



le Scriptorium

présente :
un scénario
ConanD20



ORANGES AMÈRES

ORANGES AMÈRES



<http://www.fansshare.com/celebrity/photos/conan-the-barbarian-theatrical-still-jason-momoa-conan-1138945696.jpg>

UN SCÉNARIO POUR CONAN D20

Scénario : Rodrigo Vilanova de Allende (Signs & Portents #73)

Traduction : Thanatos

Mise en page : Arasmo

SYNOPSIS

Les PJ sont engagés par un nobliau des marches de Zingara pour kidnapper la fille d'un riche marchand d'Argos, de l'autre côté de la frontière. Ils doivent agir avant que le fiancé de la jeune fille n'arrive à la villa du père pour s'y marier. Les PJ doivent livrer la jeune fille vivante et vierge à leur commanditaire. Une fois celle-ci capturée, les PJ sont ensuite confrontés au problème de rejoindre leur employeur, tandis qu'ils sont poursuivis par des Argosséens déterminés qui ne lâchent pas facilement prise.

Cette aventure est conçue pour être jouée en one-shot ou en 2-3 sessions d'aventure plus courtes, pour des personnages de niveau faible à intermédiaire. Elle fait la part belle à la furtivité et à la célérité, mais inclut également plusieurs combats, qui peuvent cependant être évités si les PJ font preuve d'un peu de ruse. Les Frontaliers, les Barbares, les Soldats et les Voleurs seront particulièrement à l'honneur dans cette aventure. Le MJ peut également décider de développer les PNJ présentés en Annexe, afin d'en faire des ennemis récurrents des PJ à la suite de ce scénario. De même, il peut décider que les PJ ne sont plus les kidnappeurs mais les sauveurs de la promesse, se lançant à la poursuite des scélérats qui l'ont enlevés à son père.

PRÉPARATION

Cette aventure se déroule à la frontière entre Zingara et Argos. Les PJ la démarrent dans une bourgade frontalière zingaréenne, ou même directement à la villa du marchand argosséen. Une fois la jeune fille kidnappée, les PJ se dirigent vers le manoir du noble zingaréen qui les a engagé, à moins qu'ils ne se perdent ou qu'ils soient stoppés par l'un des obstacles parsemant leur dangereuse route. Des mercenaires shémites, des gladiateurs argosséens, des esclaves kushites (échappés de plantations zingaréennes) ou des pirates ont tous de bonnes raisons de s'engager dans cette aventure.

Les PJ débutent l'aventure sans-le-sou et sans emploi, dans une taverne à la frontière d'Argos et de Zingara. Ils sont alors approchés par un étranger qui leur fait une offre : kidnapper une jeune Argosséenne en traversant la frontière. Des personnages en route pour un pays lointain, fatigués par la mer ou fuyant l'Hyboria centrale (dans le cadre d'une

campagne plus large) peuvent ainsi être facilement intégrés à l'intrigue.

Cette aventure est conçue pour 1-3 personnages débutants (niveau 3 à 6), bien que des ajustements puissent être faits sur les profils des PNJ placés en Annexe afin de les adapter aux joueurs. La principale motivation de cette aventure devrait être la soif de l'or.

1-LA PROPOSITION DE MARIAGE

Dans les contrées rurales d'Argos, peu d'hommes ou de femmes s'élèvent au-dessus de leur condition roturière. Parfois un Argosséen qui a réussi parvient à se hisser aux plus hauts sommets de la société hyborienne. Bizos, le fameux « Roi des Oranges », est l'un de ces hommes. Ce veuf n'a qu'une joie dans sa vie : sa fille Valena. Il désire plus que tout lui laisser un héritage durable. Aussi a-t-il racheté, par des moyens peu légaux, les dettes de jeu d'un jeune noble de Messentia, en lui offrant d'oublier lesdites dettes en échange d'un mariage avec sa fille. Ce faisant, les descendants de Bizos entreront les rangs très fermés de la noblesse argosséenne.

Pendant ce temps, en Zingara, plusieurs nobles ourdissent un complot contre la couronne de Kordava. L'un de ces conspirateurs est Karloto, dont les terres jouxtent la frontière avec Argos et les propriétés de Bizos. Karloto est conscient qu'il est le maillon le plus faible du complot, aussi essaie-t-il désespérément de renforcer sa position. Il s'est attaché les services d'un érudit shémite, qui lui a promis tout le pouvoir qu'il désirait en échange d'une pension pour poursuivre de mystérieuses recherches. Le Shémite a désormais besoin d'une vierge pour la sacrifier à quelque sombre divinité lors d'un rituel. Karloto a désigné comme victime la fille de Bizos, auquel il voue une solide inimitié depuis un différend commercial passé et sur lequel il aimerait prendre sa revanche.

