

Une aide de jeu pour

Pathfinder

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



Un petit guide pour les maîtres de jeu jouant :

La conquête du Val Sanglant

disponible sur le site Pathfinder-fr et compilé par Mériadec

Version du 20/01/2011

Table des matières

LA REGION DU VAL SANGLANT (p3)

❖ BREF HISTORIQUE

*Source : Site Golariopédia
(<http://pathfinder.wikia.com/wiki/Golariopedia>)

*Traduction : Mériadec

*Relecture : MRick

❖ COMPLEMENTS GEOGRAPHIQUES

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Mériadec

*Relecture : MRick

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

LES FEES ARRIVENT ! (p4)

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Mériadec

*Relecture : Dalvyn

TRAITS POUR LE MODULE (p5)

*Par Mériadec

*Relecture : MRick



La région du Val Sanglant

BREF HISTORIQUE

Le Val Sanglant se situe dans les Monts de l'Esprit à la frontière entre la Varisie et le Nirmathas. C'est sur ces terres que se déroula une grande bataille de plusieurs mois, entre les armées chélastiennes, emmenées par le Maréchal de campagne de Korvosa Jakthion Korvosa et les tribus shoanties qui défendaient leurs territoires.

Il est reconnu que cette bataille fut l'une des plus sanglantes de la Guerre Eternelle, que l'on nomme maintenant les Guerres d'Expansion. Des milliers de shoantis furent tués mais ils ne purent repousser les troupes chélastiennes plus nombreuses, ce qui permit la colonisation de la Varisie. On dit que les champs de roses qui recouvrent le val marquent l'emplacement des tombes des guerriers shoantis et des soldats chélastiens qui sont morts lors de cette bataille.



La Guerre Eternelle, qui commença en 4305 AR sous le nom de Guerres d'Expansion, était dirigée par le roi Haliad du Chélast. L'objectif de cette guerre était d'étendre l'influence du Chélast dans des terres situées plus au nord comme le Nidal, la Varisie et les Terres de Belkzen. Cette guerre persista pendant le règne de cinq monarques chélastiens jusqu'en 4410 AR. Durant cette guerre, le Chélast réussit à coloniser le Nidal et à fonder Korvosa en Varisie.

A la fin de l'âge de l'Avènement, le Val Sanglant était toujours considéré comme une route commerciale essentielle entre le Chélast et ses explorateurs partis au nord en Varisie. Cette route est tombée en désuétude durant la guerre civile qui toucha l'Empire du Chélast pour être, avec le temps, reconquise par la nature sauvage de la région. Il y a quatre mois, le roi Arabasti de Korvosa a demandé à Sire Gyrod Tolgrith de revendiquer le Val Sanglant et de rouvrir la route commerciale qui y passait. Ce dernier fit construire Fort Epine au milieu du val pour assurer le succès de cette entreprise.

COMPLEMENTS GEOGRAPHIQUES

❖ La route du Val Sanglant

Cette voie a été créée dans le Val Sanglant pour établir une route commerciale avec les voisins de la Varisie. Actuellement, elle est en construction et le temps est compté pour respecter les délais du roi avant son ouverture.

❖ Les rivières Pétale et Froidcourant

Les eaux nonchalantes de ces deux rivières fournissent en eau le val, bien que la rivière Pétale (qui passe près de Fort Epine) a la mauvaise habitude d'être polluée tous les mois, ce qui entraîne des nausées chez ceux qui en boivent à ce moment-là.

❖ Le lac Brumeux

Les eaux calmes de ce lac sont perpétuellement recouvertes de brumes qui s'étendent sur les terres comme pour en cacher les marais environnants. Les habitants de Fort Epine évitent cette zone car ils prétendent qu'elle est hantée.

Les fées arrivent !

Voici quelques renseignements que pourront trouver les PJ sur les esprits follets des roses de sang avec un jet de Connaissances (nature).



DD	Informations
13	Les esprits follets des roses de sang sont des fées mauvaises qui habitent dans un lieu appelé le Val Sanglant. Ils sont une menace pour les voyageurs, les travailleurs et même les aventuriers, s'ils viennent à rencontrer un groupe important de ces créatures que l'on appelle boisseau.
18	Ces fées peuvent se transformer en buisson de roses ordinaires et prennent un malin plaisir à utiliser les épines de celles-ci pour confectionner leurs armures et leurs armes.
23	Les esprits follets des roses ont plusieurs pouvoirs magiques pour duper les plus faibles et la capacité de se déplacer dans la végétation sans être gênés.
28	Les esprits follets des roses qui se sont rassemblés en grand groupe sont souvent dirigés par un roi qui est plus puissant que ses sujets. Ainsi, il peut créer des esprits follets à partir de buissons de roses.



