



le Scriptorium

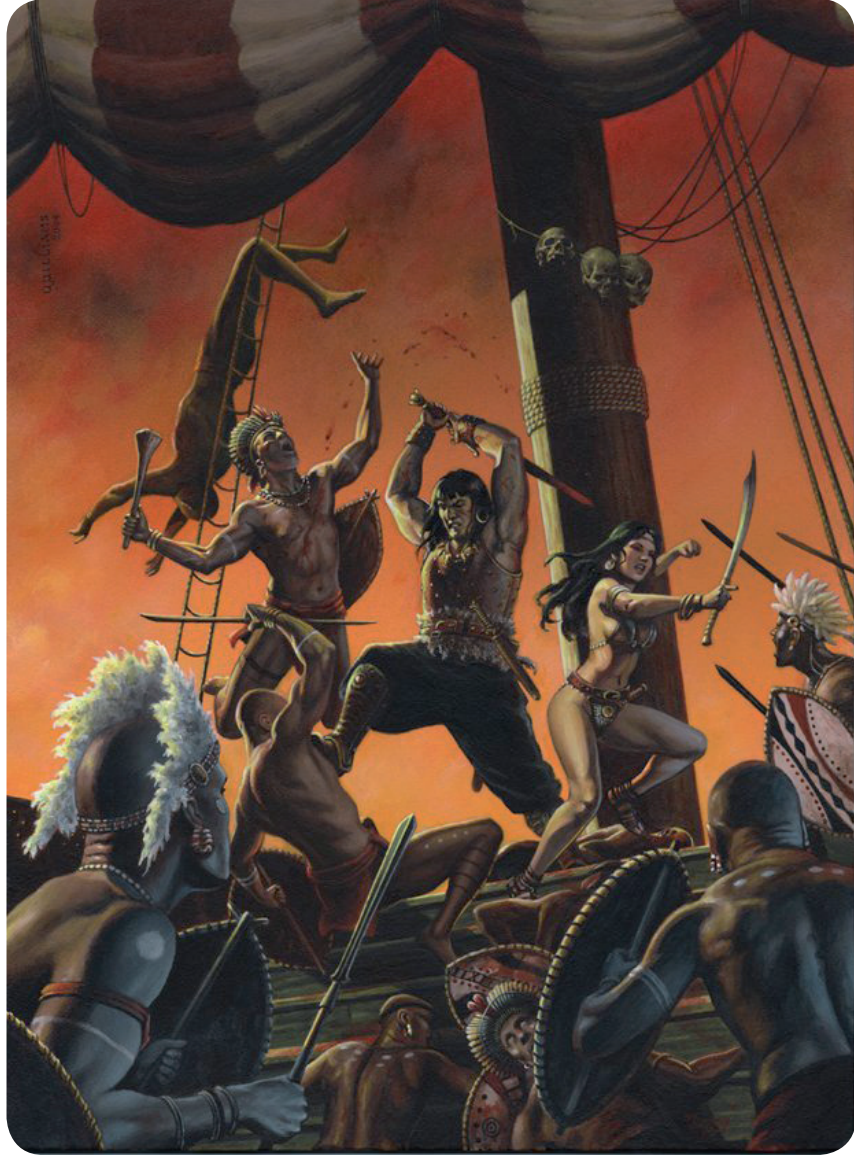
présente :

un scénario pour
Conan d20



LES ROIS DE LA MER DU SUD

LES ROIS DE LA MER DU SUD



UN SCÉNARIO DANS L'UNIVERS DE CONAN

Réalisation : Thanatos

Mis en page : Rowen Ellendyl & Aegis

Table des matières

Synopsis	2
Introduction	2
Table des matières.....	2
Voile noire à l'horizon	3
Le complot de la Confrérie Dorée	3
L'attaque des pirates	3
La contre-attaque.....	5
Nuit sanglante à Daarbad	7
Arrivée à Daarbad.....	7
Le coup d'Etat	8
La vie ou la gloire	10
Traque dans les montagnes	10
Mener la rébellion.....	11
Rajah de ses propres forces.....	12
Conclusion	12
Profils	13

SYNOPSIS

Ce scénario pour *Conan d20* est prévu pour un groupe de personnages de niveau 4 ou 5. Recrutés par un riche marchand d'Iranistan, les personnages doivent braver les pirates pour atteindre le but de leur voyage : les Îles Brumeuses. Malheureusement, un coup d'Etat fait d'eux des hors-la-loi. Ils ont alors l'occasion de suivre les pas de Conan le Cimmérien et de devenir rois de leurs propres mains...

INTRODUCTION

Les personnages se trouvent en Iranistan ou dans un pays limitrophe. Ils sont recrutés par un caravanier dont le frère est un riche marchand de Denizkenar. Il est spécialisé dans le transport d'herbes en provenance des Îles Brumeuses, qu'il revend ensuite au prix fort à des sorciers ou des prêtres. Cependant, depuis quelques mois, plusieurs navires ont disparu en mer. Le commerce avec les Îles Brumeuses depuis Denizkenar est menacé. Le frère du caravanier a décidé d'armer un navire pour rallier Daarbad, la capitale des Îles Brumeuses. Si son projet devait aboutir, il engrangerait de juteux bénéfices, car ses concurrents n'osent plus lancer d'expéditions marchandes. Il recherche donc des mercenaires chevronnés pour escorter son bateau. La rémunération est conséquente (5 à 6 livres d'argent, soit de 250 à 300 pièces d'argent). Le caravanier se propose en outre de conduire les personnages à Denizkenar. Il se rend dans la cité portuaire pour y négocier une cargaison de soieries.

Après plusieurs jours de route, les personnages arrivent à Denizkenar. Le caravanier les mène à la demeure de son frère, Marwan Fararzi, puis les quitte pour vaquer à ses occupations. Marwan accepte l'offre des aventuriers immédiatement (il est pressé de voir son expédition partir) mais marchandant âprement leur salaire. Il accepte d'offrir jusqu'à 10 livres d'argent (500 pièces d'argent) mais ne va pas au-delà. Si les personnages acceptent, il leur offre l'hospitalité pour la nuit. Le lendemain, il se rend en leur compagnie au port. Le navire que Marwan a armé, le Faucon, est un boutre, à la longue coque effilée. Ses cales sont remplies de soieries et de pièces de cuir damasquinées. L'équipage est composé de 30 marins chevronnés, commandés par le capitaine Mahmud Ghazi. Les Iranistaniens sont ravis d'avoir des mercenaires à leur bord. Des rumeurs faisant état de l'établissement d'une bande de pirates féroces dans les Îles des Perles circulent dans les tavernes. Les personnages ont à peine une heure avant le départ du navire. Le voyage est prévu durer une vingtaine de jours.

RENCONTRES OPTIONNELLES

Un personnage originaire des Royaumes Noirs ou de Shem est abordé en pleine rue par une femme. Cette dernière tient un petit garçon métis par le bras. Elle clame que le personnage l'a quitté, après l'avoir mise enceinte. Ses cris ameutent les gens alentours. Un groupe de gardes en permission s'interpose et conduit les deux parties devant un juge local, un cadi. Ce dernier, un vieillard portant un imposant turban, demande à écouter la femme et le personnage. La femme raconte son histoire, comment elle a été séduite par le personnage puis comment il l'a lâchement abandonné. Un test de Psychologie (DD 18) peut révéler que la plaignante joue un rôle, avec un certain talent. Un test d'une difficulté identique révèle la duplicité du juge. Le cadi rend rapidement son verdict et condamne le personnage à payer 100 pièces d'argent en compensation à la femme. Le procès est en réalité une escroquerie. La femme, une ancienne musicienne, repère des aventuriers, venant de préférence des Royaumes Noirs (de nombreux préjugés racistes existent sur eux en Iranistan, comme leur lubricité et leur bêtise). Elle leur joue alors sa comédie avec l'enfant, un esclave qu'elle a rendu docile à force de coups. Le cadi condamne alors les victimes à verser une amende, que les deux larrons se partagent.

Les Iranistaniens sont un peuple fier. Quiconque bafoue leur honneur doit être châtié. Un personnage pourrait avoir insulté (du moins l'Iranistalien l'a perçu ainsi) quiconque (garde, prêtre, collaborateur de Marwan Fararzi). Ce dernier pourrait chercher à se venger d'une façon ou d'une autre...

Dans une taverne, le soir avant d'embarquer, les personnages font la connaissance d'Irbil, un caravanier shémite en relâche en ville, qui les interroge sur leur voyage. C'est un agent de la Confrérie Dorée, le chef d'une bande d'espions qui récolte des informations sur les navires en partance pour Vendhya. Il les transmet ensuite aux pirates grâce à des pigeons voyageurs. Les flibustiers connaissent donc à peu près quels navires sont partis, quand et la composition de leur équipage. Ils peuvent alors frapper ! Suivant ce que révèlent les personnages, les pirates sont plus ou moins prêts à les affronter.

entre Noirs et Vendhyens furent difficiles, dans un premier temps, mais la Confrérie inonda les Gwardiris de nombreux présents afin de les convaincre de combattre aux côtés des pirates. Avec leur boutre rapide, une base solide et de féroces guerriers, les forbans et leurs alliés commencèrent à attaquer les navires en provenance de Denizkenar. Les informations envoyées par le réseau d'espions d'Irbil augmentaient l'efficacité des attaques. Bientôt, les armateurs de Denizkenar cessèrent leur activité, à l'exception de Marwan Fararzi.

La Confrérie Dorée espère que la baisse du commerce maritime entraînera une hausse du commerce caravanier, donc une augmentation du trafic sur les routes qu'elle contrôle. Les réseaux d'espions que Lu Bao a tissé en Iranistan lui permettent également de prendre lentement le contrôle du trafic de drogue dans le pays...

