

SECONDE ÉDITION

# PATHFINDER<sup>®</sup>



L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

## LA SECTE DES BRAISES

Par Eleanor Ferron

# 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 !

## 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.

## PROGRESSION

*La secte des Braïses* 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.



## 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  
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 réputationnements 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 fantasmagorique 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



## 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 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.

### 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





## 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 générateur, 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 générateur 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:  
L'ins

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Gripli from the *Book 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 Waldridge

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.



# 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 !

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.

