique).

Succès critique. Vous facilitez la prospérité de la citadelle. La citadelle fonctionne sans accroc pendant 1 mois. De plus, durant cette période, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux tests pour Organiser les travaux.

Succès. La citadelle fonctionne sans accroc pendant 1 semaine.

Échec. La citadelle d'Altaérein n'est pas Gérée mais vous pouvez réessayer le lendemain.

Échec critique. La citadelle d'Altaérein n'est pas Gérée. Les relations mal engagées et la mauvaise humeur de certains habitants de Brèchemont vous empêchent toute autre tentative pour Gérer pendant 1 semaine.

ORGANISER LES TRAVAUX

CONCENTRATION INTERMÈDE LINGUISTIQUE MENTAL

Vous recrutez pendant une journée des travailleurs à Brèchemont pour qu'ils aident aux réparations ou améliorations de la citadelle d'Altaérein. Faites un test de Duperie, de Diplomatie ou d'Intimidation DD 13 pour Organiser des travailleurs, ou un test DD 18 pour Organiser des spécialistes.

Si vous faites un test de Duperie ou d'Intimidation, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 mais un échec augmente les risques, comme décrit ci-après. L'utilisation de la Diplomatie ne confère aucun bonus mais n'augmente pas les risques. Quand vous Organisez les travaux, vous devez spécifier l'activité de réparation ou d'amélioration que vous souhaitez entreprendre. Une

fois que vous avez réussi à Organiser les travaux, vous devez commencer cette activité dans la semaine

Un groupe de travailleurs organisés coûte 1 po par jour, un groupe de spécialistes 5 po par jour.

Succès critique. Vous organisez les travaux d'une activité de réparation ou d'amélioration pour toute la durée prévue, et le montant de la rémunération des travailleurs pour cette période est réduite de moitié.

Succès. Vous organisez les travaux d'une activité de réparation ou d'amélioration pour toute la durée prévue.

Échec. Vous organisez les travaux d'une activité de réparation ou d'amélioration pour une seule journée. À moins que vous n'ayez utilisé la Diplomatie, les rumeurs sur votre nature trompeuse ou intimidante se répandent et vous subissez un malus de circonstances de -1 à tous les tests ultérieurs pour organiser les travaux. Ce malus augmente pour chaque échec consécutif, jusqu'à un maximum de -4.

Échec critique. Vous ne parvenez absolument pas à organiser les travaux. Si vous utilisez la Duperie ou l'Intimidation, des rumeurs sur votre manque de fiabilité ou votre cruauté se répandent, et vous ne pouvez plus utiliser cette compétence pour Organiser les travaux.

LES ACTIVITÉS DE RÉPARATIONS BASIQUES

Avant que les PJ puissent améliorer certaines parties de la citadelle d'Altaérein ou même vivre confortablement dans la forteresse, ils doivent terminer les réparations basiques suivantes. Tous les numéros d'emplacement mentionnés ci-après font référence aux emplacements indiqués sur les cartes de la citadelle d'Altaérein dans *La colline du Chevalier infernal*. La citadelle doit avant tout être complètement Nettoyée car aucune réparation ne peut commencer tant que cette tâche des plus basiques n'est pas effectuée.

Certaines réparations imposent des conditions. Si un PJ avec la qualification ou le don approprié n'est pas disponible pour participer à la réalisation des activités, un PNJ doit être embauché pour accomplir le travail. Voir Les assistants embauchés en page 75 pour plus d'informations.

Chacune de ces activités d'intermède de réparation basique (sauf Nettoyer) nécessite la réussite d'un test d'Artisanat. Comme avec Artisanat et Gagner de l'argent, un PJ peut poursuivre l'activité après le jet pour progresser dans sa tâche au même rythme et au même coût. En cas de succès critique, les PJ réalisent l'équivalent de 2 jours de travail chaque jour. Chaque jour d'activités de réparation coûte 1 po de matériaux, auquel il faut ajouter les rémunérations des travailleurs et des spécialistes organisés (généralement 1 po pour un groupe d'ouvriers ou 5 po pour des spécialistes). En cas de test raté, les coûts de la journée sont dépensés pour rien. Si un artisan embauché est désigné responsable des travaux à la place d'un PJ, le test est automatiquement réussi (mais ne peut jamais aboutir à un succès critique).

DÉBLAYER LA COUR INTÉRIEURE

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (qualifié) ou maçon embauché ; travailleurs organisés

Vous travaillez à la réparation du mur nord écroulé, au désherbage et à l'assèchement et au remblayage de la zone inondée. Cette activité nécessite 6 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 15.

EFFECTUER DES RÉPARATIONS GÉNÉRALES

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (qualifié), Artisanat spécialisé (ébénisterie) ou ébéniste embauché ; travailleurs organisés

Vous participez aux réparations d'ordre général sur le mobilier de la citadelle. Vous remplacez ou réparez les meubles, remplacez les lattes de plancher vermoulues et réajustez les portes. Cette activité nécessite 14 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 15.

NETTOYER

INTERMÈDE MANIPULATION

Vous passez la journée à nettoyer, sortir les meubles brisés, vous débarrasser des débris et déblayer les salles pour que les réparations puissent commencer. Il faut passer 8 jours à nettoyer la citadelle d'Altaérein avant de pouvoir commencer les autres activités de réparations basiques. Nettoyer ne nécessite aucun test d'Artisanat et ne coûte rien.

RECONSTRUIRE LES ESCALIERS EFFONDÉS

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (expert), Artisanat spécialisé (taille de pierre) ou maçon embauché ; travailleurs organisés

Vous déblayez les gravats et reconstruisez les escaliers qui permettent de monter à l'étage de la citadelle. Ces travaux nécessitent un test d'Artisanat DD 20. Réparer l'escalier qui permet de monter sur les remparts depuis la cour intérieure (il relie les zones **A12** et **A22**) prend 4 jours. Réparer l'escalier qui permet de descendre dans les cryptes depuis la cour intérieure (il relie les zones **A12** et **B1**) prend 4 jours. Déblayer le long escalier qui descend jusqu'à l'Anneau d'Alséda (il relie les zones **B1** et **D7**) prend 8 jours.

RECONSTRUIRE LES MURS EFFONDÉS

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (expert), Artisanat spécialisé (taille de pierre) ou maçon embauché ; travailleurs organisés

Vous effectuez les travaux pour reconstruire le mur effondré dans la salle d'entraînement (zone **A8**), la cour du Clou (zone **A13**) ou la salle des archives (zone **A17**). Les réparations dans chaque salle nécessitent 8 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 20.

RECONSTRUIRE LE REMPART

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (expert), Artisanat spécialisé (taille de pierre) ou maçon embauché ; travailleurs organisés

Vous reconstruisez et restaurez le rempart effondré au nord de la tour centrale. Cette activité nécessite 28 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 20.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décident

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure

LES ACTIVITÉS D'AMÉLIORATION

Toutes les réparations basiques doivent être réalisées avant de passer à l'amélioration des divers secteurs de la citadelle d'Altaérein. Chaque activité d'amélioration nécessite la réussite d'un test de compétence pour accomplir l'équivalent d'une journée de travaux. En cas de succès critique, l'équipe du PJ réalise pendant la journée l'équivalent de 2 jours de travail. Chaque activité d'amélioration coûte 10 po par jour de travaux, auxquelles il faut ajouter la rémunération des spécialistes organisés. Si un artisan embauché est désigné responsable des travaux à la place d'un PJ, le test est automatiquement réussi (mais ne peut jamais aboutir à un succès critique).

Remarquez que certaines améliorations (la construction d'une infirmerie, d'une salle d'entraînement ou d'un atelier) doivent se faire dans des salles spécifiques de la citadelle d'Altaérein. Utilisez les zones de rencontre indiquées sur la carte pour déterminer ces salles. Lorsqu'une pièce a été améliorée, elle ne peut plus bénéficier d'une autre amélioration, sauf si l'ancienne est supprimée. Le choix des salles est avant tout esthétique et n'affecte en rien la difficulté ou le coût de l'amélioration entreprise.

AMÉLIORER LES DÉFENSES

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (maître), Artisanat spécialisé (taille de pierre) ou maçon embauché ; travailleurs organisés

Vous renforcez les murs de la citadelle d'Altaérein avec des barres de métal et d'autres supports ingénieusement placés. Cette amélioration nécessite 40 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 25.

Note pour le MJ. Les bénéfices de cette amélioration seront pris en compte quand la citadelle d'Altaérein sera assiégée lors de la dernière aventure de *l'Âge des cendres* et les défenses améliorées ne sont qu'esthétiques avant cela (si vous ajoutez des renforts dans lesquelles le château est attaqué lors des prochaines aventures, n'oubliez pas de prendre en compte ces défenses améliorées).

CONSTRUIRE UN ATELIER (ARTISANAT)

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (maître), Artisanat spécialisé (n'importe lequel) ou n'importe quel spécialiste embauché ; spécialistes organisés

Choisissez une salle dans la citadelle d'Altaérein pour en faire un atelier d'artisanat dédié à une compétence d'Artisanat spécifique choisie parmi celles listées dans le don Artisanat spécialisé (*Livre de base Pathfinder* p. 258). Vous pouvez

construire plusieurs ateliers, chacun dédié à une compétence. L'utilisation d'un atelier confère un bonus de circonstances de +1 aux tests d'Artisanat ou un bonus de circonstances de +3 aux tests d'Artisanat associés à la spécialité de l'atelier. Cette amélioration nécessite 20 jours de travaux et un test d'Artisanat DD 25.

CONSTRUIRE UNE BIBLIOTHÈQUE

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (maître), n'importe quelle Connaissance (maître) ou façonneur de livres embauché ; spécialistes organisés
Choisissez une salle dans la citadelle d'Altaérein pour en faire une bibliothèque. Une fois terminée, la bibliothèque confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence effectués pour Emprunter un sort arcanique, Contrefaire, Déciffrer un texte, Identifier l'alchimie, Apprendre un sort ou Se souvenir, tant que le PJ fait l'action sur place. Cette amélioration nécessite 20 jours de travaux et un test d'Artisanat ou de Connaissance DD 25.

CONSTRUIRE UNE INFIRMERIE

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions Artisanat (maître), Médecine (maître) ou médecin embauché ; spécialistes organisés

Choisissez une salle dans la citadelle d'Altaérein pour en faire une infirmerie. Une fois terminée, l'infirmerie remplit la condition outils de guérisseur des actions avec la compétence Médecine et confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Médecine effectués sur place. Cette amélioration nécessite 20 jours de travaux et un test d'Artisanat ou de Médecine DD 25.

CONSTRUIRE UNE SALLE D'ENTRAÎNEMENT

INTERMÈDE MANIPULATION

Conditions expert dans la compétence indiquée ci-après ou professeur embauché ; spécialistes organisés

Sélectionnez une salle dans la citadelle d'Altaérein pour en faire un lieu d'entraînement pour une seule classe de personnage (vous pouvez avoir plusieurs salles d'entraînement, chacune dédiée à une classe différente). Une fois terminée, la salle d'entraînement fait office de professeur quand vous utilisez l'activité d'intermède Réapprentissage pour la classe choisie. En outre, elle réduit de deux jours la période de réapprentissage d'un don ou d'une compétence et d'une semaine celle d'une capacité de classe. Cette amélioration nécessite 40 jours de travaux.

