



le Scriptorium

présente :

Une aide pour
Conan D20



LES YEUX MORTS

LES YEUX MORTS



UNE AVENTURE POUR CONAN D20

Scénario : Rodrigo Vilanova de Allende (Signs & Portents #76)

Traduction : Thanathos

Relecture/Mise en page : Arasmo

Illustrations tirées de *Conan* n°3 et 7 (Dark Horse Comics)

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

L'automne touche à sa fin à la frontière hyperboréenne. Le vent sifflant et les hurlements des loups brisent le silence si pesant, presque surnaturel, des sinistres Monts Graaskal. La présence inquiétante de la mort rôde dans les parages. Les PJ, capturés et réduits en esclavage dans l'un des impressionnants complexes miniers d'Hyperborée, doivent échapper à leur triste condition et atteindre la sûreté relative de la Brythunie ou de l'Hyrkanie avant la chute des premiers flocons.

PRÉPARATION

Ce scénario requiert que les PJ soient capturés puis envoyés dans une mine de fer, à quelques semaines de marche à l'est de l'avant-poste hyperboréen de la Porte du Crâne. Ce complexe minier est situé aux pieds de la chaîne des Graaskal, près de la source de la rivière Nezvaya. Des esclaves capturés en Brythunie, dans les Royaumes Frontaliers ou en Hyrkanie, des hors-la-loi hyperboréens, ou des étranges Cimmériens et Aesirs peinent sous le joug brutal des gardes-chiourme hyperboréens. Le seul lien avec la 'civilisation' est l'avant-poste de Laplaga, sur les berges de la Nezvaya. A cet endroit, les Hyperboréens commercent avec des Hyrkaniens, des Turaniens ou des Zamoriens, échangeant des fourrures, du minerai, du grain ou des chevaux contre des esclaves. En effet, les pillards hyperboréens trouvent plus profitable de vendre leurs captifs aux Hyrkaniens, qui les acheminent ensuite vers les royaumes du sud.

Durant l'hiver, les routes menant aux mines sont fermées par la neige et la glace, faisant des campements des pièges mortels pour ceux des forçats encore en vie. Les esclavagistes hyperboréens quant à eux migrent vers Laplaga ou Château Sigtona (s'ils ont assez de chance pour être rappelés par leurs suzerains). Cependant, des blizzards précoces piègent de temps en temps les voyageurs et leurs montures, donnant naissance aux 'Yeux Morts' de sinistre réputation. Ces

monstres mort-vivants attaquent sans distinction les infortunés frontaliers, les esclaves égarés ou des bandes de pillards en maraude.

Une autre introduction possible pour les PJ est d'en faire des gardes en service dans les mines. Cela nécessite quelques modifications de la part du MJ. Il peut cependant choisir d'utiliser les profils des PNJ placés en annexe comme des esclaves plutôt que des esclavagistes.

Cette aventure est prévue pour des personnages de niveau moyen (n.6 à 8), bien qu'elle puisse faire l'objet d'ajustements pour s'intégrer à une campagne préexistante se déroulant dans un environnement où les esclaves sont communs (par exemple en Zamora, au Turan, en Stygie, etc.). Le principal moteur de cette aventure devrait être la persécution.

I-PRISONNIERS

Le complexe minier de l'Hyperborée méridionale est une succession de camps d'esclaves, de mines et de carrières de pierre s'accrochant aux flancs des Monts Graaskal. De là partent constamment des caravanes à destination de l'ouest ou du nord, vers les sombres forteresses de Sigtona, Pohiola et d'Haloga, les ravitaillant en minerai en échange de nourriture, d'outils et de toujours plus d'esclaves. Une vie rude et brutale est garantie à ceux qui finissent dans ces camps, qu'ils soient esclaves ou esclavagistes. Maigre consolation pour les gardes-chiourme : ils récolteront les fruits de leur travail durant l'hiver, lorsqu'ils retourneront dans les villages ou les châteaux de leur pays natal pour festoyer et oublier les corvées. Quant aux esclaves, ils subissent une vie brutale faite d'abus et d'humiliations jusqu'à l'hiver ; ils seront alors menés au nord ou à l'est dans les camps d'hivernage. Là, ils distrairont la noblesse hyperboréenne comme chair à canon dans des combats de gladiateurs ou comme sujets pour les expériences des cruels nécromanciens du nord.