VOILE NOIRE À L'HORIZON

Le complot de la Confrérie Dorée

La Confrérie Dorée est un cartel de marchands établi à Kosala, à la frontière de l'Iranistan et de Vendhya. Les plus riches commerçants de cette région se sont regroupés au sein d'une guildes, afin de s'assurer le contrôle des haltes et des étapes sur la route caravanière entre leurs deux puissants voisins. La Confrérie possède de nombreux caravansérails, où elle fixe elle-même les taxes, se ménageant d'importants bénéfices. Depuis l'accession à la tête de cette organisation d'un Khitan, Lu Bao, la Confrérie a également étendu ses activités au trafic du haschich et de l'opium vers le Turan et les Royaumes Hyboriens. Le Khitan est un individu puissant et mystérieux, dont on connaît peu de choses. Il serait le conseiller occulte du monarque de Kosala. Il a une stratégie très ambitieuse pour la Confrérie, qu'il veut voir dominer l'essentiel du commerce entre Vendhya et l'Iranistan. Pour ce faire, il a décidé d'asphyxier l'économie de Denizkenar, tournée vers le commerce maritime. Il a donc envoyé des espions en Iranistan et dans les Îles des Perles. Ces derniers ont conclu une alliance avec une tribu locale, les Gwardiris, attirée par les cadeaux de la Confrérie. Il a ensuite recruté des pirates vendhyens, qu'il a envoyé s'établir dans les Îles des Perles. Les rapports

L'attaque des pirates

Irbil a averti ses comparses que le navire des personnages avait pris la mer. Les pirates se tiennent donc prêts à intercepter le bateau armé par Fararzi. A l'aube du sixième jour de mer, un boutre aux voiles noires apparaît à l'horizon et entame la chasse. Les poursuivants des aventuriers sont les plus rapides, car leurs cales sont vides, alors que celles du boutre des personnages regorgent de marchandises. L'expérience de Mahmud fait un temps la différence. Yasunga, le sorcier-tambour des Gwardiris, fait alors amener un marin prisonnier à la proue du navire et le sacrifie aux esprits marins. Immédiatement, les vagues elles-mêmes se mettent à ralentir le bateau des personnages. Le sorcier a lancé le sort *Grip of the deep* (voir *Pirate Isles*). Le boutre des personnages est bientôt immobilisé en pleine mer. Celui des pirates se rapproche inexorablement. Les forbans entament un chant sauvage, guidé par Yasunga battant son grand tambour de guerre en peau humaine (*War chant*, voir *Hyboria's Fallens*). Il donne du courage aux assaillants et terrifie les ennemis.

Les pirates se lancent à l'abordage brutalement, après avoir lancé une volée de sagaies et de flèches (dont des traits enflammés pour incendier la voilure). Le combat est une mêlée brutale et sanglante. Le maître du jeu ne devrait pas le jouer mais le décrire de façon narrative. Les pirates du rang ne sont pas des adversaires de taille pour les héros (Attaque +4, 1d8+2, PA 3). Ces derniers devraient se concen-



trer sur les trois «capitaines» adverses, afin de briser le moral des assaillants qui surpassent largement les Iranistaniens en nombre (50 contre 30).

Les trois «capitaines» sont :

- **Sabelo**, le chef de guerre des Gwardiris, est à la pointe de l'attaque. Sa lourde hache fait des ravages et il est à demi couvert de sang. Sabelo est un combattant redoutable et il n'hésite pas à entrer en *Fighting madness* si des adversaires dangereux se présentent. Sa mort cause une grande frayeur chez les Gwardiris, dont il est le champion. Le tuer permet d'affaiblir l'ardeur guerrière des pirates.
- **Yasunga**, le sorcier-tambour, continue à jouer de son instrument et à chanter durant l'abordage. Tant qu'il en est ainsi, il galvanise ses alliés et peut entamer à tout moment un *War chant*. Le sorcier est protégé par deux des meilleurs guerriers du village. Ces derniers sont équipés de grands boucliers en écailles de tortue. Ils sont placés devant le tambour et empêchent que Yasunga ne soit pris pour cible par des archers ennemis. Si des adversaires dangereux les attaquent, ils entrent en *Fighting madness* et essaient de s'en débarrasser au plus vite. Yasunga ne combat que s'il en est obligé. Si possible, il se retranche sur le château arrière, abandonnant le grand tambour de guerre. Il peut également fuir dans les haubans (au prix d'un test d'escalade réussi). S'il est acculé ou encerclé, il utilise la Règle de défense (voir *Conan d20*, page 191), libérant une vague destructrice d'énergie magique (3d6 dégâts, demi dégâts sur un test de Vigueur réussi contre un jet d'attaque magique du sorcier). La mort de Yasunga n'a pas d'effet immédiat, hormis celui d'annuler les bonus dus au *War Chant*. En revanche, à plus long terme, les relations entre les Gwardiris et les pirates sont vouées à se détériorer, surtout si Sabelo a été tué. Le chef de la tribu, N'Boko, s'éloigne de plus en plus des Vendhyens jusqu'à leur retirer son soutien...
- **Arundhati** est le capitaine des pirates vendhyens. C'est un officier expérimenté et calculateur. Il reste sur le château arrière du-



rant tout le combat, criant ses ordres à ses hommes. Il est entouré d'hommes-liges (autant que de personnages l'attaquant), chargés d'assurer sa protection. Ils préfèrent cribler leurs ennemis de flèches avant d'engager un corps-à-corps. Ensuite, les pirates-liges combattent avec leurs coutelas et leurs poignards, tandis que le capitaine se protège derrière une targe et contre-attaque féroce. La mort d'Arundhati porte un coup fatal au moral des pirates, qui refluent rapidement sur leur navire et tentent de fuir le combat en coupant les cordes d'abordage. Si les personnages les laissent déguerpir, le plus expérimenté parmi les Vendhyens survivants prend le commandement et ramène le navire au village des Gwardiris.

Les pertes sont lourdes pour les alliés des personnages. Plus de la moitié des marins sont morts et la plupart sont blessés à des degrés divers. Il y a à bord un chirurgien, Said, capable de soigner les blessures les plus graves (Premiers soins +5).

Mahmud a survécu à la bataille. Il est partisan de poursuivre la traversée et de s'éloigner le plus rapidement possible des Îles des Perles. Néanmoins, si les aventuriers souhaitent se venger des pirates, il ne refuse pas. Il indique qu'il mouillera dans une crique isolée et qu'il donnera aux personnages les hommes les plus vigoureux pour les accompagner mais qu'il doit garder à bord au moins six marins. Les personnages ont alors deux jours pour agir, après quoi il repartira vers Daarbad.

La contre-attaque

LE VILLAGE DES GWARDIRIS ET SA RÉGION

Les Gwardiris vivent sur une île située au sud-ouest de l'archipel des Îles des Perles. La tribu compte une centaine de membres, dont 20 sont embarqués sur le boutre pirate. Son village est composé d'une dizaine de grandes huttes rondes en chaume, entourant un bâtiment plus imposant construit autour d'un vénérable manguier. C'est dans cette case qu'habitent le vieux chef, son fils Sabelo et le sorcier Yasunga ainsi que leurs familles. Une grande place centrale accueille les fétiches protecteurs du village, de hautes figures de bois sculpté. Le village est protégé par une palissade haute de 2,5 mètres et par un fossé profond de 2 mètres. Des plateformes de bois sont accolées à la muraille à intervalles réguliers. Elles accueillent chacune cinq guerriers lorsque l'alarme est donnée. Un guetteur se tient sur chacune d'elle la nuit tombée et monte la garde.

Les Gwardiris vivent de la chasse, de la pêche et de la cueillette. Les femmes cultivent quelques champs à la lisière du village. Elles se chargent également de tisser les vêtements et de s'occuper des enfants. Les hommes, quant à eux, travaillent le fer ou partent en expédition à l'extérieur du village. Grâce au soutien des pirates vendhyens, les Gwardiris ont pu infliger une sévère défaite à leurs ennemis jurés, les Bajris, qui leur disputent l'ouest de l'archipel. Ils vivent donc en paix et les groupes de chasseurs ou de pêcheurs sont moins armés que d'ordinaire.

Les pirates ont établi leur base à proximité du village des Gwardiris. Arundhati a cependant tenu à s'établir à une distance respectable. Il ne fait pas confiance aux barbares et ne souhaite pas non plus que ses hommes troublent les femmes de la tribu. Le camp des pirates est perché sur un rocher qui domine la baie s'ouvrant en face du village des Gwardiris, où est ancré le boutre. Il se compose de tentes et de cabanes sommaires car les pirates passent le plus clair de leur temps en mer. Le capitaine des forbans a établi ses quartiers dans une grotte au sommet du promontoire. Il y vit dans un certain confort, au milieu d'un mobilier pillé. Les réserves de nourriture et de vin ainsi que le butin sont entreposés dans d'autres cavernes, à l'abri des pluies qui s'abattent régulièrement sur l'île. Lorsqu'Arund-

hati est en mer, son bras droit, un Khitan nommé Rong, reste au camp avec cinq pirates. Si le camp est attaqué, Rong active les pièges situés à l'entrée de la grotte (fosse profonde de 10 mètres : Réf DD 20 ou 3d6 dégâts de chute, Fouille DD 20) et à l'entrée de la réserve (javeline : +12 distance 1d6+4, PA 5, Fouille DD 20, éventuellement empoisonnée). Il se retranche dans l'obscurité et tend des pièges aux intrus avec l'aide des pirates.

Les pirates disposent également de deux chaloupes pouvant accueillir jusqu'à quinze hommes. Elles ne sont pas assez solides pour affronter la haute mer et sont réservées au cabotage. Le plus souvent, elles sont remisées à l'abri, à proximité du camp des forbans.