Les PJ arrivent dans une ville frontalière zingaréenne située sur le fief de Karloto. Ils sont alors approchés par un homme à l'accent étranger. Il s'agit de Gabral, le conseiller du baron Karloto. Gabral commente alors l'état malheureux des PJ et leur offre un dîner bien arrosé. Il leur propose ensuite de le retrouver plus tard dans une clairière proche de la

sortie de la ville, car il a une tâche à leur confier. Si les PJ s'y rendent, ils rencontrent le baron Karloto, drapé dans une cape, qui leur offre une importante récompense en échange de la capture de la fille du propriétaire d'un riche domaine, de l'autre côté de la frontière. Si les PJ posent quelque question que ce soit, Karloto prend un air contrit et Gabral explique que le marchand refuse de donner sa fille en mariage à Karloto quand bien même celui-ci a donné une dot conséquente au père. Que les PJ gobent ou non ce mensonge, les deux compères s'en satisfont.

Les PJ n'ont que peu de temps pour agir, car le mariage est imminent. Le fiancé de Valena est en effet attendu le jour suivant. Tant Gabral que Karloto insistent sur le fait que Valena doit leur parvenir vierge.

2-LA FRONTIÈRE, LA NUIT

La frontière entre Argos et Zingara, s'étendant des Monts Rabirian à la Plaine de Pallos est une région dangereuse. Les voyageurs risquent en effet d'y rencontrer des patrouilles frontalières corrompues, à peine meilleures que des brigands, tandis que dans les marais du sud abritent plusieurs groupes d'esclaves évadés des plantations zingaréennes de la côte, qui tendent des embuscades à ceux qui passent à proximité de leurs repaires. Cependant, le plus terrifiant de ces dangers est celui que font planer les horribles goules cannibales, qui nichent quelque part au nord.

La villa de Bizos est distante de quelques heures de la frontière, bien qu'il existe un raccourci à travers les bois, au nord. Celui-ci passe à proximité d'une loge de chasse abandonnée appartenant à Karloto et le baron y fixe rendez-vous aux PJ pour y remettre leur captive. Les autres options incluent la route principale très fréquentée, au sud des terres de Karloto, bien que le risque y soit grand de rencontrer des patrouilles frontalières, et la route des marais, encore plus au sud, qui n'est plus guère empruntée.

Si les PJ choisissent de prendre la route principale, elle les mène à un poste frontière argosséen bien gardé, alors qu'une énorme tempête menace et que la nuit tombe. La garnison comprend 18 miliciens et est renforcée dans la nuit par 5 autres membres d'une patrouille revenant de la forêt. Les

PJ doivent trouver une idée pour éviter discrètement les gardes : des tests de Déplacement Silencieux, Discrétion, Détection ou Survie opposés à ceux des gardes devraient être joués. Si les PJ sont repérés, les miliciens essaient de leur extorquer tout leur argent ainsi que leur équipement, à moins que ne leur soit présentée une très bonne excuse !

D'un autre côté, les PJ pourraient souhaiter gagner du temps en coupant par la forêt. Dans ce cas, ils arrivent à la clairière où se situe la loge de chasse abandonnée, une solide vieille demeure en bois. Lorsqu'ils arrivent, l'endroit est inspecté par un groupe de miliciens argosséens (au nombre de 5) rentrant à l'avant-poste. Si ces derniers repèrent les PJ, ils essaient de les capturer (de nouveau, jouez des tests de Déplacement Silencieux, de Discrétion ou de Détection).

Enfin, les PJ peuvent décider de prendre la route la plus « sûre », qui traverse les marais, au sud. Dans ce cas, ils risquent de se perdre (à moins d'un test réussi de Connaissance : Géographie ou de Survie DD18), auquel cas ils sont dans de sérieux ennuis lorsque la tempête se déchaîne.

La tempête est extrêmement violente, causant une pénalité de -8 à tous les tests relatifs à un sens (Connaissance : Géographie et Survie inclus). Elle dure en outre une bonne partie de la nuit. Si les PJ se retrouvent perdus ou qu'ils sont retardés d'une quelconque façon, considérez que la tempête les rejoint et appliquez les règles relatives à cet événement (cf. p.222 du Livre de Règles). Se retrouver pris dans la tempête sur la route principale est une expérience difficile mais à moins qu'ils ne se perdent (échec à plus de 10 sur un test de Connaissance : Géographie ou de Survie), les PJ arrivent à la villa de Bizos au début de la matinée, au début de la cérémonie de mariage. Si la tempête frappe les PJ dans les marais, des tests réussis de Dressage ou de Survie sont nécessaires pour éviter de tomber de selle dans des bourbiers profonds, risquant ainsi de se noyer ou de subir des blessures graves (appliquer les règles p.221 et 327 du Livre de Règle). Après avoir essuyé la tempête, les PJ doivent faire face soit à un serpent des marais (dérangé par la tourmente) ou à l'embuscade d'esclaves évadés. Cette rencontre est laissée à l'entière discrétion du MJ. Si les PJ arrivent à sortir des marais, ils parviennent à la villa de Bizos après la cérémonie de mariage et disposeront de très peu de temps pour



kidnapper Valena avant la nuit de noce. La plus dangereuse des situations est cependant de se retrouver pris en pleine tempête dans la forêt. Le MJ a alors à décider (notamment si les PJ échouent à leurs tests de Survie) si les PJ errent vers le nord, avec le risque de tomber en plein cœur du territoire des goules, duquel ils devront rapidement trouver un moyen de s'en échapper. En supposant que les PJ soient frappés par la tempête alors qu'ils s'apprêtent à passer en Argos, ils arrivent à la villa de Bizo à l'aube.