Ce scénario commence avec les PJ entrant comme captifs dans l'un des plus camps les plus

au sud, afin d'y travailler à la mine sous les fouets de leurs nouveaux maîtres hyperboréens. Le MJ devrait présenter une explication convaincante pour la capture des PJ et s'assurer qu'ils ne sont pas capables de se frayer un chemin par la force hors du camp d'esclaves. Une bonne option est de faire commencer les PJ avec 1/3 de leurs Points de Vie.

Les PJ font alors la connaissance d'Afsun le Fouet et de son bras droit, Grobar le Serpent. L'infâme Afsun est l'esclavagiste le plus connu d'Hyperborée, dont la sanglante carrière lui a permis d'amasser une fortune immense. Il pense profiter de ses richesses lorsqu'il se prendra sa retraite, à la fin de la saison. Grobar est quant à lui un homme nerveux, à l'allure mauvaise, toujours accompagné de trois énormes dogues. Les esclaves craignent aussi bien les chiens que leur maître, car ce dernier est connu pour traquer les fugitifs et laisser ses molosses se repaître des infortunés. Pour le moment, les stricts quotas de minerai l'ont empêché de nourrir ses chiens avec la chair d'un esclave, mais il a fait comprendre que rien ne le retiendrait plus une fois les quotas atteints.

La vie au camp est brutale et le MJ devrait s'assurer que les gardes-chiourme mènent la vie dure aux PJ. Ceux-ci sont assignés à une carrière à ciel ouvert, où ils doivent suer sang et eau pour extraire du minerai. A la fin de chaque journée de travail, ils retournent au camp, où une écuelle de gruau leur est servie, puis se reposent autant qu'ils peuvent avant une autre journée éreintante. Au camp, ils font la connaissance du maître-esclave Pritkus, un Hyrkanien responsable du maintien de la discipline et de l'efficacité. Prêt à tout pour survivre, il est désormais considéré comme un atout par les Hyperboréens. Il ne voudra donc pas risquer sa position (et sa vie) pour venir en aide à une poignée de nouveaux esclaves. Pritkus expose aux PJ les règles régissant la vie dans un camp de travail et il attend bien que ceux-ci les respectent à la lettre. Si les PJ décident de défier Pritkus pour lui ravir le commandement des esclaves, ils devront non seulement lui faire face mais également lutter contre ses hommes de main, chargés de coordonner les équipes de

travail durant le jour. Bien qu'il n'y ait pas de véritables armes disponibles dans les quartiers des esclaves, on peut y trouver un assemblage hétéroclite d'armes improvisées (allant du gourdin au couteau, en passant par les chaines ou les épieux ; aucune arme martiale en revanche). Les gardes n'interviennent pas dans un éventuel combat, pensant que Pritkus est plus que capable d'y mettre fin. Si toutefois un ou plusieurs esclaves sont tués, les gardes font irruption, faisant étalage de leur brutalité (tuant peut-être quelques esclaves supplémentaires dans l'action). Pritkus, s'il survit, est tenu responsable du comportement des esclaves. Il est enfermé dans une cage isolée, à l'extérieur du campement. Son sort est partagé par l'un des PJ, arbitrairement identifié par les Hyperboréens comme l'un des instigateurs du combat. Le reste des esclaves est également puni : privation de nourriture pendant un jour et du travail supplémentaire à la mine.

Si Pritkus survit, il est engagé, incapable de communiquer hormis avec le PJ partageant sa punition. Durant cette période, le MJ devrait appliquer les règles relatives à l'exposition à un climat hostile, ou simplement faire jouer des tests de Constitution contre les assauts du blizzard. Pritkus réalise alors que sa seule chance réelle de survie est de tenter une évasion. Il offre alors son assistance aux PJ, s'ils veulent risquer cela avec lui. Si Pritkus est tué ou s'il maîtrise les PJ durant l'affrontement, deux esclaves brythuniens, impressionnés par la volonté de fer des PJ, les approchent durant la nuit, leur suggérant un plan d'évasion à réaliser aussi tôt que possible.

