



le Scriptorium

présente :
un scénario
Conan



LES FILS DE L'ARAIGNÉE

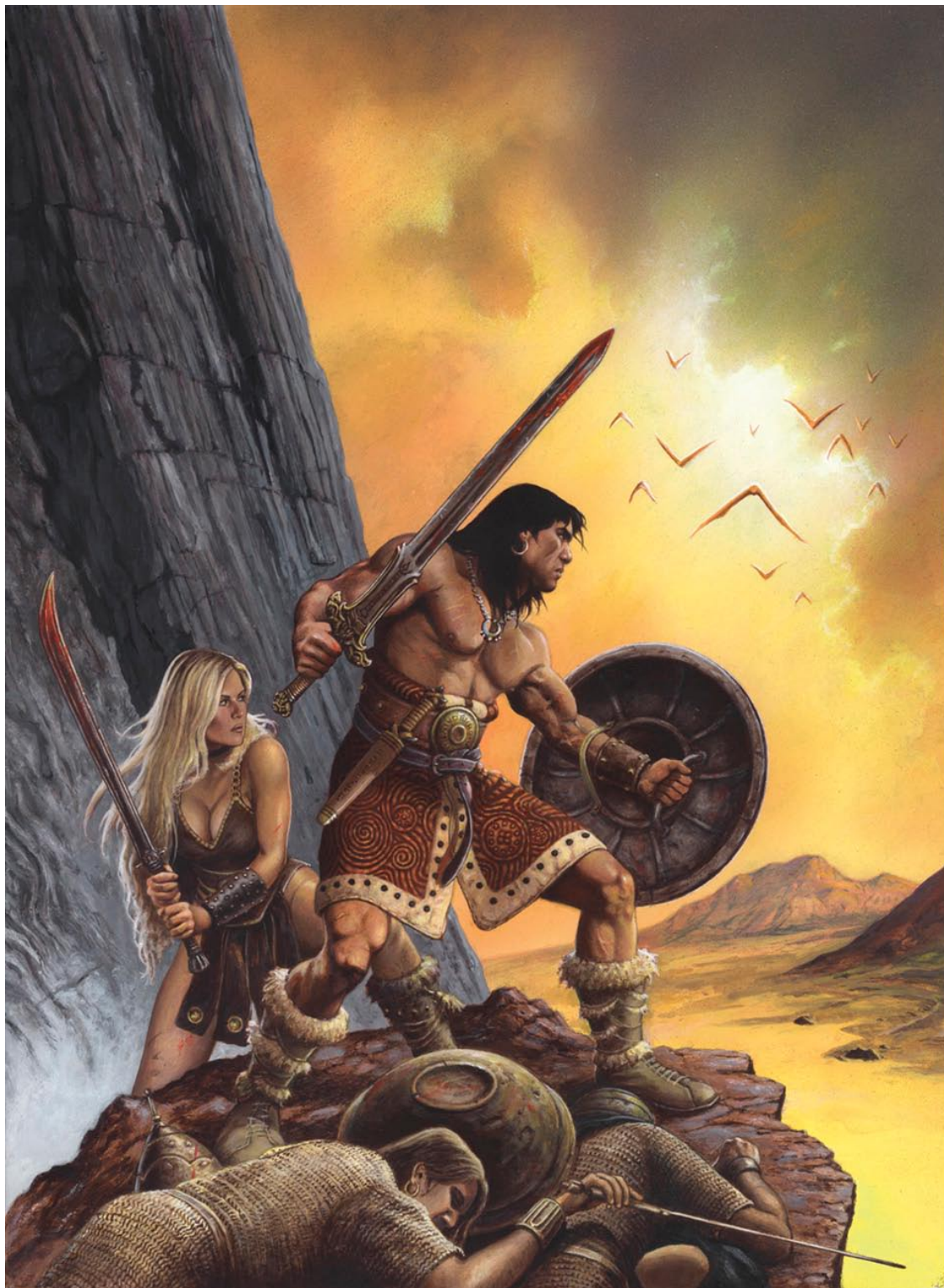


Image © Wizards of the Coast

LES FILS DE L'ARAIGNÉE

**UN SCÉNARIO POUR CONAN, PAR THANATOS
AVEC LA PARTICIPATION DE AXERULES ET KARGOZEGON**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 2

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin de : Conan D20

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Les Fils de l'Araignée est un scénario pour Conan d20. Il est conçu pour un groupe de 4 à 5 personnages de niveau 2. Il s'agit d'une introduction à l'univers et au jeu, d'un point de départ pour vos aventures dans les Royaumes Hyboriens.

Les PJ sont des mercenaires moisissant dans un fortin du Turan. Saisiront-ils la chance qui leur est offerte de devenir des héros ? En poursuivant des pillards nomades et en affrontant un culte démoniaque, les PJ vont faire leur premier pas sur les traces du barbare cimmérien...