La construction d'une salle d'entraînement nécessite un test de compétence DD 25 avec la compétence



Les assistants embauchés

Spécialité	Nom du PNJ	Source
Artisan	Tarindlara Vallindel (prêtresse elfe de Shélyn)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.69
Artisan	Winthrop Finney (tailleur humain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.67
Ébéniste	Fadelby Vusker (fabricant de chariot humain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.69
Ébéniste	Xandel Rynearsohn (charpentier humain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.67
Façonneur de livres	Jorell Crocnoir (bibliothécaire demi-orc)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.67
Maçon	Améra Lang (maçonne humaine)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.68
Maçon	Rorsk Hachefléau (maçon nain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.69
Médecin	Kellen Carondil (prêtre elfe de Desna)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.68
Professeur de Nature	Nketiah (linguiste elfe)	Page 78
Professeur de Religion	Brynne Taithe (prêtresse humaine de Cayden Cailéan)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.67
Professeur de Religion	Kellen Carondil (prêtre elfe de Desna)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.68
Professeur de Religion	Tarindlara Vallindel (prêtresse elfe de Shélyn)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.69
Professeur de Représentation	Brynne Taithe (prêtresse humaine de Cayden Cailéan)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.67
Professeur de Survie	Helba (chef gobeline)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.28
Professeur de Vol	Crink Tripoteau (marchand halfelin)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.68
Professeur de Vol	Mialari Docus (maîtresse d'école elfe)	<i>Brûlons demain !</i>
Professeur d'Acrobaties	Nolly Peltry (aventurière halfeline)	<i>Brûlons demain !</i>
Professeur d'Arcanes	Mialari Docus (maîtresse d'école elfe)	<i>Brûlons demain !</i>
Professeur d'Arcanes	Trinil Uskwold (aubergiste humain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.69
Professeur d'Artisanat	Rénali (exploratrice anadie)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.78
Professeur d'Athlétisme	Alak Stagram (écuyer Chevalier infernal humain)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.19
Professeur d'Occultisme	Morta Valaskin (croque-mort humaine)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.68
Sénéchal	Nketiah (linguiste elfe)	Page 78
Sénéchal	Warbal Impétueuxbafouilleurs (diplomate gobeline)	<i>La colline du Chevalier infernal</i> p.82

associée à la classe choisie, comme indiqué ci-après. Si plusieurs compétences sont indiquées pour une classe, le PJ choisit l'une d'elles (mais il doit être expert dans la compétence choisie, comme indiqué dans la rubrique Conditions ci-avant).

Alchimiste Artisanat

Barbare Athlétisme

Barde Occultisme ou Représentation

Champion Religion

Druide Nature

Ensorceleur Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Guerrier Acrobaties ou Athlétisme

Magicien Arcanes

Moine Acrobaties ou Athlétisme

Prêtre Religion

Roublard Acrobaties ou Vol

Rôdeur Athlétisme, Nature ou Survie

LES ASSISTANTS EMBAUCHÉS

Les PJ peuvent certainement diriger toutes les activités d'intermède entreprises dans la citadelle d'Altaérein, mais ils peuvent aussi embaucher des experts et des spécialistes locaux pour les aider à remplir les conditions des activités ou pour qu'ils les accomplissent à leur place. Remarquez que quand un PNJ spécialiste embauché peut accomplir une activité d'intermède, le résultat est toujours un succès mais jamais un succès critique. La table ci-avant donne la liste des PNJ spécialistes les plus intéressants à embaucher à Brèchemont. N'hésitez pas à compléter cette liste

avec des PNJ de votre création ou décrits dans le guide de Brèchemont de *La colline du Chevalier infernal* si les PJ veulent embaucher d'autres types de spécialistes. La troisième de couverture de chaque volume de *L'Âge des cendres* donne des informations supplémentaires sur la personnalité de plusieurs de ces PNJ.

Chaque PNJ doit être rémunéré 5 pa par jour. Si les PJ entretiennent une relation particulièrement étroite avec certains de ces PNJ et qu'ils deviennent amicaux grâce au roleplay et à l'utilisation de la Diplomatie, le montant de cette rémunération quotidienne est réduit de moitié. Un PNJ serviable travaillera gratuitement sur le premier projet pour lequel on l'embauche et où il doit apporter son aide (ou jusqu'à un maximum d'un mois, selon ce qui est le moins long), puis pour moitié prix par la suite.

Une fois un PNJ embauché pour un travail, il ne peut pas être assigné à un autre travail se déroulant en même temps. Par exemple, si les PJ doivent accomplir trois tâches nécessitant un maître-maçon, ils devront mettre l'une d'elles en pause ou l'accomplir eux-mêmes car il n'y a que deux maîtres-maçons disponibles à Brèchemont, à moins qu'ils ne rencontrent un troisième maçon qui accepterait de rejoindre leur équipe de travail (c'est vous qui décidez si un tel PNJ est disponible). Remarquez également que certains professeurs de compétence que les PJ peuvent embaucher pour aider à la construction d'une salle d'entraînement sont des PNJ qu'ils ne rencontreront que lors de la prochaine aventure : *Brûlons demain !*.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure

BELMAZOG

Née avec la puissance des dragons dans les veines, Belmazog a entendu, dès sa sortie de l'œuf, les ignobles murmures de Dahak et se considère comme l'élue du Destructeur.

Belmazog s'est toujours considérée comme l'élue de Dahak, avant même qu'elle ne soit capable de penser par elle-même. Boubiérine demi-dragon mutante, elle croit avoir entendu la voix du dieu dragon lorsqu'elle était encore dans son œuf et pense que ce sont les murmures du Père du chagrin qui lui ont conféré ses pouvoirs draconiques innés. Elle a connu sa première victoire majeure en renversant le prêtre roi adorateur de démons de sa tribu et en déclarant que la tribu allait désormais servir Dahak, ce qui a provoqué une violente scission. Belmazog a renommé sa tribu les « Griffes de braise » puis cherché d'autres fidèles de Dahak, ainsi que des sites de puissance en ruine autrefois dédiés au seigneur de la destruction. Elle a non seulement rallié plusieurs charau-kas à sa cause mais a également découvert un site de grand pouvoir : les restes fossilisés de la manifestation de Dahak, tuée il y a longtemps lors de l'âge des ténèbres. Belmazog s'est rapidement mise à croire que ses rêves et son héritage draconique provenaient de ces ossements puissants et anciens.

D'ailleurs, peu de temps après s'être installée dans l'ombre des restes de Dahak et avoir ordonné aux membres de sa secte de bâtir leur forteresse autour des os fossilisés, Belmazog a commencé à faire d'étranges rêves prophétiques. Ces visions ne concernaient pas seulement la rancune envers les Ekujaes (elle avait compris grâce à ses rêves qu'ils avaient détruit la manifestation de Dahak il y a longtemps), elles l'avaient également peu à peu convaincue que la manifestation de Dahak n'avait perdu que son corps physique. Son « âme », toujours intacte, était prisonnière non loin à l'intérieur d'un ancien temple dans le territoire ekujae.

Belmazog s'est alors mise à comploter. Sachant que les elfes demeuraient une menace pour sa secte et qu'un assaut frontal du temple qu'elle avait vu dans ses rêves ne donnerait rien, elle s'est patiemment établie dans la région, en gardant discrètes les activités de son culte et en évitant d'attirer l'attention des Ekujaes. Belmazog avait l'intention d'accroître la puissance mystique et martiale de sa secte avant d'attaquer les elfes ekujaes par surprise mais elle manquait d'idées sur le plan magique et tactique. Des années se sont écoulées sans véritables avancées de sa secte contre ses ennemis. La chose la plus proche d'un succès, c'est la présence du dragon rouge Kyrion que

Belmazog avait élevé dès son éclosion. Mais Kyrion était devenu un dragon au caractère bien trempé qui méprisait chaque jour un peu plus Belmazog. Belmazog voyait l'influence qu'elle avait sur lui s'amoinrir un peu plus chaque mois.

Le salut de Belmazog est arrivé avec la Triade écarlate, une mystérieuse organisation qui lui a proposé l'aide de puissants lanceurs de sorts pour concrétiser ses ambitions. Belmazog a accepté sans poser de questions car elle estimait que l'arrivée d'étrangers serviables était simplement due à son statut d'élue de Dahak. En échange de pas grand-chose, notamment la livraison des premières pépites d'or extraites dans le territoire des Ekujaes et la promesse de leur fournir un abri s'ils venaient à visiter prochainement la région, les agents de la Triade écarlate ont enseigné à Belmazog un sombre rituel : le *nul-acrumi vazghul*. Avec ce rituel, Belmazog a pu canaliser la puissance des restes fossilisés de Dahak et ériger les colonnes draconiques dans la jungle pour protéger sa secte contre les elfes. Peu de temps après, elle a mené l'assaut audacieux de ses fidèles contre le temple qui hantait ses rêves. Les Griffes de braise se sont emparées de la *pointe de flèche du chasseur* des mains des gardiens elfes, ont ouvert le portail du Chasseur et ont envoyé un petit groupe de fidèles pour tenter de « délivrer » Dahak. Mais quand le portail s'est refermé alors que les elfes contre-attaquaient pour chasser les Griffes de braise, Belmazog a dû admettre sa défaite. Elle et les elfes sont à présent dans une impasse. Grâce au *nul-acrumi vazghul*, les elfes ne peuvent pas envahir le territoire des Griffes de braise, mais celles-ci ne sont pas encore prêtes à lancer un deuxième assaut sur le portail du Chasseur pour essayer de sauver leurs comparses disparus et de libérer Dahak.

Belmazog n'a plus vraiment les traits physiques d'un bourbiérin. Sa peau, noire et visqueuse, est lisse par endroits et recouverte d'écailles à d'autres. Sa tête est celle d'un dragon et non plus celle d'une grenouille. Sa bouche grimaçante est garnie de dents aussi pointues que des aiguilles et sa tête est ornée de plusieurs cornes noires et tordues. Les longs doigts de ses mains et de ses pieds palmés se terminent pas des griffes acérées. Belmazog ne réfléchit jamais très longtemps aux problèmes et elle est souvent prise au dépourvu quand on lui pose des questions auxquelles elle ne peut répondre.

Rôle dans la campagne

Le principal péché de Belmazog, c'est son ambition. Elle veut vraiment être considérée comme quelqu'un de spécial et respecté et non comme un simple monstre dans un marais quelconque. De son point de vue, Dahak est le seul être qui la soutient dans ce monde, même si la longue série d'échecs qu'elle connut a affaibli sa foi en elle-même et en sa valeur en tant que championne élue de Dahak. Si les PJ parviennent à convaincre Belmazog de se rendre, la rédemption est quelque chose d'envisageable dans son cas. La rédemption complète de Belmazog sort du cadre de cette aventure, mais la patience est la principale qualité de la bourbiérine et les PJ pourraient la convaincre de travailler pour eux en échange de promesses de gloire et de puissance. Il se peut que le résultat pour obtenir sa rédemption ne soit pas à la hauteur de la sueur, du sang et des larmes versés par les PJ, mais Belmazog est une ritualiste et une combattante puissante qui peut conférer un certain nombre d'avantages aux PJ qui acceptent de lui donner une deuxième chance.