3-ORANGES SANGLANTE

Une fois en Argos et alors que les PJ s'approchent de la villa de Bizo, l'air s'embaume du parfum des orangers en fleur. Ils traversent alors plusieurs vergers bien entretenus, délimités par des ruisseaux et des chenaux d'irrigation (difficulté accrue de +1 pour tous les tests de mouvement). Un aqueduc achemine l'eau d'une source située près de la villa jusqu'à un bassin, au milieu des orangers. Puisque la terre est bien meuble, les pisteurs bénéficient d'un bonus de +2 à leurs tests de Survie.

Les PJ peuvent approcher la villa soit en prenant la route principale, soit en traversant les vergers d'orangers. Couper à travers champ est relativement compliqué et devrait être assorti d'une pénalité de -2 à tous les tests relatifs au déplacement. La route principale a un inconvénient majeur : elle débouche sur un hameau où l'on se prépare à célébrer une grande fête. Des gens vont et viennent en tous sens et surveillent le moindre nouveau venu (à moins que les PJ n'arrivent dans la nuit ou durant la tempête). Les PJ doivent alors disposer d'un plan ingénieux s'ils veulent éviter d'attirer l'attention sur la route principale.

Pénétrer dans la villa n'est pas difficile, même si les PJ risquent de ne pas passer inaperçus des occupants de la villa, bien que ces derniers soient fort occupés à préparer le mariage. Valena se trouve soit dans sa chambre, à l'étage supérieur de la villa, ou dans la chapelle, répétant ses vœux pour la dernière fois. Si les PJ sont démasqués ou si Valena parvient à appeler à l'aide, le tumulte se répand dans la maison. Plusieurs minutes sont nécessaires pour que les gardes et les domestiques organisent une défense sérieuse (ce qui est plus qu'assez pour que les PJ trouvent Valena

ou sortent de la villa). Bien qu'ils ne soient guère des combattants, les domestiques et les villageois assistent les hommes d'armes dans la défense ou le sauvetage de Valena. Tout combat se déclenchant dans la villa peut rapidement tourner au bain de sang. Si les PJ ne quittent pas les lieux rapidement, ils prennent le risque de se voir submergés par le nombre et d'être tués ou de voir Valena blessée. Bizo, accompagné du fiancé, Archipos de Karapia, arrivent à l'aube et se lancent immédiatement à la poursuite des ravisseurs de Valena. Considérez que la villa compte 15 hommes d'armes (Soldats n.1)

4-FUIR ARGOS

Les PJ doivent désormais rallier la loge de chasse, la ville frontalière zingaréenne ou le manoir de Karloto. L'endroit le plus proche est la cabane dans les bois, puis la cité et enfin le manoir, qui se trouve au nord dudit bourg. Si les PJ ont foncé droit à la villa de Bizo et n'ont pas été arrêtés, la tempête les frappe alors qu'ils s'enfuient avec Valena. Cela rend le voyage de retour difficile mais ralentit également les poursuivants. Cependant, suite à la tempête, la route du sud, traversant les marais, est fermée par des inondations. Il ne reste donc plus aux PJ que la route principale ou celle de la forêt.

S'ils choisissent la route principale, les PJ doivent réussir un test d'Equitation afin de battre un messager venu de la villa et galopant en direction de l'avant-poste. Si celui-ci atteint la garnison avant les kidnappeurs, les gardes seront sur le qui-vive, prêts à arrêter les PJ. Si toutefois ce n'est pas le cas, il n'y aura qu'une poignée de miliciens pour barrer la route aux PJ. Une fois en vue de l'avant-poste, Valena fait tout son possible pour s'enfuir, ce qui rend la tâche aux PJ s'ils veulent passer inaperçus. S'ils sont pris en chasse par les gardes, les PJ sont poursuivis jusqu'aux limites de la ville frontalière (qui se trouve au Zingara, hors de juridiction des miliciens argosséens). Cela peut se révéler un avantage pour les fuyards, car la présence des gardes empêche les pillards d'Ajunge de les attaquer. Si les miliciens argosséens ne sont pas à leurs trousses, les PJ tombent dans une embuscade tendue par les hommes d'Ajunge, alors qu'ils approchent de la ville frontalière. Les assaillants cherchent principalement à mettre les PJ hors d'état de nuire pour leur voler leur équipement et leurs provisions. Ajunge

décide en revanche de capturer Valena afin d'en réclamer une rançon et il s'enfuit dans les marais avec sa captive s'il a l'occasion de le faire. Si les PJ ne se lancent pas à la rescousse de la jeune fille rapidement (s'ils sont assommés ou se perdent dans les marais), elle sera violée par les esclaves peu après son arrivée à leur campement.