MERCENAIRES

Les PJ sont affectés à une unité irrégulière des troupes turaniennes qui patrouille dans la région frontalière séparant Turan, Zamora et Khauran. Ils opèrent à partir de Fort Bakhlan, une petite forteresse de briques crues, protégeant un oasis essentiel au passage des caravanes en provenance des royaumes hyboriens. La vie de garnison est monotone et rien n'égaye les journées des soldats hormis les patrouilles et les longues soirées au mess.

Indices régionaux :

FORT BAKHLAN

Bâti sur un affleurement rocheux, on dit qu'il s'élève sur les ruines d'une tour datant de temps reculés. Ce sont des rumeurs, mais qui peut vérifier... L'édifice est composé d'un large bâtiment central aux murs de boue et au toit en palmes. Il est protégé par une épaisse muraille contre laquelle s'appuient de nombreuses dépendances : entrepôts, citerne, forge, écurie et même un bordel.

La garnison n'est pas des plus aguerries. Il y a peu de troubles dans la région et le rôle des soldats se limite à celui de garde-frontières. La vie au camp offre très peu de distraction et le commandant, Abhar Khan, n'améliore pas les choses avec sa détestable habitude de tout réglementer.

Les lieux importants du fort :

- Les appartements du commandant sont très sobrement meublés mais assez vastes. Il y fait frais à toute heure du jour. Abhar Khan vit ici avec sa concubine, Marna, une splendide esclave Némédienne aux cheveux platine. L'esclave ne sort jamais, le commandant le lui a formellement interdit. Elle s'ennuie à mourir et cherche un homme capable de la faire s'évader.

Abhar Khan est fils cadet de la noblesse turanienne. Sa carrière de mercenaire fut écourtée par une méchante blessure à la jambe qui l'oblige à boiter douloureusement. Il fut donc relégué à une garnison isolée et sans gloire. Abhar Khan est maigre et sec. Son esprit est froid et maniaque. Il est si zélé qu'il régit tous les aspects de la vie de sa garnison.

Tout ou presque y est réglementé avec une précision mécanique. Abhar est aidé dans cette tâche par Mefodi, le scribe zamorien, son seul ami. Il n'aime pas sa concubine mais considère comme un devoir de posséder une esclave rompue aux arts du plaisir. Mefodi loge dans une petite mansarde au dessus des entrepôts.

- La citerne est l'endroit le mieux gardé de la garnison. Deux soldats y montent la garde en permanence. Le fort est bâti sur une source et de ce fait, les citernes sont toujours remplies d'eau pure et fraîche.

- La forge est un capharnaüm qui a résisté à l'influence du commandant. Barim fabrique et répare tous les objets en métal du fort et des alentours. Il est le seul forgeron à des centaines de lieues de désert à la ronde. Toujours serviable et prêt à aider si on y met le prix, Barim est un très bon artisan et un buveur invétéré. On peut facilement le trouver au Chameau Boiteux, le relais du caravansérail.

- Dans le bordel officient trois esclaves Kushites, l'une d'entre-elle a contracté la syphilis. Elles furent capturées enfants et revendues à des maisons de passes kothiennes puis prises pas les turaniens lors d'un raid. Elles ne sont plus très belles et sont résignées, soumises à leur condition. Elles ne parlent jamais à quiconque. L'entrée au bordel est très réglementée. Il faut être méritant ou particulièrement riche pour que Mefodi donne un laissez-passer. Il demandera environ 10pa par personne pour l'entrée ou un ordre signé du commandant. (Il connaît très bien l'écriture d'Abhar Khan ; +5 au DD de contrefaçon/forgery visant à imiter sa signature pour tromper Mefodi)

L'OASIS

L'oasis est un point d'eau, un marigot cerclé de végétation abondante : arbustes épineux et odorants, fleurs exotiques et quelques palmiers dattiers cultivés par les habitants. L'oasis abrite une petite tribu de zuagirs, d'à peine une vingtaine d'âmes. Ils sont dirigés par Cheik Ahmad Azaf, un vieillard de plus de soixante printemps. Le vieux Ahmad sait beaucoup de choses sur le désert environnant, qu'il arpenta pendant ses années de jeunesse. Cependant, il reste étrangement silencieux, sa terrible expérience l'ayant marqué à jamais.



Le cheik a trois épouses dont la dernière d'une vingtaine d'année. Sa tribu est en fait composée en majorité des membres de sa famille. Un homme étrange, recueilli dans le désert il y a une dizaine d'année, habite parmi les zuagirs. Sa peau noire comme l'ébène et ses scarifications le désignent comme un noir des jungles du sud. Il se nomme Joboro et il fait partie du sombre culte qui hante les ruines de la Citadelle de Plomb, les Fils de l'Araignée. Il a été envoyé dans l'oasis par le Grand Prêtre pour surveiller Cheik Ahmad Azaf, afin qu'il ne dévoile jamais ce qu'il a vu, il y a maintenant cinquante ans.