Le roi des roses

En dehors de ces informations, les fées qui vivent dans le Val Sanglant ont d'autres habitudes cruelles. Dernièrement, certaines de leurs victimes ont été retrouvées mutilées, avec une ou deux oreilles en moins. Des rumeurs disent qu'il s'agit en quelque sorte de trophées collectionnés par ces créatures malicieuses, cependant d'autres disent que quelque chose de bien plus maléfique est lié à cette mutilation.



Repas macabre chez les fées

Traits pour le module

❖ Amoureux de la nature

Depuis votre plus jeune âge, vous vous sentez en paix uniquement lorsque vous quittez les villes et que vous vous retrouvez dans la nature. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Survie qui devient une compétence de classe.

❖ Diplomate

Vous n'aimez la violence sauf si elle est inévitable et vous pensez que des mots bien choisis peuvent éviter de nombreux combats. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Diplomatie qui devient une compétence de classe.

❖ Doué pour les langues

Vous aimez dialoguer avec les autres personnes pour satisfaire votre curiosité et votre soif de savoir. Vous pensez que connaître la langue de ces personnes est le premier pas à faire pour y arriver. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Linguistique qui devient une compétence de classe (langue supplémentaire conseillée : draconique, féérique, elfe, goblin).

❖ Exploitant heureux

Une personne de votre famille dirige une exploitation minière ou forestière. Depuis tout jeune, vous avez vécu dans cette exploitation et vous avez entendu de nombreuses conversations sur l'organisation et la gestion de celle-ci. Le personnage gagne +10% sur les revenus d'une exploitation minière ou forestière et un bonus de trait de +1 en Profession (bûcheron, mineur, charpentier).



❖ Explorateur né

Depuis votre plus jeune âge, vous rêvez de devenir explorateur. Le personnage gagne un bonus de trait de +2 en Survie dans un des milieux suivants :

- Forêt (de conifères ou à feuilles caduques),
- Froid (territoires enneigés ou gelés, glaciers et toundra),
- Marais,
- Montagnes (y compris les collines),
- Plaines,
- Sous terre (grottes et complexes souterrains).

❖ Féru d'histoire

Vous ne passez jamais à côté d'une occasion d'approfondir vos connaissances sur l'histoire de la Varisie et celle des créatures qui peuplent cette région sauvage. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Connaissances (histoire) ou en Connaissances (nature) qui devient une compétence de classe.

❖ Héritage perdu

Vos ancêtres shoantis sont morts dans le Val Sanglant contre les armées chélastiennes et depuis toujours on vous a raconté qu'une arme avec leurs symboles y reposait. Le personnage gagne un bonus de trait de +2 aux tests de confirmation de critiques avec un groupe d'armes (voir les groupes d'armes du guerrier).

❖ Noblesse perdue

Votre famille, originaire de la noblesse chélastienne, avait autrefois une grande réputation. Or avec les années qui passent, le nom de celle-ci a perdu de son éclat et vous voulez lui redonner toute son importance en conquérant de nouvelles terres. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 en Connaissances (noblesse) qui devient une compétence de classe.

❖ Rage sanglante

C'est dans le Val Sanglant que nombreux de vos ancêtres shoantis ont trouvé la mort lors des batailles contre le Chélast. Quand vous pensez à tous ces morts, une rage monte en vous et vous voyez votre ennemi comme un soldat chélastien dont vous devez

vous venger. Le personnage (barbare) gagne 3 rounds de rage supplémentaires.

❖ Résistant

Vous avez l'habitude de la nature et de ses dangers, notamment en ce qui concerne les poisons. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur contre les poisons naturels.

❖ Sur le qui-vive

Vous avez passé votre enfance à parcourir un milieu dans lequel peu de choses vous échappent. Le personnage gagne un bonus de trait de +2 en perception dans un des milieux suivants :

- Forêt (de conifères ou à feuilles caduques),
- Froid (territoires enneigés ou gelés, glaciers et toundra),
- Marais,
- Montagnes (y compris les collines),
- Plaines,
- Sous terre (grottes et complexes souterrains).