Si les PJ décident de couper à travers les bois, Valena essaie de s'échapper dès qu'elle en a l'occasion puis se cache dans les bois. Les PJ doivent alors la retrouver avant qu'elle ne soit véritablement en danger. Jouez pour cela des tests opposés entre la Détection des PJ et la Discrétion de Valena (les PJ ne devraient pas avoir de mal à la débusquer). Si toutefois elle gagne trois jets successifs, elle échappe aux PJ, pour tomber entre des mains plus terribles encore : celles d'une bande de goules en maraude (qui la dévorent rapidement si rien n'est fait pour la sauver). Lorsque les PJ arrivent à la loge de chasse, ils y trouvent Zalador, l'un des sbires de Karloto. Il a ordre de faire patienter les PJ dans la forêt jusqu'à ce que les choses se calment en Argos. Les PJ doivent alors décider s'ils montent un tour de garde ou non (si oui, jouez les tests de Constitution appropriés). Durant la nuit, un cri terrifiant éveille Zalador, qui se lève pour voir si les chevaux sont en sécurité. C'est la dernière fois que les PJ le voient, car, dès qu'il sort, il est la proie de deux goules affamées qui le démembreront prestement. Les PJ ont alors le choix : affronter les goules (2 à 6 goules, selon le niveau des PJ, voir p. 386 du Livre de Règles) ou s'enfuir à cheval dans les bois infestés de démons cannibales. Fuir la cabane requiert un certain nombre de jets (Dextérité, Déplacement Silencieux, Détection, Equitation, en fonction de la situation). Un échec signifie que les goules ont repéré les PJ et qu'elles les prennent en chasse. Les monstres ne cesseront leur chasse qu'à l'aube, pour rentrer dans leurs tanières.

5- REMETTRE LA VIERGE

Lorsque les PJ remettent Valena à Karloto, celui-ci ne reste pas insensible à la beauté innocente de la jeune fille. Karloto avait en effet rencontré Valena

plusieurs années auparavant, alors qu'elle n'était qu'une enfant, non encore une femme. Gabral le remarque immédiatement et fait en sorte que la jeune fille lui soit remise afin qu'il puisse mener à bien le sombre rituel qu'il planifie depuis si longtemps. Si Karloto échoue à un test de Volonté opposé au Charisme de Valena, il décide de garder la fille pour son bon plaisir et la fait mener à sa chambre. Cela ne correspond bien sûr en rien au rôle que Gabral imaginait pour la jeune vierge et il élabore alors un plan pour la récupérer par la force. Si Karloto ne développe en revanche aucun intérêt pour la jeune fille, le Shémite s'isole pour préparer son rituel, qui a lieu dans les caves du manoir.

Les PJ peuvent alors réclamer leur récompense et partir ou profiter encore un peu du manoir (ce que Karloto leur propose, du moins pour la nuit suivante). Traînée vers la chambre de Karloto ou le donjon de Gabral, Valena perd contenance et supplie les PJ de la délivrer, leur promettant ce qu'ils veulent en échange (son père est si riche...). Si les PJ décident de quitter le manoir, l'aventure prend fin. Le MJ peut cependant décider de les faire poursuivre dans leurs prochaines aventures par les chasseurs de primes engagés par Bizo ou Archipos.

Si, au contraire, les PJ restent, la situation se dégrade au manoir, alors que les intérêts et les obsessions de Gabral et de Karloto entrent soudain en conflit.

Si Karloto décide de garder Valena pour son bon plaisir, Gabral essaie d'acheter les faveurs des PJ afin que ces derniers stoppent le baron et remettent la jeune fille au sorcier afin qu'il puisse exécuter le rituel qui lui confèrera un pouvoir sans limite. Si les PJ acceptent, ils doivent enfoncer la porte de la chambre de Karloto, où celui-ci vient de s'enfermer avec sa captive terrifiée. Le baron leur fait face, entièrement nu, mais est rapidement poignardé à mort par Gabral (même si l'accord initial stipulait que les PJ devaient seulement le mettre hors d'état de nuire le temps du rituel). Après le meurtre de son ancien associé, Gabral ordonne aux PJ de descendre Valena à la cave puis d'empêcher tout mercenaire loyal à Karloto d'y pénétrer (ce qui inclut Pakolito, le capitaine de la garde de Karloto).



Si les PJ informent Karloto du plan ourdi par Gabral, le Shémite corrompt Pakolito et ses mercenaires afin qu'ils attaquent le baron et les PJ. Karloto essaie d'abord d'utiliser les PJ comme chair à canon, en restant en retrait du combat, mais il défend sa vie s'il est menacé (il n'est pas décidé à la perdre pour une « catin argosséenne »).