Une fois le plan établi, les PJ doivent s'y préparer sans éveiller l'attention des Hyperboréens. Les esclaves enfermés dans la cage isolée sont sévèrement gardés. La seule véritable opportunité de communiquer avec eux vient des moments où on leur apporte leur nourriture, une fois par jour. La nuit, la cage n'est pas gardée mais quitter le quartier des esclaves est un défi en soi. L'endroit est en effet bien surveillé, en particulier la nuit. Aussi bien Pritkus que les Brythuniens insistent sur le fait qu'aucun autre esclave ne doit avoir vent des



plans d'évasion, car la peur d'éveiller la colère d'Afsun a étouffé leur désir de liberté. Il existe en effet une rumeur disant qu'Afsun n'a jamais laissé un esclave s'échapper de toute sa carrière et que toutes les tentatives d'évasion ont entraîné des conséquences tragiques pour l'ensemble des esclaves.

II-FUIR LA MORT

Les PJ doivent maintenant prendre plusieurs décisions : comment vont-ils s'enfuir ? Qui vont-ils inclure dans leur aventure ? Où vont-ils fuir une fois sortis du camp ?

La ville la plus proche est une colonie hyperboréenne, à deux jours au nord du camp, perchée sur les flancs de la chaîne montagneuse. S'échapper dans cette direction est difficile : à moins que les PJ ne soient originaires d'Hyperborée, ils seront rapidement découverts et torturés à mort.

Les Brythuniens proposent de marcher vers le sud. Ils informent les PJ que des loges de chasse et des camps de bûcherons parsèment les Monts Graaskal, où ils pourront voler de la nourriture. Le principal problème de cette stratégie est qu'elle nécessite de traverser les montagnes, obligeant les fuyards à braver pendant plusieurs jours un froid mordant et bien d'autres dangers.

Priktus penche pour une fuite vers l'Hyrkanie. Le campement d'esclaves de Laplaga peut en effet offrir un refuge relativement sûr où se reposer avant de mettre le camp à l'est, au sud ou au sud-ouest. Puisque l'endroit est peuplé de rebuts d'Hyrkanie, de Zamora ou d'Hyperborée, les fuyards devraient y être à l'abri, tant qu'ils gardent profil bas devant les soldats hyperboréens.

Finalement, cheminer en direction des Royaumes Frontaliers ou de la Cimmérie est également très dangereux, car il faut marcher durant de longs jours avant d'atteindre une colonie ou un camp d'esclaves. Les Brythuniens émettent également l'objection que cette route les éloigne trop de leur patrie.

Alors que les PJ sont occupés à dresser des plans, deux événements importants ont lieu simultanément : le quota de minerai est atteint et les Hyperboréens se préparent à partir vers le camp d'hivernage. Au même moment, le temps se dégrade et une tempête de neige menace de frapper le campement et de fermer les passes. En prévision de leur périple, les PJ ont besoin de nourriture, de vêtements chauds et d'armes. Pour s'en procurer, ils doivent avoir recours au vol, à la ruse ou à leurs compétences sociales pour voler ou corrompre les gardes ou d'autres esclaves. A ce stade, la capture est suivie d'une féroce punition de la part d'Afsun, qui laisse les PJ geler dans une cage jusqu'à ce que mort s'ensuive. S'échapper du campement est en outre plus complexe qu'il y paraît. Mettre le feu aux quartiers des esclaves est dangereux et imprudent. Les bâtiments sont en effet verrouillés de l'extérieur, provoquant en cas d'incendie la mort de dizaines de captifs, voire des PJ. Provoquer une émeute ou faire diversion durant les heures de travail à la mine peut se révéler payant mais Afsun et Grobar seront alors prévenus très rapidement et ils assembleront immédiatement une battue pour traquer les fuyards. L'évasion de nuit est sans doute la meilleure solution, puisque les PJ auront les coudées franches (on ne découvrira leur évasion que le matin venu).