PERSONNAGES IMPORTANTS

N'Boko, le chef des Gwardiris : Un vieillard chauve, encore bien bâti. Il fut autrefois un puissant guerrier, mais le temps l'a rattrapé. Une maladie le ronge depuis un an et il s'affaiblit toujours plus. Il garde néanmoins le contrôle de la tribu, grâce aux interventions de Yasunga, son vieil ami (du moins le croit-il). Sous ses conseils, il a accepté l'offre des pirates. Cette alliance lui a permis de défaire les Bajris et d'amasser des richesses comme aucun autre chef de tribu de l'archipel. Il n'aime pas particulièrement les Vendhyens mais se satisfait de leur présence car elle éloigne du village son fils trop turbulent, Sabelo. N'Boko est le meilleur forgeron du village. Il a appris son art alors qu'il était esclave dans un comptoir vendhyen établi sur l'archipel. Il prit la fuite puis leva une horde et ravagea la colonie par le fer et le feu. En cas d'attaque, il saisit son casse-tête rituel et défend son village mais il n'est plus que l'ombre du guerrier qu'il fut.

Sabelo, chef de guerre des Gwardiris (Barbare 6) : Un guerrier puissant et arrogant, haut de plus de deux mètres. Il est craint par les autres Gwardiris (il n'a jamais épargné aucun prisonnier lors d'un combat). Il ambitionne de devenir le chef de la tribu à la place de son père, puis de massacrer les Bajris avec l'aide des pirates ou d'une autre tribu achetée avec l'or des pillages. Il établirait alors son règne sur toutes les Îles des Perles. Sabelo est fou, les Gwardiris disent « possédé par les esprits du feu ». Il est en réalité la marionnette de Yasunga, qui lui insuffle son propre désir de pouvoir.

Yasunga, sorcier-tambour (*Sea Chanter* 6) : Petit individu voûté et tordu. Son physique l'a mis au ban



de la tribu, jusqu'à ce qu'il se découvre des pouvoirs magiques. Il en a gardé une grande amertume envers ses semblables et complotte dans l'ombre pour accéder au pouvoir suprême. Il manipule N'Boko et Sabelo pour servir ses intérêts. Dès qu'il aura atteint son but, unifier toutes les tribus sous la même couronne, il n'aura aucun mal à éliminer Sabelo en l'empoisonnant.

Arundhati, capitaine pirate (Pirate 6) : Homme de haute taille, au visage noble. Il est le fils d'une haute lignée Kshatrya. Sa famille fut déshonorée lorsque sa sœur aînée complota contre la Devi (avant qu'elle n'accède au trône). L'intrigante fut démembrée et la famille d'Arundhati chassée de Vendhya. Elle se réfugia dans les Royaumes Dorés. Arrivé à l'âge d'homme, Arundhati s'embarqua avec des renégats et forma une bande de pirates. Il rançonna les navires vendhyens durant plusieurs années, avant d'être approché par Rong. Il s'engagea alors à servir la Confrérie Dorée, en échange du butin qu'il pillerait sur les navires attaqués. Arundhati hait les serviteurs de la Devi mais c'est un personnage cultivé et aimable si l'on n'est pas son ennemi. Il se méfie de Rong et de son maître mais doit composer avec eux. Ses hommes lui obéissent sans faillir.

Rong, agent de Lu Bao (Voleur 4/Pirate 1) : Rong est un Khitan, fidèle serviteur de Lu Bao, le maître de la Confrérie Dorée. Il est de petite taille, le crâne rasé et se vêt toujours de robes noires. Il se comporte comme s'il était un sorcier, bien qu'il n'ait aucun pouvoir magique. Il impressionne ainsi les crédules (et en particulier les Gwardiris) qui se tiennent éloignés de lui (et du campement). C'est un homme rusé et surnois, habitué aux complots et aux assassinats. Il est la cheville ouvrière de l'alliance entre les Gwardiris et les pirates et fait de son possible pour qu'elle ne soit pas rompue (il sait que l'échec serait durement puni par son maître).



LES ENNEMIS DE MES ENNEMIS SONT MES AMIS

Les personnages pourraient trouver des alliés contre les Gwardiris en la personne de la tribu des Bajris. Ces derniers ont subi une lourde défaite plusieurs mois auparavant. La moitié des hommes de la tribu ont été massacrés dans une embuscade tendue par Sabelo et Arundhati. Les Bajris sont donc extrêmement affaiblis et risquent d'être la proie des autres tribus de l'archipel. Ils ont tenté de fédérer les autres clans des Îles des Perles contre les Gwardiris mais sans succès. Les présents faits par N'Boko aux autres chefs et la présence des pirates vendhyens ont dissuadé une telle alliance. L'amertume des Bajris n'a fait que grandir et ils s'apprentent à lancer une série de raids contre les femmes ou les chasseurs Gwardiris, rompant les lois tacites qui régissent la guerre entre les tribus barbares.

Les aventuriers peuvent rencontrer les Bajris par l'intermédiaire de trois jeunes hommes, partis assassiner des Gwardiris pour venger leurs pères tués dans l'embuscade. Les personnages pourraient les prendre pour des Gwardiris (à la différence de ces derniers, ils arborent des peintures de guerre ocre sur leurs corps nus) et les attaquer... Ils parlent une forme abâtardie de Zembabweien (tout personnage parlant cette langue peut les comprendre et communiquer avec eux). Si les aventuriers s'avouent des ennemis des Gwardiris, les jeunes Bajris leur proposent de les suivre jusqu'à leur village (sensiblement identique à celui des Gwardiris). Le jeune chef de la tribu (son père est mort dans l'embuscade) est ravi de l'arrivée des personnages dans l'archipel. Il leur propose de mener les Bajris au combat contre les Gwardiris. S'ils acceptent, les personnages devront préparer minutieusement leur attaque. Les Gwardiris sont supérieurs en nombre (et disposent encore de leurs alliés pirates) et les Bajris sont pour la plupart des jeunes guerriers inexpérimentés ou des combattants trop âgés. S'infiltrer dans le village en assassinant discrètement les sentinelles peut être une bonne idée, tout comme créer une diversion en attaquant d'abord le camp des pirates puis en contournant les Gwardiris venant à la rescousse pour investir le village.

NUIT SANGLANTE À DAARBAD

Arrivée à Daarbad

Après vingt jours de traversée, le navire des personnages arrive à destination : Daarbad. La cité de 2 000 âmes est le cœur du fief insulaire que sont les Îles Brumeuses. La ville est bâtie au fond une baie, entourée de hautes falaises. Le relief des Îles Brumeuses est très escarpé. Il y a peu de plages et les hauts sommets éternellement couverts de brume plongent leurs racines directement dans la mer.

Le port de Daarbad est la zone la plus peuplée de la ville. Les bâtiments y sont en bois, aux toits de palme, souvent sur pilotis. L'alcool de riz y est abondant et d'un prix très bas. Il y a quelques prostituées mais moins que dans d'autres ports (il y a trop peu de passage pour qu'un véritable commerce organisé du sexe s'y mette en place). Autour du port s'étendent les quartiers populaires, où l'on trouve de nombreux artisans. Les paysans qui travaillent dans les champs en terrasse surplombant la ville y forment le gros de la population, avec les gens vivants de la mer (pêcheurs ou matelots). Plus haut, sur une petite dénivellation, se dresse le palais du Rajah. La bourgeoisie terrienne ou commerçante s'est fait construire des villas aux alentours du palais. La ville n'a pas de murailles, car elle n'est pas censée avoir d'ennemis.

Les personnages accostent à Daarbad à la nuit tombante. Mahmud décide qu'il ne pourra négocier sa cargaison qu'avec le jour et donne permission à ses hommes. Une brume épaisse monte alors de la mer et gravit les flancs verdoyants des montagnes environnantes, plongeant la ville dans un linceul moite.



DES RUMEURS INQUIÉTANTES

L'atmosphère des tavernes du port est morose. La vie à Daarbad est devenue difficile. Une compagnie de mercenaires venus du Ghulistan a débarqué sur l'île il y a plusieurs mois de cela. Nul ne sait qui les a fait venir, car, de mémoire d'homme, les Îles Brumeuses n'ont jamais été attaquées. Rapidement livrés à l'oisiveté, ils ont commencé à brigander dans l'arrière-pays. Les paysans autochtones se sont réfugiés plus haut dans les montagnes et ont délaissé leurs champs. Aussi les vivres commencent-ils à manquer à Daarbad (prix doublés pour la nourriture et la boisson) et le peuple s'agite. De plus, l'arrêt du commerce avec Denizkenar a porté un rude coup au négoce maritime, ce qui a laissé de nombreux travailleurs sans le sou.

Les aventuriers peuvent effectuer des tests de Renseignement pour collecter des rumeurs.

DD 10 : Le Rajah Gupta a promis aux Afghulis une forte somme d'argent contre leur promesse de quitter les Îles Brumeuses rapidement. Les mercenaires ont regagné leur campement hors de la ville il y a quelques jours. Peut-être vont-ils finalement partir ?

DD 15 : Le frère du Rajah, Chandra, serait à l'origine de l'arrivée des Afghulis. Il était parti pour le continent mais il en est brusquement revenu deux ans plus tôt. On raconte qu'il a été disgracié alors qu'il était officier dans l'armée vendhyenne. C'est un homme vicieux et cruel.

DD 20 : Deux frères commandent les mercenaires afghulis. Le premier est un mastodonte se battant avec une grande lame. Il est connu pour être un chef brutal et sanguinaire. Le second est plus mystérieux. On ne le voit presque jamais. On dit qu'il est toujours accompagné de plusieurs fauves des montagnes...

DD 25 : On raconte que de nombreuses disparitions ont eu lieu au sein de la garde personnelle du Rajah. Certains de ses hommes ont été assassinés ou se sont purement et simplement volatilisés. Il est certain que les Afghulis ont quelque chose à voir avec ça.

