

A la Conquête du Val Sanglant

Voici l'adaptation des créatures du scénario BB/Paizo « A la conquête du Val Sanglant » pour les règles de CO.
Ceci est une aide de jeu non officiel dont le contenu n'engage que son auteur.

Zone C

Esprit follet

(Humanoïde de taille Petite)

Initiative 16	Défense 16	PV 20
Bracelet d'épine	Att +3	DM 1d4
Arc d'épine	Att +7	DM 1d6

FOR 10, DEX 16, CON 12, INT 12, SAG 12, CHA 12

Pouvoir spécial (Attaque sournoise) : +1d6

Pouvoir spécial (Flèches Empoisonnée) : test de CON difficulté 12 ou se gratte pendant 1 tour.

Pouvoir spécial (Sommeil L) : l'Esprit follet doit réussir un test d'attaque magique (+5) contre la Sagesse de la cible. La victime s'endort pour 1d6 tour. Il faut lui infliger au moins 1 pt de DM pour la réveiller.

Pouvoir spécial (Suggestion L) : l'Esprit follet doit réussir un test d'attaque magique (+5) contre la Sagesse de la cible. La victime agit comme le suggère l'Esprit au prochain tour. Si la suggestion met clairement en danger la vie de la victime, elle peut tenter de résister par un test de Sagesse de Difficulté 10.

Pouvoir spécial (Déplacement Facilité) : l'Esprit se déplace normalement et sans subir de DM dans les buissons de rose.

Pouvoir spécial (Forme de buisson de rose L) : se transformer en buisson de rose.

Le Roi des Roses

Initiative 18	Défense 18	PV 40
Rapière	Att +7	DM 1d6+1

FOR 10, DEX 18, CON 14, INT 14, SAG 12, CHA 14

Pouvoir spécial (Attaque sournoise) : +2d6

Pouvoir spécial (Sommeil L) : l'Esprit follet doit réussir un test d'attaque magique (+8) contre la Sagesse de la cible. La victime s'endort pour 1d6 tour. Il faut lui infliger au moins 1 pt de DM pour la réveiller.

Pouvoir spécial (Suggestion L) : l'Esprit follet doit réussir un test d'attaque magique (+8) contre la Sagesse de la cible. La victime agit comme le suggère l'Esprit au prochain tour. Si la suggestion met clairement en danger la vie de la victime, elle peut tenter de résister par un test de Sagesse de Difficulté 15.

Pouvoir spécial (Déplacement Facilité) : l'Esprit se déplace normalement et sans subir de DM dans les buissons de rose.

Pouvoir spécial (Forme de buisson de rose L) : se transformer en buisson de rose.

Pouvoir spécial (Empoisonnement L) : le Roi des Roses doit réussir un test d'Attaque Magique (+8) au contact contre la Défense de sa cible. La victime subit 4d6 DM d'empoisonnement. Cette attaque ne peut affecter une cible qu'une fois par combat.

Pouvoir spécial (Mur d'Epines L) : le mur d'épine fait un maximum de 10m de long, pour le franchir, pour le franchir il faut réussir une action limitée qui demande un test de Force de difficulté 15. En cas d'échec la victime subit 1d4 DM et en cas de réussite 2d4 DM.

Zone D

Ours Hiboux

(Monstre de taille Grande)

L'ours hiboux est une créature de grande taille et d'une force exceptionnelle (FOR 20).

Initiative 12	Défense 14	PV 45
Morsure	Att +4	DM 1d8+2
Griffes	Att +8	DM 1d6+5

FOR 20, DEX 12, CON 21, INT 2, SAG 12, CHA 10

Pouvoir spécial (Etreinte) : Si l'Ours hibou obtient un résultat de 17-19 sur son test d'attaque de griffe il saisi son adversaire et lui inflige 2d6 DM supplémentaire avant de le projeter au sol (une action pour se relever).



Zone E

Les Araignées

(Vermine de taille Grande à Très Grande)

5 araignées monstrueuses de grande taille : voir p18 de CO.

Il y aussi une Araignée Monstrueuse de Très Grande (la taille d'un éléphant).

Initiative 17	Défense 18	PV 45
Morsure	Att +10	DM 1d8+2

FOR 18, DEX 17, CON 16, INT 3, SAG 12, CHA 7

Pouvoir spécial (Toile d'Araignée) : la difficulté du test pour se libérer passe à 20.