Si Karloto approuve les plans de Gabral ou si Valena est conduite dans la cave, la jeune fille est sacrifiée à une sombre entité, sur laquelle Gabral n'a manifestement aucune connaissance. Le rituel ne réussit d'ailleurs qu'à invoquer un Enfant des Ténèbres (p. 379 du Livre de Règles), que Gabral ne parvient pas à contrôler. Le démon démembre alors Gabral puis entreprend d'attaquer toutes les personnes présentes dans la cave (dont les PJ, s'ils ont assisté au rituel), avant de disparaître.

Prendre le parti de Valena dans le manoir de Karloto ne peut aboutir que sur une sanglante bataille entre les PJ présents et les gardes zingaréens. Si le combat dure assez longtemps (jusqu'à ce qu'environ 2/3 des Zingaréens soient mis hors de combat), il y a une possibilité (à la discrétion du MJ) pour qu'Archipos, accompagné de miliciens, n'arrive à la rescousse de Valena. Il est alors loisible aux PJ de s'enfuir ou de rester pour tenter de parlementer avec quiconque sort vivant de la mêlée.

EPILOGUE

Si Valena survit et qu'elle retourne à son père ou à son fiancé, le sort des PJ dépend entièrement de l'état dans lequel ils ramènent la jeune fille. Si elle a été déflorée, que ce soit par Karloto, Ajunge ou quiconque, Archipos le prend comme un affront personnel et utilise tous les moyens en son pouvoir pour avoir sa revanche sur les responsables de « son » déshonneur. Si Valena est retournée saine et sauve à sa famille en Zingara, Bizos et Archipos (si toutefois il survit) retournent à Argos de mauvaise grâce, sans chercher à faire payer les PJ. Si, en revanche, ces derniers se trouvent en Argos, les deux hommes essaient de s'en emparer afin de les livrer enchaînés au magistrat provincial pour qu'il les condamne comme kidnappeurs (à la galère ou à la mort).

Si Valena meurt, Bizos jure de se venger des PJ et de

tous ceux qui sont impliqué dans l'enlèvement, offrant une immense récompense pour leurs têtes. Rafario, le garde-chasse personnel de Bizos prend alors cette traque très à cœur et cherche à tuer les PJ un par un.

L'option la plus sûre reste cependant de quitter les terres de Karloto le plus vite possible (même si le MJ peut toujours décider qu'Archipos ou Rafario se lancent à la poursuite des PJ, devenant ainsi des ennemis récurrents).

La possibilité existe également que les PJ s'allient avec Ajunge, travaillant ensemble dans l'intérêt des esclaves et/ou des PJ. Ceci peut mener à des développements intéressants, bien que les magistrats d'Argos ou les seigneurs de Zingara ne tolèrent pas longtemps les agissements d'Ajunge et de ses renégats.

Un autre retournement possible de l'aventure est que les PJ fassent passer une autre jeune fille pour Valena (ce qui n'est pas difficile pour des PJ un peu habiles, puisque les deux commanditaires ne connaissent pas vraiment la fille de Bizos).

Finalement, les PJ peuvent également se retrouver perdus au milieu du territoire des goules, amenant ainsi à une autre – et terrifiante – aventure.

ANNEXE: PNJ

Les termes techniques n'ont pas été traduits car le traducteur du scénario ne possède pas la VF de Conan D20.

BARON KARLOTO

6th lvl. Zingaran noble

Hit Dice: 6d8 (33hp)

Initiative: + 1

Speed: 30 ft.

Parry defence: 16

Dodge defence: 13

Base attack: +4

Attack: Broadsword +6 (1d0 +2 / 19-20 x2/ AP 3)

Special Qualities: Title, Rank Hath Its Privileges, Wealthy, Regional Feature +1, Social Ability (ride), Lead by Example +2, Enhanced Leadership, Sneak Attack + 1d6.

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

Abilities: Str 15, Dex 13, Con 10, Int 10, Wis 9, Cha 12.

Skills: Bluff 3, Diplomacy 6, Gather Information 4, Handle Animal 5, Intimidate 5, Knowledge (history) 1, Knowledge (local) 3, Knowledge (nobility) 1, Knowledge (warfare) 1, Ride 5, Sense Motive 2, Spot 2.

Feats: Power Attack, Cleave, Mounted Combat.
Reputation: 5

Le Baron Karloto est l'héritier de l'un des fiefs les plus misérables de Zingara. Petit homme mesquin, il est considéré par Kordava comme rien de mieux qu'un arrogant bureaucrate. Karloto est cependant avide de pouvoir et il est prêt à risquer sa vie en pariant sur les familles nobles rivalisant pour la couronne. En cas de succès en effet, sa condition pourrait s'améliorer grandement. C'est pour cela qu'il en vient à s'allier avec Gabral, le sorcier shémite, afin d'augmenter ses chances de succès. Il n'est cependant pas certain de ce qu'il compte faire de Valena, que ce soit en demander une rançon ou la livrer à Gabral...

