

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

GUIDE DES JOUEURS

Par James Jacobs

Brèchemont



Talus de Saillident



0
100 M

Forêt de la Vague Écarlate

PATHFINDER

AUTEUR

James Jacobs

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Amanda Hamon

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

James Jacobs

CHARGÉ DE CONCEPTION

Logan Bonner

CORRECTEUR EN CHEF

Leo Glass

CORRECTEURS

Judy Bauer, Leo Glass

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE**ET DE MARGES**

Leonardo Borazio

CARTOGRAPHE

Jason Juta

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Kiki Moch Rizky, Firat Solhan

DIRECTION ARTISTIQUE**ET CONCEPTION GRAPHIQUE**

Sonja Morris, Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF

James Jacobs

GESTION DU PROJET

Gabriel Waluconis

ÉDITEUR

Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS :**Directeur de publication** • David Burckle**Traduction** • Aurélie Pesséas**Relecture VF** • Roxane Collet**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

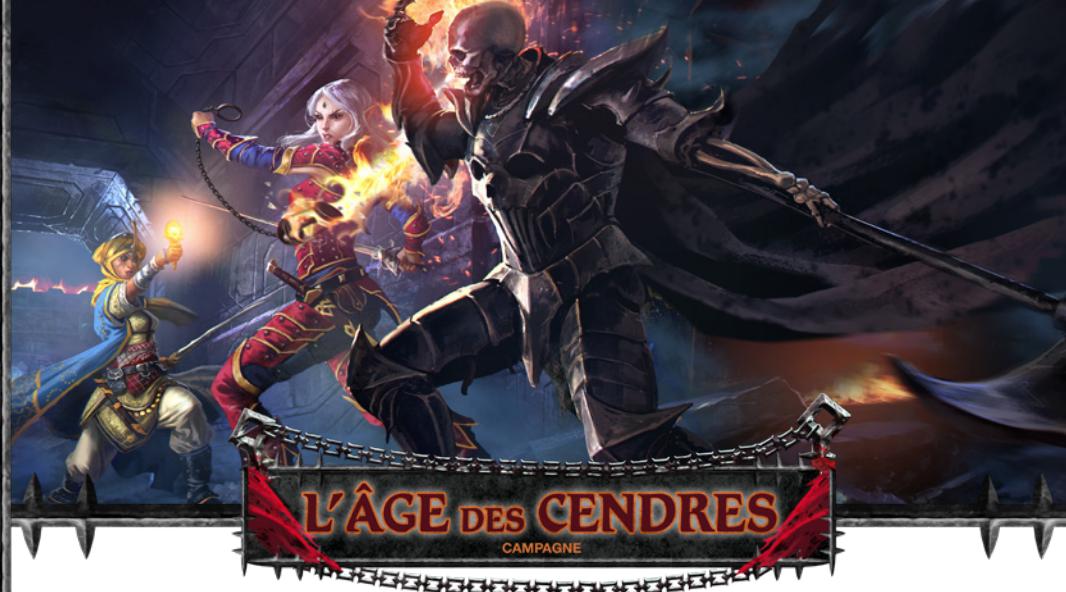
Édité par Black Book éditions.

Dépot légal : Avril 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-886-8

ISBN (PDF) : 978-2-36328-887-5

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



Guide des joueurs de l'Âge des cendres

Créer les personnages

Alignement	2
Ascendances	2
Classes	2
Langues	2
Religion	3
Historiques de L'Âge des cendres	3

Atlas de Brèchemont

1. Archives de Brèchemont	5
2. Scierie de la Brèche	5
3. Hôtel de ville de Brèchemont	5
4. Au tonneau de Cayden	5
5. Fourrures de la forêt Écarlate	5
6. La Grande maison des rêves	6
7. Complainte de Lamond	6
8. Cercle des fontaines	6
9. Morgue de Morta	6
10. Oreille confite	6
11. Maison Posandi	6
12. Hacher et Menu	6
13. Maison du bel ouvrage	6
14. Le Sourire de Shélyn	6
15. Maçonnerie de Sailedent	7
16. Chariots et roues de Vusker	7
17. Répit du magicien	7
Intermède à Brèchemont	7
Réduction pour les aventuriers	8

PAIZO INC.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.comBLACK BOOK ÉDITIONS
50, Jean Zay
69800 St PRIEST
black-book-editions.fr



À l'est de l'Isger, le château qui surplombe la colline du Chevalier Infernal, la citadelle d'Altaérein, est abandonné depuis des années. C'est un héritage laissé par l'ordre des Chevaliers infernaux de la Pointe, mais de nos jours, la population de Brèchemont, le village voisin, se contente de l'ignorer. Cependant, d'étranges flammes servant de signaux se sont mises à brûler sur les créneaux et une gobeline locale, amie des habitants de Brèchemont, commence à s'inquiéter, car sa tribu, les Impétueux bafouilleurs, réside au château. Elle craint qu'il s'agisse de signaux de détresse et compte se rendre à l'Appel aux héros ayant lieu tous les mois à Brèchemont pour demander l'aide d'un groupe de héros locaux. Le destin a voulu que votre groupe réponde à cet appel et, alors qu'un sombre avenir se prépare, qui aurait pu prédire que des actes héroïques si localisés finiraient par dévoiler l'une des conspirations les plus insidieuses et les plus redoutables de l'âge des prédictions perdues ?