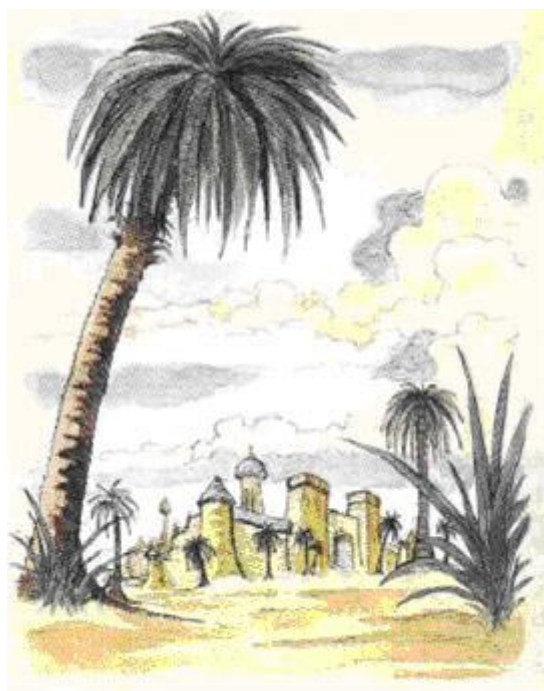
LE CARAVANSÉRAIL

Le caravansérail est bâti lui aussi autour d'un point d'eau, plus modeste cependant que l'oasis. Un relais, le Chameau Boiteux, où les voyageurs peuvent manger et se reposer, un bazar et un atelier faisant office d'écurie, de forge et de tannerie s'élèveront bientôt à proximité de l'eau, protégés du vent, du sable et des attaques de pillards par un muret de briques crues. Le relais est très souvent fréquenté par les soldats du fort qui viennent y échapper à la stricte discipline et aux ennuyeuses soirées au mess. L'atelier est occupé par une famille de Khaurans, le père et ses trois fils. Barim vient y faire son travail de forge lorsque les caravanes ont besoin de ses services. Le bazar est une échoppe où tous les produits qui transitent par la route peuvent être échangés. On y trouve quelques soieries, des épices et des essences précieuses mais les objets dont Gamal, le commerçant, est le plus fier sont une dague d'apparat en argent à la lame finement incrustée de fils d'or, une épée de Nordheim, un haubert en écailles d'acier d'un mercenaire Gunder et une statuette en bois précieux du sud. De nombreux objets peuvent être achetés ou troqués ici mais Gamal manque cruellement de cordes en chanvre et d'objets en argent. Il les troquera facilement contre des peaux et des cuirs car il en a une grande quantité, qui provient de son dernier échange avec une tribu d'éleveurs nomades.

Une servante shémite du relais fait partie des Fils de l'Araignée, elle surveille les étrangers de passage dont les cargaisons pourraient intéresser le culte...

LES COLLINES D'ATER-OUAFIZ

Les collines sont des affleurements rocheux, escarpés, arides et presque vides de toute végétation. Personne n'a jamais vraiment exploré ces entrelacs de rocs stériles. On connaît toutefois l'emplacement d'un point d'eau, une petite source jaillissant d'un creux dans la falaise. Des plantes sèches et des arbustes rabougris ont poussé autour de la faille. Ce point d'eau se situe à deux jours de marche de Fort Bakhlan, dans la région la plus aride des collines, là où les crêtes rocheuses sont à pic et tranchantes comme des lames cimmériennes.



Le caravansérail

LA CITADELLE DE PLOMB

Au milieu de l'Ater-Ouafiz, à quelque cinq jours de cheval du fort et de la route, s'élèvent les ruines d'une forteresse d'avant le Cataclysme. Nul ne sait quelle civilisation mystérieuse et puissante bâtit ce château mais sa magie était puissante car les murailles semblent être constituées de plomb. L'aspect menaçant des ruines, la teinte gris terne des murs et l'aura de malheur planant sur le lieu dissuadent les voyageurs de s'y réfugier.

Il y a trente ans maintenant, un culte terrifiant, vénérant le Dieu Araignée, Zath, venu de Ketha en Zamora, d'où il avait été chassé par un conclave de prêtres d'autres cultes, s'installa dans les ruines. Recrutant des adeptes partout, parmi les esclaves, les caravaniers, les nomades ou les mercenaires de Fort Bakhlan, il étendit son influence. Une cérémonie particulièrement horrible attira un groupe de jeunes pillards nomades. Ils furent tous massacrés sauf un, qui s'enfuit et se réfugia près du fort turanien avec sa famille.