GABRAL LE GAUCHER

7th lvl. Shemite scholar.

Hit Dice: 7d6 (28 hp)

Initiative: +0

Speed: 30 ft.

Parry defence: 13

Dodge defence: 12

Base attack: +5

Attack: Dagger +5 (1d4+1/19-20 x2/ AP 1)

Special Qualities: Knowledge is power, Sorcery Style (x 3), Scholar, Independent, Bonus Spell (x1), Advanced Spell (x 4), Iron Will, +1 dmge. on coup de grace.

Saves: Fort +2, Ref +2, Will +6.

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

Skills: Appraise 5, Bluff 7, Concentration 3, Craft (alchemy) 3, Craft (herbalism) 5, Decipher Script 4, Diplomacy 5, Forgery 3, Gather Information 2, Listen 2, Handle Animal 1, Heal 3, Knowledge (local) 7, Knowledge (arcane) 8, Knowledge (religion) 7, Knowledge (Nature) 4, Move Silently 1, Ride 2, Search 2, Sense Motive 4, Spot 5.

Feats: 3.

Reputation: 7

Magical Attack Bonus: +3

Power Points: 7 (max. 21)

Sorcery Styles: Counterspells, Summoning, Curses.

Spells Known: Warding, Lesser Ill-Fortune, Demonic Pact, Summon Demon * (when cast, it will automatically go wrong), Desperate Ward, Incantation of Amalric's Witchman, Doom, Weapon Curse.

Depuis sa plus tendre enfance, Gabral, le fils cadet d'un prêtre shémite, réalisa que le destin se jouait cruellement de lui. Plein de haine pour son père, son sacerdoce et ses valeurs, il fuit sa famille pour les bas-fonds des cités de Shem Méridionale, où pullulent des cultes sombres et étranges. Ce n'est cependant que de façon récente qu'il apprit à manier la magie. Exilé loin de sa cité, il atteint Zingara et rencontra Karloto, qui fut facile à manipuler. Le nobliau fit alors du Shémite son conseiller privé. Désormais, Gabral espère que Karloto va lui procurer l'ingrédient indispensable à l'invocation dont il rêve depuis si longtemps et qui lui apportera le pouvoir qu'il a toujours désiré.

VALENA, FILLE DE BIZOS

2nd lvl. Argossean commoner

Hit Dice: 2d4 (7 hp)

Initiative: +0

Speed: 30 ft.

Parry defence: 10

Dodge defence: 11

Base attack: +1

Attack: bare handed +1 (1d3 -1)

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

Abilities: Str 9, Dex 10, Con 12, Int 11, Wis 9, Cha 16.

Skills: Craft (weaving) 3, Handle Animal 3, Listen 1, Swim 3, Profession (husbandry) 2.

Reputation: 1

Jolie jeune fille d'une petite ville frontalière, Valena est excitée par ses récentes fiançailles et s' imagine déjà vivre un conte de fée. Bien que terrifiée, elle essaie d'échapper aux PJ, exploitant chacune des occasions qui se présentent. Elle



déteste les PJ mais elle est encore plus effrayée par le destin qui l'attend une fois tombée entre les mains de Karloto et de Gabral.

BIZOS, LE ROI DES ORANGES

3rd lvl. Argossean scholar (merchant)

Hit Dice: 3d6 (15hp)

Initiative: +1

Speed: 30 ft.

Parry defence: 11

Dodge defence: 11

Base attack: +1

Attack: Knife +1 (1d4 / x2/ AP 0)

Special Qualities: Scholar.

Saves: Fort +2, Ref +1, Will +4

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

Skills: Appraise 5, Bluff 6, Craft (herbalism) 2, Forgery 4, Gather Information 4, Intimidate 2, Knowledge (local) 6, Knowledge (geography) 4, Perform 2, Profession (merchant) 6, Profession (farmer) 5, Sense Motive 5.

Feats: Negotiator, Knowledgeable.

Reputation: 3

Le soi-disant "Roi des Oranges" est un marchand fortuné et un propriétaire terrien important, avec un œil rivé sur les opportunités qui s'offrent à lui et des objectifs très clairs. Sa richesse provient du fructueux commerce des délicieuses oranges de l'Argos occidental, qu'il expédie vers Shem, la Stygie et l'Aquilonie. Après plusieurs mois à dénicher une bonne affaire, Bizos vient de trouver un moyen de réaliser sa dernière ambition : récupérer les considérables dettes de jeu d'un jeune noble de Messantia en échange de la main de sa fille.

ARCHIPOS, HÉRITIER DE LA MAISON KARAPIA

6th lvl Argossean noble

Hit Dice: 6d8 (26 hp)

Initiative: + 6

Speed: 30 ft.

Parry defence: 14

Dodge defence: 13

Base attack: +4

Attack: Arming Sword +4 (1d0 +1/ 19-20x2/AP 2)

Special Qualities: Title, Rank Hath Its Privileges, Wealthy, Regional Feature +1, Social Ability (allies), Lead By Example +2, Enhanced Leadership.