DD 30 : Chandra vénère une déesse maléfique, Kali, qu'il honore en conduisant des sacrifices. Les sacrifiés sont jetés dans une arène où ils doivent affronter d'autres condamnés ou des bêtes sauvages. Le sang coule toujours à flot lors de ces cérémonies, au grand plaisir de la déesse sanguinaire et de son serviteur.

Le coup d'Etat

Au matin, les aventuriers trouvent la ville quadrillée par des patrouilles de mercenaires afghulis et d'auxiliaires vendhyens (des soldats du Rajah corrompus). Ils fouillent la ville à la recherche d'étrangers ou de fidèles du Rajah. Très brutaux, ils n'hésitent pas à tuer ceux qui résistent. Chandra (noble/soldat n.3/6), le frère du souverain, a pris le pouvoir durant la nuit, appuyé par les Afghulis. Il a mis à mort le Rajah Gupta et a fait empoisonner les descendants mâles de son aîné. Il a ensuite lancé ses sicaires à la recherche des soutiens de l'ancien régime, afin de faire taire toute opposition. Il craint aussi les étrangers, qui pourraient répandre la nouvelle de son coup de force.

Une forte troupe débarque sur le port et met au fer les équipages des quelques navires qui y mouillent. Certains marins résistent mais sont rapidement passés au fil de l'épée. Les personnages ont passé la nuit soit en ville, dans un bordel ou une auberge, soit à bord du Faucon. Dans les deux cas, ils sont confrontés aux mercenaires (parce qu'on les a dénoncé s'ils logent en ville). Les mercenaires sont assez nombreux, une dizaine par patrouille (Barbares 1) menés par un vétéran (Barbare 3) mais peu préparés à une riposte violente. Chaque escouade possède un cor afin de sonner l'alarme. Sur le port, les trente soldats vendhyens (Soldats 1) cantonnés sur la galère de guerre du Rajah appuient les insurgés. Une résistance violente de la part des personnages est quasiment vouée à l'échec. Nusrat Khan (Barbare 7), le capitaine des Afghulis, dirige ses hommes dans leur traque. Il vient à la rescousse de ses troupes si leurs adversaires s'avèrent trop coriaces. Nusrat est toujours accompagné de quelques vétérans, ce qui fait de lui un ennemi mortel.

Le choix le plus sage est donc de fuir la ville. S'ils ne le font pas, les aventuriers risquent fort la capture...

FUIR LES MUTINS

En cas de fuite, les personnages sont traqués par les mercenaires. Daarbad n'est pas pour les fuyards un refuge, car les habitants sont barricadés chez eux et refusent d'ouvrir à quiconque. Les personnages ne risquent donc pas de recevoir de l'aide. Pire encore, certains locaux n'hésitent pas à les dénoncer s'ils les voient. Les îliens, de par leur isolement, ne sont pas très amicaux envers les étrangers et ces derniers sont plus perçus comme un danger que comme un cadeau en ces temps troublés. Si les aventuriers se sont cachés et ont été dénoncés, des Afghulis avec des chiens convergent vers leur position et l'encerclent avant de donner l'assaut. En cas de trop forte résistance, Nusrat Khan et ses vétérans s'intéressent aux rebelles. Rester en ville est dangereux et les personnages ont tout intérêt à s'enfuir dans les montagnes environnantes...

La fuite par la mer est extrêmement difficile, car les navires qui mouillaient dans le port sont sévèrement gardés. Le jour suivant le coup d'Etat, la plupart des embarcations sont convoyées jusqu'à une plage proche et sont sabordées. Les autres sont amarrées dans le port de guerre, protégé par une forte garnison (soldats vendhyens, doublés de mercenaires afghulis). Le nouveau souverain souhaite empêcher que des gens ou des informations ne s'enfuient de Daarbad et répandent trop vite la nouvelle de sa prise du pouvoir. Il a besoin de temps pour asseoir son autorité sur Daarbad et les îles environnantes.

La fuite dans les montagnes est en revanche assez aisée. Les Afghulis sont trop occupés à traquer les opposants à l'usurpateur pour garder efficacement les sorties de la ville. Seule une petite troupe oppose sa résistance aux personnages si ces derniers cherchent à quitter Daarbad. Ils n'auront sans doute pas trop de mal à s'en débarrasser. Il est ensuite préférable d'éviter la route principale qui grimpe dans les montagnes. Le campement des Afghulis se dresse en effet près de cette voie, à la sortie de la ville.



PRISONNIERS DES MUTINS

Les personnages capturés sont conduits en dehors de la ville, dans le campement des mercenaires afghulis. Une prison à ciel ouvert a été dressée à la va-vite. Il s'agit d'une aire de terre battue, avec des trous pour latrines, entourée d'une palissade composée de plusieurs rangs de bambous acérés. La palissade est solidement enfoncée dans le sol et les rangées de bambous assez nombreuses pour ne pas être défoncées. Les prisonniers sont essentiellement des courtisans et des gardes fidèles au Rajah déchu. La bourgeoisie s'est ralliée sans trop rechigner au nouveau maître de l'archipel. A côté de la prison se trouve le campement de tentes des Afghulis. La plupart des mercenaires arpentent la ville pour traquer les opposants et maintenir l'ordre, seule une quinzaine se repose dans le camp. Une bonne partie est occupée à cuisiner, à boire ou à jouer. Quatre d'entre eux montent en permanence la garde à la prison. Deux surveillent la porte et deux autres effectuent des patrouilles régulières avec un dogue massif.

Les personnages peuvent sympathiser avec certains prisonniers. La plupart sont de simples serviteurs (domestiques ou gardes) réputés trop fidèles au Rajah. Quelques uns sont des personnalités de l'entourage du Rajah. Les plus proches conseillers ou officiers de l'ancien souverain ont été exécutés dès le début du coup d'Etat. Grâce à un réseau très efficace de serviteurs lui étant acquis au sein du palais, Chandra l'usurpateur a pu faire arrêter les fidèles de son frère.

À titre d'exemple, voici quelques prisonniers :

- **Ravid** (Soldat 2), sergent de la garde personnelle : un jeune homme puissant et agile, mais pas très intelligent. Il a proclamé haut et fort sa fidélité au Rajah, dans un moment d'ébriété. Par sécurité, Chandra l'a mis aux arrêts. Il sait néanmoins que l'homme est facile à manipuler et pourrait changer d'avis. Ravid pourrait être embrigadé facilement dans une tentative d'évasion. Il a envie d'en découdre avec ses geôliers mais a une femme et trois enfants en ville. Il cherchera donc à rejoindre Daarbad par tous les moyens, risquant de compromettre la fuite de ses camarades d'évasion.
- **Chandi** (Noble 2), la confidente de l'épouse favorite du Rajah Gupta : une jolie femme d'une quarantaine d'années. Elle connaît

quelques secrets compromettants (l'existence d'un bâtard de Gupta) et a une fâcheuse tendance à trop parler. Chandra l'a fait arrêter pour ne pas qu'elle répande la nouvelle de l'existence d'un successeur possible de son frère. Chandi a trop longtemps vécu dans un cocon pour avoir l'idée de s'évader. Une fuite dans la montagne la laisserait en outre dans un piteux état.

- **Purdi** (Noble 4), secrétaire au trésor : corrompu notoire, Purdi n'en était pas moins fidèle au Rajah Gupta. Chandra l'a épargné pour l'instant car il espère lui faire cracher l'emplacement de l'endroit où il a caché l'or qu'il a détourné pendant des années. Purdi sait qu'il connaîtra un triste sort s'il reste trop longtemps entre les mains de Chandra, aussi soutient-il toute idée d'évasion.
- **Manmoham** (Érudit 4), prêtre d'Asura : Le grand prêtre d'Asura et une bonne partie du clergé de Daarbad ont péri sous les lames des Afghulis. Chandra, adepte de Kali, leur voue en effet une haine toute particulière. Manmoham a cependant été épargné en raison de son aura dans les quartiers populaires de Daarbad. Le mettre à mort aurait pu soulever le peuple contre le nouveau Rajah. Aussi a-t-il été emmené loin de la ville. Son exécution se fera ainsi plus discrètement. Manmoham est âgé et n'est pas un guerrier. Il dispose pourtant d'un fort charisme et connaît bien les plantes médicinales. Sa connaissance de l'astronomie en fait un allié précieux pour une fuite dans les montagnes. Sa mauvaise santé et la brutalité des Afghulis (son bras gauche est cassé et son visage est tuméfié) le laissent pourtant vulnérable à un périple dans la nature.

Les personnages doivent trouver un moyen de s'échapper, probablement épaulés par les prisonniers (ou au moins une partie d'entre eux). Ils peuvent également compter sur les marins iranistaniens, qui les suivraient jusqu'en enfer (à condition que ceux-ci aient survécu). Voici quelques exemples d'évasion :

Enfoncer la palissade est difficile. Les bambous sont solidement plantés dans le sol. Un test de Force (DD 30, coopération possible) est nécessaire pour ouvrir une brèche dans la palissade. Il faut ensuite un peu de temps pour l'élargir afin qu'il soit assez large pour laisser passer un homme.



Escalader la palissade se révèle également ardu. La palissade offre peu de prises. Un test d'Escalade difficile (DD 20) est nécessaire pour la franchir. Un test de Discrétion permet ensuite de duper les gardes (à moins que le chien ne flaire les fuyards...).

Attirer les gardes dans la prison n'est pas une tâche facile. Les Afghulis se moquent bien de la vie de la plupart des prisonniers. Ils n'ont ordre de préserver que celle de Purdi, afin qu'il ne meure pas en emportant le secret de son trésor avec lui. En outre, ils préfèrent ne pas risquer leurs vies contre des prisonniers mutinés et supérieurs en nombre.