Créer les personnages

L'Âge des cendres débute en la bourgade de Brèchemont, près de la frontière orientale de l'Isger. Les pages 5 à 8 de ce guide vous présentent un bref atlas de cette commune relativement isolée. Au début de *L'Âge des cendres*, vos personnages devraient se trouver en ville (soit en tant que résidents, soit en tant que visiteurs). Ils ne devraient pas avoir de plans prévus dans l'immédiat ni l'intention de quitter les lieux. Cependant, bien que votre groupe soit amené à considérer Brèchemont comme son foyer, il traversera l'Avistan et le Garund au cours de la campagne à venir, alors soyez prêts à passer du temps loin de chez vous.

L'Âge des cendres propose un vaste éventail d'événements traditionnels dans une aventure : de dangereux donjons, des PNJ hauts en couleur rencontrés lors d'interactions sociales stressantes, des trésors de légende, des contrées sauvages et des complexes urbains. Mais entre deux aventures, vous rentrerez à Brèchemont où votre groupe aura sûrement gagné le droit de résider dans le château abandonné au sommet de la colline du Chevalier Infernal et de le restaurer. À condition que vous surviviez à la première aventure qui se déroule entre ses murs !

Lorsque vous créez votre personnage, discutez avec les joueurs et le MJ pour vous assurer qu'il fonctionnera bien au sein du groupe et de la campagne de *L'Âge des cendres*. Les conseils suivants devraient vous aider en cela.

ALIGNEMENT

Cette campagne n'impose aucune restriction d'alignement, cependant, les PJ non mauvais seront plus enclins à lutter contre une catastrophe à venir et à combattre une mystérieuse organisation d'esclavagistes. Tant que votre PJ s'entend avec les autres et ne cherche pas à raser tous les villages qu'il traverse plutôt que d'aider leur

L'APPEL AUX HÉROS

Depuis très longtemps, le gouvernement de Brèchemont engage des aventuriers pour relever les défis auxquels sont confrontés ses administrés quand ils ne sont pas du ressort de la garde de la ville. Le marchand qui attend une livraison qui tarde à arriver, le chevrier dont les bêtes sont mystérieusement mortes, le fermier dont la récolte de la saison a été détruite ou volée... enquêter et résoudre ce genre d'affaires, voilà une tâche pour les aventuriers, aussi le conseil de Brèchemont utilise une partie de ses ressources pour engager des héros quand cela est nécessaire. Ces réunions mensuelles, appelées l'Appel aux héros, sont organisées en plus des réunions habituelles du gouvernement. Cela permet de différencier ces sujets des affaires municipales classiques et de montrer aux habitants que le conseil prend très au sérieux les affaires qui touchent personnellement la population.

L'Âge des cendres commence lorsque vos PJ se rassemblent pour répondre à l'Appel aux héros mensuel. À vous de décider s'ils se connaissent déjà ou s'ils se rencontrent là pour la première fois. Vous aurez l'occasion de vous présenter aux autres PJ et d'interagir un peu avec les villageois avant que l'Appel aux héros ne débute !

population (que ce soit par bonté et altruisme ou pour obtenir gloire et fortune), il devrait bien s'intégrer à la campagne.

ASCENDANCES

Comme *L'Âge des cendres* présente des intrigues et des lieux traditionnels pour une campagne, toutes les ascendances de base fonctionnent bien. En effet, des thèmes étroitement associés aux gobelins, aux elfes, aux halfelins, aux nains, aux gnomes et aux humains jouent un rôle majeur dans les six parties de la campagne. Les autres ascendances n'auront guère de mal à s'intégrer, mais du point de vue de l'histoire, le plus gratifiant sera de choisir l'une des six ascendances de base pour cette première campagne de la seconde édition de Pathfinder.

CLASSES

Les membres de toutes les classes auront de nombreuses occasions de briller dans *L'Âge des cendres*. Un large éventail de compétences, de talents et d'options de classe sera bien utile à votre groupe, car vous devrez relever une large palette de défis. Notez que vous aurez de multiples occasions pour exercer des activités d'intermédiaire entre les aventures (et parfois pendant). Une partie de l'aventure consiste à rénover et diriger votre propre château, alors il serait bon d'avoir quelques personnages versés en Artisanat.

LANGUES

Le commun est la langue essentielle à maîtriser pour cette campagne, mais l'elfique, le gnomien, le gobelin, le

L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

halfelin et le nain seront également bien utiles. Le draconique sera une langue clef dans diverses parties de *L'Âge des cendres*. D'autres langues auront quelques moments de gloire, mais l'essentiel de la communication se fera dans les langues précédemment citées.