Saves: Fort +3, Ref +4, Will +6

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

Skills: Appraise 3, Bluff 6, Diplomacy 4, Gather Information 3, Handle Animal 1, Intimidate 4, Knowledge (history) 2, Knowledge (local) 2, Knowledge (nobility) 3, Knowledge (religion) 1, Ride 4, Sense Motive 4, Spot 2.

Feats: Parry, Persuasive, Quick Draw, Improve Initiative, Weapon Focus.

Reputation: 5

Archipos est un jeune homme trop gâté, plongé jusqu'au cou dans des dettes de jeu. Depuis qu'il a dilapidé son patrimoine familial, il est tout à fait prêt à accepter l'offre de Bizos de se marier avec sa fille Valena. Bien que disgracié, Archipos conserve une haute opinion de lui-même et ne tolère aucune tâche à l'honneur de sa maison.

AJUNGE DE KUSH

7th lvl. Kushite barbarian

Hit Dice: 7d10 (43 hp)

Initiative: +2

Speed: 40 ft.*

Parry defence: 14

Dodge defence: 16

Base attack: +7/+2

Attack: Spear +8/+3 (1d8 +3/ x2/ AP1)

Special Qualities: Fearless, Track, Versatility, Bite Sword, Crimson Mist, Trap Sense +2, Endurance, Uncanny

Dodge, Mobility, Diehard.

Saves: Fort +7, Ref +6, Will +3

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

Skills: Climb 4, Craft (herbalism) 3, Handle Animal 1, Hide 5, Intimidate 7, Jump 5, Listen 5, Move Silently 5,

Perform 1, Spot 5, Survival 7, Swim 3.

Feats: Fleet footed, Power Attack, Run*, Weapon

Focus.

Reputation: 8

Ajunge est un esclave évadé. Il a réussi à former une bande avec d'autres esclaves de la région, dont la réputation grandit tant auprès des Zingaréens que des esclaves des plantations. Survivant grâce à la chasse mais également à la chance, ses rangs grandissent à chaque saison, rendant toujours plus difficile de nourrir leur nombre croissant. C'est pourquoi Ajunge a décidé de mener un raid sur les entrepôts d'une ville frontalière, dans l'espoir de voler assez de nourriture pour passer l'hiver. Profitant de l'avantage offert par la tempête qui s'annonce, Ajunge attend embusqué aux alentours de la ville lorsque les PJ arrivent en compagnie de leur captive. Bien qu'Ajunge ne soit qu'une rencontre aléatoire pour les PJ (dépendant de leur décision au cours de l'aventure), il peut se révéler un adversaire intéressant, car il est avant tout un chef pragmatique et peut être persuadé d'avoir affaire avec les PJ s'il est abordé intelligemment.

RAFARIO

6th lvl. Argossean borderer

Hit Dice: 6d10 (37hp)

Initiative: +3

Speed: 30 ft.

Parry defence: 14

Dodge defence: 15

Base attack: +6/+1

Attack: Hatchet +7/+2 (1d6 +1/ x3/AP 1),

Hunting Bow +8/+3 (1d8+2 /x2/AP 1), Short

Sword +7/+2 (1d8+1/19-20x2/ AP 1)

DR: 4 (leather jerkin)

Special Qualities: Track, Favoured Terrain (Forest) +2, Endurance, Improved Combat Style (archery), Diehard.

Saves: Fort* +7, Ref* +6, Will +3

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

Skills: Climb 3, Craft (herbalism) 3, Handle Animal 3, Hide 7, Move Silently 5, Listen 4, Knowledge (geography) 4, Ride 4, Survival 6, Spot 5, Swim 4.

Feats: Weapon Focus (Bow), Run, Self-Sufficient,

Point Blank Shot, Precise

Shot, Track, Rapid Shot, Shot on the Run, Diehard*, Endurance*.

Reputation: 5

Rafario est l'un des plus vieux et des plus loyaux serviteurs de Bizos. Il a beaucoup d'affection pour la jeune Valena et ne ménagera pas ses efforts pour la retrouver et châtier les coupables.

ZALADOR LE SOURNOIS

5th lvl. Zingaran thief

Hit Dice: 5d8 (25hp)

Initiative: +3

Speed: 30 ft.

Parry defence: 13

Dodge defence: 14

Base attack: +3

Attack: Short sword +4 (1d8+1/19-20x2/ AP 1),

Dagger +5 (1d4+1 /19-20x2/ AP 1)

Special Qualities: Sneak Attack Style (x2: Dagger, Club), Sneak Attack +3d6/+3d8, Trap Disarming, Eyes of the Cat, Trap Sense, Light Footed,

Saves: Fort +1, Ref +6, Will +1

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

Skills: Appraise 3, Bluff 6, Climb 3, Decipher Script 1, Disable Device 2, Disguise 3, Escape Artist 3, Gather Information 5, Intimidate 5, Hide 7, Knowledge (local) 4, Knowledge (geography) 3, Move Silently 7, Open Lock 2, Search 3, Sense Motive 5, Sleight of Hand 4, Spot 6, Use Rope 4.