A ce point de l'aventure, l'atmosphère dans le camp est extrêmement tendue. Les Hyperboréens sont pressés de quitter le camp pour un repos bien mérité dans les terres. Les esclaves, quant à eux, sont inquiets des tempêtes qui approchent et de leur voyage vers le nord, car ils savent que nombre d'entre eux mourront avant le début de la prochaine saison minière.

Si les PJ tardent trop ou ne se décident pas sur le plan à suivre, une terrible tempête de neige s'abat sur le camp. La température chute drastiquement et le vent souffle furieusement durant toute une nuit. Si certains des PJ sont engagés à l'extérieur, quelqu'un doit aller les secourir, sans quoi ils mourront sûrement de froid. Les PJ assez courageux pour braver les

gardes et le blizzard découvrent que les postes de garde ont été désertés. Au même moment, les personnages engagés entendent une voix coassante qui les appelle dans les bois, à l'extrême limite du camp. Si les PJ engagés sont secourus, le groupe a une opportunité inespérée de s'enfuir. Le blizzard souffle encore dangereusement mais il commence à s'apaiser. S'ils ne le font pas, les PJ apprennent la disparition des gardes, au matin, lorsque la relève les découvre à la lisière de la forêt, gelés et la gorge tranchée. Si les PJ répandent l'information de la mort des gardes parmi les esclaves, un vent de panique se met à souffler. On ne parle alors plus que des 'Yeux Morts', allumant les premiers feux de la révolte. La situation provoque rapidement la réaction de Grobar, qui amène les Hyperboréens à réprimer brutalement la rébellion naissante. Les PJ peuvent alors choisir de combattre avec les esclaves ou de s'enfuir afin de sauver leurs vies. Les esclaves, bien que supérieurs en nombre aux Hyperboréens, n'ont en effet aucun moyen de se défendre. Seul un quart des rebelles possède une arme improvisée et aucun ne porte d'armure. Il y a environ 250 esclaves défiant 60 gardes. Bien que dans les premiers moments de la révolte plusieurs esclavagistes tombent entre les mains des révoltés, les Hyperboréens s'organisent rapidement et forment un front uni contre les esclaves (presque tous les esclavagistes sont des soldats). Parmi les hommes ou les femmes leur faisant face, Bien peu possèdent une quelconque

formation militaire : Pritkus et les PJ sont les seuls capables d'organiser un semblant de discipline. D'une façon ou d'une autre, la bataille est particulièrement sanglante. Si les PJ mènent le combat contre les esclavagistes et réussissent à percer leurs rangs, ils doivent affronter le terrible Afsun qui charge au cœur même de la mêlée. Si les PJ arrivent à se débarrasser de ce redoutable ennemi, le reste des Hyperboréens, emmené par Grobar (en admettant qu'il survive) essaie de se frayer un chemin vers le nord après avoir mis le feu au campement. Si, en revanche, les PJ fuient le combat, Afsun maîtrise rapidement la rébellion, passant les esclaves survivants au fil de l'épée et laissant leurs cadavres aux loups. Il prend ensuite la tête des guerriers survivants et se lance à la poursuite des PJ.

III- LES YEUX MORTS

Après s'être échappés du camp, les PJ vont devoir survivre dans une région sauvage et hostile. Les Frontaliers, les Nomades ou les Barbares sont les classes les mieux à même d'amener le groupe à destination. Si le groupe comprend des Brythuniens, ils font tout pour conduire les PJ vers les passes menant à leur pays natal. Dans tous les cas, le MJ est encouragé à faire sentir aux PJ les affres de ce dangereux voyage. Bien qu'il existe un risque bien réel de se perdre dans les montagnes, le danger le plus imminent



vient d'Afsun et de ses hommes. Grobar est le maître traqueur de la troupe de poursuivants et suit les PJ à la trace. Il est confiant sur le fait qu'il rattrapera vite les évadés. Les PJ peuvent utiliser cette arrogance à leur avantage pour tendre des embuscades ou des pièges aux Hyperboréens en maraude. Le MJ joue deux tests de pistage par jour (p. 139, Conan the Roleplaying Game), modifié par la compétence Survie de Grobar, l'un au matin et l'autre au crépuscule. Trois jets réussis sont nécessaires pour rejoindre les fuyards. Le MJ devrait garder en mémoire le moment de la journée où les Hyperboréens rattrapent les PJ, car il peut avoir une conséquence sur la suite de l'aventure.