BELMAZOG

CRÉATURE 9

UNIQUE CM MOYENNE ACIDE AMPHIBIE BOURBIÉRIEN DRAGON HUMANOÏDE

Perception +18 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 18 m

Langues abyssal, bourbiérin, commun, draconique, mwangi

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +18, Duperie +19, Intimidation +21, Représentation +17, Religion +18, Société +12, Survie +14

For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +3, **Cha** +6

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +18, **Vol** +18

PV 145 ; **Immunités** acide, paralysé, sommeil

Vitesse 12 m, nage 12 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +20, **Dégâts** 2d8+11 perforants plus 1d12 acide

Corps à corps ♦ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+11 tranchants

Corps à corps ♦ langue, +20 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+11 acide plus empoignade avec la langue

Sorts divins préparés DD 27, attaque +19 ; **5^e mise à mal** ; **4^e mains brûlantes** (×2), terreur, boule de feu, guérison (×2), summon monster ; **2^e rayon affaiblissant**, détection de l'invisibilité ; **Tours de magie (5^e)** détection de la magie, sceau d'interdiction, flammes, bouclier

Rituels nul-acrumi vazghul, allié planaire

Bourdonnement parasite (audible, mental). Comme un devin des marais bourbiérin (*Bestiaire Pathfinder* p.41)

Croassement terrifiant (audible, émotion, terreur, mental). Comme l'éclaireur bourbiérin (*Bestiaire Pathfinder* p. 41), mais DD 18.

Déplacement facilité dans les marais. Comme l'éclaireur bourbiérin (*Bestiaire Pathfinder* p.41).

Empoignade avec la langue. Comme l'éclaireur bourbiérin (*Bestiaire Pathfinder* p.41), mais CA 25 et 8 PV.

Rituel du nul-acrumi vazghul. Ce rituel rare et très spécialisé, que la Triade écarlate a enseigné à Belmazog, lui

a permis d'utiliser les restes fossilisés de Dahak pour ériger de puissantes défenses dans la région sous la forme de colonnes draconiques. Toutefois, Belmazog ne dispose pas des ressources et du temps nécessaires pour accomplir de nouveau le rituel au cours de cette aventure. Par conséquent, et étant donné que les PJ n'ont aucun moyen d'apprendre le rituel ou d'en tirer un avantage, aucune information autre que les conséquences de ce rituel ne sont données dans cette aventure.

Souffle ♦♦ (acide, arcanique). Belmazog crache de l'acide qui inflige 10d6 dégâts d'acide dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 28). Elle doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser son Souffle.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure



NKETIAH

Diplomate respectée et gardienne du savoir de l'un des plus prestigieux clans ekujae, Nketiah doit à ses deux parents le lourd fardeau qu'elle porte aujourd'hui : une dette impossible à rembourser de la part de sa mère et une fonction rigide de la part de son père.

Nketiah est l'enfant d'une astrologue lirgenie itinérante et d'un guerrier ekujae. Hiruth, sa mère, espérait trouver un moyen de mettre fin à la devastation de l'Œil d'Abendego. Pour cela, elle avait demandé la permission d'entrer dans le territoire ekujae et l'avait obtenue. Jahsi, son père, était un *kélédi* elfe qui s'était porté volontaire pour accompagner Hiruth lors de ses voyages entre les nombreux clans ekujae. Ils sont tombés amoureux l'un de l'autre et Hiruth s'est finalement rendu compte qu'elle portait un enfant. Elle a supposé que c'était un simple batifolage de la part du guerrier elfe et lui a proposé d'élever seule l'enfant pour que Jahsi puisse continuer de remplir son devoir. Elle fut très étonnée, mais aussi très heureuse, de découvrir que Jahsi était bien plus impliqué dans leur relation et dans celle de sa nouvelle famille que ce qu'elle avait cru.

Nketiah a passé la plus grande partie de son enfance avec sa mère, à voyager dans l'étendue du Mwangi et le nord du Garund, à explorer les places des marchés et à apprendre de nouvelles langues pendant que Hiruth discutait avec des magiciens et des érudits. Même si la fonction de tueur de démons de son père l'empêchait de voyager avec lui, il leur a rendu visite le plus souvent possible lorsque cela ne les mettait pas en danger. Sa mère et son père ont fait de leur mieux pour que Nketiah participe à leurs activités quotidiennes. Ils lui demandaient d'accomplir des tâches mineures pour s'assurer que leur enfant ne se sente jamais négligée, malgré leur vie bien remplie et leurs responsabilités exigeantes.

Toutefois, même si Nketiah ne s'est jamais sentie délaissée, elle ressemblait trop à sa mère par certains côtés et commençait à associer l'affection que ses parents lui portaient avec le fait de leur être utile. Ce sentiment regrettable a connu son apogée quand Nketiah a contracté une violente maladie en rapport avec la corruption des démons qui s'était répandue dans la bourgade où elle et sa mère séjournaient. Même si Jahsi est arrivé à temps avec un remède ekujae pour sauver son enfant et de nombreux villageois malades, l'un des bras de Nketiah a dû être amputé. Hiruth et Jahsi ont observé leur fille se battre pour digérer ce qui lui était arrivé sur le plan émotionnel, pas à cause du traumatisme ou du besoin de s'adapter aux changements, mais parce qu'elle était terrifiée à l'idée de ne plus pouvoir aider ses parents et de ne plus mériter leur amour.

Hiruth et Jahsi ont immédiatement ramené Nketiah au sein du territoire ekujae où elle a récupéré et grandi. Ses

expériences au cours de son enfance ont fait d'elle une interprète et une conteuse, et elle a très rapidement assimilé les coutumes et traditions ekujae, ainsi que certains aspects de magie ésotérique. Personne n'a été surpris quand Nketiah a grandi en devenant une linguiste respectée pour finalement occuper une place de choix en tant que conseillère au sein du clan de son père. Mais sa fierté était toutefois accompagnée d'une dette et d'une peine. En effet, la mère de Nketiah n'a jamais repris sa quête pour faire disparaître l'Œil d'Abendego. Hiruth a discrètement accepté une place d'enseignante au Magaambya, ses grandes ambitions étant réduites à quelques discussions académiques entre les classes, et Nketiah, impuissante, l'a vue vieillir et s'éteindre sans réaliser son rêve.

Nketiah se demande toujours aujourd'hui ce que Hiruth aurait pu accomplir si elle n'avait pas passé la majorité de sa vie à l'élever. Nketiah a le besoin impérieux d'accomplir de grandes choses pour légitimer les choix de sa mère à son encontre. Elle craint toutefois que l'ouverture du portail du Chasseur soit la réponse tordue des dieux à ses désirs. Avec son père qui a juré de combattre Dahak s'il venait à réapparaître, Nketiah ne pouvait s'empêcher de se sentir cernée par une tempête divine née des deux moitiés de son héritage : l'ouragan sans fin qui a détruit le passé de sa mère et l'orage de cendres et de feu draconique qui menace l'avenir de son père.

Nketiah se comporte comme une personne insouciant et responsable, mais elle tombe le masque quand quelqu'un montre un véritable intérêt, sans motivation sous-jacente, car elle ne parvient toujours pas à admettre sa valeur au-delà de son utilité pour autrui. C'est une demi-elfe sèche et athlétique, avec la peau brun foncé et des yeux noirs. Ses cheveux noirs qui lui descendent jusqu'aux épaules sont soigneusement tressés en dreadlocks nouées ensemble avec des accessoires décoratifs en cuivre. Son bras amputé lorsqu'elle était petite a été remplacé par une prothèse magique faite d'os et de branches de bois sinueuses : un présent offert par un puissant allié arboréen de sa mère qui est depuis parti dans d'autres secteurs de la jungle du Mwangi pour des raisons qui lui sont propres. Elle porte fièrement un collier de perles de cuivre et de gemmes brutes que son père lui a donné, et elle tient presque tout le temps le bâton qui indique sa fonction de linguiste du clan.

Rôle dans la campagne

En plus de son rôle dans *La secte des Braises*, Nketiah est la porte-parole de son clan et des autres alliés ekujaes. Bien que sa fonction lui impose d'aider les PJ, elle les évalue aussi pour le compte de tous les elfes. Et si les PJ parvenaient à les impressionner, le clan pourrait conclure une alliance permanente avec Brèchemont et permettre un afflux de nouveaux citoyens et un portail précieux menant à l'étendue du Mwangi. Nketiah observe également chaque PJ individuellement, et si l'un d'eux se démarque pendant la campagne en agissant de manière exemplaire sur le plan moral, le clan pourrait lui offrir, vers la fin de la campagne, le bijou en or d'un kélédi, un honneur aux lourdes conséquences. Par ce don, les elfes estiment que l'âme du personnage est suffisamment pure pour taillader la chair d'un dieu, ce qui peut encourager les PJ vertueux à tenter de vaincre une fois de plus Dahak lorsque *L'Âge des cendres* touchera à sa fin.

NKETIAH

CRÉATURE 6

UNIQUE CB MOYENNE ELFE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +12 ; vision nocturne

Langues céleste, charau-ka, commun, draconique, elfique, mwangi, sylvestre

Compétences Arcanes +11, Athlétisme +9 (+13 pour Escalader), Connaissance des Ekujaes, Diplomatie +13, Duperie +13, Nature +10, Occultisme +11, Représentation +14, Société +15, Survie +10

For +1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +4

Objets venin de vipère noire (2), *arc long de frappe* +1 (20 flèches), armure de cuir clouté, *bâton verdoyant*

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +8, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre mental

PV 74 ; **Immunités** sommeil

Vitesse 10,5 m, escalade 6 m

Corps à corps cinglement de liane, +15 (agile, finesse, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+4 contondants

Corps à corps *bâton verdoyant*, +13 (magique, deux mains d8), **Dégâts** 1d4+4 contondants

À distance *arc long*, +16 (mortelle d10, magique, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8+3 perforants plus venin de vipère noire

Sorts occultes spontanés DD 24, attaque +14 ; **3°** (3 emplacements) *cercle de protection*, *héroïsme*, *lecture des pensées* ; **2°** (3 emplacements) *fou rire*, *restaurer les sens*, *détection de l'invisibilité* ; **1°** (3 emplacements) *terreur*, *déguisement illusoire*, *objet illusoire* ; **Tours de magie (3°)** *son imaginaire*, *assistance divine*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*

Sorts de composition de barde DD 24 ; **3°** (2 points de focalisation) *contre-représentation* (Livre de base Pathfinder p. 222), *étude du maître savant* (Livre de base Pathfinder p. 387) ; **Tours de magie (3°)** *inspiration talentueuse* (Livre de base Pathfinder p. 387), *inspiration vaillante* (Livre de base Pathfinder p. 387)

Sorts innés primordiaux DD 24 ; **Tours de magie (3°)** *lumières dansantes*, *détection de la magie*, *destruction de mort-vivant*, *entrave*

Bras arboricole (primordiale). Ce membre magique fonctionne en

tous points comme le bras d'origine de Nketiah. Du bras peut s'étendre une liane pour attaquer au corps à corps, et lorsqu'elle utilise le bras, Nketiah a une Vitesse d'escalade de 6 m et elle Escalade comme si elle était maître en Athlétisme. Enfin, la magie primordiale du bras lui permet d'utiliser les sorts de son *bâton verdoyant* comme si elle avait tous ces sorts dans sa liste de sorts.

Déplacement facilité en forêt. Nketiah ignore le terrain difficile dû aux plantes.