Zone F

Les Gobelours

(Humanoïde de taille Moyenne)

Initiative 12	Défense 17	PV 15 ou 25
Morgenstern	Att +5	DM 1d8+2
Javeline (15m)	Att +4	DM 1d6+1

FOR 16, DEX 12, CON 14, INT 8, SAG 10, CHA 9



Grovask

Initiative 18	Défense 18	PV 50
Morgenstern	Att +10	DM 1d8+5
Coutelas	Att +10	DM 1d4+4

FOR 18, DEX 16, CON 16, INT 10, SAG 12, CHA 7

Pouvoir spécial (Attaque double L) : Grovask peut attaquer chaque tour avec ses 2 armes.

Pouvoir spécial (Ennemi Juré) : Grovask obtient un bonus de +2 au DM contre les elfes et les Humains

Pouvoir spécial (Dur à Cuir) : lorsqu'il tombe à 0 PV, Grovask peut encore agir 1 tour.

Zone 1

Ames-en-Peine

(Mort-vivant)

Initiative 20	Défense 15	PV 30
Touché Vampirique	Att +4	DM 2d6 (drain)

Pouvoir spécial (Forme Incorporelle) : les attaques physiques ne font des DM que si le dé d'attaque a un score impair (par exemple 17 au d20).

Pouvoir spécial (Attaque Incorporelle) : les attaques de la créature ignorent les armures physiques, elles se font contre la Dextérité de la cible au lieu de la Défense.

Pouvoir spécial (Touché Vampirique) : lorsque l'Ame-en-Peine inflige des DM avec son attaque, il récupère des PV pour un montant égal la moitié.

Les Ombres

(Mort-vivant)

Initiative 14	Défense 13	PV 20
Touché Affaiblissant	Att +3	DM 1d6 FOR

Pouvoir spécial (Forme Incorporelle) : les attaques physiques ne font des DM que si le dé d'attaque a un score impair (par exemple 17 au d20).

Pouvoir spécial (Attaque Incorporelle) : les attaques de la créature ignorent les armures physiques, elles se font contre la Dextérité de la cible au lieu de la Défense.

Pouvoir spécial (Touché affaiblissant) : le personnage perd 1d6 en Force. Un personnage réduit à 0 en Force perd conscience, s'il n'est pas soigné, au bout d'une heure il se transforme en Ombre. Les points de Force sont récupérés au rythme de 1 par heure.

Un sort de soins utilisé à cet effet ne rend aucun point de vie mais un nombre de points de Force égal au niveau de la Capacité.

Zone 1

Drake de Feu

(Dragon de taille Grande)

Initiative 15	Défense 18	PV 55
Morsure	Att +10	DM 2d6+5+1d6
Queue	Att +5	DM 1d6+5

FOR 21, DEX 13, CON 14, INT 9, SAG 12, CHA 10

Pouvoir spécial (Morsure de Feu) : le Drake ajoute 1d6 DM de feu lorsqu'il réussit une morsure.

Pouvoir spécial (Coup de Queue) : une fois par tour le Drake peut utiliser un coup de queue en action gratuite contre un adversaire de coté ou de dos.

Pouvoir spécial (Immunités) : le Drake est immunisé aux pouvoirs de feu, de paralysie et de sommeil.

Pouvoir spécial (Souffle de Feu L) : le Drake souffle une flamme avec une portée de 30m, elle explose à l'impact provoquant 3d6 DM dans un rayon de 10m. Un test de Dextérité d'une difficulté de 15 permet de ne subir que la moitié des DM.

Pouvoir spécial (Vol) : en volant le Drake peut parcourir 50 mètre par tout, 100m s'il réalise une action de Fuite. Lorsqu'il vol, il peut se déplacer avant et après avoir attaqué.

Zone M

Ms. Barghests Nobles

Monstre de Grande Taille

Les Barghests ressemblent à un croisement entre un loup géant et un goblin. Ils peuvent se déplacer en quadrupédie ou se tenir debout à la façon d'un loup-garou. Il est aisé de les confondre avec ce dernier, ils mesurent près de 2m50...

Initiative 15	Défense 16 (RD 5/Magie)	PV 45
Morsure	Att +12	DM 1d8+5
Griffes	Att +7	DM 1d6+5

FOR 20, DEX 15, CON 16, INT 16, SAG 16, CHA 16

Pouvoir spécial (Désespoir L) : Le sort cible tous les ennemis du Barghest dans un rayon de 10m, ils subissent un malus de -2 à leurs tests pour le reste du combat s'ils ne réussissent pas un test de Sagesse difficulté 15.

