



# **DES OMBRES DANS LA NUIT**



## **UN SCENARIO POUR : SAVAGE SWORD OF CONAN**

Rédaction et relectures : Olivier Rousselin & Rappetou  
Graphismes et Maquette : Rappetou

Ce scénario utilise le système de règles de *Savage Worlds RPG*, distribué par Pinnacle Entertainment Group et disponible à l'adresse suivante : [www.peginc.com](http://www.peginc.com). *Savage Worlds* et tous les logos et marques associées sont sous licence copyright de Pinnacle Entertainment Group. Le logo est utilisé avec la permission de Pinnacle. Pinnacle n'apporte aucune garantie quant à la qualité, la viabilité ou la pertinence de ce produit.

# PRESENTATION

## I. AVANT PROPOS

Cette histoire que vous vous apprêtez à découvrir, nous la dédions à tous les aventuriers assez valeureux (ou assez fous !) pour s'aventurer sur la terre implacable de notre seigneur et maître, Conan.

Notre récit prend place dans le royaume en apparence tranquille de Brythunie. Dans ce royaume il y avait une jeune femme du nom d'Ophélie. C'était la fille du comte Orluc de Brythunie - en vérité un homme puissant et d'importance dont elle était l'unique héritière. Au moment où notre histoire commence, le petit convoi qui menait Ophélie chez son père s'est fait surprendre sur la route, par des mercenaires zamoréens à la solde d'un noble de Shadizar. Les dames de compagnies, les serviteurs ainsi que les gardes ont tous été massacrés sans merci. Ce qu'il nous faut savoir c'est que, derrière ce complot, se profile l'ombre du vil consul de Shadizar. Ce dernier, décadent et parfumé, remarqua la fille parmi les dames de la Cour de Brythunie, lors d'un récent voyage diplomatique. La trouvant fort « à son goût », il exigea qu'elle soit amenée dans son harem peu importe les moyens. Mais c'était sans compter sur Rodric, le fiancé de la jeune femme, parti au devant d'elle avec deux loyaux serviteurs et qui découvrit le massacre ! Saisi d'angoisse, le fougueux jeune homme, sachant que le temps lui était compté et ne pouvant se résoudre à en risquer d'avantage pour aller prévenir le comte, se lance avec ses hommes dans une course poursuite effrénée, contre des ravisseurs bien supérieurs en nombre.

C'est à ce moment que la divinité Mithra, louée soit sa bienveillance, décide de mêler le destin du jeune noble à celui de nos aventuriers. Je prédis qu'ils risquent d'avoir fort à faire avec ces ravisseurs et il se pourrait que quelques vieux fantômes oubliés des brythuniens eux-mêmes s'invitent à la chasse...

## II. JOUER CE SCENARIO

Ce scénario d'initiation a été écrit à l'attention des joueurs et des maîtres de jeu débutants ainsi qu'à l'attention de ceux qui veulent se familiariser avec le monde d'Hyboria et les règles de Savage Worlds. Même si vous ne connaissez pas les récits de Conan, vous pourrez quand même faire jouer ce scénario. Mais si vous en avez le temps n'hésitez pas à découvrir cette incontournable saga d'héroïc-fantasy (N.B : privilégiez avant tout les textes originaux de R. E. Howard).

Durant la lecture de ce scénario vous constaterez le soin que nous avons tenté d'apporter à décrire les ambiances et atmosphères propres aux romans. Votre tâche en tant que maître du jeu sera de rendre cette ambiance en cours de partie, pour faire de cette séance une aventure épique et trépidante, à la façon des récits de Conan. Nos conseils aux MJ concernant la préparation d'avant-partie sont les suivants : prenez le temps de bien vous familiariser avec les descriptions des lieux, des personnages et le déroulement de l'histoire. Familiarisez-vous aussi avec les principes de bases des règles, notamment les règles de combat.

Pour mettre en place ce scénario vous aurez besoin d'un peu de matériel (gratuit !) et de préparation :

1. **Matériel** : les règles d'essai de Savage Worlds en VO sont disponibles [ici](#) (à moins que vous possédiez le livre complet de règles ce qui est encore mieux). Un écran du maître de jeu en VF est lui disponible à [cette adresse](#).

2. **Préparation** :

- Pour en savoir suffisamment sur l'univers de Conan avant la partie, nous vous invitons à consulter le background du très bon [BaSIC CONAN](#) de Jeepee.
- Du côté de Savage Worlds vous trouverez l'adaptation [Savage Sword of Conan](#) de Steve Rennick en anglais, qui vous sera très utile si vous désirez créer vos propres personnages plutôt que d'utiliser les prêtirés fournis avec le scénario (une feuille de personnage vierge est fournie avec les prêtirés).
- Vous pouvez également (re)voir « Conan le barbare », le film de John Milius, pour le côté visuel très réussi.
- Enfin, si l'idée vous séduit vous pouvez aussi vous procurer des BO de films comme « Conan », « le 13ème guerrier » ou bien « Dracula », « le Nom de la rose », etc. afin de créer un léger fond sonore durant la partie.