Elfe des bois. Nketiah peut se déplacer à la moitié de sa Vitesse en cas de test d'Escalade réussi et de sa Vitesse complète en cas de succès critique. Elle peut toujours se Mettre à l'abri dans un environnement forestier pour bénéficier d'un abri, même si elle n'est pas à côté d'un mur ou d'un obstacle.



LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



TRÉSOR DES ASANBOSAMS

Le cadavre d'un asanbosam est un trésor en soi. Arracher les crocs en fer froid de la créature n'est pas simple : il faut les extraire avec des outils appropriés ou les déposer dans un récipient rempli d'un liquide chimique pour dissoudre le tissu osseux qui les entoure. Toutefois, le prix que l'on peut en tirer est conséquent si l'on se rend sur les bons marchés.

Asanbosam

Les asanbosams sont de monstrueux humanoïdes poilus avec des crocs en fer froid et des membres musclés dotés de redoutables griffes crochues. Ils se cachent en hauteur dans les arbres et attrapent leurs proies qui passent en dessous en se jetant sur le cou de leurs malheureuses victimes pour leur sucer le sang. Les habitants des communautés proches racontent d'effroyables histoires sur ces « hommes-arbres suceurs de sang » et les explorateurs de la jungle aguerri ont toujours un œil sur la canopée lorsqu'ils entrent en territoire asanbosam.

Un asanbosam a besoin de beaucoup de fer dans son alimentation (il le trouve généralement dans le sang) pour maintenir l'intégrité de ses très longs crocs de fer froid. En dehors de la chasse et de la reproduction, un asanbosam passe des heures à mâcher certains types de pierre pour aiguiser leurs crocs.

Certaines personnes affirment que les asanbosams sont aussi anciens que le temps, qu'ils sont la source originale du fer froid et que les veines de ce métal que l'on trouve dans le sol sont où reposent d'anciens asanbosams. Des braconniers courageux (ou stupides) pénètrent souvent dans le territoire des asanbosams pour chasser ces monstres dans l'espoir de récupérer leurs crocs par sacs entiers.

ASANBOSAM

CRÉATURE 6

CM GRANDE HUMANOÏDE

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues **mwangi**

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +16, Discrétion +16, Intimidation +15, Survie +14

For +5, Dex +4, Con +2, Int -3, Sag +1, Cha -2

CA 24 ; Réf +17, Vig +15, Vol +10

PV 95

Vitesse 10,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires en fer froid, +17 (mortelle 1d8), **Dégâts** 2d8+7 perforants

Corps à corps ♦ griffe, +17 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+7 tranchants plus Empoignade

Attaque d'en haut ♦♦ Si un asanbosam se trouve au-dessus d'une cible (le plus souvent en utilisant sa vitesse d'Escalade), il peut effectuer une Frappe de griffe avec une allonge accrue de 4,5 m. Cette Frappe inflige 1d6 dégâts tranchants supplémentaires, et si elle touche, l'asanbosam Empoigne la cible et la tire dans un espace adjacent à lui. Elle compte comme deux attaques pour le calcul du malus d'attaques multiples de l'asanbosam.

Boire le sang ♦ **Conditions.** Une créature empoignée, paralysée, entravée, inconsciente ou consentante se trouve à portée d'attaque des mâchoires de l'asanbosam. **Effet.** L'asanbosam enfonce ses crocs dans cette créature et boit son sang. Si la victime est empoignée, l'effet est automatique ; sinon, l'asanbosam doit réussir un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la victime. La victime devient drainée 1, l'asanbosam récupère 10 PV et les PV récupérés en excès deviennent temporaires. Boire le sang d'une créature déjà drainée augmente de 1 l'intensité de cet état mais ne permet pas à l'asanbosam de récupérer des PV.

L'état drainé de la victime diminue de 1 par semaine. Une transfusion de sang, qui nécessite la réussite d'un test de Médecine DD 20 et un donneur de sang ou une quantité suffisante de sang, diminue de 1 l'état drainé au bout de 10 min.

Bida

Les bidas sont des dragons aux écailles noires avec un long corps serpentin et des ailes de chauve-souris. Leurs pattes et leurs griffes sont plus petites que celles de la plupart des dragons, mais leurs puissants anneaux ondulants, semblables à ceux d'un boa constrictor, peuvent étouffer à mort plusieurs victimes en même temps.

Un bida se sert de son intelligence impressionnante et de sa puissante magie pour se faire passer pour un humanoïde et infiltrer une communauté. Au fil des semaines, voire des mois, il se débrouille pour devenir un membre clef du village, et c'est seulement une fois qu'il s'est rendu indispensable qu'il révèle l'effroyable prix de son soutien en exigeant des offrandes régulières de chair et d'or. À partir de là, le bida reste presque tout le temps dans son antre enfumé et grossit en buvant le sang des offrandes sacrificielles. Pour ne pas révéler sa présence au monde extérieur, un bida cache sa communauté asservie derrière une grande illusion, en faisant passer un village florissant en une simple étendue de jungle vierge et en ordonnant aux habitants de détruire toutes les routes qui y mènent ou qui en partent.

Les bidas tolèrent à contrecœur leurs semblables et préfèrent la compagnie de leurs petits esclaves goûteurs. Dans de rares cas, deux bidas peuvent joindre leurs forces pour conquérir une communauté particulièrement grande et soutenir à la population un montant plus important de richesses (et de sang).

BIDA

CRÉATURE 8

PEU COURANT LM TRÈS GRANDE DRAGON

Perception +15 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues commun, draconique, mwangi

Compétences Diplomatie +18, Discrétion +16, Duperie +20, Intimidation +18, Société +16

For +6, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +6

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +18 ; bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde pour discerner des illusions.

PV 135 ; **Immunités** paralysé, sommeil ; **Résistances** acide 10, poison 10

Vitesse 12 m, escalade 6 m, vol 18 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +20 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+9 perforants

Corps à corps ♦ queue, +20 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés occultes DD 26 ; **3^e** antidétection ; **2^e** forme humanoïde

Constriction ♦ 1d6+6 contondants, DD 26

Huit anneaux. Un bida peut Frapper avec sa queue, même s'il s'en sert déjà pour Empoigner des créatures. Le bida peut se servir de sa queue pour empoigner jusqu'à huit créatures de taille Moyenne ou plus petites en même temps. Il peut aussi empoigner des créatures de Grande taille mais une telle créature équivaut alors à quatre créatures de taille Moyenne.

Masquer une communauté (arcanique, illusion).

Au bout de 4 h de concentration, le bida peut camoufler une petite communauté. L'effet équivaut au sort *terrain hallucinatoire* de niveau 5, sauf que la zone est une explosion de 150 m et que les créatures sont invisibles tant qu'elles restent à l'intérieur des bâtisses dans la zone. Le bida peut camoufler une seule communauté à la fois et doit se concentrer sur l'effet pendant 10 min au début de chaque journée pour maintenir l'illusion.



HABITATS DES BIDAS

Les bidas revendiquent des hameaux et des villages comme étant leur territoire. Ils préfèrent les communautés semi-industrialisées qui exploitent des mines d'or ou de charbon non loin et dans lesquelles ils établissent leur antre.



TRÉSOR DES BIDAS

Les bidas, comme tous les dragons, adorent les trésors, surtout l'or, et les leurs sont particulièrement impressionnants. Même si les richesses accumulées dans la grotte d'un bida appartiennent aux malheureux villageois qu'il a intimidés et asservis, de nombreuses victimes seront prêtes à céder leurs possessions si cela peut convaincre un groupe de tueurs de dragons d'éliminer le monstre tyrannique.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

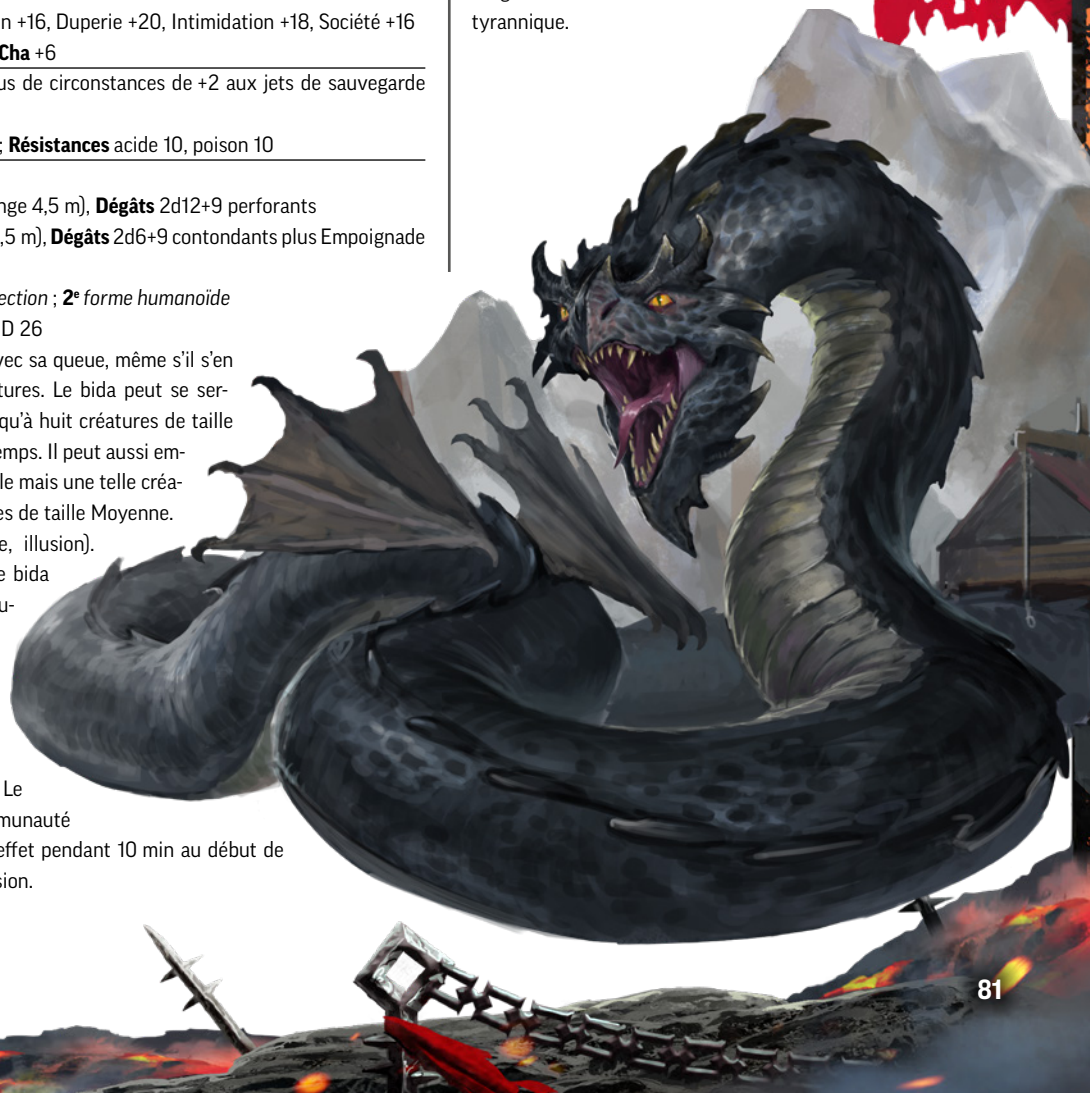
Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure





GUÉRILLEROS EMBUSQUÉS

Les bilokos préfèrent se déplacer discrètement en petits groupes dans les secteurs isolés et ombragés de la jungle. Quand une bande de bilokos trouve un terrain de chasse convenable, ils s'en emparent en refusant tout partage. Ces prédateurs creusent alors des fosses, fabriquent des pièges avec des lianes et construisent des cachettes dans les arbres d'où ils peuvent tendre des embuscades.