Depuis lors, les Fils de l'Araignée envoyèrent des disciples dans les alentours du fort, se fondre avec la population locale. L'un de ses agents apprit à ses maîtres, qu'une cargaison venue de la lointaine Khitaï contenait un parchemin puissant trouvé sous les flots, parmi des ruines Lémuriennes, par des pêcheurs. Les sectateurs assaillirent la caravane, tuant tous les marchands et pillant toute la cargaison. Un parchemin fut découvert dans une urne d'obsidienne. Sur le vélin de peau humaine était inscrite une ancienne incantation. Les Fils de l'Araignée la prononcèrent et invoquèrent un démon revenu d'entre les âges pour diriger les mortels. Le culte tomba alors sous la coupe de cette créature immortelle et vorace en âmes. Des dizaines de captifs lui furent sacrifiés, leurs âmes consommées pour maintenir la forme physique du démon et leurs corps dévorés par les centaines d'araignées qu'élevait le culte.

Après des années de recherche, le démon a découvert le secret d'un sortilège qui lui permettra d'asseoir sa domination sur la région, en créant des tempêtes de sable dévastatrices...



Un cavalier turanien



LES PILLARDS ZUAGIRS

Une caravane arrive au fort. Avant de payer le droit de passage, le chef des caravaniers, un kothien ventripotent, hurle qu'il veut obtenir une entrevue avec le commandant de la garnison. Il dit qu'il a été attaqué par une dizaine de pillards, probablement des zuagirs. Ses mercenaires ont préféré s'enfuir plutôt que de combattre. Il maudit la lâcheté de ses hommes et promet une prime à celui qui ramènera leurs têtes. Les soldats se rient de lui et plaisantent sur la survie d'un homme en armure sous le soleil du désert et sans eau. Abhar Khan descend de ses quartiers, calme les protagonistes. Il annonce que les bandits seront rattrapés et punis le plus promptement possible. Il offre le gîte et le couvert aux caravaniers et réunit ses hommes dans la cour. Il offre 20pa à ceux qui iront traquer les zuagirs. Si personne ne se porte volontaire, il va jusqu'à offrir 30pa et une lettre de commande qui permettra à son détenteur de quitter le fort pour une garnison plus agréable. Un mercenaire Gunder, Valérian, se porte volontaire. Les autres, tura niens en majorité, ne sont pas assez fous pour traquer des zuagirs en plein désert.

Les caravaniers indiquent que les zuagirs, après les avoir détroussés, sont partis au grand galop vers les collines d'Ater-Ouafiz. Avant d'entamer leur voyage, les PJ devraient se charger d'outres d'eau pour ne pas mourir de soif dans les arides collines.

La première journée de voyage est harassante. Le soleil brûle atrocement chaque parcelle de corps découverte, la sueur s'évapore sans rafraîchir le corps, les yeux souffrent des rayons ardents renvoyés par le sable. Au soir, les chasseurs atteignent enfin les collines. Valérian propose de bivouaquer à l'ombre du défilé qui marque l'entrée du sinistre Ater-Ouafiz. La nuit est aussi inconfortable que le jour car le froid mordant glace facilement les corps affaiblis par la terrible chaleur diurne.

Valérian parle d'un point d'eau, à encore une journée de marche. Il pense que les zuagirs camperont à proximité. Il n'y a de toute façon pas d'autre chemin praticable que le défilé pour s'enfoncer dans les collines. Un peu plus tard dans la matinée, les chasseurs atteignent une zone de grottes. Certaines furent habitées par les ancêtres des zuagirs, il y a des millénaires de cela. Sur un test de détection/spot (DD17) réussit, un PJ remarque que leur groupe est observé. Cinq zuagirs se cachent dans une grotte. Ils ont pour mission de monter la garde. Ils montent à cheval lorsqu'ils aperçoivent

les PJ puis quatre d'entre-eux chargent tandis que le dernier s'enfuit le plus vite possible pour avertir ses compagnons restés au camp.

4 nomades zuagirs (cf. profils)

Les PJ peuvent rattraper le fuyard mais ils ont beaucoup de retard sur lui et il connaît bien mieux le terrain que ses poursuivants. Lorsque les PJ arrivent au point d'eau, ils découvrent une scène de désolation et de carnage. Les montures ont été massacrées, les tentes éventrées. La plupart des zuagirs, hommes, femmes et enfants, gisent morts, le sable buvant leur sang. L'examen des flèches ne donne aucun indice. Les assaillants les ont pris au dépourvu, vu les postures des cadavres. Les nomades ont été tués alors qu'ils effectuaient leurs tâches quotidiennes. Les assassins sont repartis par les cavernes d'où ils avaient émergés. Les boyaux sont fort étroits et couverts de fils gluants d'araignée.

Le zuagir messenger est agenouillé devant le carnage, pleurant et prenant sa tête à pleines mains. Il n'offrira aucune résistance à ses agresseurs.