RELIGION

Les religions détaillées dans le *Livre de base Pathfinder* fonctionnent bien avec *L'Âge des cendres*. Notez que si les dragons sont un thème récurrent de la campagne, la vénération d'un dieu draconique n'est guère adaptée à cette campagne. Soit ces divinités ne s'impliquent pas particulièrement dans l'intrigue, soit elles y jouent un rôle tel qu'il serait problématique d'avoir un de leurs adorateurs parmi les PJ. Si vous voulez que votre personnage vénère une divinité telle que Dahak, voyez avec votre MJ s'il accepte de faire quelques modifications dans l'intrigue de *L'Âge des cendres* pour permettre un tel choix, mais en fin de compte, vous feriez peut-être mieux de garder ce concept de personnage pour une autre campagne. Après tout, *L'Âge des cendres* consiste plus à s'opposer à l'influence des dragons qu'à la renforcer !

HISTORIQUES DE L'ÂGE DES CENDRES

Lorsque vous choisissez un historique pour votre PJ, nous vous conseillons fortement d'opter pour l'un de ceux présentés ci-après. Ils vous aideront à aligner les thèmes de votre personnage sur ceux de l'aventure et donneront à votre personnage une bonne raison de répondre à l'Appel aux héros lançant la première aventure et donc de se joindre aux autres PJ et d'entamer le premier volet de la campagne.

Évidemment, libre à vous de choisir un historique du *Livre de base Pathfinder*. Dans ce cas, voici les historiques qui conviennent le mieux à *L'Âge des cendres* : Acolyte, Artisan, Artiste, Bateleur, Bricoleur, Chasseur, Chasseur de primes, Déetective, Disciple martial, Éclaireur, Émissaire, Érudit, Garde, Gladiateur, Homme d'armes, Manœuvre, Marchand, Nomade.

SPÉCIALISTE DES DRAGONS

Aussi loin que remontent vos souvenirs, les dragons vous ont toujours fasciné. Leur puissance, leur longévité, les anciennes traditions qui s'inspirent d'eux... peu importe ce qui a éveillé votre intérêt, jusqu'à présent vous avez passé la majeure partie de votre vie immergé dans tout ce qui concerne les dragons. Ces études ont renforcé votre confiance en vous et vous ont doté d'un vaste éventail de méthodes et de tactiques pour imposer votre volonté à autrui.

Vous avez probablement répondu à l'Appel aux héros pour récolter des fonds en tant qu'aventurier afin d'acheter de nouveaux textes sur les dragons ou peut-être pour en rencontrer un en chair et en os.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

HISTORIQUE

LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Si vous vous demandez quelle compétence de Connaissance attribuer à votre personnage, pensez aux suivantes : architecturale, de Brèchemont, de Dahak, du désert, des dragons, des elfes, des gnomes, des gobelins, des guildes, des halfelins, de l'ingénierie, de la jungle, de Kintargo, des nains, de l'Ombreterre, de la politique. Si vous êtes le MJ, notez les compétences de Connaissance que vos joueurs ont choisies et ne les oubliez pas lorsque vous demandez un test pour Se souvenir. Dans ce cas, veillez à inclure ces compétences comme options !

Vous êtes qualifié dans les compétences Intimidation et Connaissance des dragons. Vous gagnez le don de compétence Regard intimidant.

ÉMANCIPÉ

HISTORIQUE

Il y a peu encore, le Corbel appartenait au Chéliax, un pays bien plus grand où l'Église d'Asmodeus règne en maîtresse et les esclaves sont vendus librement sur les marchés. Vous avez eu le malheur de naître esclave, mais la chance d'avoir grandi à Kintargo. Lorsque le Corbel s'est séparé du Chéliax, les dirigeants de la jeune nation ont libéré tous les esclaves et vous n'avez pas perdu de temps pour découvrir une nouvelle vie. À vous de décider comment et pourquoi vous vous êtes rendu à Brèchemont, mais vous êtes sans cesse poussé par le sentiment que vous avez à présent le pouvoir de déterminer votre propre destinée.

Cela fait quelque temps que vous avez envie de devenir aventurier, car vous comptez ainsi commencer une nouvelle vie en tant que héros rencontrant gloire et fortune. L'Appel aux héros est une excellente occasion de rejoindre un groupe d'aventuriers.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Discréption et Connaissance de Kintargo. Vous gagnez le don de compétence Traqueur de terrain.

HANTÉ PAR UNE VISION

HISTORIQUE

Toute votre vie, vous avez été hanté par d'effrayants rêves d'incendies. Ils peuvent résulter d'une expérience de mort imminente liée au feu ou n'avoir aucune source connue de vous. Récemment, vous êtes tombé par hasard sur une image, une histoire ou un autre élément représentant Dahak, le dieu draconique de la destruction, et vous avez éprouvé une inquiétante impression de déjà-vu. Vous pensez que cette divinité a quelque chose à voir avec vos rêves et depuis, vous étudiez tout ce que vous pouvez sur elle. Vos visions ont également renforcé votre foi et, même si vous ne vénérez pas de divinité particulière, vous êtes passionné par tout ce qui touche à la religion.

