

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



L'ÂGE DES CENDRES
CAMPAGNE

LA COLLINE DU CHEVALIER INFERNAL

Par Amanda Hamon

Brèchemont



Talus de Sailedent



16. CHARIOTS ET ROUES DE VUSKER

10. L'OREILLE CONFITE

7. LA COMPLAINTÉ DE LAMOND

13. LA MAISON DU BEL OUVRAGE

4. AU TONNEAU DE CAYDEN

6. LA GRANDE MAISON DES RÊVES

9. MORGUE DE MORTA

14. LE SOURIRE DE SHÉLYN

5. FOURRURES DE LA FORÊT ÉCARLATE

15. MAÇONNERIE DE SAILEDENT

12. HACHER ET MENU

11. MAISON POSANDI

8. CERCLE DES FONTAINES

3. HÔTEL DE VILLE DE BRÈCHEMONT

17. RÉPIT DU MAGICIEN

1. ARCHIVES DE BRÈCHEMONT

2. SCIERIE DE LA BRÈCHE

Forêt de la Vague Écarlate

0 100 M

PATHFINDER

AUTEUR

Amanda Hamon

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Logan Bonner, James Jacobs et Jason Tondro

DÉVELOPPEURS

James Jacobs et Patrick Renie

CHARGÉ DE CONCEPTION

Logan Bonner

CORRECTEURS

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

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE ET DE MARGES

Leonardo Borazio

CARTOGAPHE

Jason Juta

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Diana Martinez, Alexander Nanitchkov, Irina Nordso, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan, Brian Valeza (Gunship Revolution) et Denis Zhibankov

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE

Sonja Morris, Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF

James Jacobs

ÉDITEUR

Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS :

Directeur de publication • David Burckle

Traduction • Philippe Tessier

Relecture VF • Sélène Meynier,

Mise en page VF • Nathalie «Nane» Gueugue

L'équipe de Black Book éditions •

Thomas Berjoan, Ghislain Bonnotte,

Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice,

Jonathan Duvic, Marie Ferreira,

Romano Garnier, Laura Hoffmann,

Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book éditions.

Depôt légal : Avril 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-884-4

ISBN (PDF) : 978-2-36328-885-1

Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



CAMPAGNE VOLUME 1 SUR 6

La colline du Chevalier infernal

La colline du Chevalier infernal

par Amanda Hamon

Chapitre 1 : Les élus du conseil

Chapitre 2 : La citadelle en ruine

Chapitre 3 : La citadelle inférieure

Chapitre 4 : Les secrets de Brèchemont

3

4

12

30

44

Brèchemont, l'avant-poste des secrets

par Amanda Hamon

62

Boîte à outils de l'aventure

par Logan Bonner, Amanda Hamon, James Jacobs, et Jason Tondro

L'Anneau d'Alséta et la colère de Dahak

L'histoire de Mengkare

La Triade écarlate

Chronologie de la campagne

Résumé de L'Âge des cendres

Trésors de la colline du Chevalier infernal

Rénali

Voz Lirayne

Warbal des Impétueux-bafouilleurs

Anadi

Carapace funeste

Gardien des portes

Grauladon

Oiseau impérial

Souverain infernal

Tixitog

70

71

71

73

75

76

77

78

80

82

84

86

87

88

89

90

91



PAIZO INC.

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



BLACK BOOK ÉDITIONS

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



EN COUVERTURE

Sur cette couverture de Leonardo Borazio, Kyra et Mériciel affrontent un Chevalier infernal mort-vivant.





CHAPITRE 1 : LES ÉLUS DU CONSEIL

Il y a plus de 10 000 ans, au cours du mythique âge des légendes, un héros elfe nommé Candlaron le Sculpteur a créé le premier portail elfique en s'inspirant du portail reliant Golarion à Castrovel. Ces portails, qu'il appelait des *aiudaras*, permettaient de se déplacer instantanément entre des sites distants. Il en relia un entre la capitale elfique de Iadara et un nexus de pouvoir magique à de nombreux kilomètres au sud-ouest, à la convergence de plusieurs lignes telluriques vibrantes de magie sous une lointaine colline boisée. Mais il était frustré de ne pas parvenir à constituer une plate-forme de transport centrale digne de ce nom puisque la magie de ces premières *aiudaras* ne fonctionnait pas si leurs destinations se chevauchaient. Candlaron parvint à un compromis en concevant une salle circulaire autour du nexus souterrain de lignes telluriques où il fabriqua cinq autres *aiudaras* pour créer un anneau de portails. Il baptisa cette salle l'Anneau d'Alséta en hommage à la demi-déesse des passages et des transitions. De même, il donna à chacun des six portails le nom d'une divinité elfique.

Consacré à Alséta, le portail du lotus était relié à Iadara. Consacré à Desna, le portail des songes était relié à la côte occidentale de l'Avistan. Consacré à Findeladlara, la déesse elfique de l'architecture et de l'art, le portail du Crépuscule était relié à un site lointain au sud du Garund. Consacré à Kétéphys, dieu de la chasse et de la lune, le portail du chasseur était relié à l'étendue du Mwangi. Consacré à Yuelral, la déesse elfique des cristaux et de la magie, le portail des bijoux était relié à une vaste caverne souterraine qui serait connue plus tard sous le nom de montagnes des Cinq Rois. Enfin, consacré à Calistria, le portail de la vengeance était relié à une île de la mer de Vapeur qui serait un jour connue sous le nom d'Herméa.