Dans le camp, les PJ découvrent des ustensiles de la vie courante, cinq mètres de corde et deux prisonniers. Ce sont les mercenaires qui s'étaient enfuis lors de l'assaut. Ils sont en assez piteux état. Les zuagirs les ont châtré et leur ont coupé la langue. Ils sont attachés à un anneau solidement fixé dans la roche. En voyant les PJ, ils les supplieront de les délivrer en émettant des gargouillis immondes. Ils sont devenus fous, les supplices et l'horreur de l'assaut ayant brisés leurs esprits. L'anneau est forgé dans une pierre verdâtre assez étrange. Des araignées stylisées y sont gravées.

Valérian préfère rentrer avec les mercenaires suppliciés et les livrer à leur ancien employeur plutôt que de pénétrer dans les cavernes, à la recherche des meurtriers des zuagirs. Il préfère la vie aux trésors enfouis dans ces cavernes par les pillards dit-il. Il a entendu le vieux Ahmad Azaf dire qu'il avait caché son butin près de ce point d'eau mais que personne ne pourrait jamais le trouver car il était désormais la propriété des démons de la citadelle en ruine, cachée quelque part dans l'Ater-Ouafiz. Ce sont sûrement ceux qu'il appelle les démons qui ont massacré la tribu. Le vieux est sûrement un dément mais il vaut mieux être prudent...

MARNA LA CONCUBINE

Les PJ sont récompensés lorsqu'ils reviennent au fort. Le caravanier offre 20 pa pour chacun de ses hommes ramenés et Abhar Khan 15 pa chacun pour avoir risqué leur vie dans les collines. Il est très intrigué par le massacre des zuagirs mais ne s'en soucie pas outre mesure. Il suppose qu'une tribu rivale ou les habitants de l'Ater-Ouafiz ont perpétré quelque ancienne vendetta qui ne concerne en rien les soldats du Turan.

Le commandant donne aussi à chacun des PJ un sauf-conduit pour aller au bordel, se délasser après cette rude poursuite. Lorsqu'ils y rentrent, ils aperçoivent une splendide jeune fille vêtue de très légères robes de soie. Ses cheveux sont si blonds qu'ils semblent blancs. Elle a la peau blanche d'une esclave d'intérieur. Les PJ ont déjà entendu parler de la magnifique créature qui loge chez le commandant. Elle se nomme Marna. Elle a entendu parler de l'exploit des PJ et les considère comme les seuls capables de la faire s'évader de sa prison. Elle leur propose un plan. Ce soir, elle se débarrassera du soldat qui monte la garde devant sa porte. Les PJ voleront des chevaux, puis elle descendra et ils s'enfuiront vers les collines sous le couvert de la nuit la plus noire, la lune ayant fini sa révolution. Elle leur confie qu'elle est la fille d'un seigneur Némédien et qu'il paiera cher pour retrouver son enfant chérie.

Si les PJ suivent son plan, elle les attendra près de la porte du bâtiment central. Elle a attiré le garde dans son lit avant de lui offrir son corps puis une coupe empoisonnée. L'imbécile est tombé dans le piège et sitôt la coupe bue, il s'est évanoui.

Les chevaux ne sont gardés que par un soldat qui n'est plus très aguerri. Si les PJ se montrent ouvertement hostiles, il tentera de négocier mais donnera l'alerte en cas d'assaut. Marna monte sur son cheval et s'y maintient tant bien que mal. Deux soldats montent la garde aux portes. Ils fuiront si on les charge mais iront réveiller la garnison dès que le danger sera écarté. Dès l'alerte donnée, Abhar Khan rassemble une escouade de cavaliers aguerries et prend leur tête. Il doit se venger de cette offense qu'on lui a faite en dérobant son esclave.

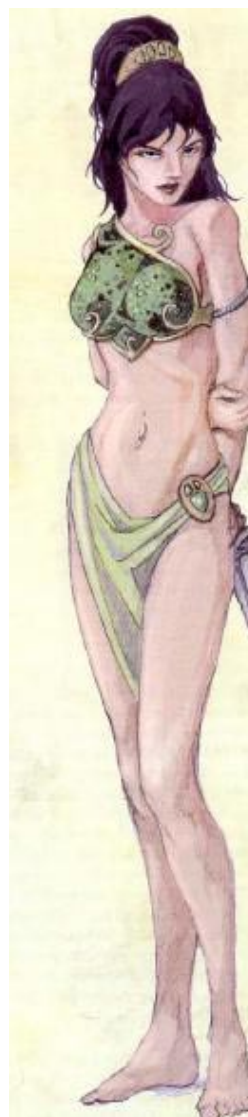
Marna conseille aux PJ de s'engager dans le défilé car l'entrelacs de collines permettra de semer leurs poursuivants. Les turaniens rechigneront à s'engager dans le défilé mais les cris et les injures de leur officier les persuadent de le faire.