Feats: Weapon Focus (Dagger), Stealthy, Two Weapon Combat.

Reputation: 3

Zalador n'est rien de moins qu'un voleur mais il côtoie Karloto depuis l'enfance. S'il n'est pas tué dans la forêt, il se tiendra aux côtés de son maître, prêt à tuer quiconque s'oppose à lui.

PAKOLITO, L'ÉPÉE À LOUER

6th lvl. Zingaran soldier

Hit Dice: 6d10 (34hp)

Initiative: +2

Speed: 30 ft.



Parry defence: 18
 Dodge defence: 14
 Base attack: +6/+1
 Attack: Broadsword +8/+3 (1d10 +4/19-20x2/ AP 3)
 DR: 6 (Mail Hauberk), if ready for combat.
 Special Qualities: Bonus feats (x4), Formation Combat (Light Cavalry), Officer.
 Saves: Fort +6, Ref +3, Will +3
 Abilities: Str 14, Dex 13, Con 13, Int 11, Wis 12, Cha 10.
 Skills: Climb 3, Intimidate 6, Jump 2, Knowledge (geography) 2, Knowledge (warfare) 4, Ride 6, Search 4.
 Feats: Parry, Weapon Focus (Broadsword), Weapon Specialization (Broadsword), Power Attack, Cleave, Mounted Combat, Brawl, Blind Fight.
 Reputation: 5
 Pakolito est le stéréotype du mercenaire zingaréen, qui passe sa vie à louer sa lame à quiconque lui offre le meilleur prix. Depuis quelques temps, les choses ne vont pas au mieux pour lui, c'est pourquoi il a juré une allégeance toute temporaire à Karloto.

18 MILICIENS FRONTALIER D'ARGOS

2nd. Lvl. Borderers.
 Treat as "Bandits" (Conan Core Rulebook, p. 357) but equipped with hand axes (1d8 /x3 /AP 2), Short swords (1d8 / 19-20 x2/ AP 1) and light lances (1d10 /x3/ AP 2) and wearing quilted jerkins (Damage reduction 3) except for the leaders (1 in 6 militia) who will be wearing a leather jerkin (DR 4).

Les miliciens frontaliers d'Argos sont des volontaires, désignés par le magistrat local, et qui sont en charge de la sécurité à la frontière. Bien qu'ils ne soient pas des soldats, ils peuvent se défendre eux même en cas de raid étranger, envoyant des messagers aux garnisons provinciales afin qu'elles viennent en renfort. En période de guerre, la milice est renforcée par des soldats réguliers venus de Messantia. Les miliciens patrouillent par groupes de 5-6 et n'hésite pas à fuir toute confrontation pour avertir les avant-postes afin qu'ils mobilisent

une force conséquente pour contrer la menace.

30 ESCLAVES ÉVADÉS

1st. lvl. Barbarians.
 Hit Dice: 1d0 (9 hp)
 Initiative: +1
 Speed: 30 ft.
 Parry defence: 12
 Dodge defence: 11
 Base attack: +1
 Attack: Club +1 / Hunting bows +1 / Spears +1
 Special Qualities: Fearless, Track, Versatility.
 Saves: Fort +3, Ref +3, Will -1
 Abilities: Str 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Wis 9, Cha 9.
 Reputation: 2

Les hommes libres de la bande d'Ajunge sont principalement des esclaves kushites, échappés des plantations du sud du Zingara. Les Kushites sont traqués à la fois par les Argosséens et les Zingaréens, qui les capturent à vue. Ils survivent en chassant dans les marais et en attaquant les voyageurs sur la route longeant les fondrières. Au moment de l'aventure, leur chef a planifié un raid contre une ville frontalière. Bien que relativement nombreux, les esclaves ne sont pas habitués au combat et ploient puis s'enfuient si leurs rangs fondent (jouer un test de Volonté pour chaque trois hommes morts ou mourants, DD12 + 1 pour chaque homme en dessous de 0pv). Les esclaves essaient de voler l'équipement ou les montures des PJ dès qu'ils en ont l'opportunité, avant de s'enfuir vers la sûreté des marais.

15 MERCENAIRES ZINGARÉENS

2nd lvl. Soldiers.
 Treat as "Turanian Light Cavalry" (Conan Core Rulebook p. 354-355) but with the following adjustments:
 Arming Sword +2 (1d0 +1/ 19-20x2/AP 2), Light Lance +2 (1d10+1 /19-20 x2/ AP3), Targe, Mail Shirt (if prepared for combat).

Les mercenaires de Pakolito sont la soldatesque standard en Zingara, pas vraiment intelligent, ni terriblement loyaux à autre chose qu'à l'or.