Votre dernier rêve vous a pour la première fois montré assez de détails pour identifier son décor : vous avez vu la ville de Brèchemont en flammes. Vous avez donc décidé de répondre à



L'Appel aux héros dans l'espoir de sauver la ville qui, vous le craignez fort, devrait bientôt brûler jusqu'aux fondations.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissance de Dahak. Vous gagnez le don de compétence Étudiant du droit canon.

HISTORIEN DES CHEVALIERS INFÉRAUX HISTORIQUE

Vous êtes très intrigué par les différents ordres de Chevaliers infernaux, que ce soit parce que vous souhaitez les rejoindre, parce que vous voulez vous opposer à eux ou parce qu'ils vous inspirent ou éveillent votre curiosité. Vous avez entendu dire que, lorsque les chevaliers de l'ordre de la Pointe ont abandonné la citadelle d'Altaérein, ils ont laissé derrière eux le titre de propriété de l'édifice. Toute personne assez courageuse pour explorer les ruines et braver les défenses probablement laissées en place devrait donc être en mesure de s'approprier les lieux.

Vous avez répondu à l'Appel aux héros en espérant avoir l'occasion d'explorer la citadelle.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance architecturale. Vous gagnez le don de compétence Manières courtoises.

ENFANT DU PAYS HISTORIQUE

Vous êtes originaire de Brèchemont et y avez passé la majeure partie de votre vie. Vous êtes peut-être l'enfant d'une famille d'aventuriers locaux bien connus ou issu d'une famille réputée pour sa longue tradition militaire ou combattante. Vous êtes probablement doué de vos mains, car les habitants de Brèchemont sont très autonomes.

L'Appel aux héros fait partie des traditions emblématiques de votre ville et vous comptez y répondre pour prouver votre valeur au conseil plutôt que de vous contenter de tirer profit de votre nom de famille.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou de Charisme et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Artisanat et Connaissance de Brèchemont. Vous gagnez le don de compétence Artisanat spécialisé.

DE PASSAGE HISTORIQUE

Vous n'avez jamais été à Brèchemont et vous n'avez pas de racines en ville, mais le hasard a voulu que vous passiez par là. Ce peut être au cours d'un voyage avec un ami, parce que vous rendez visite à une vieille connaissance ou simplement pour la nouveauté. Cependant, avant de venir ici, vous avez vécu des années parmi des gens d'une ascendance autre que la vôtre et cette enfance diversifiée vous a doté d'un esprit ouvert et d'une nature curieuse.

Vous avez hâte de rencontrer de nouvelles personnes et cultures et l'Appel aux héros semble être un excellent moyen pour cela.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Constitution ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans la compétence Diplomatie et l'une des compétences de Connaissance suivantes dont le thème doit être associé aux membres de l'ascendance auprès de laquelle vous avez grandi : des elfes, des gnomes, des gobelins, des halfelins ou des nains. Vous gagnez le don de compétence Animal social.

EN QUÊTE DE RENOMMÉE HISTORIQUE

Vous êtes probablement de Brèchemont, mais contrairement à l'Enfant du pays, votre famille n'a pas d'héritage notable dans la région. Il se peut même que vous n'ayez pas de famille et soyez orphelin. Vous avez vu tant de gens se faire un nom que vous êtes parti et avez passé quelque temps dans les jungles ou les déserts du Garund ou dans les strates supérieures de l'Ombreterre, mais ces régions se sont avérées trop dangereuses pour que vous y restiez seul bien longtemps. Vous êtes rentré chez vous, plus prudent et mieux renseigné sur le monde qui s'étend au-delà de Brèchemont, mais toujours aussi déterminé à devenir célèbre.

Vous avez décidé que le mieux pour obtenir de l'aide dans votre quête de gloire consistait à rejoindre un groupe d'aventuriers et vous répondez donc à l'Appel aux héros pour trouver des alliés.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou d'Intelligence et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance de l'Ombreterre, du désert ou de la jungle. Vous gagnez le don de compétence Expertise du terrain (souterrain si vous avez Connaissance de l'Ombreterre, désert si c'est Connaissance du désert et jungle pour Connaissance de la jungle).

DESCENDANT DE RETOUR HISTORIQUE

Vous n'êtes pas originaire de Brèchemont, peut-être même pas d'Isger ou d'Avistan, en revanche, vous avez mené une vie difficile. Vous avez souvent dû prendre des décisions difficiles et avez développé un don pour comprendre comment les choses fonctionnent (et comment les démanteler), ce qui vous a aidé à survivre. Vous avez récemment appris que l'un de vos ancêtres était originaire de Brèchemont et avait eu une modeste carrière en tant qu'aventurier. Vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si votre vie n'aurait pas été plus facile si vous aviez grandi là-bas et avez donc décidé de trouver cette bourgade pour en apprendre plus sur elle.

Vous avez décidé de répondre à l'Appel aux héros pour suivre les traces de votre ancêtre, soit pour honorer sa mémoire, soit pour accomplir les exploits qu'il n'a pas pu réaliser.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Dextérité ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Vol et Connaissance de l'ingénierie. Vous gagnez le don de compétence Vol à la tire.