Arrivés à la source où a eu lieu le carnage vers minuit, Marna s'effondre de fatigue et de nausées causées par

la puanteur qui s'exhale des cadavres en putréfaction. Les PJ entendent alors les cris des turaniens qui sont sur leurs talons. Ils peuvent se préparer à combattre ou s'enfuir par la caverne. S'ils restent, ils doivent combattre deux vagues successives de trois cavaliers turaniens. Abhar Khan reste en arrière. Il s'enfuit si le combat tourne mal. Si les PJ s'enfuient par la caverne, ils atteignent rapidement une vaste salle souterraine aux parois ornées de gigantesques toiles d'araignée. Les six soldats turaniens et leur chef entrent tous et engagent le combat. Quel que soit l'endroit où se déroule l'affrontement, Marna disparaît pendant l'assaut, emportée par une araignée de la taille d'un cheval (les protagonistes ne voient pas la scène). En revanche, trois sectateurs sortent d'un boyau quelques minutes après la fin du combat pour achever les survivants. Pour retrouver Marna, les PJ doivent emprunter le même chemin que leurs trois assaillants...

6 soldats turaniens et Abhar Khan (cf. profils)

3 sectateurs (cf. profils)



DANS L'ANTRE DE L'ARAIGNÉE

Les PJ sont entrés dans les cavernes qui serpentent dans les entrailles des collines d'Ater-Ouafiz et mènent à la Citadelle de Plomb. Les parois sont étroites et couvertes de toiles d'araignée. Les boyaux sinuent et forment un réseau inextricable.

Après plusieurs heures de pérégrination dans les souterrains obscurs et inquiétants, les PJ aboutissent à une grande salle éclairée par deux ouvertures dans le plafond qui jettent des halos de lumière sur la salle. Une grande

porte en bronze barre l'accès des niveaux supérieurs et une présence malveillante plane sur la salle. Les PJ sont en effet épiés par une araignée géante de bonne taille, Zora comme elle fut prénommée affectueusement par le démon Zorgo. Elle attend le moment propice pour attaquer, utilisant l'effet de surprise et sa position avantageuse en hauteur. Zora se bat comme une damnée, jusqu'à la mort pour exécuter les ordres de son maître.

Zora, araignée géante (cf. profils)

1d10	Effet
1	Le sol se dérobe sous les pieds des aventuriers qui font une mauvaise chute. Chute de 3 mètres infligeant 1d6 dégâts divisés par deux sur un test de Reflex/Réflexe DD10 réussit
2	L'un des PJ pense que le groupe s'est égaré. En effet, ils ont l'impression d'être déjà passé par ce boyau... Test de survival/survie (DD12) pour retrouver le chemin.
3	Les PJ sont assaillis par 1d6+1 araignées de la taille d'un poing qui tombent du plafond. # Petite araignée géante (cf. profils)
4	Les PJ découvrent le cadavre d'une zuagir, atrocement boursoufflé et emmaillotté dans de la soie d'araignée...
5	Une brume noire et huileuse encercle les PJ et un ricanement démoniaque se fait entendre. Test de Will/Volonté DD13 ou fuite éperdue pendant 1d6 rounds (assez pour faire perdre le chemin aux PJ)
6	Une ouverture apparaît dans le plafond de la caverne. La trappe est bien trop haute pour qu'on puisse escalader la paroi et l'ouvrir. Un cadavre atrocement mutilé finit de pourrir juste sous l'orifice. Les horreurs des collines ont ouvert la poitrine du sacrifié pour prendre son cœur.
7	Une idole de pierre brute, sculptée il y a fort longtemps observe les PJ de ses yeux de rubis...
8	Les PJ débouchent dans une grande salle d'où émane une infâme puanteur. Des dizaines de cocons blanchâtres pendent du plafond. Sont-ils des proies ou la progéniture des araignées infernales qui hantent ces ruines ?
9	Un puit profond est creusé au centre d'une salle circulaire. Il semble s'enfoncer jusqu'aux racines de la terre...
0	Les PJ découvrent une salle aux murs totalement lisses et comme constitués de métal en fusion, pareil au vif-argent. Des signes cabalistiques encore inconnus aux yeux humains se meuvent à la surface, se tordant comme des serpents...



LA CITADELLE DE PLOMB

Après avoir franchi la porte de bronze patiné par les ans, les PJ montent une volée de marches et retrouvent l'air libre. Ils sont au milieu d'une cour éclairée puissamment par de nombreux flambeaux. Ils sont dans la cour intérieure de la Citadelle de Plomb, à l'abri des murs mystérieux de la forteresse des temps anciens. Trois bâtiments de briques crues s'élèvent contre la muraille.