3. **Conventions d'écritures** :

- **Les noms des PNJ principaux sont écrits en marron**
- *Les textes d'ambiance (descriptions, lignes de dialogue) sont en italique.*

▪ **Enfin les encadrés détaillent les aspects techniques dont le MJ doit avoir connaissance...**

**A PRESENT BIENVENUS DANS LES ROYAUMES HYBORIENS.  
PAR CROM ! PUISSE LE VENT PORTER VOS EXPLOITS  
JUSQU'AU ROYAUME DES DIEUX ...**

# ACTE 1 : LIBÉREZ OPHELIA !

## Scène 1 : l'auberge attaquée

(A lire aux PJ) : « Notre histoire commence sous une pluie battante, quelque part dans les plaines centrales de Brythunie, tandis que vous chevauchez en quête d'un abri. Vous êtes tous trempés jusqu'aux os, fourbus et affamés. L'orage vous a totalement surpris tandis que vous voyagez, fondant sur vous avec la soudaineté d'une bête fauve. Rafales de vent, pluie cinglante, coups de tonnerre et éclairs ont effrayé vos montures et mis vos nerfs à vif. Nulle part vous n'avez pu trouver un endroit où vous abriter. En effet, autour de vous, des paysages de plaines s'étendent à perte de vue, dont la monotonie est rompue de temps en temps par un bosquet chiche ou une petite colline, rien qui ne puisse vous protéger efficacement contre ce déluge. Si l'orage a finalement cessé, la pluie elle continue de tomber, charriant la boue et rendant votre progression toujours plus difficile. Enfin, alors que vous désespérez, vous voyez apparaître au loin des lueurs. Ce sont les signes d'une présence humaine : vous avez enfin trouvé un refuge ! Que faites-vous ? ».

Les lueurs en question proviennent d'une auberge fortifiée bâtie sur la route. Entourée d'une palissade et d'un fossé garni de pieux, c'est une petite place forte se situant à quatre jours de cheval de la ville la plus proche et bâtie à cet endroit pour offrir une halte aux caravanes de marchands qui empruntent régulièrement la route. Son écurie attenante permet d'accueillir une vingtaine de chevaux, il y a aussi une grange qui sert à entreposer les denrées transportées par les caravanes (avec un poste de garde vide) et un petit potager qui permet au cuisinier du coin d'améliorer l'ordinaire. Enfin il y a l'auberge elle-même, trapue, bâtie de pierres et de rondins de bois et haute de deux étages. Elle est habituellement bien gardée, mais avec l'automne, les circulations de marchandises s'estompent quelque peu. Les gardes sont donc moins nombreux qu'à l'habitude et assument leur tâche reclus dans leurs abris. Il y en a actuellement 4 en poste, armés de lourdes piques et de nature suspicieuse envers les étrangers. Deux gardes se tiennent en renfort des deux autres (ils sont normalement censés patrouiller le long de la palissade, sur le chemin de ronde, mais la pluie les en a dissuadés).

Quand les PJ arrivent, tous sont en train de lamper du vin pour se réchauffer. Les héros doivent verser quelques lunas d'argent pour pouvoir entrer. Le prix peut sembler excessif, mais il se vaut. Si un joueur s'en plaint, on leur rétorquera avec raison : « Ici, vous êtes à l'abri, au chaud, peignard, et une bonne chambre vous attend. Mais si ça ne vous

convient pas, messeigneurs, eh bien, allez au diable, où qu'il vous plaira ! ».

En entrant, deux des gardes les escortent jusqu'à l'écurie attenante, à l'auberge puis retournent prestement se mettre à l'abri, laissant les PJ seuls. Dans l'écurie se trouve déjà une dizaine de chevaux.

**Un jet en Détecter réussi permet de s'apercevoir que trois d'entre eux ont encore leur selle sur le dos, ils semblent fourbus (si un PJ obtient un Raise, il remarquera qu'une des montures est richement harnachée et porte les armoiries d'un noble – c'est celle de Rodric, il remarquera aussi un groupe de cinq chevaux à la robe marron, nerveux, qui ont été mis à l'écart dans la pénombre au fond de l'écurie - ce sont ceux des zamoréens).**

Que se passe-t-il ? Au bout d'une course poursuite éfrénée, Rodric et ses deux compagnons ont fini par rattraper les ravisseurs d'Ophelia, des mercenaires zamoréens. Mais ce succès est en fait un leurre. En effet, conscient qu'ils étaient suivis, leur chef a alors chargé 6 de ses hommes, menés par le cruel Zucco, de rester délibérément en arrière afin de tendre une embuscade à leurs poursuivants. Ce sont ces 6 hommes qui fondent sur les trois brythuniens. Et leur attaque a lieu... dans l'auberge même !

(A lire aux PJ) : « Soulagés, vous vous hâtez donc de rejoindre l'auberge, toujours sous la pluie, en rêvant d'un bon feu, de viandes rôties et juteuses, de vin et d'un lit confortable quand vous entendez provenant de celle-ci, des bruits étouffés, des jurons, un cliquetis d'acier, des cris... Soudain, l'une des fenêtres se brise et un cri de détresse poussé par une jeune femme retentit dans la nuit ! Que faites-vous ? ».