EN QUÊTE DE VÉRITÉ

Que vous soyez originaire de Brèchemont ou non, vous avez entendu des rumeurs disant que le passé de la ville cache un secret. Peut-être avez-vous entendu d'étranges rumeurs prétendant que Lamond Brècheton, le fondateur de la bourgade, n'était pas le héros que tout le monde admire ou peut-être que votre grand-mère a entendu des histoires de la bouche de sa propre grand-mère qui contredisent l'histoire de la création de la ville telle qu'elle est acceptée de nos jours. En quête de vérité, vous avez appris à louoyer dans les remous de la politique et savez qu'il ne faut jamais prendre la moindre parole pour argent comptant.

Vous comptez répondre à l'Appel aux héros pour vous faire connaître du conseil ou peut-être même y entrer, afin de chercher la vérité et de découvrir les secrets de Brèchemont !

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être de Force ou de Sagesse et l'autre est une prime de caractéristique libre.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissance de la politique. Vous gagnez le don de compétence DéTECTeur de mensonges.

Atlas de Brèchemont

La ville de Brèchemont est nichée au pied des montagnes des Cinq Rois, dans les étendues sauvages de l'est de l'Isger, à 25 km de la frontière avec le Druma. La ville est relativement jeune comparée aux autres communautés de la région (elle n'a que 170 ans), mais elle possède une histoire fascinante qui rivalise avec celle de villes bien plus anciennes. Brèchemont eut des débuts des plus humbles : c'était un avant-poste à peine viable habité par des humains amnésiques, mais un puissant magicien aida et guida ces malheureux tremblants et agonisants qui finirent par faire de Brèchemont la bourgade robuste et florissante qu'elle est de nos jours.

La grande majorité des 1 300 habitants de Brèchemont sont des humains descendant de l'un de ces pionniers, ce qui fait de la population une communauté persévérente et autonome de par ses origines. Les villageois sont donc courageux et dotés d'un esprit communautaire. Contrairement aux habitants isolationnistes de nombreuses villes d'Isger, ils accueillent volontiers tous les étrangers. Après tout, les habitants doivent leur existence à la bienveillance d'un puissant magicien et aventurier, Lamond Brècheton, dont l'héritage est chéri avec une ferveur quasi religieuse. Toute parole durement prononcée contre Brècheton est considérée par presque tous les citadins comme une insulte à leur honneur.

Les habitants de Brèchemont sont robustes et la bourgade se concentre sur son autosuffisance et le confort de chacun. Ils sont amicaux et prompts à s'entraider, l'histoire de leur village les rendant ouverts aux étrangers. Les Brèchemontiens mettent autant de cœur à se divertir qu'à travailler et leur ville compte donc de nombreuses tavernes.

HISTORIQUE

Les sites dignes d'intérêt sont décrits ci-après et indiqués sur la carte en troisième de couverture.

1. ARCHIVES DE BRÈCHEMONT

Les archives de la ville sont conservées dans une grande bâtisse (moisie) en face de l'hôtel de ville et rassemblent tous les documents officiels et récits historiques qui remontent jusqu'à la fondation de la communauté. Jorell Crocnoir (demi-orc [m] bibliothécaire) est l'un des citadins les plus instruits en matière d'histoire de la ville. Il est ravi d'aider quiconque cherche même les plus obscures des archives, mais comme son équipe est cruellement en sous-effectif, il est souvent préoccupé et se laisse distraire pendant ce genre de tâche.

2. SCIERIE DE LA BRÈCHE

Ce bâtiment en bordure de la forêt de la Vague Écarlate sert de scierie et d'atelier de charpentier. C'est l'une des plus grandes entreprises d'exploitation forestière de Brèchemont. Elle fournit du bois pour la majorité des constructions de la ville et envoie des contingents entiers de bûcherons dans le bois voisin, bien que la faune sauvage agressive composée de sangliers, de cougars et même de wargs et d'hibours rende ce genre d'entreprise bien risquée. La bûcheronne en chef, Nérine Howerdell (demi-elfe [f] bûcheron) engage donc souvent des aventuriers pour accompagner ses équipes. L'atelier des charpentiers associés emploie les meilleurs artisans de Brèchemont, sous la supervision de Xandel Rynearsohn (humain [m] charpentier).

3. HÔTEL DE VILLE DE BRÈCHEMONT

En plus d'une pièce réservée aux réunions publiques (dont celles du conseil et l'Appel aux héros), l'hôtel de ville comprend les bureaux de tous les gens travaillant au gouvernement de Brèchemont ou occupant une fonction municipale. Il possède aussi des locaux pour les gardes et le tribunal.

4. AU TONNEAU DE CAYDEN

Cette taverne animée et bien entretenue est l'un des endroits les plus populaires de Brèchemont pour qui veut profiter d'un repas copieux et d'une pinte de bière. Elle sert aussi de temple de Cayden Cailéan, le Dieu Accidentel. La propriétaire, première barmaid et grande prêtresse se nomme Brynne Taithe (humain [f] prêtre de Cayden Cailéan). Elle adore que les aventuriers racontent des histoires palpitantes narrant des exploits audacieux, de préférence couplées à de fréquentes commandes de bière.