- Les geôles, aux murs renforcés et aux orifices barrés par de solides barreaux de bronze, sont vides ou presque. Moins d'une dizaine de femmes zuagirs se tassent dans la fosse sale et puante. Elles sont gardées prisonnières pour être revendues comme esclaves et échangées contre le bronze et les vivres essentiels aux sectateurs. Misérables, leur esprit est brisé, elles ont tout perdu. On leur a pris leurs maris et leurs enfants, pour servir à l'orgie de sacrifices de la nuit. Les sectateurs ont si bien fait leur besogne qu'elles n'ont plus la volonté de vivre.

Deux sectateurs gardent continuellement la porte des geôles. Ils sont très vigilants car leur survie et celle de la secte dépend de ces esclaves. Sans elles, pas de nourriture ni de drogues dont ils se gavent.

2 sectateurs (cf. profils)

- La salle commune est immense mais vide lorsque les PJ entrent dans la Citadelle. Les maigres effets des sectateurs sont répandus sur le sol, près des paillasses et sur les tapis. On peut retrouver 20pa, deux dagues de bronze et sept fioles de lait de pavot, la drogue qu'utilisent les sectateurs.

- Le temple est décoré de somptueuses soieries et de mosaïques. Toute la secte y est assemblée. Dix sectateurs sont agenouillés autour d'une fosse profonde d'où parviennent cris d'agonie et pleurs. Zorgo le démon, une immonde créature noire et poilue, bestiale et pourvue de cornes lorgne sur le corps nue de Marna, enchaînée à un autel de pierre, sur une estrade au fond de la salle. Les sectateurs sont drogués et entonnent des chants hideux venus d'un autre âge et d'un autre monde. Ils viennent tous de contrées diverses mais tous portent une longue chasuble noire à cagoule brodée d'une araignée grossièrement stylisée. Autour de la Citadelle se lève un orage surnaturel et violent. Le vent siffle et arrache le sable de la cour, créant d'impressionnants nuages de poussière. L'étrange sortilège que convoque ce culte monstrueux a presque atteint son terme...

Zorgo veut faire de Marna sa compagne et il compte consommer son union devant ses fidèles...

Lorsque le culte prend conscience de la présence des PJ, les sectateurs sortent de leur transe et se jettent sur eux pour les poignarder. Ils font barrage de leurs corps pour empêcher les impies d'atteindre Zorgo. S'il se sent en danger, Zorgo fuit. Il escaladera les murs grâce à ses griffes et se fraiera un passage à travers le plafond d'argile. Dehors, il s'échappera vers les collines pour ruminer sa vengeance...

10 sectateurs et Zorgo le démon (cf. profils)

Aucun sectateur ne se rendra ni ne demandera quartier. En revanche, si tous les sectateurs sont tués et que Zorgo est mort ou en fuite, l'orage convoqué se dissipe en quelques minutes laissant de nouveau place au soleil accablant du désert... Aucun des sacrifiés n'a survécu aux milliers de minuscules araignées venimeuses peuplant la fosse et les femmes emprisonnées ne valent guère mieux car la demeure de leur esprit s'est effondrée à jamais...



PROFILS

Nomade zuagir (5)

Medium Humanoid (1st level Shemite nomad)

Hit Dice: 1d10+1 (6 hp)

Initiative: +3 (+2 Dex, +1 Reflex)

Speed: 30 ft. (70 ft. on horseback)

DV: (Dodge vs. Ranged): 13 (+2 Dex, +1 favoured terrain) (Dodge vs. Melee): 13 (+2 Dex, +1 favoured terrain) (Parry vs. Melee): 11 (+1 Str)

DR: 0

Attack: Scimitar +2 melee (1d8+1/ 18-20, AP 3); Shemite bow +4 ranged (1d10+1/ x3, AP 4)

Special Attacks: Shemite racial traits (+1 damaged roll with bow against target within 100 feet; +1 performing a coup de grace)

Special Qualities: Shemite racial traits (-1 penalty to all saving throw), favoured terrain (desert)

Saves: Fort +2, Ref +3, Will -2

Abilities: Str 12, Dex 15, Con 13, Int 11, Wis 9, Cha 9

Skills: Appraise +2, Bluff +3, Handle Animal +3, Hide +5, Listen +6, Move Silently +5, Ride +6, Search +1, Spot +8, Survival +8

Feats: Mounted Combat, Ride-By Attack, Track

Equipment: scimitar, shemite bow and 20 arrows, ride horse, rope, 1d6sp

Abilities: Str 15, Dex 12, Con 12, Int 9, Wis 10, Cha 9

Skills: diplomacy +1, gather information +1, intimidate +4, listen +2, ride +3, search +1, spot +2

Feats: Alertness, mounted Combat, weapon focus (light lance)

Equipment: scimitar, light lance, scale corselet, buckler, ride horse, 1d10sp

Abhar Khan

Medium Humanoid (1st/2nd level Turanian noble/soldier)