Une nouvelle tempête de neige frappe les PJ lors de leur deuxième nuit dans la nature. Les personnages montant la garde entendent alors un étrange appel hypnotique, provenant du plus profond de la tourmente. A moins d'un JdS de Volonté réussi (DD : jet d'Attaque magique de l'Œil Mort), il quitte le camp et marche dans l'obscurité, où il est attaqué par des légendaires Yeux Morts. Si le PJ survit à la première attaque, il reprend ses esprits sur un jet de Volonté (DD12) réussi. Le reste du groupe est alors réveillé par le vacarme du combat et peut rejoindre le combattant isolé pour vaincre les terribles spectres. Les monstres sont aisément vaincus, car ils sont peu nombreux (pour l'instant). Les PJ devraient alors se rendre compte que c'est uniquement une question de temps avant que les morts-vivants ne submergent leurs défenses affaiblies (en particulier s'ils ont eu à combattre les Hyperboréens durant le jour).

Si Grobar et les guerriers hyperboréens battent les PJ sur leur jet de pistage, les rattrapant au crépuscule, ils s'approchent des fuyards lentement et silencieusement, s'appêtant à les surprendre pendant leur sommeil. Dans ce cas, les Yeux Morts se manifestent comme précédemment, mais prennent pour cibles les Hyperboréens, avec une terrible férocité. Ils se focalisent uniquement sur ceux qui les ont tant tourmentés de leur vivant et délaissent les anciens esclaves (à moins que ces derniers n'interfèrent dans le combat ou se mettent en

travers de leur chemin). Cela crée une situation particulièrement confuse, renforcée par le fait que l'escarmouche se déroule de nuit et dans le blizzard. Des tests de Détection devraient être joués pour éviter de prendre pour cibles les alliés ou les mauvais ennemis. Les PJ risquent également d'être séparés durant ce combat, voire de se perdre au milieu des bois. Les cris des Hyperboréens terrifiés ou agonisants résonnent parmi les sapins, en contraste avec le silence surnaturel des monstres morts-vivants. Un test de Volonté (DD12) est nécessaire pour ne pas céder à la peur (dans le cas où les PJ n'ont pas rencontré directement les Yeux Morts par le passé).

Si les PJ sont rattrapés par les Hyperboréens durant la journée, les hommes d'Afsun essaient de les capturer vivants. Les chiens de Grobar sont alors une vraie menace pour les PJ. Si un ou plusieurs membres du groupe sont capturés par les esclavagistes, ceux-ci les amènent devant Afsun. Ce dernier ordonne à la moitié de ses soudards de monter un camp, tandis que l'autre moitié, menée par Grobar, continue la chasse. Les PJ captifs sont torturés jusqu'au crépuscule ; leurs bourreaux se rassemblent alors près du feu pour se reposer et se saouler de tord-boyaux. Les Yeux Morts choisissent ce moment pour attaquer le campement, avec les mêmes résultats que précédemment. Les PJ survivants ont alors une opportunité unique de sauver leurs camarades prisonniers. S'ils n'attaquent pas les Yeux Morts, ils sont en mesure de fuir le massacre des Hyperboréens. Ils entendent alors résonner derrière eux les cris d'Afsun, bien vite noyés par plaintes surnaturelles des monstres morts-vivants.