A l'intérieur, les zamoréens ont engagé le combat par surprise, traitreusement. Les deux compagnons de Rodric sont morts : l'un, Arhun, a été abattu d'une flèche dans le dos et l'autre, Méric, gît dans une mare de sang. C'est ce dernier qui a brisé la fenêtre en bois et en peau tendue alors qu'il tentait de projeter un tabouret à la tête d'un ennemi. Seul Rodric a survécu à l'assaut. Blessé, maîtrisé, il se retrouve maintenu au sol. L'un des clients de l'auberge, qui a voulu intervenir a aussi été taillé en pièces par les sabres des assassins.

Voici la scène que peuvent voir les personnages par l'ouverture de la fenêtre brisée : « vous voyez plusieurs cadavres à terre dont un avec une flèche à l'empenure noire fichée entre les omoplates. Il y a là six hommes, au teint olivâtre et à l'allure sinistre. Un homme corpulent, probablement le propriétaire des lieux, tente vainement de protester. Pour toute réponse une brute épaisse et massive, sans doute le chef des six hommes, lui assène un coup brutal du revers de la main. Enfin, une jeune femme en tenue de serveuse à

*l'abondante chevelure rousse, sans doute celle qui a crié, est maintenue par l'une des brutes, un couteau au manche d'un blanc de nacre posé en travers de sa gorge ».*

**Un jet d'Intellect** permet d'identifier les brutes comme étant des zamoréens. Vous pouvez autoriser un bonus de +2 voire plus aux personnages dont le background ou les compétences de savoir sont en rapport avec le sujet, à vous de juger.

Au moment où les PJ regardent par la fenêtre ou bien alors qu'ils entrent dans la pièce, l'un des ladres (**Zucco** en personne) sort un tison chauffé à blanc de l'âtre de la cheminée. Avec un ricanement sinistre et une lueur de plaisir sadique dans les yeux, il s'apprête à torturer le jeune homme devant l'assistance horrifiée. Celui-ci fait preuve de courage et jure en se débattant comme un beau diable. Les coups pleuvent sur lui, pourtant il s'obstine à se débattre et agonit ses assaillants d'injures : « *traîtres ! Lâches ! Assassins ! Qu'on me donne une épée pour pouvoir fendre vos crânes !* ».

Certains joueurs pourraient se demander pourquoi diable les PJ interviendraient-ils ?

**Première raison** : Ils sont fatigués et en ont marre de leur voyage. Ils sont trempés. Ils ont froid. Ils ont faim (d'ailleurs, le PJ à la fenêtre sentira les odeurs des plats, qui le mettront au supplice). Et alors qu'ils ont trouvé le lieu idéal pour se reposer, des bandits le saccagent... Bref, marre à la fin !

**Deuxième raison** : l'auberge est éloignée du poste d'enceinte. Les gardes n'ont visiblement rien entendu.

**Troisième raison** : il y a une demoiselle en danger et elle est plutôt jolie !

**Quatrième raison** : si les PJ rechignent encore à intervenir, **Rodric** désespéré, criera au moment où le tison se rapproche de son visage : « *à moi ! De l'or à qui me sauvera !* ».

*Peut-être les PJ voudront-ils faire appel aux gardes. Dans ce cas, suggérez leur (via un **Jet d'Intellect**) les deux éléments suivants : (1) prévenir les gardes risque de prendre du temps ; (2) quand les PJ les ont vus, ils étaient gelés par le froid et buvaient du vin en abondance. Si les PJ parviennent à les recruter néanmoins, prenez le profil du **soldier (p. 99 du livre des règles)** pour les jouer. Attention, les mots « tactique » et « discrétion » ne font pas partie du vocabulaire des gardes, ils sont lourdauds et assez inefficaces. Mieux vaudrait pour les PJ qu'ils interviennent **d'abord** et qu'ils utilisent ensuite les gardes en renfort.*

## Scène 2 : combat !

Les PJ vont devoir passer à l'attaque, ils ont quelques secondes pour s'organiser **intelligemment** avant l'assaut (faire des jets de discrétion pour se déplacer sans donner l'alerte, utiliser différentes entrées pour donner l'assaut simultanément, si l'un d'eux a un arc il peut tirer par la fenêtre, etc.). Lorsque les zamoréens se sentiront battus ceux qui le peuvent encore tenteront de fuir.

## Scène 3 : après la bataille...

Selon toute probabilité, nos héros devraient triompher s'attirant alors la gratitude de l'aubergiste **Maître Rollon**, de la jeune et jolie servante, **Alisha**, et de **Rodric**.

Enfin, si vos PJ n'ont pas de soigneurs dignes de ce nom, le compagnon du voyageur assassiné, un lettré aquilonien nommé **Loricus**, se proposera pour soigner gratuitement les PJ blessés (considérez qu'il a D10 en **Soins**)

Dans un 1er temps, **Rodric** est effondré par la mort de ses 2 amis. Arhun, notamment, était le serviteur de son père et l'avait connu tout petit. Sur son cadavre, il jure de tirer vengeance de ses assassins. Si les joueurs le lui demandent, il leur raconte qu'il est à la recherche de sa fiancée, « *enlevée par ces maudits chiens !* » sans en dire plus par simple prudence. Abattu et épuisé, il partira se coucher tôt.