Biloko

Les bilokos sont des fées au museau de crocodile qui rôdent dans la jungle du Mwangi et se repaissent de chair humaine. Aussi fourbes que méchants, les bilokos posent des pièges mortels et appliquent des tactiques de chasse et de guérilla pour capturer leurs proies, généralement des explorateurs malchanceux ou plus rarement des villageois entêtés qui pensent que les bilokos sont des esprits ancestraux cruels. Les élokos, les plus redoutables de ces créatures, manipulent une puissante magie de métamorphose.

Un biloko ressemble à un humanoïde menu et dégingandé avec une tête semblable à celle d'un crocodile, une peau couleur rouille et des yeux rouge sang. Il mange de la viande humanoïde mais peut survivre longtemps avec un seul repas dans le ventre. En effet, grâce à son aptitude semblable à celle des serpents, il peut engloutir une créature humanoïde de taille Moyenne en déboîtant ses mâchoires et en avalant lentement sa proie de la tête aux pieds. Grâce à sa salive acide et ses dents pointues, un biloko peut mastiquer sa nourriture en une pâte plus facile à digérer. Il broie la chair et les os pour en faire une bouillie compacte tout en engloutissant sa proie et n'hésite pas à dévorer une proie deux à trois fois plus grande que lui. Un biloko rassasié depuis peu est facilement reconnaissable à son ventre distendu. Il n'est pas moins dangereux pour autant car il aime tuer et des comparses affamés pourraient se cacher non loin.

GUERRIER BILOKO

Les bilokos de base rôdent dans la jungle en petits groupes de chasse.

GUERRIER BILOKO

CRÉATURE 1

NM PETITE FÉE

Perception +7 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Langues mwangi, sylvestre

Compétences Artisanat +7, Athlétisme +7, Discrétion +6, Nature +5, Survie +6

For +3, **Dex** +2, **Con** -1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets lance, bouclier en bois (Solidité 3, 12 PV, SR 6)

CA 16 (18 avec le bouclier levé) ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 19

Blocage au bouclier ➤

Vitesse 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d8+3 perforants

Corps à Corps ➤ lance, +8, **Dégâts** 1d6+3 perforants

À distance ➤ lance, +7 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Sorts innés primordiaux DD 17 ; 1^{er} charme

Festin motivant (émotion, mental). Si un biloko dévore le cadavre d'un humain pendant au moins 1 min, il gagne un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et +2 aux jets de dégâts pendant 1 h.

VÉTÉRAN BILOKO

Un biloko qui a mené un nombre suffisant de chasses fructueuses gagne le respect (et la crainte) de ses compagnons.

VÉTÉRAN BILOKO

CRÉATURE 4

NM PETITE FÉE

Perception +11 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Langues mwangi, sylvestre

Compétences Artisanat +10, Athlétisme +10, Discrétion +13, Intimidation +12, Nature +9, Survie +11

For +4, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +2

Objets pique, arc court (20 flèches)

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +8, **Vol** +11

PV 58

Attaque d'opportunité ➤

Vitesse 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +14, **Dégâts** 2d8+5 perforants

Corps à corps ➤ pique, +14 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+5 perforants

À distance ➤ arc court, +14 (mortel d'10, facteur de portée 18 m, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Sorts innés primordiaux DD 21 ; 1^{er} *charme*

Festin motivant (émotion, mental). Comme le guerrier biloko.

Frappe transversale ➤➤. Le vétéran effectue une Frappe au corps à corps et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA de deux adversaires (au maximum), qui doivent se trouver tous les deux à portée de son attaque de corps à corps et l'un adjacent à l'autre. Ne lancez qu'une seule fois les dégâts et appliquez-les à chaque créature touchée. Une Frappe transversale compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du vétéran.

ÉLOKO

Si un biloko est assez chanceux pour dévorer plusieurs lanceurs de sorts ou créatures dotées de pouvoirs magiques innés, il se transforme de manière subtile en une semaine. Ces fées sont des élokos, et en plus de leur appétit impressionnant (même pour les bilokos), ils ont un pouvoir surnaturel qui leur permet d'augmenter considérablement leur taille.

ÉLOKO

CRÉATURE 7

NM PETITE FÉE

Perception +15 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Langues aklo, mwangi, sylvestre

Compétences Artisanat +13, Athlétisme +18, Discrétion +16, Duperie +15, Nature +13, Survie +13

For +6, **Dex** +5, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +1

Objets sarbacane (10 fléchettes empoisonnées), *dague* +1

CA 25 ; **Réf** +18, **Vig** +12, **Vol** +15

PV 115

Vitesse 6 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants

Corps à corps ➤ *dague*, +18 (agile, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+8 perforants

À distance ➤ sarbacane, +17 (agile, non létal, facteur de portée 6 m, rechargement 1), **Dégâts** 1 perforant plus 2d4 de poison persistants

À distance ➤ *dague*, +18 (agile, magique, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+8 perforants

Sorts innés primordiaux DD 22 ; 1^{er} *charme*

Festin motivant (émotion, mental). Comme le guerrier biloko.

Changement de taille ➤➤ (métamorphose, primordiale, transmutation). L'éloko bénéficie des effets du sort *agrandissement* au niveau 4. Le sort dure 1 min et l'éloko peut le Révoquer.

Attaque sournoise (précision). L'éloko inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.



LA CITÉ DES BILOKOS

Dans la jungle au nord du lac Ocota, des rumeurs parlent d'un éloko incroyablement puissant qui se fait appeler l'empereur Dent-pointue et qui règnerait sur une cité entière de bilokos et autres fées. Une telle coordination entre ces fées capricieuses n'est pas inhabituelle mais les explorateurs n'ont pas pu vérifier ces rumeurs car on n'a jamais revu tous ceux qui avaient tenté de trouver leur communauté. Récemment, un groupe d'Éclaireurs basé à Nantambu a entamé une collecte de fonds pour monter une expédition afin de découvrir cette mystérieuse cité et revenir faire leur rapport (avec, si possible, des trésors).



PRÉDATEURS SÉDUISANTS

Le lien des bilokos avec le Premier Monde leur confère le pouvoir surnaturel de charmer, dans une certaine limite, leurs ennemis. Les bilokos utilisent ce pouvoir pour inciter des aventuriers à s'écarter de leur groupe ou embrouiller leurs adversaires quand une attaque tourne au vinaigre. Les grands groupes de chasseurs bilokos peuvent charmer des groupes entiers de voyageurs et ramènent ensuite leurs proies enchantées dans leur tribu pour les dévorer (il est toutefois plus probable qu'ils en profitent pour les dévorer sur place, tout simplement).

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure



UNE NATION DIVISÉE

Jusqu'à récemment, la majorité des charau-ka étaient unis sous le règne de Ruthazek le roi gorille, un puissant seigneur de guerre et champion d'Angazhan qui régnait depuis la cité d'Usaro. Mais quand des aventuriers ont défié et vaincu Ruthazek, la nation charau-ka s'est scindée et les clans se sont éparpillés dans la jungle, chacun avec un seigneur de guerre à sa tête.

Charau-ka

La légende dit que l'ascendance des charau-ka remonte au seigneur démon Angazhan qui a transformé le corps des humains morts en guerroyant contre sa secte pour qu'ils se relèvent sous forme d'humanoïdes simiesques appelés des charau-ka. Les rumeurs insistent sur le fait que les prêtres charau-ka ont perfectionné un affreux rituel qui oblige les créatures tuées à se réincarner en charau-ka en l'honneur de cette ancienne légende. D'autres histoires affirment que des totems puissants dédiés à Angazhan contiennent ce pouvoir et que l'accomplissement de sacrifices rituels devant ces artefacts magiques pousse les esprits des morts à revenir à la vie en tant que violents fidèles d'Angazhan, le maître de ceux pour qui la sauvagerie et la destruction sont des réjouissances.

GUERRIER CHARAU-KA

Un guerrier charau-ka porte sur lui hachettes, dagues et autres armes similaires, mais ne s'inquiète pas lorsqu'il ne dispose plus d'armes de jet quand il y a des gros cailloux qu'il peut ramasser et lancer avec autant de précision que ses armes.

GUERRIER CHARAU-KA

CRÉATURE 1

CM PETITE CHARAU-KA HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues draconique, mwangi

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +6, Religion +4

For +3, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 18

Objets dague, hachette, armure de peau

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ hachette, +8 (agile, balayage),

Dégâts 1d6+3 tranchants

Corps à corps ♦ dague, +8 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Corps à corps ♦ poing, +8 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

À distance ♦ hachette, +8 (agile, mortelle d6, balayage, jet 3 m), **Dégâts** 1d6+3 tranchants

À distance ♦ dague, +8 (agile, mortelle d6, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

À distance ♦ projection de débris, +8 (mortelle 1d6, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Déclencheur. Le tour du charau-ka commence. **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Le charau-ka est accéléré jusqu'à la fin de son tour et il peut utiliser l'action supplémentaire pour Marcher rapidement ou Frapper. Tant qu'il est frénétique, il ne peut plus parler et obtient automatiquement un échec critique aux tests de Discrétion à cause de ses hurlements.

Frénésie hurlante ♦ (primordiale, transmutation) ;

Maîtrise martiale des armes de jet. Toute arme lancée par un charau-ka gagne le trait d'arme mortelle d6. De plus, quand un charau-ka lance une arme improvisée, il ne subit pas le malus de -2 correspondant, ni le malus correspondant à l'utilisation d'une arme de jet improvisée qui a le trait non létal pour porter une attaque létale.

ACOLYTE D'ANGAZHAN CHARAU-KA

Les charau-kas vénèrent toujours Angazhan, même depuis la mort du roi gorille.

ACOLYTE D'ANGAZHAN CHARAU-KA

CRÉATURE 3

CM PETITE CHARAU-KA HUMANOÏDE

Perception +9 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues abyssal, draconique, mwangi

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7, Intimidation +7, Nature +9, Religion +11

For +2, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 19 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +11

PV 45

Objets armure de peau, lance

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ lance, +11 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+5 perforants

Corps à corps ♦ poing, +11 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+5 contondants

À distance ♦ lance, +11 (mortelle d6, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+5 perforants

À distance ♦ projection de débris, +11 (mortelle 1d6, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+5 contondants

Sorts divins préparés DD 21, attaque +11 ; **2^e enchevêtrement**, **cacophonie** ; **1^{er} terreur**, **guérison**, **rayon affaiblissant** ; **Tours de magie (2^e)** **hébètement**, **détection de la magie**, **lance divine**, **assistance divine**, **message**

Frénésie hurlante ♦ (primordiale, transmutation). Comme le guerrier charau-ka.

Maîtrise martiale des armes de jet. Comme le guerrier charau-ka.

BOUCHER CHARAU-KA

Les charau-kas sont très connus pour leur brutalité, mais certains terrorisent leurs congénères de par leur obsession pour la violence.