Le cauchemar des PJ n'est cependant pas terminé pour autant. Après avoir achevé les Hyperboréens, les Yeux Morts se lancent en effet à la poursuite des anciens esclaves. Les spectres sont alors moins nombreux. Ils s'évertuent à séparer les personnages les uns des autres, afin d'en faire des cibles plus faciles (si tant est que les PJ n'aient pas été séparés avant, au début du combat). Pour s'échapper de leurs griffes glacées, il faudra que les PJ emploient la force brute (afin de vaincre tous les monstres en combat),

le feu (mais reste encore à savoir comment s'en procurer et l'utiliser), des jets de pistage légendaires (afin d'atteindre les passages les plus au sud avant l'aube) ou bien compter sur la chance (en se cachant, par exemple, dans un abri particulièrement sûr). Quoi qu'il en soit, les PJ survivants sont maintenant capables de se regrouper et de planifier le reste de leur périple sans la pression des Hyperboréens, bien que les Yeux Morts représentent un danger considérable.

A l'aube, si les PJ décident de revenir sur leurs pas pour fouiller les ruines du campement des Hyperboréens, ils trouvent leurs ennemis morts et gelés. Une couche de neige fraîche a pourtant recouvert la plupart des traces de la bataille. Des Yeux Morts, il ne subsiste aucune trace... Un des Hyperboréens a pu survivre, en feignant la mort ou en se cachant derrière une congère. Il se présente alors aux PJ et supplie qu'on l'épargne et qu'on le conduise loin de l'endroit maudit. Il est bouleversé par le massacre dont il a été le témoin, mais a conservé assez de santé mentale pour proposer son aide aux fuyards. En échange de sa vie, il est prêt à guider les PJ vers Laplaga. Les PJ sont libres d'accepter son aide ou de l'exécuter sur le champ, pour se venger des sévices subis lorsqu'ils étaient esclaves. De son côté, l'Hyperboréen est fidèle à la parole donnée, du moins jusqu'à ce que l'expédition atteigne Laplaga. Il se rend alors auprès des officiers hyperboréens cantonnés dans la ville afin de dénoncer les PJ. Le MJ et ses joueurs sont alors libres de jouer les aventures des PJ à Laplaga ou de quitter rapidement la ville pour un endroit plus exotique et accueillant.

EPILOGUE

L'hiver s'est installé et les PJ ont heureusement atteint un havre sûr. Que ce soit la colonie de Laplaga puis les royaumes méridionaux, un hameau cimmérien ou un agréable village brythunien, les PJ peuvent se reposer et se préparer à de nouvelles aventures. Si toutefois les PJ sont restés dans les ruines du camp hyperboréen, ils doivent trouver une route sûre

pour s'en échapper, en compagnie des esclaves qui ont survécu à la révolte. Il n'y a en effet pas assez de nourriture pour leur permettre de passer l'hiver, une fois que les passes auront été fermées par la neige. Dans le même temps, la menace que font peser les Yeux Morts ne fait que croître. Ils se repaissent des plus faibles ou des plus désespérés, en attendant le moment où les anciens esclaves seront assez faibles pour être submergés par un assaut direct.

Le MJ pourrait également de décider qu'Afsun et/ou Grobar ont survécu à l'aventure. Dans ce cas, les PJ auront un ennemi juré terrifiant et obsédé, qui les traquera jusqu'à des pays au climat plus hospitalier. Enfin, si un ou plusieurs personnages sont morts aux mains des Yeux Morts, le MJ peut décider que leurs esprits vengeurs s'est attaché aux PJ survivants. Ils seront alors hantés par le spectre de leur camarade décédé, durant les plus froides nuits d'hiver...

APPENDICE

Yeux Morts

Medium Undead

Climate / Terrain: Frozen Mountains

Organisation: Solitary or gang (5-20)

Initiative: +2

Senses: Spot +5

Languages: None

Dodge Defence: +2

Hit Points: 4d8 (27 HP) DR: 5 (fire negates)

Saves: Fort: +4, Ref: +2, Will: +3

Immunities: Cold (plus undead qualities)

Speed: 30 ft. (40 in heavy snow or ice)

Space: 5 ft. Reach: 5 ft.