**Rodric** sait qu'il touche au but mais il est seul maintenant et les ravisseurs sont encore nombreux. La nuit porte conseil et le lendemain matin, il approche les PJ avec la proposition suivante : 100 lunas d'or à **chacun** pour qu'ils l'accompagnent. S'ils refusent malgré la somme rondelette que cela représente, il leur parlera du père d'**Ophélie**, le comte Olric, un noble puissant et influent qui pourrait leur octroyer bien plus s'ils l'aident à sauver sa bien-aimée.

*S'il y pense, un joueur peut tenter de négocier le repas et la chambre à l'oeil, faites lui faire un jet d'opposition **Persuasion vs. D6 d'Intellect** de l'aubergiste (les héros bénéficient d'un bonus de +2 pour leurs actes de bravoure).*

*Un joueur sera peut-être aussi tenté de séduire la serveuse à des fins plus « personnelles », faites lui faire un jet d'opposition **Persuasion vs. D6 d'Intellect** de la jeune donzelle !*

*Peut-être auront-ils aussi fait des prisonniers (faites un **jet de Vigueur** après le combat pour les zamoréens incapités, s'ils réussissent ils survivent à leurs blessures) ? Dans ce cas, leur recherche pourrait être grandement facilitée (voir **Le plan des zamoréens**), il leur faudra juste mener un interrogatoire (un jet d'opposition **Intimider vs. Ame** plus d'éventuels bonus appropriés).*

# ACTE II : LA CHEVAUCHEE DU DIABLE

## Scène 1 : la poursuite

Le lendemain matin **Rodric** se tient prêt, il est plus déterminé que jamais à retrouver sa bien aimée. Si les héros n'ont pas eu l'occasion de faire parler un prisonnier, il leur faut parvenir à suivre une piste datant de plus d'un jour et « lessivée » par la pluie.

*Un jet réussi à -2 en Pister permet d'apprendre que les kidnappeurs sont largement plus d'une dizaine et qu'ils ont simplement empruntés la voie commerciale allant vers l'Est il y a 2 jours. En cas d'échec le personnage peut recommencer s'il le souhaite. Chaque tentative prend 1 heure et plus ils tardent, plus la nuit se rapproche ce qui risque de rendre le pistage plus difficile. Si les héros remonte la piste suffisamment ils bénéficieront d'un +2 à leurs jets de pistage jusqu'à la nuit tombée (les traces sont plus fraîches au fur et à mesure qu'ils les rattrapent).*

Trouver la piste est donc une gageure, ils vont devoir chevaucher à vive allure s'ils veulent rattraper les zamoréens (avec la fatigue que cela entraîne) tout en s'arrêtant régulièrement pour vérifier la piste.

*Demandez un jet en Equitation si les personnages souhaitent chevaucher à vive allure, une fois la nuit tombée refaites faire un test à -2 à cause de l'obscurité. Un échec signifie que les personnages perdent du temps sans plus de conséquences mais attention au joueur qui obtient un double 1 aux dés, c'est un échec critique (la chute cause 2D6 de dommages) !*

*Egalement, chaque demi-journée passée à cheval demandez un jet de Vigueur, ceux qui le rate se sentent épuisés et reçoivent 1 niveau de Fatigue. N'oubliez pas de tirer aussi les dés pour Rodric (laissez les joueurs gérer les dés pour Rodric si vous le souhaitez).*

*Mettez en scène les jets de dés : ne vous contentez pas de faire lancer les dés mais instaurez une ambiance de course-poursuite trépidante ! Faites ressentir aux joueurs les difficultés de la poursuite : l'épuisement, les mauvaises conditions météo, le stress visible de Rodric, qui repousse ses limites, l'excitation de la chasse, etc.*

En début d'après-midi normalement (s'il n'a pas pris de retard), notre petit groupe arrive à un embranchement singulier marqué d'un rocher sculpté apparemment très ancien. Celui-ci représente un faciès grossier et se démarque par son caractère totalement étranger aux paysages environnants. Aucun jet de dés ne permettra d'en

apprendre plus. Demandez alors un jet en **Détecter**, une réussite permet de découvrir une tâche rougeâtre dans la boue : un morceau d'étoffe jeté sur le chemin secondaire.

**Rodric** sera formel. Il s'agit d'un morceau de la robe d'**Ophélie** « *Les gredins se savent suivis. Ils tentent de nous semer en prenant l'autre chemin !* » Dira-t-il (un jet de Pistage réussi permettra de confirmer ses dires). Problème, la route se dirige vers des collines basses et encaissées et cette région n'est connue de personne au sein du groupe.

En fin d'après-midi, sur le chemin secondaire, le petit groupe croise deux trappeurs chargés de fourrure. Ils portent un cerf attaché à une branche d'arbre posée sur leurs épaules. Méfiants, ils ont entendu le bruit de cavalcade et ont posé leur charge à terre. A l'arrivée des cavaliers, ils se tiennent sur le qui-vive, l'un d'eux tenant son épieu, l'autre son arc de chasse.