Le moment propice pour une évasion est la nuit. Les Afghulis se reposant dans le campement sont alors endormis ou trop avinés pour réagir efficacement. Les gardes sont peu nombreux et ne disposent pas de soutien immédiat. Ils peuvent donc facilement être débordés. L'équipement des personnages est entreposé dans le campement, avec des provisions et des armes. Les pièces de valeur ont été dérobées et ont été revendues à Daarbad par les mercenaires. Récupérer leur équipement peut se révéler une épreuve pour les personnages, en particulier s'ils ont attiré l'attention des Afghulis. Dans ce cas, les mercenaires risquent de sonner du cor, rameutant leurs compagnons se trouvant à Daarbad (notamment Nusrat Khan et ses vétérans)...

LA VIE OU LA GLOIRE

Lors de leur fuite dans les montagnes, les personnages sont pris en chasse par Zahir Khan, le frère de Nusrat Khan (*voir Traque dans les montagnes*).

Une fois débarrassés de ce dangereux ennemi, les personnages ont plusieurs choix. Ils peuvent s'enfuir, mener une rébellion contre le nouveau Rajah (*voir Mener la rébellion*) ou retourner à Daarbad pour essayer de renverser Chandra et se couronner à sa place (*voir Rajah de ses propres forces*)...

Traque dans les montagnes

LA MONTAGNE

Les îles de l'archipel sont essentiellement constituées de hautes montagnes couvertes d'une jungle épaisse. Les côtes sont en général d'abruptes falaises, bien que l'on trouve quelques plages de sable blanc. Une brume épaisse recouvre en permanence

les sommets et les flancs des plus hauts pics, d'où le nom de l'archipel. La jungle est giboyeuse mais s'y déplacer est particulièrement difficile, en raison de la pente et de la végétation dense. Il n'y existe aucune route, ni aucune trace d'une présence des Vendhyens de Daarbad.

L'intérieur de l'île est largement inhabité, hormis par de petites communautés de paysans. Ces derniers, de petite taille, ont la peau sombre, les yeux bridés et un comportement généralement apathique. Ce sont des descendants dégénérés des Lémuriens. Ils vivent dans des hameaux, perdus dans les vallées, et travaillent des rizières en terrasses à flanc de montagne. Ils cultivent également les herbes rares qui font la renommée de l'archipel. Chaque village correspond à un clan, dirigé par le membre le plus âgé de la communauté. On peut parfois trouver dans certains villages quelques commerçants ou chasseurs vendhyens, établis parmi les autochtones pour exploiter les richesses de la jungle ou des montagnes.

Personne dans les montagnes n'est au courant des événements survenus à Daarbad. A vrai dire, les montagnards n'accordent que peu d'intérêt à ce qui se passe chez les Vendhyens. Ils se contentent de leur payer un tribut en nourriture (surtout du riz) et en herbes rares. Les Vendhyens se tiennent donc éloignés des vallées et les autochtones vivent en paix selon leurs traditions ancestrales.

LES VESTIGES DE LÉMURIE

Alors que les aventuriers progressent difficilement dans la montagne, le jour décroît. Il leur faut trouver un abri pour la nuit. Il est possible que Zahir Khan (Barbare 1/Frontalier 6) soit déjà derrière eux, les poussant vers l'avant. Au fond d'une vallée noyée par les brumes, les personnages aperçoivent des édifices en ruine, à demi imbriqués dans la montagne. Le temps a ravagé ce qui semblait être, en des temps immémoriaux, une cité. L'enceinte et les tours ont disparu, ne laissant debout que la base pyramidale d'un bâtiment qui devait être un temple ou un palais. Il s'agit d'une cité perdue de l'ancien empire de Lémurie, dont les îliens autochtones sont de lointains descendants dégénérés. Les montagnards évitent pourtant l'endroit car ils le disent hanté par des horreurs sans nom. Les personnages peuvent avoir entendu parler de cette vallée «maudite» lors d'une de leurs haltes dans un village indigène.

C'est le lieu choisi par Zahir Khan pour tendre son embuscade aux aventuriers. Le chasseur Afghuli a des trappeurs vendhyens (Frontaliers 4, autant que de PJ moins 1) à son service ainsi que sa meute de fauves (autant que de PJ). Il prépare un piège dans les ruines. Il se cache dans une cavité située un peu en hauteur (accessible par un test d'Escalade simple), à couvert derrière des moellons brisés (abri). Il fait disposer les trappeurs sur ses flancs, eux-mêmes dissimulés derrière des colonnes ou des statues brisées et érodées par le temps (abri). Les fauves sont également dissimulés dans les ruines. Ils obéissent au sifflet inaudible de Zahir Khan. Celui-ci s'en sert lorsque les personnages commencent à menacer les archers embusqués. Les fauves bondissent alors de l'ombre sur leurs proies.

Pour rendre le combat plus apocalyptique, il peut se dérouler alors qu'un orage fait rage. Le vent violent et la pluie octroient à tous les protagonistes un camouflage partiel (les attaques à distance ont 20% de chances d'échouer). Un personnage placé trop en hauteur pourrait en outre être frappé par un éclair (10d6 dégâts de foudre, demi dégâts sur un test de Réflexe DD 20 réussi). Zahir, s'il est acculé, tente de tirer partie de la foudre en attirant ses ennemis sur les hauteurs. La tourmente désavantage néanmoins les chasseurs embusqués. S'ils sont mis en déroute, les chasseurs survivants se regroupent à un endroit défini à l'avance (une cascade dévalant d'une falaise, derrière laquelle les Vendhyens et leur maître afghuli ont établi leur campement). En suivant leurs traces ou celles d'un fauve appelé par Zahir, les personnages pourraient découvrir cette cachette et en faire le siège.

Une fois débarrassés de leurs poursuivants, les aventuriers ont deux choix : soit tenter de fuir vers une autre île de l'archipel (il n'existe en effet plus aucun navire capable de traverser l'océan, hormis les navires de guerre sévèrement gardés), soit détrôner l'usurpateur depuis la forêt. Ces deux épisodes sont laissés libres, car leur déroulement dépend beaucoup de la conduite adoptée par les personnages.

Mener la rébellion

Les personnages ne trouvent que peu de soutien sur l'île de Daarbad. La cité est quadrillée par les forces du nouveau Rajah et l'activité y reprend rapidement. Les habitants sont plus occupés à regarnir leurs celliers et à réparer les dommages com-

mis par les Afghulis qu'à tenter de se révolter. Les personnages peuvent cependant apprendre que le Rajah déchu avait un fils illégitime, nommé Rajesh, qui gouverne une petite île, Sajar, à l'extrémité sud de l'archipel. Chandra y a envoyé des sicaires pour le tuer, dès le premier jour de son coup d'Etat, mais personne n'a reçu nouvelles d'eux depuis. Il est plutôt aisé de dégotter un bateau acceptant de conduire les personnages sur Sajar, moyennant une forte somme (les pêcheurs ont bien besoin d'argent pour nourrir leurs familles affamées). Il est également possible de construire un radeau, mais la traversée en sera alors rendue plus dangereuse. C'est en effet le début de la saison de migration des anguilles géantes, aubaine pour les pêcheurs téméraires mais danger pour les marins d'eau douce, car les anguilles mâles attaquent assez facilement pour reconstituer leurs réserves de nourriture...

Sajar est une île rocheuse couverte de jungle, où il n'existe même pas de plage pour accoster. Les habitants ont construit un débarcadère de fortune sur d'immenses blocs de roche taillés de façon régulière (d'anciens vestiges lémuriens). La population vendhyenne de Sajar est très réduite, à peine une vingtaine de personnes. Ils sont installés sur l'île pour s'assurer de la loyauté d'une tribu d'étranges autochtones, encore plus secrets que leurs frères de Daarbad. Ces sauvages cultivent des herbes très particulières, recherchées par les devins du monde entier pour les aider à entrer en transe. Rajesh s'est lié d'amitié avec les locaux, ce qui lui a permis, ainsi qu'aux autres occupants du comptoir, d'échapper aux tueurs de Chandra. Lorsque les personnages arrivent sur Sajar, deux petits navires sont amarrés au débarcadère (celui qui transportait les sicaires du Rajah et celui du comptoir). Il n'y a pas âme qui vive dans le hameau. Les cadavres des cinq assassins et des trois pêcheurs les ayant accompagnés jonchent les rues, comme s'ils s'étaient entretenus.

La nuit précédent l'arrivée des tueurs, Rajesh a été averti par le chamane des sauvages que des hommes lui voulant du mal approchaient. Il a donc proposé aux Vendhyens l'hospitalité de sa tribu, pendant qu'il tendait un piège aux sicaires. En voyageant dans les rêves, il a tourmenté l'esprit des assassins et les a rendus fous au point de retourner leurs armes contre leurs camarades. Lorsque les personnages arrivent, le chamane récupère de sa longue et épuisante transe, mais des guetteurs repèrent les nouveaux venus. Ils craignent que ces derniers ne soient d'autres tueurs (le chamane ne connaît ce-



pendant pas le commanditaire des assassins). Les aventuriers devront convaincre qu'ils ne sont pas animés de mauvaises intentions.

S'ils parviennent à gagner la confiance des îliens, les personnages n'auront aucun mal à rallier Rajesh à leur cause. Le jeune homme est en effet horrifié du sort subi par sa parentèle et craint pour sa vie. Il propose d'entrer en contact avec les autres administrateurs de comptoir (trois, tous proches du défunt Gupta). Les notables craignent d'être éliminés par Chandra pour être remplacés par des hommes plus sûrs et sont en outre effrayés par la menace que font peser les mercenaires afghulis sur l'archipel. S'ils sont convaincus, ils peuvent rassembler une dizaine d'hommes en arme (principalement des chasseurs et des forestiers), ainsi qu'une quarantaine de guerriers autochtones. Bien que peu nombreuses, ces troupes connaissent parfaitement la jungle et pourraient aisément tendre des embuscades aux forces de l'usurpateur. Couper les lignes de ravitaillement de Daarbad pourrait ébranler le pouvoir encore fragile de Chandra en soulevant la population contre lui. S'attaquer à la flotte du Rajah (une galère de guerre de conception venhdyenne et deux boutres afghulis) réduirait à néant la capacité de contre-attaque du souverain et l'enfermerait dans la cité...