Au fil des siècles, la disparition de Candlaron, la dévastation de la Chute et l'utilisation des portails par le dieu dragon Dahak pour manifester un avatar sur Golarion ravagèrent l'Anneau d'Alséta et, au cours des quelques millénaires qui suivirent, il tomba dans l'oubli. Puis le dragon d'or Mengkare découvrit le réseau de portails et imagina

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.



Alak Stagram

Alak est une recrue récente de l'ordre des Chevaliers infernaux de la Pointe, un écuyer qui n'a pas encore gagné le droit de porter le harnois de ce groupe de mercenaires faisant respecter la loi. Après s'être rendu à la citadelle d'Altaérein, érigée au sommet de la colline du Chevalier infernal, pour retrouver un héritage familial perdu, il croise rapidement la route des PJ. En fonction dont se déroulera cette rencontre, il pourra devenir un rival dangereux ou un allié loyal. S'il survit aux événements de *La colline du Chevalier infernal*, Alak choisit de ne pas rentrer tout de suite au sein de son ordre en Varisie et reste à Brèchemont. Grâce à ses compétences en athlétisme, il pourra louer ses services en tant qu'entraîneur quand les PJ commenceront à rénover la place forte.



Helba

Les gobelins Impétueux-bafouilleurs n'ont jamais pris la peine de compter le nombre de chefs qu'ils ont eus. Helba est juste la dernière à avoir pris leur tête et, de toute évidence, elle s'est très bien débrouillée. Tout du moins jusqu'à ce que les Griffes de braise envahissent le territoire de la tribu sous la citadelle d'Altaérein au sommet de la colline du Chevalier infernal. De nombreux gobelins sont morts avant qu'Helba ne les mène à l'abri au sommet des remparts du château. Mais ils s'y sont retrouvés pris au piège, assiégés par les cultistes et des monstres draconiques. Si les gobelins survivants et Helba sont sauvés, cette dernière se montre aimable et reconnaissante. À moins que les PJ ne leur permettent de rester dans le donjon du château, les gobelins partent s'installer dans les Cavernes du Sang goblin à quelques kilomètres de la ville, le temps de récupérer. Le talent (et la chance) d'Helba pour la survie peut lui permettre de louer ses services en tant qu'entraîneuse quand les PJ commenceront les travaux de restauration et de reconstruction de la citadelle d'Altaérein au cours de la prochaine aventure, *La secte des Braises*.



Le portail du Lotus

Les *aiudaras* de l'Anneau d'Alséta furent les premières construites par le héros elfique Candlaron qui a commencé par achever le portail du Lotus. Reliant à l'origine l'Anneau d'Alséta à la nation elfique du Kyonin, le portail du Lotus, situé sous la colline du Chevalier infernal, a été détruit peu de temps après la Chute. Cela s'est produit quand les elfes *ekujaes* sont parvenus à piéger la manifestation divine de Dahak dans le portail du Chasseur situé à l'opposé du portail du Lotus. Le choc en retour du feu draconique divin qui a jailli du portail du Chasseur a frappé et détruit le portail du Lotus, ramenant sa zone relais totalement dévastée sur le plan matériel.

Aujourd'hui, des milliers d'années plus tard, le site du portail du Lotus du Kyonin est devenu le point central d'un réseau beaucoup plus important d'*aiudaras* et tout le monde a oublié depuis longtemps son lien avec l'Anneau d'Alséta. Le portail détruit de l'Anneau d'Alséta est là pour rappeler à tous que rien dans ce monde, quelles que soient sa qualité ou ses protections magiques, ne dure éternellement. Les anciennes techniques utilisées par Candlaron pour construire les *aiudaras* ont également été perdues. Il est donc très peu probable pour que, dans un avenir proche, l'Anneau d'Alséta puisse de nouveau être relié au Kyonin. Le portail du Lotus ne joue aucun rôle dans la campagne de *L'Âge des cendres* et il n'est qu'un simple vestige du passé. À votre discrétion, vous pouvez autoriser les PJ à découvrir une méthode pour réparer le portail une fois qu'ils auront atteint un niveau suffisant. Mais un tel événement dépasse le cadre de cette campagne.



L'AUBE D'UN NOUVEL ÂGE

Des feux brûlent au sommet de la citadelle en ruine sur la colline du Chevalier infernal, dégageant une fumée rouge qui pourrait bien être un appel à l'aide. Dans l'enceinte de l'ancienne place forte, d'étranges envahisseurs venus d'une terre lointaine, de mystérieux vestiges perdus et les machinations d'une sombre organisation attendent d'être découverts. Quelque chose de sinistre présage d'un événement cataclysmique et c'est à vous qu'il revient d'empêcher ce dénouement funeste avant qu'il ne débute. La campagne de *L'Âge des cendres* commence avec *La colline du Chevalier infernal*, une aventure complète pour des personnages de niveau 1 à 4.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPF2CAM01A