Pouvoir spécial (Eclipse L) : La position du Barghest ne cesse de changer il disparaît et réapparaît aléatoirement légèrement décalé par rapport à sa précédente position. Les attaques ont une chance sur 2 de le rater (tous les jets d'attaque impaire sont des échecs automatiques).

Pouvoir spécial (Porte Dimensionnelle L) : le Barghest peut disparaître et réapparaître immédiatement à un endroit qu'il voit sur une distance de 30m.

Pouvoir spécial (Invisibilité L) : le Barghest peut devenir invisible pour 1d6 tour de combat. Il réapparaît immédiatement s'il entreprend une action offensive.

Pouvoir spécial (Réduction des DM) : le Barghest régénère instantanément tout ou partie des DM infligés par une arme non magique, les DM sont réduit de 5 points.



SEIGNEUR VARDAK

Magicien de Niveau 8

Initiative 16	Défense 14 (18, sort)	PV 41
Bâton	Att +5	DM 1d10
Magie	Att +12	DM selon sort

FOR 10, DEX 14, CON 14, INT 18, SAG 10, CHA 12

Vardak possède l'ensemble des capacités (niveau 1 à 4) des 3 voies suivantes : voie de la magie destructrice (CO p12), voie de la magie protectrice (idem) et la voie de la nécromancie.

Possessions :

Bâton du maître : bâton mortel +1 de siphon des âmes (DM 1d10. A chaque fois qu'une créature tombe à 0 PV à proximité du magicien, il récupère 1d6 PV)

Anneau de Défense +2 (remplace une armure)

2 Potions de guérison (3d8+4)

1 parchemin de détection de l'invisible

Voie de la Nécromancie

1- Peur (L)

Ce sort affecte une cible qui doit réussir un test de Sagesse de Difficulté 10 ou fuir pendant 1d6 tours.

2- Animation des Morts (L)

Le Magicien anime un cadavre humanoïde frais à son service : il comprend les ordres 'Attaquer', 'Suivre', 'Garder'. Initiative 8, Def 8, PV 20, Att +5, DM 1d6. Le corps se dégrade vite, il perd automatiquement 1PV par tour.

3- Touché Vampirique (L)

Ce sort nécessite de réussir une attaque de contact, la cible perd 1d6+Niv PV et le Magicien récupère autant de PV.

4- Mot de Mort (L)

Ce sort affecte une cible vivante possédant 10 PV ou moins. Elle doit réussir un test de Sagesse de difficulté 15 ou mourir !

Evénements supplémentaires

Les Crocs (Céruléens)

Les Crocs sont un groupe de 4 aventuriers atypiques qui vont s'aligner sur les rangs des mercenaires engagés pour sécuriser la route. Ils vont arriver 2 jours après les PJ, engagés par la maison Kaal, qui a des intérêts économiques dans l'opération et qui finance en grande partie les travaux.

Cela n'est pas directement perceptible par leur attitude au fort où ils se montrent amicaux quoique peu sociables mais ce sont en fait des brutes amORALES prêt à tout par appât du gain.

Si les PJ réussissent en cours d'aventure à gagner la confiance de Sire Tolgrith, celui-ci leur expliquera qu'il n'apprécie guère ses individus à la réputation douteuse mais qu'ils lui sont imposés par lady Verrasa Kaal, dirigeante de la famille marchande et membre du conseil de Brindol.

Les 'Crocs' (peu de gens savent que leur nom complet et les 'Crocs Céruléens') ont pour mission première de trouver les ressources naturelles. Et à ce petit jeu là, ils vont s'avérer plutôt doués grâce à leur Rôdeur, le reste du groupe étant tout aussi mobile (pas d'armure).

Ils vont trouver une ressource naturelle par semaine environ.

Jour 5, jour 10, jour 17, jour 20, jour 29, jour 40.

Chêne et les Dryades

Chêne avertira aussi les PJ que en avant de la piste se situe un bosquet de Dryade et qu'il faut l'éviter, cela fait faire un large crochet d'environ 6 jours...

Convaincre sire Tolgrith d'une telle perte de temps demandera un peu d'argumentation, un tel délais est très gênant, de plus Uskard, le mage des Crocs annonce sur un ton d'expert que les dryades sont des créatures maléfiques et qu'elle séduiront les caravaniers et les marchands pour les emmener dans leur repaire.