5. FOURRURES DE LA FORÊT ÉCARLATE

Malgré son nom très restrictif, les Fourrures est un magasin de vêtements très complet connu pour sa couture de haute qualité, ses magnifiques habits



d'extérieur pour temps froid et son excellente cordonnerie. L'établissement est fier de ses origines, car il a été un fournisseur de produits de luxe pour les Chevaliers infernaux de haut rang, et ses murs en acajou sont ornés de portraits d'anciens dirigeants de l'ordre de la Pointe vêtus de beaux habits cousus ici. Le propriétaire actuel et tailleur en chef, **Winthrop Finney** (humain [m] tailleur) est relativement nouveau en ville, mais son métier le passionne et il veille à habiller ses clients de manière exquise.

6. LA GRANDE MAISON DES RÊVES

La grande maison des Rêves est l'un des rares bâtiments ayant uniquement vocation de temple. Dédié à la déesse Desna, il ressemble à un monastère. Une trentaine de prêtres et d'acolytes vivent, travaillent, étudient et prient dans les salons paisibles et les jardins verdoyants du temple. La grande maison des Rêves permet à tous les voyageurs fourbus de se reposer et la plupart des fidèles qui résident là sont prêts à prodiguer des soins pour un prix raisonnable. Lors des nuits claires d'été, **Kellen Carondil** (elfe [m] prêtre de Desna) invite le public dans l'observatoire du temple, pour admirer les étoiles et réfléchir aux appels de la déesse des voyageurs.

7. COMPLAINTE DE LAMOND

Située dans l'un des quartiers les plus pauvres de Brèchemont, la Complainte de Lamond est une soupe populaire et un refuge où les miséreux peuvent dormir. Elle fonctionne grâce un mélange d'argent public et de dons, et son personnel se compose de citadins volontaires. **Renatta Gilroy** (humain [f] chef cuisinier) supervise actuellement les lieux. Cette femme discrète mais profondément gentille aide souvent les pauvres qui se rendent ici à ses propres frais.

8. CERCLE DES FONTAINES

Ce cercle pavé de marbre est le chef-d'œuvre visuel de Brèchemont. Autour, six puits profonds fournissent le voisinage en eau potable. Au centre de l'anneau se dresse une élégante statue de bronze de 4,5 m de hauteur du magicien Lamond Brècheton, le fondateur de la ville et son principal personnage historique.

9. MORGUE DE MORTA

Cet imposant bâtiment peint en noir et doté de rideaux onyx est à la fois la demeure et le lieu de travail de **Morta Valaskin** (humain [f] croque-mort), une femme excentrique qui aime s'habiller au quotidien avec des vêtements de deuil élaborés, des voiles noirs et des gants de satin remontant jusqu'aux coudes. Elle considère la mort comme un métier et un style de vie. On la dit extrêmement bien informée sur toutes les rumeurs qui courent à Brèchemont.

10. OREILLE CONFITE

Ce bar miteux très agité doublé d'une taverne attire les locaux comme les aventuriers sans le sou. Les bagarres bruyantes et parfois violentes y sont bien trop fréquentes au goût de la garde de la ville. La propriétaire, **Roxie Denn** (humain [f] tavernier) est toujours à l'affût de nouvelles occasions d'élargir sa clientèle.

11. MAISON POSANDI

Située sur les berges de la Brèche depuis plus de cinq générations, cette entreprise familiale a fourni au cours des cinquante dernières années la majorité des briques pour les nouvelles constructions de Brèchemont. La Maison Posandi est une affaire familiale dont tous les employés sont liés au clan propriétaire, qu'ils soient des descendants directs, des cousins ou qu'ils se soient mariés avec un Posandi. Le conseiller de la ville **Quentino Posandi** (humain [m] conseiller) est le propriétaire et le gérant de l'entreprise. Comme il est souvent à l'hôtel de ville pour accomplir son devoir, c'est sa cousine, **Améra Lang** (humain [f] maçon) qui gère les affaires quotidiennes. La famille est connue pour garder le silence sur le fonctionnement de son entreprise.

12. HACHER ET MENU

Cette boutique double se compose d'un côté d'un bazar appelé Menu et de l'autre d'une forge pour armes et armures appelée Hacher. De l'extérieur, on dirait deux magasins distincts... jusqu'à ce qu'il devienne évident qu'ils appartiennent tous deux à **Crink Tripoteau** (halfelin [m] marchand), un beau parleur halfelin si doué pour le commerce qu'il parvient à vendre des objets étranges à ses clients en les convainquant qu'ils ignoraient simplement à quel point ils en avaient besoin. Crink est connu pour porter des habits et un chapeau élégants et avoir toujours une lueur espiègle dans le regard, mais au-delà de son charme ringard, il est aussi connu pour importer des produits de grande qualité et employer des forgerons très talentueux.