Chacun porte une armure de cuir et une épée courte à la ceinture, en plus de leurs arcs et de leurs épieux. L'un d'eux, le plus ancien, a même un petit bouclier peint, fait de cuir et de bois. Les personnages qui ont la **compétence de Survie à D6** ou plus réaliseront qu'ils sont anormalement armés pour de simples chasseurs. S'ils sont mis en confiance et que les joueurs les questionnent sur leurs armes ou sur la région, voici ce qu'ils diront : « *L'endroit est hanté, messeigneurs. C'est un lieu maudit par les Dieux. N'y allez pas ou soyez rentrés avant la nuit tombée...* ». Eux-mêmes ne s'y risquent que poussés par la faim et le besoin d'argent (l'endroit est riche en gibier) et s'arrangent toujours pour rentrer chez eux peu avant le crépuscule.

Comment jouer les chasseurs ? Ce sont des hommes simples, frustrés vivant dans les bois, au contact de la nature, nullement des guerriers ! Ils ont hâte de retrouver leurs foyers et leurs familles et refuseront catégoriquement d'accompagner les PJ. Ils semblent sincèrement mis mal à l'aise par l'endroit, voudront en finir vite avec cette rencontre qui s'éternise et sauf si les héros se montrent désagréables, ils les encourageront à rebrousser chemin pour rejoindre la civilisation (ce que **Rodric** refusera, évidemment). Ils ne se montrent pas agressifs et **Rodric** s'opposera à ce qu'on les brutalise.

**Le plan des zamoréens** : ces derniers entendent passer les cols montagneux formant une frontière naturelle entre la Brythunie et la Corinthie et faire halte à Yezud avant de se rendre tout droit à Shadizar, la cité du vice !

*Si Rodric apprend cela, ses pires craintes se verront confirmées et il n'aura de cesse de vouloir rattraper le retard pris, au mépris de toute prudence. Aux joueurs de le sermonner, de réfréner ses ardeurs avant qu'il ne blesse sa monture sur les routes glissantes et creusées d'ornières.*

## Scène 2 : les collines sans nom

Au soir, les PJ arrivent devant LES COLLINES SANS NOM. Personne ne vit dans les parages. La région est sauvage, farouche et livrée aux bêtes fauves. Tous ressentent une étrange hostilité qui émane de l'endroit. Les ombres semblent s'allonger de façon exagérée. Les sous-bois alentours sont régulièrement plongés dans les ténèbres, les chevaux sont nerveux et le bruit des sabots sur la roche nue semble résonner de façon caverneuse.

Les PJ apercevront notamment des traces de pas laissées par un grand ours...

**Un test en Survie réussi leur apprendra qu'elles sont d'ailleurs anormalement grandes pour un ours !**

**OPTION :** si vous souhaitez rajouter une scène d'action supplémentaire, vous pouvez faire en sorte que leur route croise celle du **grand grizzli** (ses caractéristiques sont à la fin du document). Les chevaux seront paniqués, se cabreront, et si les personnages ne font aucun effort pour l'éviter, la bête se jettera sur le cheval le plus proche pour l'éventrer de ses griffes.

Le soir venu, les PJ penseront sûrement à dresser un camp, organiser des tours de garde, éventuellement faire un feu, mais **Rodric** refuse de faire une longue halte (si les PJ ont combattu le grizzli ou s'ils ont vraiment besoin de se reposer, **Rodric** pourra toutefois se laisser convaincre).

Si les PJ se posent la question, il leur est inutile de chasser du gibier pour manger, ils devraient avoir assez de nourriture dans leurs fontes pour au moins trois jours pleins (matin, midi et soir).

## Scène 3 : face aux zamoréens !

Soudain, les PJ distinguent un feu au loin : le campement des ravisseurs ! Pour s'en approcher, le déplacement silencieux et la marche à pied (laisser les chevaux en arrière) seront fortement conseillés. Pour **Rodric**, il est essentiel qu'**Ophelia** ne soit pas menacée. Il ira de lui-même au devant du groupe (impossible de le garder en arrière... A moins de l'assommer !). Sa tactique : progresser à couvert des sous-bois environnants jusqu'à bordure du camp, trouver la jeune fille puis fuir avec elle vers les chevaux tout en la protégeant des zamoréens, tandis que les héros « couvriront leurs arrières ». Si les PJ ont de meilleures idées, il les écouterait avec attention.

Deux solutions s'offrent à vous pour gérer la scène.

### SOLUTION 1 : APPROCHER LE CAMP

Les PJ doivent s'approcher silencieusement sans éveiller les soupçons, s'ils portent des cottes de

maille ou toute autre protection lourde faites-en la remarque aux personnages dont l'**Intellect est de D8** minimum. Laissez les PJ parler tactique avant déploiement : qui passe devant ? Qui tirera à distance ? Comment se déploient-ils ? Etc.