Si les PJ négocient entre Chêne et sire Tolgrith la limitation des ressources et le détour, les Crocs vont envoyer un message à Lady Kaal le jour même.

Uskard va aussi tenter de convaincre les PJ de les accompagner pour négocier le départ des Dryades, c-a-d mettre le feu à cette partie de la forêt et abattre les arbres avec l'aide de bûcheron grassement payés pour cette action commando dangereuse.

Si les PJ refusent, ils vont tout de même tenter de le faire seul :

- soit les PJ informent sire Tolgrith très rapidement et réussissent à la convaincre d'agir contre les hommes de lady Kaal (il ne fait pas bon s'opposer à la lady, charisme difficulté 15)
- soit ils s'interposent par la force auquel cas les Crocs renonceront pour quelques jours et recommenceront dès que les PJ seront en mission
- soit ils prêtent main forte aux dryades (pas facile de faire comprendre qu'ils sont venus aider)
- soit ils en parle à Chêne qui dès lors veillera

Dans tous les cas, les crocs déploreront la mort de 2 bûcherons mais ils n'atteindront pas leur but, en revanche si les PJ n'ont pas prévenu chêne, il leur en tiendra grief et considèrera leur accord comme nul.

Quoiqu'il en soit autour du jour 25, les 'Crocs' assassineront Chêne discrètement. Les PJ n'en sauront rien tant qu'ils

n'essayent pas de le retrouver, sa maison est vide mais tout y est renversé, les potions volées. Le cadavre de Chêne lui-même à été transporté jusqu'au lac ou il a été jeter lesté par des pierres.

Les Crocs nieront toute implication dans le meurtre. Si une enquête serrée est réalisée, prouvant leur présence sur les lieux du crime, ils reconnaîtront à la limite avoir un peu malmené le vieille homme pour lui faire peur afin qu'il fuie : ce qu'il a sans doute fait...

Vardak

Lorsque Vardak apparaît les Crocs en avertissent lady Kaal, 4 jours plus tard ils reçoivent leurs instructions.

Ils doivent attendre de voir ce que les PJ réussissent à faire, si les PJ réussissent à tué le mage, tant mieux. Sinon ils doivent revenir plus tard pour négocier un traité avec le mage.

Une fois Vardak tué et la route terminée, les Crocs partiront pour Brindol toucher leur récompense.

Les Crocs

Uskard Mage Niveau 5

Envoûteur (4), Domination (4), Bâton de Mage (1)

Initiative 14, Défense 13, PV 21

Att Bâton +5 DM 1d6+3, Att Magique +8

Caractère : Joyeux, Sociable, Manipulateur

Uskard appellera systématiquement les PJ 'collègues' et il se montrera conciliant, expliquant qu'ils doivent se compléter et non pas se faire concurrence.

Eyol et Dyol, moines de niveau 4, jumeaux

Voie de la Main (4), Voie de la Maîtrise (4)

Initiative 14, Défense 12, PV 38

Att Mains nues +7, DM 1d12+3

Spécial : 2 attaques, 2d20 par attaque, DM max sur 19

Caractère : Mystérieux, Muets, Moqueurs

Les jumeaux ne parlent pas et passent leur temps à faire des exercices d'arts martiaux et de musculation, même dans les moments et les lieux les plus incongrus. Quand ce n'est pas le cas ils regardent tous le monde d'un air un peu moqueur.

Kertina, Rôdeuse de niveau 5

Contrebandier (3), Ténacité (4), Chasseur de Prime (2)

Initiative 14, Défense 18 (bouclier), PV 38

Att Hache +7, DM 1d8+2

Caractère : Brutale, Primaire, Renfrognée

Kertina appelle Eyol et Dyol, les 'avertis', si on lui demande pourquoi elle dira 'par ce qu'un homme averti en vaut deux' en éclatant de rire et puis elle redeviendra instantanément aigre.

Les Caractéristiques des Crocs ne sont pas très importantes car ils ne sont pas là pour se battre contre les PJ et ils éviteront le combat dans tous les cas. Seule Kertina pourrait se laisser provoquer et se laisser aller à se battre, ce en quoi elle ne serait pas soutenue par ses compagnons et même rappelée à l'ordre par Uskard (cela lui apportera par contre son bonus de Ténacité).