13. MAISON DU BEL OUVRAGE

Cette vendeuse spécialisée achète et vend des livres rares. Elle est connue pour son catalogue académique et ennuyeux, allant des textes historiques anciens aux journaux intimes de héros morts depuis longtemps, le tout dans une myriade de langues. **Voz Lirayne** (demi-elfe [f] libraire) possède et dirige cette boutique avec l'aide de son nouvel apprenti **Calmont Trenault** (halfelin [m] scribe).

14. LE SOURIRE DE SHÉLYN

Ce bâtiment segmenté sur la rive de la Brèche est à la fois le quartier général de la guilde des artisans et un temple de Shélyn, déesse de l'art, de la beauté, de l'amour et de la musique. Dans une aile, les fidèles vénèrent la Rose Éternelle à travers des cours de peinture



et de sculpture ou des représentations avec chœur et orchestre, tandis que les prêtres proposent des soins. Dans l'autre aile, des représentants des artisans et commerçants de Brèchemont sont disponibles la majeure partie de la semaine. Les clients paient des honoraires très raisonnables afin d'être dirigés vers les bonnes personnes pour leurs travaux de rénovation, de construction et de décoration. La présidente de la guilde, Tarindlara Vallindel (elfe [f] prêtre de Shélyn) est une représentante professionnelle immaculée, l'incarnation même de la splendeur et de la classe vestimentaire, et une grande shélynite.

15. MAÇONNERIE DE SAILLEDENT

La Maçonnerie de Sailedent est un nouveau commerce apparu au cours de la dernière décennie. Elle fait des affaires florissantes en construisant des fondations et des chaussées en calcaire, en installant des aménagements paysagers et en gravant des pierres tombales. L'entreprise est connue pour importer de la pierre livrée dans ses bâtiments sur les berges de la Brèche par des grandes barges. Ses liens étroits avec le conseil de la ville lui assurent de disposer rapidement de tous les permis requis. Ces dernières années, Sailedent a volé quelques clients importants à l'entreprise de maçonnerie de la Maison Posandi, un joli coup pour son propriétaire,

Rorsk Hachefléau (nain [m] maçon) qui a toujours soupçonné ses rivaux de se livrer à des pratiques commerciales des plus louche.

16. CHARIOTS ET ROUES DE VUSKER

Les Chariots et roues de Vusker se situent juste dans l'enceinte de Brèchemont. C'est le charron que les caravanes d'aventuriers et les marchands itinérants vont voir quand ils passent en ville. Fadelby Vusker (humain [m] charron), le charron en chef et propriétaire de l'établissement, est intelligent et travailleur ; il a transformé la petite boutique familiale que son père a ouverte juste avant sa naissance en entreprise florissante.

17. RÉPIT DU MAGICIEN

Comme la taverne baptisée le Répit du magicien est toute proche de l'hôtel de ville de Brèchemont, c'est la favorite de nombre d'aventuriers qui espèrent travailler pour le conseil en répondant à l'Appel aux héros mensuel. Les aventuriers et les employés municipaux se retrouvent souvent là, à échanger des histoires et profiter de l'atmosphère née de la diversité de la clientèle. La taverne est particulièrement remplie les jours qui précèdent chaque réunion du conseil, car les aventuriers cherchent à se faire des relations parmi les fonctionnaires de la ville et les membres du conseil qui viennent



parfois prendre un verre ou un repas. La taverne a une longue tradition : avant chaque réunion, on porte des toasts et on sert du ragoût de sanglier aux lentilles, une habitude que la propriétaire, **Trinil Uskwold** (humain [f] tavernier) a héritée de son grand-père, un aventurier local connu qui adorait manger ce plat avant de partir pour l'un de ses audacieux périles. Comme ici la politique consiste à nouer des relations sociales, la clientèle a tendance à être bien élevée et bavarde, même s'il arrive qu'un ou deux aventuriers un peu trop impétueux fassent du grabuge.

INTERMÈDE À BRÈCHEMONT

Lors de *L'Âge des cendres*, vous aurez de nombreuses occasions de vous consacrer à des activités d'intermède, surtout entre deux aventures. Vous en aurez même parfois le temps au cours d'une aventure. Au fil de l'histoire, votre MJ découvrira des activités d'intermède spécialisées directement liées à l'aventure (notamment pour restaurer le château et le gérer comme une base d'opérations). Vous devriez réfléchir aux activités d'intermède qui vous intéressent lorsque vous créez votre personnage.

L'activité Gagner de l'argent est particulièrement appropriée. Avec Artisanat, Connaissance et Représentation, vous pourrez profiter de votre temps libre pour gagner de l'argent en accomplissant diverses tâches. À vous de déterminer la nature exacte de vos missions. Voyez avec votre MJ pour décider de ce que fait exactement votre personnage pour Gagner de l'argent avec sa compétence de prédilection.

Brèchemont est une ville de niveau 4, mais de temps à autre, votre MJ vous annoncera que des tâches de plus haut niveau et donc plus lucratives sont disponibles.