BOUCHER CHARAU-KA

CRÉATURE 6

CM PETITE CHARAU-KA HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Langues draconique, mwangi

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +15, Discrétion +13, Intimidation +14, Religion +9

For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +2

Objets armure de peau, **trident de frappe** +1

CA 23 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 95

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ **trident**, +20 (magique), **Dégâts** 2d8+8 tranchants

Corps à corps ♦ poing, +19 (agile, non léthal), **Dégâts** 1d4+8 contondants

À distance ♦ **trident**, +18 (mortelle d6, magique, jet 6 m), **Dégâts** 2d8+8 perforants

À distance ♦ projection de débris, +17 (mortelle 1d6, jet 6 m), **Dégâts** 2d6+8 contondants

Fureur sanguinaire ↻ (manipulation) **Déclencheur**. Le boucher charau-ka inflige des dégâts de saignement à une créature. **Effet**. Le charau-ka lèche le sang sur son arme et devient furieux. Il récupère 5 PV et bénéficie d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour.

Écharpeur. Tant que le boucher charau-ka est en rage, ses Frappes au corps à corps infligent 1d4 dégâts de saignement persistants.

Rage ♦. Comme l'aptitude de classe du barbare ; CA 22, +9 PV, +2 dégâts au corps à corps.

Frénésie hurlante ♦ (primordiale, transmutation). Comme le guerrier charau-ka.

Maîtrise martiale des armes de jet. Comme le guerrier charau-ka.



LES TRIBUS CHARAU-KAS

Les charau-kas vivent le plus souvent au sein de petites tribus composées de quelques dizaines de membres. Ils utilisent les dangereuses créatures de la jungle pour en faire des animaux de compagnie ou de garde, en se fiant à leurs rôdeurs et leurs dresseurs pour garder ces redoutables bêtes sous contrôle. Il n'est pas rare de voir un groupe de charau-kas mettre en cage une bête sauvage en plein milieu de leur village. Ils jettent ensuite des victimes en pâture à la créature prisonnière ou la tourmentent en l'exposant comme une sorte de trophée vivant. Un village de charau-kas typique s'étend depuis le sol de la jungle jusqu'à la canopée et abrite généralement plusieurs cabanes dans les arbres reliées entre elles par des ponts de liane ou de corde.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



TRÉSOR À ÉCHANGER

Les connaissances d'un griplli sont souvent plus intéressantes que les quelques armes et objets artisanaux qu'il transporte. Toutefois, les gripllis les plus estimés de leur communauté – alchimistes, orateurs végétaux et éclaireurs – possèdent souvent des créations alchimiques, des objets magiques ou des objets précieux qu'ils troquent avec les membres d'autres civilisations de la jungle.

Griplli

Humanoïdes aux allures de grenouille, les gripllis se sont adaptés de manière unique à leur environnement en construisant leurs maisons dans la canopée des jungles et forêts tropicales. Leurs très grands yeux leur permettent de voir aussi bien de jour comme de nuit et leurs longs doigts de pied de grimper facilement dans les arbres au sommet desquels ils vivent. L'aspect physique des gripllis varie grandement, leur physiologie étant en grande partie déterminée par l'environnement où ils évoluent. Ainsi, ceux qui vivent dans des forêts verdoyantes ont généralement une peau vert vif et des yeux rouges. Par contre, les gripllis qui vivent dans des régions où sévissent la pourriture et la décomposition ont une peau marron tachetée, et ceux qui vivent près des lacs ou des ruisseaux ont souvent une peau bleu vif aux zébrures orange. Les gripllis font en général 60 cm de haut et pèsent 15 kilos environ.

Quelle que soit leur région d'origine, les gripllis sont le plus souvent des chasseurs-cueilleurs pacifiques. À cause de leur compréhension limitée de l'agriculture, les gripllis ne font pas pousser de plantes comme on l'entend traditionnellement. Ils cultivent toutefois des champignons et cueillent une grande variété de fruits dans la nature sauvage. La jungle abrite aussi des rivières et des lacs pleins de poissons aux écailles d'argent que les gripllis attrapent en quantités raisonnables pour s'assurer la durabilité de la pêche. Ils apprécient également les insectes souvent beaucoup plus gros que ceux que l'on trouve dans d'autres parties du monde. Les gripllis issus des sociétés les plus évoluées capturent ces insectes et font leur élevage. Ils nourrissent des libellules ou des scarabées géants et les abattent ensuite pour nourrir le reste du village. Il arrive même que des gripllis particulièrement entreprenants attrapent et dressent des insectes volants pour en faire leur monture lors de la chasse. Le dressage d'insectes aussi massifs n'est cependant pas chose facile et les gripllis qui y parviennent sont ainsi souvent considérés comme des héros locaux.

Les habitations des gripllis au sommet des arbres sont difficiles à trouver depuis le sol de la forêt. Les gripllis camouflent leurs demeures avec de larges feuilles et des branches épaisses.

Ils créent dans la forêt environnante de nombreuses pistes formant un véritable dédale dont ils sont les seuls à connaître la configuration.

Leurs villages sont souvent construits dans les zones forestières les plus denses, avec d'étroits ponts de cordes tendus entre de larges plateformes de bois fixées autour de chaque tronc.

ÉCLAIREUR GRIPPLI

C'est parmi les meilleurs chasseurs gripllis que sont sélectionnés les honorables éclaireurs.

ÉCLAIREUR GRIPPLI

CRÉATURE 1

N PETITE GRIPPLI HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, griplli

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Discretion +7 (+9 en forêt), Nature +6, Survie +6

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** -1

Objets fléchettes (5), armure de cuire, filet, serpe

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 20

Vitesse 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ serpe, +9 (agile, finesse, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d4+1 tranchants
À distance ♦ fléchette, +9 (agile, jet 6 m), **Dégâts** 1d4+1 perforants
Déplacement facilité dans la jungle. Un gripli ignore le terrain difficile dans les forêts et les jungles.

Lancer de filet ♦ **Condition.** Le gripli manie un filet à deux mains. **Effet.** Le gripli effectue une Frappe à distance (avec un modificateur de +9) contre une créature de taille Moyenne ou plus petite à 6 m ou moins. En cas d'attaque réussie, la cible est prise au dépourvu et subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses. En cas de coup critique, la créature est entravée à la place. Le DD pour S'échapper du filet est de 16. Une créature adjacente à la cible peut Interagir avec le filet pour le retirer.

ARCHER GRIPPLI

Ces tireurs d'élite sont réputés pour leur patience et leur précision.

ARCHER GRIPPLI

CRÉATURE 3

N PETITE GRIPPLI HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues commun, gripli

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +6, Discrétion +11 (+13 en forêt), Nature +8, Survie +8
For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** -1

Objets armure de cuir, arc court (30 flèches), épée courte

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +10

PV 44

Vitesse 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ épée courte, +11 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+3 perforants

À distance ♦ arc court, +11 (mortelle 1d10, facteur de portée 18 m, rechargement 0),
Dégâts 1d6+2 perforants

Déplacement facilité dans la jungle. Comme l'éclaireur gripli.

Volée de flèches ♦♦. L'archer gripli effectue trois Frappes à distance avec son arc court contre une seule et même cible. Faites la somme des dégâts infligés par les Frappes réussies en ce qui concerne les résistances et les faiblesses.

ORATEUR VÉGÉTAL GRIPPLI

Les guérisseurs non officiels des griplis sont appelés des orateurs végétaux.

ORATEUR VÉGÉTAL GRIPPLI

CRÉATURE 5

N PETITE GRIPPLI HUMANOÏDE

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues commun, gripli

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +9, Diplomatie +10, Discrétion +11, Médecine +11, Nature +14, Religion +11, Survie +11

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +0

Empathie végétale. L'orateur végétal peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des plantes et des champignons et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

Objets fléchettes (4), bâton

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +13

PV 71

Vitesse 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ bâton, +11 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4+4 contondants

Corps à corps ♦ fléchette, +13 (agile, jet 6 m), **Dégâts** 1d4+4 perforants

Sorts primordiaux préparés DD 23, attaque +13 ; **3° forme animale**, convocation de plantes et de champignons ; **2°** peau d'écorce, enchevêtrement, communication avec les animaux ; **1°** saut, passage sans trace, gourdin magique ; **Tours de magie (3°)** aspersion acide, assistance divine, repérage, flammes, entrave

Déplacement facilité dans la jungle. Comme l'éclaireur gripli.



LES SBIRES GRIPPLIS

Les griplis fréquentent quelques autres espèces intelligentes mais leur lien étroit avec la nature les pousse à apprécier la compagnie d'insectes géants, de créatures végétales et d'autres bêtes de la jungle.



UNE HISTOIRE DE NEUTRALITÉ

Les villages de griplis se mêlent rarement aux problèmes d'autres communautés et préfèrent se focaliser sur le maintien d'une paix relative au sein de leur propre petite communauté. D'après l'une des légendes griplis expliquant cette attitude, un champion gripli aurait entraîné les siens dans une guerre entre humains et charau-kas. Les histoires diffèrent quant au camp que les griplis auraient soutenu, mais chaque version se termine par la mort sanglante du héros et de sa famille. Depuis, les anciens des villages incitent les griplis à faire leur possible pour rester à l'écart de tout conflit.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
décides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os
et de cendres

Le mode de vie
des Ekujaes

Boîte à outils
de l'aventure



TRÉSORS DES KISHIS

Les kishis portent des vêtements de qualité et des bijoux tape-à-l'œil. Bien qu'ils ne cherchent pas à accumuler des richesses dans le seul but d'être riches, les kishis peuvent voler les possessions de leurs victimes pour améliorer son pouvoir de séduction.

Kishi

Les kishis sont des fées fourbes et meurtrières qui vivent à la périphérie des jungles les plus sombres de Golarion. À première vue, les kishis ressemblent à des humains séduisants d'une ethnie le plus souvent locale, mais sous leur épaisse chevelure à l'arrière de leur tête se cache un deuxième visage, celui d'une hyène ricanante. Quand un kishi attire sa proie dans une situation risquée, sa tête pivote pour révéler ce visage effrayant. Sous cette forme, il est presque impossible de débloquent les puissantes mâchoires d'un kishi lorsqu'il broie les os d'une victime en l'espace d'un instant. Les kishis ont des traits physiques très variés. Leur taille et leur poids sont aussi divers que ceux des gens dont ils infiltrent les communautés.

Comme pour la plupart des fées, les motivations d'un kishi sont insondables, mais pour ses victimes, son objectif paraît simple : se délecter du choc, de la trahison et de la terreur qui se lisent sur le visage de ses proies. Les kishis peuvent lancer un *charme* pour faire taire les doutes de leurs compagnons involontaires, mais la plupart de ces sinistres créatures préfèrent tromper leurs proies par la ruse, avec des présents ou grâce à leur physique avantageux. Les kishis sont des sociopathes par excellence qui apprécient tout autant le

frisson de la chasse que la délicieuse récompense à la fin. Plus une proie est coincée, prude ou hautaine, mieux c'est, car rien ne satisfait plus un kishi que de gagner (ou de bafouer) la confiance de quelqu'un qui ne lui accorde pas facilement.