**L'approche discrète :** pour s'approcher jusqu'à 3m d'un garde le joueur doit réussir un **jet de Discrétion** modifié par les conditions de la table 'Test de camouflage' de l'écran du MJ (les PJ portant une armure de métal reçoivent -2 de malus). S'il échoue ou s'il est à 3m la sentinelle passe du statut « passif » au statut « actif » et le joueur doit réussir un **jet en opposition Dissimulation vs. compétence Détecter** du garde, s'il échoue le PJ est finalement détecté.

**Mettez en scène les jets de dés :** pour une approche silencieuse instaurez une ambiance de suspens. Les héros arriveront-ils à être discrets ? Au besoin, faites de mystérieux jets derrière votre écran et prenez des airs de conspirateur...

Une fois proches du feu de camp, les PJ éclaireurs verront **Ophélie** attachée à un grand arbre et bâillonnée, ses yeux trahissant sa terreur. A côté d'elle, un homme richement vêtu, plus grand que les autres (le chef, sans doute ?) et quatre zamoréens en train de jouer aux dés près du feu. Les autres dorment sous leurs couvertures.

(Pour le MJ) : L'attaque du camp est en fait un piège car aucuns des ravisseurs ne se trouvent sous les couvertures ! Que les PJ approchent discrètement ou non, lorsqu'ils attaqueront des zamoréens armés d'arcs et de flèches surgiront de tous côtés pour les encercler (ils pourront s'être caché dans les ténèbres ou sous des lits de feuilles – l'essentiel est que les PJ soient surpris : ils sont à un contre quatre !). Pire encore, deux bandits, cachés dans l'arbre se jetteront à terre et placeront leurs coutelas sur la gorge d'**Ophélie**. Une voix impérieuse tonnera : « *jetez vos armes, chiens ! Ou vous mourrez tous, et la petite putain vous suivra !* (ça, c'est du bluff, mais les PJ ne le savent pas. La jeune femme représentée une trop grosse somme d'argent pour les ravisseurs) ». C'est le vrai chef, **Zakarh**, qui vient de parler.

L'air mauvais, il s'adresse à **Rodric** en ces termes : « *Ainsi donc, c'était toi, le sale petit roquet qui nous poursuivait depuis les plaines de Brythunie ? Les hommes que j'avais laissés en arrière pour te régler ton compte ne sont pas réapparus, Je suppose donc que tu as su te défaire d'eux. Dommage, c'était des hommes de valeur... Mais nous aurons moins de partage à faire* ». Puis se tournant vers les PJ qu'il regarde avec un souverain mépris : « *Et comme tout roquet qui se respecte, tu as entraîné avec toi d'autres chiens ? De grossiers bâtards à ce que je vois ! ...Rendez-vous !* » - Rugit-il - « *ou mes hommes vous transpercent de flèches de part en part !... Mais que ?!...* »

**Zakarh** s'arrête net alors qu'au loin, provenant de l'endroit où les personnages ont laissé leurs chevaux, retentissent des hennissements affreux : les cris de bêtes à l'agonie. La peur se lit sur le visage des zamoréens. Les cris glaçant les sangs et ne laissent aucun doute : les chevaux des PJ sont massacrés !

**SOLUTION 2 : TROP LENT !**

Si vos PJ mettent trop de temps à charger le camp ou mettre en place leur stratégie, bref si le scénario

s'enlise, il existe une autre façon de jouer cette scène à la fois plus simple et plus efficace : lancez l'attaque des sauvages tandis qu'ils sont en plein préparatifs ! Ils entendront soudainement au loin des hurlements inhumains (voir l'acte III, scène 1), suivis de cris, des jurons d'hommes, suivis très vite par le fracas des armes : une bataille a lieu ! Et les bruits proviennent du campement, sans l'ombre d'un doute !



# ACTE III : DES OMBRES DANS LA NUIT !

## Scène 1 : les fantômes des collines

« Alors que les hennissements d'agonie des chevaux s'arrêtent, montant des ténèbres environnantes des bruits résonnent dans les sous-bois : des craquements sinistres, des ricanements, des chuchotements dans les ténèbres qui deviennent des hurlements terrifiants, qui ne sont ni ceux de bêtes, ni ceux d'êtres humains ».

Bientôt, la forêt toute entière s'anime et les PJ, les zamoréens et **Rodric** doivent faire face à l'assaut des « fantômes des collines », des sauvages dont les corps sont peints en blanc avec une étrange matière phosphorescente. Leur visage est grimé pour ressembler à une tête de mort.

C'est le moment pour tout le monde (PJ comme PNJ) de faire un **jet de Tripes**, ceux parmi les héros qui échouent seront **Secoués** au début du combat (sur un 1 au jet de Tripes, quelque soit le résultat du Wild Die, c'est le choc psychologique et le joueur doit tirer sur la table 'Effets de panique').

Ceux parmi les zamoréens qui ratent leur jet de Tripes hurlent de terreur et s'enfuient, croyant avoir affaire à des démons. Si les joueurs ne réagissent pas, c'est **Zakarh** qui agit, en tuant l'un des fuyards pour empêcher la débandade. « Restez à vos postes, chiens ! ».