Rajah de ses propres forces

Les personnages pourraient également vouloir profiter de l'anarchie affectant les Îles Brumeuses pour se tailler un fief à la pointe de l'épée. Néanmoins, prendre le pouvoir par la force peut s'avérer difficile pour les eux, car Chandra est bien protégé. Outre les mercenaires afghulis qui appuient ses lanciers vendhyens, il dispose de fidèles gardes du corps (Soldats 3), tous d'anciens militaires dans l'armée de la Devi et sectateurs de Kali. Ce sont des guerriers d'expérience, endurcis par des années de campagnes contre les Turaniens et les Afghulis. Ils aiment à répandre le sang pour le plus grand plaisir de leur déesse. Cette réputation de cruauté leur aliène cependant un grand nombre des habitants de Daarbad, ainsi que des serviteurs du palais, qui craignent de devenir un jour les proies de ces dévots. C'est en nouant des alliances avec les domestiques du palais ou les survivants de l'ancienne garde personnelle du Rajah (qui se terrent chez des parents à Daarbad en espérant fuir avec le retour des navires en provenance du continent) que les personnages ont le plus de chance d'atteindre Chandra. Les pre-

miers pourraient les faire entrer dans le palais, par les jardins ou en se déguisant en domestiques, puis les guider jusqu'à l'usurpateur. Les seconds pourraient leur servir de force d'appui pour combattre les gardes du corps de Chandra, bien que l'équipement et l'expérience de ces derniers surpassent largement ceux des fidèles de Gupta. Éliminer les chefs afghulis désorganiserait durablement les mercenaires, qui, laissés sans maîtres, commenceraient à piller la ville, obligeant Chandra à mobiliser ses forces pour les vaincre. Ces combats fratricides pourraient disperser les fidèles de l'usurpateur, voir amener celui-ci à sortir du palais pour donner la chasse aux Afghulis. Cependant, assassiner Zahir et Nusrat Khan n'est pas chose aisée. Le premier est souvent en expédition dans la jungle, accompagné par sa meute de fauves. Le second se trouve presque toujours aux côtés de Chandra, avec qui il gouverne Daarbad, sauf lorsqu'il rentre au campement des Afghulis pour s'étourdir avec ses hommes de vin et de femmes. Il est donc toujours entouré de quelques vétérans pour assurer sa sécurité.

La force doit donc être mêlée de ruse pour vaincre le trio d'usurpateurs – Chandra, Zahir et Nusrat – et les remplacer sur le trône des Îles Brumeuses. Ce sont en effet de redoutables adversaires, toujours accompagnés de non moins dangereux suivants.

CONCLUSION

Si les personnages ont aidé les chefs locaux et rétabli l'ancien régime, ils se voient récompensés par le nouveau Rajah, qui les couvre d'or. Ils peuvent alors se rendre où bon leur semble, avec le retour des navires de commerce.

Si les personnages ont pris le pouvoir, ils vont devoir soumettre les chefs locaux (pas forcément par la force, les notables craignent avant tout les mercenaires étrangers et la remise en cause de leur pouvoir), établir leur règne sur l'ensemble de l'archipel et faire face à la Devi qui gouverne Vendhya. Elle voit en effet d'un mauvais œil les troubles qui agitent l'un de ses fiefs. Étant donné que celui-ci est mineur et périphérique, les aventuriers pourraient négocier habilement avec les diplomates vendhyens, afin de faire accepter leur coup de force.

La Confrérie Dorée pourrait avoir vent des agissements des personnages contre ses plans (par la bouche de Rong s'il a survécu). Elle cherchera alors à se venger de ces importuns...

PROFILS

SABELO

Chef de guerre Gwardiri

Medium Humanoid (6th Southern Islander barbarian)

Hit Dice : 6d10+18 (48 hp)

Initiative : +11 (+2 Dex, +5 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 17 (+2 Dex, +4 Base, +1 Feat), *Dodge vs. Melee* : 17 (+2 Dex, +4 Base, +1 Feat), *Parry vs. Melee* : 16 (+4 Str, +2 Base)

DR : 6

Attack : Bardiche +10 melee (2d10+6, x3, AP9), Cutlass +10 melee (1d10+6, 19-20 x2, AP6)

Full attack : Bardiche +10/+5 melee (2d10+6, x3, AP9), Cutlass +10/+5 melee (1d10+6, 19-20 x2, AP6)

Special Attacks : Power attack

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (-2), Bite sword, Crimson mist, Endurance, Trap sense (+2), Uncanny dodge, Mobility, Diehard

Saves : Fort +10, Ref +7, Will +1 (-1 vs. terror)

Attributes : Str 18, Dex 14, Con 16, Int 9, Wis 10, Cha 9

Skills : Climb +7, Hide +0, Intimidate +5, Jump +7, Listen +2, Move silently +0, Perform (dance) +3, Profession (sailor) +2, Spot +2, Survival +3, Swim +4

Feats : Dodge, Fighting madness, Great fortitude, Improved initiative, Power attack

Combat Manoeuvres : Bull's charge, Leaping charge, To the hilt

Equipment : Bardiche, cutlass, mail shirt (Penalty -3), steel cap, colliers et boucles d'oreilles (100sp)

In Fighting Madness

Hit Dice : 6d10+30 (60 hp)

Initiative : +11 (+2 Dex, +5 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 15 (+2 Dex, +4 Base, +1 Feat, -2 Fighting madness), *Dodge vs. Melee* : 16 (+2 Dex, +4 Base, +1 Feat, -2 Fighting madness), *Parry vs. Melee* : 17 (+7 Str, +2 Base, -2 Fighting madness)

DR : 6

Attack : Bardiche +12 melee (2d10+10, x3, AP11), Cutlass +12 melee (1d10+10, 19-20 x2, AP8)

Full attack : Bardiche +12/+7 melee (2d10+10, x3,

AP11), Cutlass +12/+7 melee (1d10+10, 19-20 x2, AP8)

Saves : Fort +12, Ref +5, Will +3 (+1 vs. terror)

Attributes : Str 22, Dex 14, Con 20, Int 9, Wis 10, Cha 9

GARDIEN DU TAMBOUR (2)

Medium Humanoid (3rd Southern Islander barbarian)

Hit Dice : 3d10+3 (18 hp)

Initiative : +9 (+2 Dex, +3 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 19 (+2 Dex, +2 Base, +1 racial, +4 Large shield), *Dodge vs. Melee* : 15 (+2 Dex, +2 Base, +1 racial), *Parry vs. Melee* : 18 (+3 Str, +1 Base, +4 Large shield)

DR : 0

Attack : Hunting spear +8 melee (1d8+3, x2, AP4), Cutlass +6 melee (1d10+3, 19-20 x2, AP5), Javelin +6 ranged (1d8+3, AP4)

Special Attacks : -

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (-2), Bite sword, Crimson mist, Endurance, Trap sense (+1)

Saves : Fort +5, Ref +5, Will +1 (-1 vs. terror)

Str 16, Dex 14, Con 13, Int 8, Wis 10, Cha 6

Skills :

Climb +7, Hide +2, Intimidate +1, Jump +7, Listen +2, Move silently +2, Perform (dance) +2, Profession (sailor) +2, Spot +2, Survival +2, Swim +7

Feats :

Fighting madness, Improved initiative, Weapon focus (spear)

Equipment : Hunting spear, cutlass, 2 javelins, large shield (Penalty -4), bijoux volés (30sp)

In Fighting Madness

Hit Dice : 3d10+9 (24 hp)

Initiative : +9 (+2 Dex, +3 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 16 (+2 Dex, +2 Base, +4 Large shield, -2 Fighting madness), *Dodge vs. Melee* : 12 (+2 Dex, +2 Base, -2 Fighting madness), *Parry vs. Melee* : 18 (+5 Str, +1 Base, +4 Large shield, -2 Fighting madness)

DR : 0

Attack : Hunting spear +10 melee (1d8+5, x2, AP6), Cutlass +8 melee (1d10+5, 19-20 x2, AP7), Javelin +6 ranged (1d8+5, AP6)

Saves : Fort +7, Ref +5, Will +3 (+1 vs. terror)



Attributes : Str 20, Dex 14, Con 17, Int 8, Wis 10, Cha 6

YASUNGA

Sorcier-tambour

Medium Humanoid (6th level Southern Islander Sea chanter)

Hit Dice : 3d8+3d6+3 (24 hp)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Reflex)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 18 (+2 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Feat, +1 Seamanship), *Dodge vs. Melee* : 18 (+2 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Feat, +1 Seamanship), *Parry vs. Melee* : 12 (+0 Str, +2 Base)

DR : 0

Attack : Hunting spear +6 melee (1d8, x2, AP1), Javelin +8 ranged (1d8, AP1)

Special Attacks : Ferocious attack, Sneak attack (+1d6), Sneak subdual, To sail a road of blood and slaughter

Special Qualities : Seamanship (+1), Pirate code (drums), Sorcery styles (Sea witchery, Weather witchery), Scholar, Knowledge is power, War chant (HF, p.85-86)

Saves : Fort +4, Ref +6, Will +7 (+5 vs. terror)

Attributes : Str 10, Dex 14, Con 10, Int 12, Wis 16, Cha 14

Skills : Balance +6 (+7 on a ship), Climb +4 (+5 on a ship), Concentration +5, Craft (herbalism) +6, Heal +8, Jump +4, Knowledge (arcana) +8, Knowledge (geography) +4, Knowledge (nature) +5, Perform (dance) +6, Perform (drum) +6, Profession (sailor) +5 (+6 on a ship), Survival +5, Swim +4, Use rope +2 (+3 on a ship)