Quand un kishi est seul avec un nouvel ami ou un amant, il choisit le moment le plus dramatique pour révéler sa véritable forme monstrueuse et planter ses mâchoires dans sa chair. Les kishis ne veulent pas révéler leur véritable nature aux habitants de tout un village. Ainsi, ils visent le plus souvent la gorge de leurs victimes pour qu'elles étouffent sans pouvoir crier à l'aide. Les kishis dévorent l'intégralité du corps de leurs victimes. Ils ne laissent aucune trace de leurs crimes et vont même jusqu'à lécher les éclaboussures de sang et nettoyer du mieux possible la scène de leurs méfaits.

KISHI

CRÉATURE 8

NM MOYENNE FÉE

Perception +14 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +20, Diplomatie +19, Discrétion +18, Duperie +20, Société +15

For +6, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +5

CA 25 ; **Réf** +18, **Vig** +13, **Vol** +17

PV 138 ; **Résistances** perforant 10 ; **Faiblesses** fer froid 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦♦♦♦♦ mâchoires, +20, **Dégâts** 2d10+9 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦♦♦♦♦ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+9 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 27 ; 1^{er} *charme* (à volonté)

Charge soudaine ♦♦♦♦♦. Le kishi Marche rapidement deux fois. S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, il peut le Frapper au corps à corps.

Constriction ♦♦♦♦♦ 1d10+9 perforants, DD 26 (uniquement empoigné par les mâchoires)

Mâchoires-étaux. Une créature empoignée par les mâchoires d'un kishi ne peut plus parler et ne peut plus prononcer les composants verbaux de sorts. De plus, elle subit un malus de circonstances de -2 pour S'échapper.

Pivotement de la tête ♦♦♦♦♦. Le kishi pivote sa tête pour montrer son visage d'humain séduisant ou celui de hyène ricanante. Un kishi ne peut utiliser ses sorts innés et ses compétences de Duperie et de Diplomatie que quand il montre son visage humain, et il ne peut utiliser ses Frappes de mâchoires que quand il montre son visage de hyène.

Mokélé-mbembé

Les mokélé-mbembés sont de gros prédateurs reptiliens que l'on trouve dans les profondeurs des jungles de Golarion. Les Mwangis voient les mokélé-mbembés comme des incarnations de la force et de la majesté de la nature. D'après eux, le fait de voir cette créature rare est un signe favorable envoyé par les dieux et le présage de puissantes forces naturelles.

MOKÉLÉ-MBEMBÉ

CRÉATURE 9

PEU COURANT N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +15 ; vision dans le noir, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +20, Discrétion +19, Survie +17

For +7, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +21, **Vol** +17

PV 172

Vitesse 9 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +22 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants

Corps à corps ♦ queue, +22 (allonge 6 m), **Dégâts** 2d6+10 contondants

Corps à corps ♦ patte, +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+10 contondants

Piétinement ♦♦♦ Grande ou plus petite, patte, DD 28

Queue claquante ♦♦ (son). Le mokélé-mbembé fait claquer sa queue pour créer un fracas sonore dans une explosion de 1,5 m centrée sur un coin à portée de sa Frappe de queue. Chaque créature dans la zone de l'explosion doit effectuer un jet de Vigueur DD 28. Les mokélé-mbembés sont immunisés.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est étourdie 1.

Échec. La créature est étourdie 2.

Échec critique. La créature est étourdie 3.



HABITATS

Les mokélé-mbembés vivent dans les jungles tropicales près des lacs, rivières et autres étendues d'eau. Ils prennent grand soin d'éviter toute civilisation, ainsi que les gros prédateurs, et il faut parfois chercher pendant des semaines, voire des mois, avant de trouver simplement leurs traces. Les voyageurs rencontrent rarement un mokélé-mbembé par hasard mais ceux qui les rencontrent (et reviennent vivants pour le raconter) sont considérés comme très chanceux.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants déicides

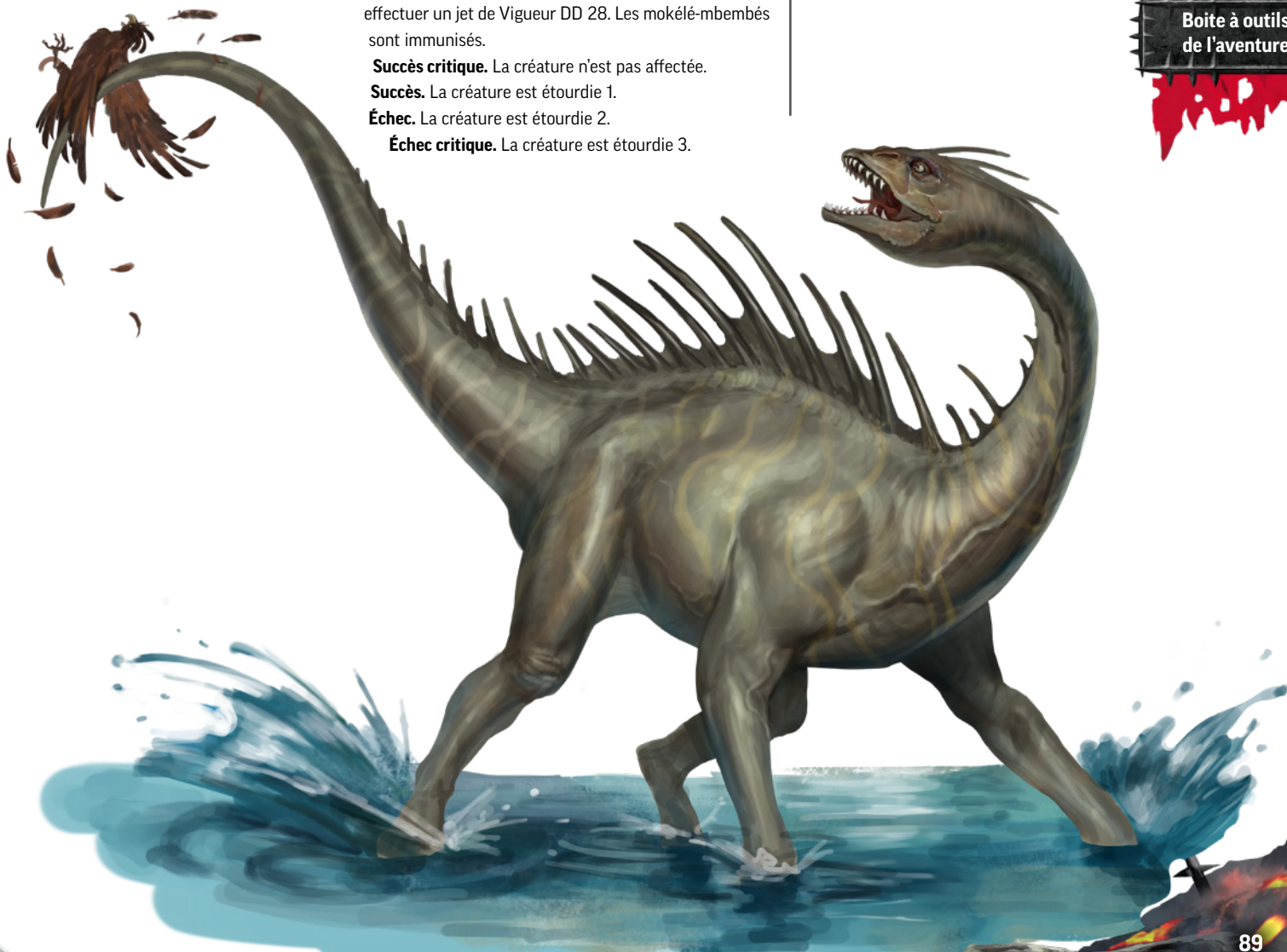
Chapitre 2:
Les colonnes de la ruine

Chapitre 3:
Du sang contre de l'or

Chapitre 4:
L'héritage d'os et de cendres

Le mode de vie des Ekujaes

Boîte à outils de l'aventure





LE ROYAUME DES SABOSANS

Les sabosans ne se cantonnent pas qu'aux confins des contrées sauvages.

Nombre de ces créatures occupaient autrefois la métropole de pierre de Jaytirian au cœur de la jungle du Mwangi et la défendaient contre les forces bestiales du redouté roi gorille. Toutefois, au cours des derniers siècles, une force inconnue les a expulsés. Moins nombreux, ils rôdent depuis dans l'étendue du Mwangi à la recherche d'un nouvel endroit où vivre.

Sabosan

Les sabosans sont des humanoïdes malfaisants et intelligents aux allures de chauves-souris. Ils vivent dans les forêts chaudes et boivent le sang d'autres créatures, surtout celui des gens. Ils ont un torse fin et émacié, et de grandes ailes de cuir d'une envergure pouvant atteindre 6 m. La tête, le cou, les épaules et la poitrine des sabosans sont recouverts de fourrure rouge ou marron foncé qui cache à peine leur peau fine et tendue. Leurs oreilles sont grandes, pointues comme celles des chauves-souris et, comme elles, ils peuvent réellement analyser les sons pour localiser des proies, même si leurs yeux peuvent aussi voir dans la pénombre.

Certains pensent que les sabosans sont de lointains descendants des humains victimes de vampirisme mais qui ne sont pas devenus des morts-vivants. D'autres affirment qu'ils formaient autrefois une tribu d'adorateurs de démons dont les sombres rites les ont transformés en ce qu'ils sont aujourd'hui. Quelles que soient leurs véritables origines, les sabosans ont une infâme réputation parmi les habitants des bourgades et des villes au sud de l'équateur. La moindre des rumeurs sur des sabosans dans une ville suffit pour lancer des traques et les individus véritablement superstitieux allument parfois des feux près de chaque grotte, niche et terrier de renard qu'ils découvrent afin d'enfumer les créatures nocturnes.

Les sabosans chassent lors du crépuscule ou juste après la tombée de la nuit, quand leur analyse des sons leur permet de localiser leurs proies endormies. Ce sont des chasseurs avertis qui peuvent manger n'importe quoi ; à cause de leur métabolisme les rendant si rapides, les sabosans doivent manger presque dix kilos de viande et de fruits par jour (qu'ils complètent de copieuses quantités de sang, bien évidemment).

SABOSAN

CRÉATURE 5

NM MOYENNE HUMANOÏDE

Perception +10 ; écholocalisation 6 m, vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Langues abyssal, mwangi

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +11, Discrétion +16

For +4, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets lance

CA 22 ; **Réf** +14, **Vig** +11, **Vol** +10

PV 78

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +14, **Dégâts** 2d8+4 perforants plus 1 de saignement persistant

Corps à corps ♦ griffe, +15 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+4 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ♦ lance, +13, **Dégâts** 1d6+4 perforants

À distance ♦ lance, +14 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Absorber le sang ♦ **Conditions.** Le sabosan a empoigné une proie. **Effet.** La sabosan absorbe le sang de la créature. La créature doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou devenir drainée 1. Le sabosan gagne un nombre de points de vie temporaires égal au nombre de points de vie que la créature a perdus.

Effroyable hurlement ♦♦ (audible). Le sabosan pousse un hurlement assourdissant dans un cône de 9 m. Chaque créature dans la zone, à l'exception des sabosans, doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou être sourde pendant 1 min.