Deux solutions pour les PJ : profiter de l'effet de surprise pour attaquer les zamoréens (mauvaise idée), ou attendre la suite et rester calme.

Les sauvages se lancent à l'attaque armés de coutelas, de hachettes en pierre, de lances et d'arcs. Il s'ensuit une mêlée générale où les assaillants sont 3 fois supérieurs en nombre, aucun moyen de s'enfuir les PJ vont devoir se battre, jusqu'à la mort si il le faut.

Les joueurs commencent le 1<sup>er</sup> tour de combat avec 1 cannibale à affronter chacun. Au début de chaque nouveau tour lancez un dé pour chaque PJ, sur un résultat de 5 ou 6 un nouveau cannibale attaque (jusqu'à 3 max par PJ). Encore une fois, aux joueurs de s'organiser intelligemment pour le combat (soutenir un perso blessé, utiliser les options de combat, la position de défense en attendant de recevoir de l'aide, les bennies...). L'Age Hyborien est sans pitié et ne pardonne aucune erreur, aucune faiblesse !

## Scène 2 : sous la lune blême

Après une petite dizaine de tours de combat, les cannibales battent soudainement en retraite (les joueurs qui ont dépensés des bennies pendant la bataille en récupèrent 1). A l'orée de la forêt, les PJ

auront une vision fugitive du **Chamane** qui dirige les sauvages. L'homme est quasi nu, à l'exception d'un long collier d'ossements. Il tient dans une main un long coutelas incurvé de facture inconnue, et dans son autre main, son bâton de sorcier sur lequel sont fichés trois crânes humains. Cette apparition fantomatique disparaît aussi vite qu'elle est apparue. Un nuage noir masquera un furtif instant la Lune et lorsque la clarté de l'astre baignera à nouveau les lieux du carnage, le sorcier se sera évanoui.

Avec horreur, **Rodric**, blessé à l'épaule, se rend compte qu'**Ophélie** n'est plus là ! Ses liens ont été coupés. Au loin, les tam-tams des tambours de guerre résonnent, l'appel lancinant et obscène de tambours rituels ! Maintenant, les PJ doivent partir en quête de la jeune femme. **Zakarh** et ses hommes en ont assez vu et si les joueurs ne font rien il s'en ira en jurant qu'il leur règlera leur compte la prochaine fois. Une alliance avec **Zakarh** est possible s'ils arrivent à le convaincre que la tentative a de bonnes chances de réussir mais celui-ci est aussi fourbe et dangereux qu'un cobra (dès que la femme sera sauvée il cherchera à éliminer les PJ pour la ramener à Shadizar) !

Si les PJ prennent le temps d'examiner leurs assaillants, ils auront une surprise de taille :

« Vos ennemis ne ressemblent à aucun des peuples que vous avez pu côtoyer au cours de vos voyages. Vous avez été à bien des endroits du monde mais n'avez jamais vu d'êtres semblables. Petits et trapus, aux membres courts, bruns de peau et couverts de poils drus et noirs sur tout le corps, ils ressemblent plus à des bêtes qu'à des hommes. Cette impression est renforcée par les étranges traits de leurs visages. Le front et l'arcade sourcilière proéminents ainsi qu'une mâchoire prognathe achèvent de donner un aspect brutal à leur faciès. Comme si cela ne suffisait pas, l'un des Zamoréens, pris d'un pressentiment, retrousse les lèvres d'un des sauvages. Avec un frisson d'horreur, vous découvrez que toutes ses dents ont été taillées en pointes effilées. « Par les dieux ! », s'écrie-t-il « ce ne sont point des hommes mais bien plutôt des démons ! »

(Si les PJ ne trouvent rien à dire, ce sera **Rodric** qui rétorquera : « Hommes ou pas, peu importe. Ils peuvent mourir et c'est l'essentiel ! »).

**OPTION** : si les PJ ont beaucoup souffert de l'assaut, parmi les zamoréens, se trouve un type à part, un Shémite. **Rollo**, c'est son nom, est un individu à l'œil torve et menaçant qui fixe invariablement ses interlocuteurs. C'est un sorcier au service du commanditaire du rapt et c'est aussi lui qui a prêté l'arrivée des héros à **Zakarh**. Lors de l'assaut, le Shémite est mortellement blessé. Alors qu'il agonise, il donne deux mystérieux globes en verre. Ceux-ci lorsqu'ils sont exposés à la lumière d'une torche, semblent remplis d'une étrange et dense fumée verte s'agitant de façon malsaine et serpentine. « Jetez-les sur ces chiens lorsqu'ils sont rassemblés... Et sur leur chef, oui ! » - Une lueur mauvaise brûle dans ses yeux qui vous fixent de façon hypnotique - « Qu'elles se fracassent à ses pieds et alors le souffle de Seth sera lâché. Ahhh ! Je me meurs ! ». Puis il expire, le visage crispé dans une



grimace de haine, ses lèvres retroussées en un hideux rictus sur ses dents.

Dans vos descriptions, mentionnez bien que les volutes de gaz semblent s'agiter et se tordre dans les boules de cristal... Comme des serpents !