Base Atk: +4 Grp: +7

Magic Atk: +1

Melee: +4 (damage according to weapon held)

Special Attacks: Special

Abilities: Str 16, Dex 10, Con - , Int 12, Wis 14, Cha 13

Special Qualities: Undead, Control Weather (blizzard), Nocturnal, Hypnotic Wail, Weakness: fire.



Feats: Steely Gaze, Tracking
 Skills: Intimidate 8, Listen 5, Spot 5, Survival 10.
 Advancement: 5–7 HD

Les Yeux Morts sont de sinistres morts-vivants à l'apparence de guerriers gelés aux hideux yeux noirs. Ils sont créés par la mort de plusieurs hommes ou femmes dans les odieux camps d'esclaves hyperboréens. Les Yeux Morts sont un mystère même pour les érudits hyperboréens. Beaucoup les considèrent d'ailleurs comme rien de moins qu'une autre légende inventée pour effrayer les esclaves et les contraindre à l'obéissance. Ils ignorent qu'ils sont en réalité le produit d'une mort lente et terrible, et que leur soif de vengeance est si inextinguible que même le plus sombre des nécromanciens se sentirait mal à l'aise en leur présence.

Les Yeux Morts apparaissent un an après leur mort, en hiver, car ils sont fortement liés au climat glacial qui fut souvent la cause de leur mort. Créatures nocturnes, ils disparaissent à la première lueur de l'aube, avant de réparaître dès la tombée du jour. Durant la nuit, ils suivent les traces de tout être humain vivant et convoque un terrible blizzard (Control Weather) qui engourdit le plus solide des guerriers. Lorsque le blizzard se dissipe, ils usent de leur gémissement spectral, hypnotisant ainsi leurs victimes (comme Entrance mais sans la restriction de PV de la cible). Les malheureux ainsi piégés marchent alors vers les ténèbres, où les Yeux Morts attendent pour les massacrer. Ils répètent ensuite la manœuvre jusqu'à l'aube ou jusqu'à ce que le campement de leurs victimes soit si affaibli qu'une attaque en force le submerge.

En tant qu'êtres de glace et de mort, les Yeux Morts sont extrêmement vulnérable au feu. S'ils sont attaqués avec un objet enflammé, chaque coup risque de les dissiper pour le restant de la nuit, à moins d'un JdS Vigueur (DD22) réussi.

Pritkus, le maître-esclave

Hyrkanian nomad.
 Hit Dice: 6d10 (42HP)
 Initiative: +2
 Speed: 30 ft.

Parry defence: +3
 Dodge defence: +3
 Base attack: +6 / +1
 Attack: +9 / +4 (knife: 1d4 +3 / x2 / AP --)
 Special Qualities: Favoured Terrain +2 (plains), Born to the Saddle, Nomad Charge +1.
 Saves: Fort + 7 Ref + 7 Will + 3
 Abilities: Str 16, Dex 14, Con 15, Int 12, Wis 12, Cha 11.
 Skills: Bluff 5, Climb 2, Craft (herbalism) 1, Gather Information 3, Handle Animal 4, Heal 2, Hide 2, Knowledge (local) 1, Knowledge (rumours) 5, Listen 5, Move Silently 3, Ride 4, Search 2, Spot 3, Survival 3.
 Feats: Track, Endurance, Diehard, Leadership, Mounted Combat, Brawl, Power attack, Toughness.
 Reputation: 6

Pritkus n'est pas aimé de ces camarades esclaves. Il a en effet pour tâche de les contrôler par la force et la peur. Il ne fait cependant cela que parce qu'il a vu trop d'esclaves désobéissants torturés à mort par leurs cruels maîtres hyperboréens. Il sait pourtant qu'il n'a au plus que quelques années à vivre avant de mourir, que ce soit à cause d'un accident à la mine, de maladie ou d'un caprice d'esclavagiste. Cela le rend suffisamment désespéré pour accorder sa confiance aux PJ et leur proposer de s'évader vers la Brythunie ou l'Hyrkanie.