Charge puissante ♦♦. Le sabosan Marche rapidement jusqu'au double de sa Vitesse puis effectue une Frappe de griffe. Si le sabosan se déplace d'au moins 6 m, il inflige 1d6 dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Sève vivante

Les hauts arbres sharingas de l'étendue du Mwangi produisent une sève dorée qui s'écoule de leur tronc gonflé et bulbeux et qui coagule au contact de l'air. La résine toxique au goût amer protège l'arbre contre les insectes herbivores et les autres animaux, mais il arrive rarement, le plus souvent dans des zones imprégnées d'énergie positive ou influencées par le Premier Monde, que la sève elle-même prenne vie. Cette « sève vivante » est une vase dénuée d'intelligence qui tente d'étouffer et d'engloutir tout ce qui bouge, depuis les insectes et les petites bêtes qui tirent leur subsistance de son arbre sharinga, jusqu'aux créatures plus grosses qui les croisent par malchance. À cause de ses immunités à la plupart des dégâts physiques et à son instinct la poussant à protéger son arbre géniteur, une sève vivante est une nuisance pour les communautés qui récoltent la sève des arbres sharingas afin de fabriquer de la résine, du caoutchouc et de la colle.

Les alchimistes qui vivent dans la jungle, tels que les griplis (page 86), apprécient la sève du sharinga pour ses propriétés adhésives uniques. On utilise cette sève depuis des siècles pour fabriquer les sacoches immobilisantes, de la colle et de la résine solide. Les résidus de sève vivante sont encore plus fascinants d'un point de vue alchimique. Même si la récolte de sève vivante est très dangereuse, certains alchimistes (ou des aventuriers robustes qu'ils auront embauchés) prendront des risques mortels pour se procurer ces ingrédients faciles à travailler. Pour augmenter les chances de récolte, ces employeurs sont souvent prêts à fournir des aides offensives, comme des fioles givrées mineures. Les chasseurs de sève vivante savent depuis longtemps que l'énergie du froid est efficace contre ces créatures et qu'elle ne détériore heureusement pas les réactifs à récolter.



TRÉSORS DES SÈVES VIVANTES

Les nombreux objets magiques, armes et armures qui s'entassent autour du sharinga géniteur d'une sève vivante peuvent représenter un trésor tentant pour des aventuriers audacieux. En outre, les restes mêmes d'une sève vivante vaincue sont un trésor. Un personnage qui réussit un test d'Artisanat DD 20 peut fabriquer quatre sacoches immobilisantes avec les restes d'une seule sève vivante en un jour d'intermède.

LA SECTE DE BRAISE

Chapitre 1:
Les enfants
déicides

Chapitre 2:
Les colonnes
de la ruine

Chapitre 3:
Du sang
contre de l'or

Chapitre 4:
Les

SÈVE VIVANTE

CRÉATURE 6

PEU COURANT N MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE VASE

Perception +7 ; perception du mouvement 18 m, dénué de vision

Compétences Athlétisme +17, Discrétion +10

For +5, **Dex** -3, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** -5, **Cha** -5

Perception du mouvement. Une sève vivante peut percevoir les mouvements proches grâce aux vibrations et aux déplacements d'air.

CA 13 ; **Réf** +7, **Vig** +18, **Vol** +5

PV 175 ; **Immunités** coups critiques, mental, perforant, précision, tranchant, inconscient, visuel ; **Faiblesses** froid 10

Corps adhésif. Une créature qui Frappe une sève vivante avec une arme de corps à corps doit réussir un jet de Réflexes DD 24 ou être désarmée en lâchant cette arme. En cas d'échec critique, l'arme que tenait la créature se retrouve dans l'espace de la sève vivante. Une créature qui réussit une attaque à mains nues contre une sève vivante doit réussir un jet de Réflexes DD 24 ou se retrouver empoignée par la sève vivante jusqu'à la fin de son prochain tour.

Vitesse 3 m, escalade 3 m

Corps à corps ♦ pseudopode, +17, **Dégâts** 2d8+8 contondants plus résidu entravant

Engloutir ♦♦ DD 22, 2d6 acide, S'échapper DD 24, Rupture 10

Résidu entravant. Une créature touchée par la Frappe de pseudopode d'une sève vivante doit réussir un jet de Réflexes DD 24 ou être empoignée jusqu'à la fin du prochain tour de la sève vivante.



Dans le prochain épisode

BRÛLONS DEMAIN !

par Ron Lundeen

La nouvelle menace que sont les esclavagistes de la Triade écarlate doit être stoppée avant qu'ils ne parviennent à rétablir le commerce d'esclaves dans la nation du Corbel qui a récemment fait sécession.

LE GUIDE DU CORBEL

par Ron Lundeen

Nichée entre les ombres du Nidal et les complots diaboliques du Chéliax, la nouvelle nation du Corbel est un bastion de liberté et d'espoir.

L'ANTRE DES DRAGONS

par James L. Sutter

Découvrez toutes les merveilles à propos des dragons de Golarion !

UNE BOÎTE À OUTILS POUR L'AVENTURE ET BIEN PLUS ENCORE !

La campagne de *L'Âge des cendres* continue ! Dans le prochain volume de cette campagne, nous vous présentons nouveaux monstres, de nouveaux trésors, des options et des archétypes pour les joueurs, ainsi que des conseils et des règles supplémentaires pour développer vos parties.

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 adapted, 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.

Gripli 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 Adventure Path #146: Cult of Cinders © 2019, Paizo Inc.; Authors: Eleanor Ferron, with Leo Glass, James Jacobs, Jason Keeley, and Owen K.C. Stephens.

Pathfinder Campaigne: La secte des braises, Black Book Éditions, French translation ©2020, Paizo Inc.

PAIZO INC.

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

Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon

Développeur principal du jeu organisé • John Compton

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

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

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

Développeur de la société *Starfinder* • Thurston Hillman

Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland

Concepteurs • Logan Bonner, Mark Seifter

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

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

Directeur de la création • Erik Mona

Directeur financier • 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 Wolbridge

Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Raimi Kong

Responsable de la production web • Chris Lambertz

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

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

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

Kevin Underwood

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

Josh Thornton, Andrew White

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

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

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

Pathfinder Adventure Path #146: Cult of Cinders © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

PATHFINDER 2 LIVRE DE BASE

LES NOUVELLES RÈGLES DE PATHFINDER, ENCORE PLUS SIMPLES À APPRENDRE ET PLUS FACILES À METTRE EN ŒUVRE, VOUS DONNENT ACCÈS À UNE PERSONNALISATION D'UNE RICHESSE INÉGALÉE ! CET OUVRAGE EST LE POINT DE DÉPART D'UN NOUVEAU VOYAGE PLEIN DE REBONDISSEMENTS !



© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.



SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

BESTIAIRE

PLUS DE 400 DES ADVERSAIRES LES PLUS FÉROCES DES UNIVERS DE LA FANTASY JAILLISSENT DES PAGES DE CET ÉNORME RECUEIL CONSACRÉ AUX CRÉATURES LES PLUS POPULAIRES ET LES PLUS COMMUNES DE L'UNIVERS DE PATHFINDER !
TROUVEZ LE MONSTRE PARFAIT POUR VOS AVENTURES !



© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.



SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

LE GUIDE DU MONDE DES PRÉDICTIONS PERDUES

CE GUIDE COMPLET DU MONDE DE PATHFINDER DÉTAILLE TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR MENER UNE VIE ENTIÈRE D'AVENTURES À L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES. LE DIEU DE L'HUMANITÉ EST MORT ET LES PROPHÉTIES ONT PERDU TOUTE FIABILITÉ, LAISSANT LES HÉROS TELS QUE VOUS FORGER LEUR PROPRE DESTIN DANS UN FUTUR DEVENU INCERTAIN !



© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.



PATHFINDER®

L'ÂGE DES CENDRES

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

Rorsk Hachefléau

Les PJ ont peut-être acquis leur propre château mais celui-ci aurait besoin de réparations. Avant de pouvoir y vivre, ils devront le restaurer, et à moins que l'un des PJ soit justement un tailleur de pierre, ils devront embaucher des artisans et les mettre au travail. Rorsk Hachefléau est un maître en maçonnerie, le propriétaire et le patron de la Maçonnerie de Sailedent à Brèchemont. Une fois prise la décision de réparer les murs croulants et les escaliers effondrés de la citadelle d'Altaérein, les PJ peuvent lui demander son avis ou l'embaucher. Rorsk est un individu bourru et pragmatique, et un expert dans son domaine. Son travail est fonctionnel et durable mais il a aussi tendance à manquer d'originalité.



Amera Lang

Rorsk n'est pas le seul maçon de la ville. Si les PJ ne sont pas fans de son style quelque peu insipide ou s'ils veulent accélérer les travaux en mettant plusieurs réparations en chantier simultanément, Améra Lang de la Maison Posandi est aussi disponible à l'embauche. Elle est plus versée dans le travail des briques et du mortier que de la pierre compacte dans laquelle se sont spécialisés les tailleurs de pierre de Sailedent, mais elle reste tout aussi talentueuse et experte dans son domaine. De plus, l'esthétisme visuel de son travail pourrait plaire aux PJ s'ils cherchent à embellir leur domaine et à ajouter une petite touche artistique à l'ensemble. Mais Améra Lang a un secret qui pourrait fort bien se retourner contre les PJ s'il était découvert : elle, ainsi que la majorité de ceux qui travaillent pour la Maison Posandi sont des adorateurs d'Asmodeus. Améra se donne un mal fou pour cacher sa foi mais l'association avec des adorateurs de diables peut être une chose que les PJ voudront éviter pour ne pas ruiner leur réputation.



Le portail du Chasseur

En observant la face visible du portail du Chasseur, on voit clairement l'association avec Kétéphys, le dieu elfique de la foresterie, de la chasse et de la lune. Des images de son animal sacré, le faucon, ornent la partie supérieure de ce portail voûté en pierre, tandis que des gravures de branches feuillues de la jungle montent en torsades sur ses deux portants, ce qui peut donner une idée de sa destination. Toutefois, le passage dans le portail du Chasseur et sa connexion avec l'Étendue du Mwangi loin au sud ont été endommagés par la présence de la manifestation de Dahak, mais il est impossible de le savoir tant que personne n'essaye d'activer le portail *aiudara*. Cependant, un examen des images gravées sur le portail pourrait aider les PJ à anticiper ce qui les attend de l'autre côté. En réussissant un test de Religion DD 20 pour Se souvenir, un PJ associe le portail à Kétéphys, et en cas de succès critique, il sait que ces gravures sont similaires à celles réalisées par les elfes ekujaes de l'Étendue du Mwangi pour orner leurs œuvres religieuses. Un PJ qui réussit un test de Nature DD 27 pour Se souvenir confirme que les images de végétation, même si elles sont stylisées, semblent représenter des espèces de plantes qui poussent dans la jungle. Ces informations devraient aider les PJ à se préparer à ce qui les attend de l'autre côté du portail : un environnement très différent de celui d'Isgar où règne une chaleur accablante !



DRESSEZ-VOUS CONTRE L'OBSCURITÉ

La citadelle au sommet de la colline du Chevalier infernal a été reconquise, ainsi que le cercle d'anciens portails situé dessous. Quels dangers attendent derrière ce portail magique et que fomentent les membres de la secte qui l'ont utilisé ? Il n'y a qu'un seul moyen de la découvrir : les héros doivent explorer les contrées situées de l'autre côté, où ils se feront de nouveaux alliés, affronteront de nouveaux ennemis et bien plus encore ! La campagne de *L'Âge des cendres* continue avec *La secte des Braises*, une aventure complète pour des personnages de niveau 5 à 8.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder



BBEPF2CAM01B