Hit Dice: 23 hp

Initiative: -1 (-1 Dex)

Speed: 20 ft. (70 ft. on horseback)

DV: (Dodge vs. Ranged): 14 (+1 Dex, +3 targe) (Dodge vs. Melee): 11 (+1 Dex) (Parry vs. Melee): 16 (+2 Str, +1 parry feat, +3 targe)

DR: 7 (+6 mail hauberk, +1 steel cap)

Attack: Sabre +5 melee (1d10+2/ 18-20, AP 2); Hyrkanian bow +3 ranged (1d10/ 18-20, AP3)

Special Qualities: Turanian racial traits (-2 saving throw against hypnotism, +1 in Intimidate if within Hyrkanian zone of influence)

Saves: Fort +5, Ref -1, Will +3

Abilities: Str 15, Dex 12, Con 14, Int 13, Wis 13, Cha 14

Skills: appraise +2, bluff +4, diplomacy +4, gather information +5, intimidate +6, knowledge-history +2, knowledge-local +2, listen +3, ride +6, search +3, sense motive +2, spot +4, survival +2

Feats: combat expertise, improved feint, parry, weapon focus - sabre

Equipment: sabre, mail hauberk, steel cap, targe, hyrkanian bow and 20 arrows, 100sp, chevalière en or sertie d'un émeraude (300sp)

Soldat turanien (6)

Medium Humanoid (1st level Turanian soldier)

Hit Dice: 1d10+1 (6 hp)

Initiative: +1 (+1 Dex)

Speed: 30 ft. (70 ft. on horseback)

DV: (Dodge vs. Ranged): 13 (+1 Dex, +2 buckler) (Dodge vs. Melee): 11 (+1 Dex) (Parry vs. Melee): 14 (+2 Str, +2 buckler)

DR: 5 (scale corselet)

Attack: Light lance +4 melee (1d10+2/ x3, AP 2 - 3 in mounted charge); Scimitar +3 melee (1d8+2/ 18-20, AP 3)

Special Qualities: Turanian racial traits (-2 saving throw against hypnotism, +1 in Intimidate if within Hyrkanian zone of influence)

Saves: Fort +3, Ref +1, Will +0

Sectateur (15)

Medium Humanoid (1st level Zamorian thief)

Hit Dice: 1d8 (4 hp)

Initiative: +8 (+3 Dex, +1 Ref, +4 improved initiative feat)

Speed: 30 ft.

DV: (Dodge vs. Ranged): 13 (+3 Dex) (Dodge vs. Melee): 13 (+3 Dex) (Parry vs. Melee): 10 (+0 Str)

DR: 0

Attack: Poniard +0 melee (1d6/ 19-20, AP 1)

Special Qualities: Zamorian racial traits, sneak attack style-poniard, sneak attack +1d6/+1d8, trapfinding

Saves: Fort +0, Ref +5, Will +0

Abilities: Str 10, Dex 16, Con 10, Int 10, Wis 11, Cha 13

Skills: balance +5, climb +4, craft-herbalism +2, disguise +5, gather information +5, hide +9, intimidate +2, listen +8, move silently +9, perform (ritual) +3, search +2, sleight-of-hand +7, spot +8

Feats: Alertness, improved initiative, stealthy

Equipment: poniard, robe, pendentif en bronze frappé d'une araignée stylisée, 1d6sp

Zora, l'araignée géante

Medium animal (vermin)

Hit Dice : 18

Initiative: +3 (+3 Dex)

Speed: 9 m., climb 20 ft.

DV: 14 (+3 Dex, +1 natural)

DR : 2

Attack: Bite +5 melee (1d8 + poison, AP 0)

Special Attack: poison (Fort DC16 -2d6 Con/ -1d4 Con), web

Special Qualities: darkvision (60 ft.), tremorsense 60 ft., vermin traits

Saves: Fort +4, Ref +3, Will +0

Abilities: Str 11, Dex 17, Con 20, Int -, Wis 10, Cha 2

Skills: climb +11, hide +7, jump +0, spot +4

Zorgo le démon

(cf. p215 Conan RPG)

Jeune araignée géante

Small animal (vermin)

Hit Dice: 1d8 (4 hp)

Initiative: +3 (+3 Dex)

Speed: 30 ft., climb 20 ft.

DV: 15 (+3 Dex, +1 small, +1 natural)

DR: 1

Attack: Bite +4 melee (1d4 -2+ poison, AP 0)

Special Attack: poison (Fort DC10 -1d3 Str), web

Special Qualities: darkvision (60 ft.), tremorsense 60 ft., vermin traits

Saves: Fort +2, Ref +3, Will +0

Abilities: Str 7, Dex 17, Con 10, Int -, Wis 10, Cha 2

Skills: climb +11, hide +11, jump -2, spot +4