Feats : Dodge, Ritual sacrifice, Toughness

Equipment : Hunting spear, 2 javelins, bijoux volés (100sp), baumes et charmes de soin (10 utilisations, +2 aux tests de Heal)

Base Power points : 8

Maximum Power points : 16

Magic attack : +3

Sorcery styles : *Sea witchery* : Sense currents, Grip of the deep; *Weather witchery* : Knot wind

PIRATE-LIGE (4)

Medium Humanoid (3rd level Vendhyan pirate)

Hit Dice : 3d8+6 (18 hp)

Initiative : +6 (+3 Dex, +3 Reflex)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 17 (+3 Dex, +2 Base, +1 Feat, +1 Seamanship), *Dodge vs. Melee* : 17 (+3 Dex, +2 Base, +1 Feat, +1 Seamanship), *Parry vs. Melee* : 13 (+2 Str, +1 Base)

DR : 5

Attack (normal/finesse) : Cutlass +6 melee (1d10+3, 19-20 x2, AP4), Poniard +5/+6 melee (1d6+3, 19-20 x2, AP3), Hunting bow +6 ranged (1d8, AP1)

Full attack (normal/finesse) : Cutlass +6 melee (1d10+3, 19-20 x2, AP4), Poniard +5/+6 melee (1d6+3, 19-20 x2, AP3), Hunting bow +6 ranged (1d8, AP1)

Special Attacks : Ferocious attack, Sneak attack (+1d6), Sneak subdual, To sail a road of blood and slaughter

Special Qualities : Seamanship (+1), Pirate code (drums)

Saves : Fort +5, Ref +6, Will +2 (+1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 16, Con 14, Int 8, Wis 10, Cha 8

Skills : Balance +5 (+6 on a ship), Bluff +0, Climb +5 (+6 on a ship), Gather information +0, Diplomacy +1, Intimidate +2, Jump +4, Knowledge (history) +0, Knowledge (nobility) +1, Profession (sailor) +3 (+4 on a ship), Sense motive +2, Swim +5, Use rope +3 (+4 on a ship)

Feats : Dodge, Weapon focus (cutlass)

Equipment : Cutlass, poniard, hunting bow and 20 arrows, leather jerkins, steel cap, 10sp

ARUNDHATI

Capitaine pirate

Medium Humanoid (6th Vendhyan pirate)

Hit Dice : 6d8+6 (30 hp)

Initiative : +12 (+3 Dex, +5 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 22 (+3 Dex, +4 Base, +3 targe, +2 Seamanship), *Dodge vs. Melee* : 19 (+3 Dex, +4 Base, +2 Seamanship), *Parry vs. Melee* : 18 (+2 Str, +3 Base, +3 targe)

DR : 6

Attack (normal/finesse) : Cutlass +9 melee (1d10+2, 19-20 x2, AP4), Poniard +8/+9 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP3), Hunting bow +9 ranged (1d8, AP1)

Special Attacks : Ferocious attack, Sneak attack (+2d6), Sneak subdual, To sail a road of blood and slaughter

Special Qualities : Seamanship (+2), Pirate code

(drums), Uncanny dodge, Mobility

Saves : Fort +6, Ref +8, Will +4 (+3 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Wis 12, Cha 12

Skills : Balance +5 (+7 on a ship), Bluff +6, Climb +4 (+6 on a ship), Diplomacy +3, Gather information +2, Intimidate +5, Jump +6, Knowledge (history) +1, Knowledge (nobility) +2, Profession (sailor) +6 (+8 on a ship), Sense motive +3, Spot +3, Swim +4, Use rope +5 (+7 on a ship)

Feats : Dodge, Improved initiative, Weapon focus (cutlass)

Equipment : Cutlass, poniard, hunting bow and 20 arrows, targe (Penalty -2), mail shirt (Penalty -3), steel cap, chevalière (50sp)

RONG

Agent de la Confrérie Dorée

Medium Humanoid (4th/1st Khitan thief/ pirate)

Hit Dice : 5d8+10 (30 hp)

Initiative : +13 (+3 Dex, +6 Reflex, +4 Feat)

Speed : 30 ft.

DV :

Dodge vs. Ranged : 17 (+3 Dex, +2 Base, +2 Feats),

Dodge vs. Melee : 17 (+3 Dex, +2 Base, +2 Feats),

Parry vs. Melee : 13 (+1 Str, +2 Base)

DR : 0

Attack :

Staff +6 melee (2d4+2, x2, AP2),

Poniard +5 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP2)

Finesse attack :

Staff +8 melee (2d4+2, x2, AP1),

Poniard +7 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP2)

Special Attacks : Sneak attack (+3d6/+3d8), Ferocious attack, Steely gaze

Special Qualities : Weapon focus (staff), Sneak attack styles (staff, poniard), Trapfinding, Eyes of the cat, Trap sense (+1), Light-footed, Seamanship (+1)

Saves : Fort +5, Ref +9, Will +1 (-1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 14

Skills : Balance +6, Bluff +10, Climb +4, Diplomacy +5, Disguise +4, Escape artist +4, Gather information +4, Hide +9, Intimidate +10, Jump +4, Knowledge (arcana) +3, Knowledge (local) +3, Listen +6, Move silently +11, Sense motive +3, Spot +6, Swim +4, Use rope +4

Feats : Dodge, Improved initiative, Steely gaze

Equipment : Staff, poniard, 1 Kothic demon-fire, vêtements de soie filés d'or (150sp)

MERCENAIRE AFGHULI

Medium Humanoid (1st Himelian Tribesman barbarian)

Hit Dice : 1d10+5 (10 hp)

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

Speed : 25 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 14 (+1 Dex, +0 Base, +3 Targe), *Dodge vs. Melee* : 11 (+1 Dex, +0 Base), *Parry vs. Melee* : 15 (+2 Str, +0 Base, +3 Targe)

DR : 5

Attack : Zhaibar knife +3 melee (1d12+2, x2, AP3), Poniard +3 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP3), Hunting bow +2 ranged (1d8, x2, AP1)

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (-2)

Saves : Fort +4, Ref +3, Will +0 (-2 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 12, Con 14, Int 8, Wis 10, Cha 8

Skills : Climb +0, Hide +0 (+2 in hills or mountains), Intimidate +1, Jump +0, Listen +2 (+4 in hills or mountains), Move silently +0 (+2 in hills or mountains), Spot +2 (+4 in hills or mountains), Survival +1 (+3 in hills or mountains), Swim -5

Feats : Fighting madness, Toughness

Equipment : Zhaibar knife, poniard, hunting bow, targe, scale corselet (Dex max +3, -4)

In Fighting Madness

Hit Dice : 1d10+7 (12 hp)

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

Speed : 25 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 12 (+1 Dex, +0 Base, +3 Targe, -2 Fighting madness), *Dodge vs. Melee* : 9 (+1 Dex, +0 Base, -2 Fighting madness), *Parry vs. Melee* : 15 (+4 Str, +0 Base, +3 Targe, -2 Fighting madness)

DR : 5

Attack : Zhaibar knife +5 melee (1d12+4, x2, AP5), Poniard +5 melee (1d6+4, 19-20 x2, AP5)

Saves : Fort +6, Ref +3, Will +2 (+0 vs. hypnotism)

Attributes : Str 18, Dex 12, Con 18, Int 8, Wis 10, Cha 8

VÉTÉRAN AFGHULI

Medium Humanoid (3rd Himelian Tribesman barbarian)

Hit Dice : 3d10+11 (26 hp)

Initiative : +5 (+2 Dex, +3 Reflex)



Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 17 (+2 Dex, +2 Base, +3 Targe), *Dodge vs. Melee* : 14 (+2 Dex, +2 Base), *Parry vs. Melee* : 18 (+3 Str, +1 Base, +1 Feat, +3 Targe)

DR : 5

Attack : Tulwar +6 melee (2d8+4, 18-20 x2, AP6), Zhaibar knife +6 melee (1d12+3, x2, AP4), Poniard +6 melee (1d6+3, 19-20 x2, AP4)

Special Attacks : Power attack

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (-2), Bite sword, Crimson mist, Endurance, Trap sense (+1)

Saves : Fort +6, Ref +5, Will +1 (-1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 16, Dex 14, Con 16, Int 8, Wis 10, Cha 8

Skills : Climb +1, Hide +2 (+4 in hills or mountains), Intimidate +2, Jump +1, Listen +2 (+4 in hills or mountains), Move silently +2 (+4 in hills or mountains), Spot +2 (+4 in hills or mountains), Survival +2 (+4 in hills or mountains), Swim -3

Feats : Fighting madness, Parry, Power attack

Equipment : Tulwar, zhaibar knife, poniard, targe, scale corselet (Dex max +3, -4)

In Fighting Madness

Hit Dice : 3d10+17 (32 hp)

Initiative : +5 (+2 Dex, +3 Reflex)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 15 (+2 Dex, +2 Base, +3 Targe, -2 Fighting madness), *Dodge vs. Melee* : 12 (+2 Dex, +2 Base, -2 Fighting madness), *Parry vs. Melee* : 18 (+5 Str, +1 Base, +1 Feat, +3 Targe, -2 Fighting madness)

DR : 5

Attack : Tulwar +8 melee (2d8+7, 18-20 x2, AP8), Zhaibar knife +8 melee (1d12+5, x2, AP6), Poniard +8 melee (1d6+5, 19-20 x2, AP6)

Saves : Fort +8, Ref +5, Will +3 (+1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 20, Dex 14, Con 20, Int 8, Wis 10, Cha 8

TRAPPEUR VENDHYEN

Medium Humanoid (4th Vendhyen Borderer)

Hit Dice : 4d10+8 (28 hp)