RÉDUCTION POUR LES AVENTURIERS

Les aventuriers représentent une source de revenus lucrative pour les commerçants de Brèchemont : des héros fraîchement revenus de leur quête et chargés de pièces d'or sont une excellente source d'argent pour les artisans locaux. Pour encourager les aventuriers à dépenser leurs richesses en ville, Brèchemont offre une « réduction pour les aventuriers » à tout groupe qui a prouvé ses capacités et prend à cœur les intérêts de la ville.

Vous bénéficiez de cette réduction dès que vous avez accompli votre première quête notable, lors de la première aventure. Vous aurez alors une réduction nette de 5 % sur le prix de tous les objets et services de Brèchemont.

De plus, alors que vous poursuivez la campagne, vous pourrez choisir un PNJ de la ville et tenter d'établir un

lien de confiance et d'amitié avec lui. Nombre de ces PNJ sont mentionnés dans l'atlas qui précède, mais vous en rencontrerez peut-être d'autres au fil du jeu. Si vous devenez l'excellent ami d'un Brèchemontien, cela renforcera votre statut de personne admirée et fiable et vous apportera peut-être des avantages ou réductions supplémentaires, comme indiqué dans l'activité d'intermède suivante, Devenir ami avec les gens du coin.

DEVENIR AMI AVEC LES GENS DU COIN

CONCENTRATION **INTERMÈDE** **LINGUISTIQUE**

Vous passez la journée en compagnie d'un PNJ que vous appréciez afin de consolider votre amitié. Vous pouvez toujours faire un test de Diplomatie pour déterminer votre degré de succès lorsque vous essayez de Devenir ami avec les gens du coin, mais vous pouvez à la place faire un autre test de compétence de votre choix pour discuter avec le PNJ d'un domaine d'expertise susceptible de l'intéresser. Par exemple, si vous voulez devenir ami avec un forgeron, vous pouvez faire un test d'Artisanat au lieu de Diplomatie. Si c'est avec un herboriste, vous pouvez tenter un test de Médecine ou de Nature. En interagissant avec un PNJ, vous découvrirez peut-être d'autres traits de sa personnalité qui vous suggéreront d'autres options pour vos tests de compétence. Par exemple, en discutant quelques jours avec un chasseur, vous pourriez apprendre qu'il adore la musique et faire un test de Représentation pour développer votre amitié. Si vous optez pour un test de compétence autre que la Diplomatie, c'est au MJ de décider si votre choix est pertinent. S'il ne l'est pas, le résultat de votre test sera d'un degré pire qu'il ne devrait. Le DD est de 20 quelle que soit la compétence choisie.

Succès critique. Vous devenez l'ami du PNJ, qui apprécie particulièrement votre compagnie. Si ce PNJ est un commerçant, la réduction offerte pour ses marchandises et services est de 10 % au lieu de 5 %. Sinon, votre amitié vous donne un bonus de circonstances de +1 aux tests de Diplomatie lors de vos activités d'intermède à Brèchemont tant que ce PNJ vous apprécie. Ces avantages sont permanents, à moins que vos actes ne mettent votre amitié en danger (au MJ de décider). Une fois que vous avez ainsi gagné les faveurs permanentes du PNJ, il peut vous apporter son aide autrement, si le MJ le souhaite.

Succès. Comme le succès critique, mais les faveurs du PNJ vous sont acquises pour un nombre de semaines égal à votre modificateur de Charisme (1 semaine au minimum).

Échec. Le PNJ ne vous apprécie pas plus qu'avant.

Échec critique. L'un de vos actes offense ou insulte le PNJ. Vous ne bénéficiez plus des effets continus d'un succès ou d'un succès critique auprès de lui et le DD pour utiliser Devenir ami avec les gens du coin sur lui augmente à l'avenir de 5.

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), notation, 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.

Age of Ashes Player's Guide © 2019, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs, with Amanda Hamon.

Pathfinder: Guide des joueurs de l'Âge des cendres. 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 Lundein, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zaydas-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 Seifert

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 Wolridge

Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson

Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Raimi Kong

Responsable de la production web • Chris Lambertz

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

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

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

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

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

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

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

Age of Ashes Player's Guide © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo 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.

GUIDE DU JOUEUR

Avec le *Guide des joueurs de l'Âge des cendres*, vos joueurs auront tout ce dont ils ont besoin pour créer des personnages avant de partir à l'aventure sur la colline du Chevalier Infernal et au-delà. Dans ce guide vierge de tout spoiler, vous trouverez :

- Des recommandations sur les ascendances, les classes, les langues, les compétences de Connaissance, les religions et les alignements les plus adaptés à la campagne de l'*Âge des cendres*.
- Neuf historiques inédits, comme le spécialiste des dragons, l'historien des Chevaliers infernaux et l'enfant du pays.
- Un atlas et une carte de la ville de Brèchemont, détaillant les commerces, temples, PNJ et sites les plus populaires.
- Un aperçu des activités d'intermède de la campagne, ainsi qu'une toute nouvelle spécialement conçue pour l'*Âge des cendres*.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder



BBEPF2L01