Les pillards d'Afsun

Cette bande de 20 mercenaires hyperboréens est composée de soldats et de frontaliers. Considérez que leurs rangs comptent 6 soldats (à traiter comme des Épées à vendre, p. 358 Conan the Roleplaying Game) et 14 frontaliers (à traiter comme des Bandits, p. 357 Conan the Roleplaying Game). Ils sont répartis en groupes de chasse plus petits, tous sous la supervision d'Afsun. Les pillards sont des guerriers brutaux, sadiques et vicieux, dont la seule qualité est leur loyauté à Afsun.

Afsun le Fouet

Hyperborean Soldier.

Hit Dice: 9d10 (52HP)

Initiative: +1

Speed: 30 ft.

Parry defence: +6

Dodge defence: +4

DR: 6 (scale hauberk)

Base attack: +9 / +4

Attack: +12 / +7 (war sword, 1d12 +4 / 19–20 x2 / AP 3)

Special Qualities: Bonus Feat x5, Formation Combat (heavy infantry), Formation Combat (improved heavy infantry), Officer +1.

Saves: Fort + 11, Ref + 4, Will +6

Abilities: Str 15, Dex 13, Con 16, Int 14, Wis 12, Cha 13.

Skills: Climb 4, Intimidate 8, Jump 4, Knowledge (geography) 5, Knowledge (local) 6, Knowledge (rumours) 5, Knowledge (warfare) 4, Profession (slaver) 4, Ride 6, Search 2.

Feats: Endurance, Die hard, Great Fortitude, Iron Will, Ride, Power Attack, Cleave, Great Cleave, Weapon Focus, Weapon Specialisation.

Reputation: 8

Un homme âgé selon les standards de sa profession, Afsun est sans aucun doute l'esclavagiste le plus couronné de succès de toute l'histoire du royaume, grâce à son esprit froid et calculateur. Physiquement, il est le stéréotype de l'Hyperboréen. Il doit son succès à la discipline stricte qu'il impose à ses hommes et à ses objectifs parfaitement définis. Il est ambitieux et extrêmement patient, hormis lorsque ses plans sont contrariés, comme lors de l'évasion des PJ. Cela pourrait d'ailleurs bien être la dernière erreur d'Afsun.

Grobar le Serpent

Hyperborean Borderer

Hit Dice: 8d10 (43HP)

Initiative: +6

Speed: 30 ft.

Parry defence: +4

Dodge defence: +4

DR: 3 (quilted jerkin)

Base attack: +8 / +3

Attack: +10 / +5 (broadsword: 1d10+2 / 19–20

x2 / AP 3) (mace: 1d8 +2 / x2 / AP 2)

Special Qualities: Favoured Terrain +3 (mountains), Combat Style (two weapon combat), Improved Combat Style, 2nd Favoured Terrain +1 (forests), Guide.

Saves: Fort +7 Ref +8 Will +2

Abilities: Str 14, Dex 15, Con 13, Int 12, Wis 11, Cha 10.

Skills: Climb 2, Craft (herbalism) 2, Handle Animal 6, Hide 3, Jump 2, Knowledge (geography) 2, Knowledge (local) 3, Knowledge (rumours) 1, Listen 3, Move Silently 5, Ride 3, Search 3, Spot 4, Survival 6, Swim 2, Survival 5, Use Rope 3.

Feats: Track, Endurance, Diehard, Improved weapon combat, Improved initiative, Light-footed, No honour, Run.

Reputation: 7

Même chez les Hyboréens, Grobar passe pour un homme maléfique. Fatigué de vivre dans l'ombre d'Afsun, malgré le confort de la situation, il compte bien profiter de la retraite annoncé de son mentor pour lui succéder. Et pour être chef du complexe minier et de premier esclavagiste du royaume, il est prêt à tout... Grobar est le maître traqueur d'Afsun et il est partout accompagné de trois chiens de guerre (Signs & Portents # 68, p. 24–29). Esclavagiste vétéran, il n'est pas habitué à rencontrer une vive opposition dans un combat ou une discussion. Lorsque cela arrive, il est colérique et amer, préparant sa vengeance sur un Hyperboréen trop confiant ou un esclave rebelle.