Initiative : +7 (+3 Dex, +4 Reflex)

Speed : 30 ft. (40 ft. in jungle)

DV : *Dodge vs. Ranged* : 17 (+3 Dex, +2 Base, +2 favoured terrain), *Dodge vs. Melee* : 17 (+3 Dex, +2 Base, +2 favoured terrain), *Parry vs. Melee* : 14

(+2 Str, +2 Base)

DR : 3

Attack : Battleaxe +6 melee (1d10+2, x3, AP6), Poniard +6 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP3), Hyrkanian bow (For +2) +7 ranged (1d10+2, 19-20 x2, AP5)

Full attack : Battleaxe +6 melee (1d10+2, x3, AP6), Poniard +6 melee (1d6+2, 19-20 x2, AP3), Hyrkanian bow (For +2) +5/+5 ranged (1d10+2, 19-20 x2, AP5), Hyrkanian bow (For +2) +7 ranged (1d10+2, 19-20 x2, AP5)

Special Attacks : Combat style (ranged: Rapid shot), Point blank shot

Special Qualities : Track, Favoured terrain (jungle) +2, Endurance

Saves : Fort +6, Ref +7, Will +3 (+2 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 16, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 10

Skills : Bluff +2, Climb +6, Diplomacy +4, Gather information +1, Hide +7 (+9 in jungle), Jump +5, Knowledge (geography) +1, Knowledge (history) +1, Knowledge (nobility) +4, Listen +4 (+6 in jungle), Move silently +7 (+9 in jungle), Search +1 (+3 in jungle), Sense motive +5, Spot +4 (+6 in jungle), Survival +4 (+6 in jungle), Swim +4

Feats : Exotic weapon proficiency (Hyrkanian bow), Point blank shot

Equipment : Battleaxe, poniard, Hyrkanian bow (For +2) and 20 arrows, quilted jerkin (Dex max. +7)

ZAHIR KHAN

Medium Humanoid (1st/2nd/4th Himelian Tribesman Barbarian/Thief/Borderer)

Hit Dice : 5d10+2d8+9 (45 hp)

Initiative : +12 (+3 Dex, +9 Reflex)

Speed : 30 ft. (40 ft. in mountain)

DV : *Dodge vs. Ranged* : 19 (+3 Dex, +3 Base, +1 Feat, +2 favoured terrain), *Dodge vs. Melee* : 19 (+3 Dex, +3 Base, +1 Feat, +2 favoured terrain), *Parry vs. Melee* : 16 (+3 Str, +3 Base)

DR : 5

Attack : Tulwar +7 melee (2d8+4, 18-20/x2, AP6), Hyrkanian bow (For +3) +9 ranged (1d10+3, 19-20 x2, AP6)

Full attack : Tulwar +7/+2 melee (2d8+4, 18-20/x2, AP6), Hyrkanian bow (For +3) +7/+7 ranged (1d10+3, 19-20 x2, AP6), Hyrkanian bow (For +3) +9 ranged (1d10+3, 19-20 x2, AP6)

Special Attacks : Combat style (ranged: Rapid

shot), Point blank shot, Precise shot, Sneak attack style (bow), Sneak attack +1d6/+1d8

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (-2 Penalty), Trapfinding, Eyes of the cat, Favoured terrain (mountains) +2, Endurance

Saves : Fort +7, Ref +12, Will +1 (-1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 16, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 14, Cha 12

Skills : Climb +9, Handle animal +8, Hide +11 (+15 in mountains), Intimidate +5, Jump +5, Listen +8 (+12 in mountains), Move silently +11 (+15 in mountains), Search +5 (+7 in mountains), Sense motive +5, Spot +8 (+12 in mountains), Survival +8 (+12 in mountains), Swim +3

Feats : Diehard, Dodge, Exotic weapon proficiency (Hyrkanian bow), Point blank shot, Precise shot

Equipment : Tulwar, Hyrkanian bow (For +3) and 20 arrows, Leather jerkin (Dex max +6, Penalty -1), Steel cap, 50sp

NUSRAT KHAN

Medium Humanoid (7th Himelian Tribesman Barbarian)

Hit Dice : 7d10+16 (55 hp)

Initiative : +7 (+2 Dex, +5 Reflex)

Speed : 25 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 17 (+2 Dex, +5 Base), *Dodge vs. Melee* : 17 (+2 Dex, +5 Base), *Parry vs. Melee* : 16 (+4 Str, +2 Base)

DR : 7

Attack : Greatsword +11 melee (2d10+6, 19-20 x2, AP8), Zhaibar knife +11 melee (1d12+6, x2, AP5)

Full Attack : Greatsword +11/+6 melee (2d10+6, 19-20 x2, AP8), Zhaibar knife +11/+6 melee (1d12+6, x2, AP5)

Special Attacks : Improved sunder, Greater improved sunder, Power attack

Special Qualities : Track, Fearless, Versatility (no penalty), Bite sword, Crimson mist, Endurance, Trap sense (+2), Uncanny dodge, Mobility, Diehard

Saves : Fort +7, Ref +7, Will +1 (-1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Wis 9, Cha 13

Skills : Climb +7, Hide +1 (+3 in hills or mountains), Intimidate +10, Jump +5, Listen +2 (+4 in hills or mountains), Move silently +1 (+3 in hills or mountains), Ride +6, Spot +2 (+4 in hills or mountains), Survival +0 (+2 in hills or moun-

tains), Swim +2

Feats : Fighting madness, Improved sunder, Greater improved sunder, Power attack, Steely gaze

Equipment : Greatsword, zhaibar knife, mail hauberk (Dex max +3, Penalty -4), steel cap, 50sp

In Fighting Madness

Hit Dice : 7d10+30 (70 hp)

Initiative : +7 (+2 Dex, +5 Reflex)

Speed : 30 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 15 (+2 Dex, +5 Base, -2 Fighting madness), *Dodge vs. Melee* : 15 (+2 Dex, +5 Base, -2 Fighting madness), *Parry vs. Melee* : 16 (+6 Str, +2 Base, -2 Fighting madness)

DR : 7

Attack : Greatsword +13 melee (2d10+9, 19-20 x2, AP10), Zhaibar knife +13 melee (1d12+9, x2, AP7)

Full Attack : Greatsword +13/+8 melee (2d10+9, 19-20 x2, AP10), Zhaibar knife +13/+8 melee (1d12+9, x2, AP7)

Saves : Fort +7, Ref +7, Will +3 (+1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 22, Dex 14, Con 18, Int 8, Wis 10, Cha 8

FIDÈLE DE CHANDRA

Medium Humanoid (3rd Vendhyan Soldier)

Hit Dice : 3d10+6 (21 hp)

Initiative : +4 (+1 Dex, +3 Reflex)

Speed : 25 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 15 (+1 Dex, +1 Base, +3 Targe), *Dodge vs. Melee* : 12 (+1 Dex, +1 Base), *Parry vs. Melee* : 18 (+2 Str, +2 Base, +1 Feat, +3 Targe)

DR : 8

Attack : Light lance +6 melee (1d10+2, x3, AP4), Light lance (in charge) +7 melee (2d10+6, x3, AP4/5 if 2 or more allies within 20 ft.), Scimitar +5 melee (1d8+2, 18-20 x2, AP4)

Special Attacks : Improved overrun, Trample

Special Qualities : Formation combat (heavy cavalry)

Saves : Fort +5, Ref +2, Will +2 (+1 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 10

Skills : Bluff +1, Climb -2, Diplomacy +4, Gather information +1, Jump -2, Knowledge (history) +1, Knowledge (nobility) +4, Ride +7, Sense motive +4

Feats : Improved overrun, Mounted combat, Parry



Trample, Weapon focus (light lance)

Equipment : Light lance, scimitar, targe, mail shirt & scale corselet (Dex max +1, Penalty -7), steel cap, warhorse, 20sp

RAJAH CHANDRA

Medium Humanoid (2nd/6th Vendhyan Noble/Soldier)

Hit Dice : 2d8+6d10+24 (60 hp)

Initiative : +8 (+2 Dex, +2 Reflex, +4 Feat)

Speed : 25 ft.

DV : *Dodge vs. Ranged* : 18 (+2 Dex, +3 Base, +3 Targe), *Dodge vs. Melee* : 15 (+2 Dex, +3 Base), *Parry vs. Melee* : 21 (+2 Str, +5 Base, +1 Feat, +3 Targe)

DR : 9

Attack : Light lance +10 melee (1d10+2, x3, AP4), Light lance (in charge) +11 melee (2d10+6, x3, AP4/5 if 2 or more allies within 20 ft.), Scimitar +11 melee (1d8+4, 18-20 x2, AP4)

Full Attack : Light lance +10/+5 melee (1d10+2, x3, AP4), Scimitar +11/+6 melee (1d8+4, 18-20 x2, AP4)



Special Attacks : Combat expertise, Improved feint, Improved disarm, Mounted combat, Web of death

Special Qualities : Title (Rajah, Rank has its privileges, Wealth, Special regional feature (Vendhya), Formation combat (heavy cavalry)

Saves : Fort +8, Ref +4, Will +7 (+6 vs. hypnotism)

Attributes : Str 14, Dex 14, Con 16, Int 13, Wis 12, Cha 16

Skills : Bluff +12, Diplomacy +10, Gather information +7, Knowledge (history) +2, Knowledge (nobility) +6, Knowledge (religion - Kali) +8, Ride +12, Sense motive +9, Spot +3

Feats : Combat expertise, Combat reflexes, Improved feint, Improved disarm, Improved initiative,

Mounted combat, Parry, Weapon focus (scimitar), Weapon specialization (scimitar), Web of death

Equipment : Light lance, scimitar, targe, mail shirt & breastplate (Dex max +2, Penalty -7), Steel cap, warhorse, 250 sp (jewellery), 50sp