**(Note pour le MJ) :** Les deux globes contiennent un gaz vert, le fameux « souffle de Seth ». Quiconque est touché par le gaz meurt sur un rayon de 3" meurt dans d'atroces convulsions (pas de jets de sauvegarde !).

### Scène 3 : traque dans les ténèbres !

Un **jet de pister** à -2, à la lueur des torches, permettra de remonter la piste des sauvages en direction du nord-est, jusqu'à une antique piste pavée s'enfonçant dans un sous-bois sombre et dense.

Quel peuple oublié a pu construire cette antique route ? En quelle époque lointaine et reculée ? Les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir. Mais l'antiquité formidable de ces ruines ne fait aucun doute quand on sait que « depuis toujours », ces collines sont considérées comme inhabitées.

Alors qu'ils suivent les traces à travers la forêt, les PJ tombent sur un petit groupe de **5 à 7 sauvages** autour d'un feu au bord de la piste. Ils ne semblent pas avoir vu les PJ et sont en train d'absorber un alcool fort qui les aide à entrer en transe et qui, croient-ils à tort, les rend invulnérables (en fait, ils sont seulement insensibles à la douleur. Par exemple, un PJ pourrait, lors d'un combat, trancher la main d'un des sauvages. Ce dernier regardera alors son moignon avec une expression de surprise et d'amusement).

A côté d'eux, des écuelles remplis d'une substance d'un blanc étrangement phosphorescent : il s'agit de leurs peintures rituelles (un mélange d'une glaise qui ne se trouve que dans la région, de cendre et d'eau).

*Les PJ ont automatiquement la surprise (règle **the Drop** : **+4 au toucher et aux dégâts** et les opposants ne peuvent agir durant le 1<sup>er</sup> tour). Les cannibales eux bénéficient d'un bonus de +1 en Robustesse mais d'un niveau de Fatigue de -1 du fait de leur état d'ivresse avancée.*

*Les sauvages qui le peuvent s'enfuient au 2<sup>ème</sup> tour, s'ensuit alors une poursuite pour les stopper avant qu'ils ne préviennent les autres (donnez 5-6 tours aux joueurs pour rattraper leurs cibles). Si vous possédez l'édition des règles complètes, vous pouvez utiliser la règle de poursuite avec une densité d'obstacle égale à « **sparse** », sinon faites simplement **des jets en opposition d'Agilité** (appliquez un malus de -2 pour les PJ uniquement, les sauvages eux ne semblent pas gênés par la nuit).*

*Mettez en scène les jets de dés : instaurez une ambiance de course-poursuite trépidante. N'oubliez pas le côté tragi-comique dans la narration : les joueurs courent à perdre haleine, dans le noir, sans voir où ils mettent les pieds, à la poursuite de sauvages ivres !*

S'ils parviennent à éliminer le groupe, les PJ peuvent choisir de s'enduire de la substance en imitant les motifs de squelettes, cela leur permettra de passer inaperçus et de jeter le trouble quand ils attaqueront les sauvages.

Notez que plus ils se rapprochent, plus les tam-tams s'entendent distinctement et plus le martèlement sourd s'accélère. Une horrible cérémonie doit avoir lieu et elle arrive à son paroxysme.

### Scène 4 : l'autel sanglant

Au bout de la piste, les personnages voient la forêt s'éclaircir pour laisser la place à une large clairière cernée d'une falaise. Des cris et des hululements se font entendre, les mêmes qui ont précédé l'attaque mais avec une ferveur plus triomphale, plus exaltée, presque orgiaque ! Et la vision qui s'offre aux héros suffit à les glacer d'horreur !

A l'extrémité opposée de la clairière se trouve une large pierre plate, éclairée par la lune blafarde. A côté, sur la droite, les PJ voient l'entrée d'une sorte de mausolée. Des ruines alentours il n'y a plus que des vestiges, comme si les pierres avaient été mises à bas par quelque cataclysme naturel. **Ophélie**, évanouie, est allongée sur la pierre de sacrifice tachée de traces de sang séché par endroit. De part et d'autres de l'autel, deux grandes torches plantées dans le sol projettent leur lueur sur la silhouette du **Chamane** qui se dresse devant la jeune femme. Entre eux et les héros, au milieu de la clairière, la masse des fidèles cannibales du sorcier.

Dans sa langue, le sorcier qui semble être entré en transe, s'adresse aussi bien à d'invisibles dieux qu'à la foule de cannibales devant lui aux moins **5 à 6 fois plus importante que le groupe des PJ et des zamoréens réunis**. Les sauvages semblent tituber, se prosternent en le regardant et font de grotesques signes d'adorations.

*Devant ce mélange de grotesque et d'horreur les joueurs doivent faire un **jet de Tripes à -1**, ceux qui ratent sont Secoués et doivent réussir un **jet de Vigueur** pour ne pas être victime de nausées et **subir un malus de -1 pour le reste de la rencontre** (sur un 1 au jet de Tripes, quelque soit le résultat du Wild Die, c'est le choc psychologique et le joueur doit tirer sur la table 'Effets de panique').*

Les joueurs doivent agir vite et trouver une ruse pour semer la panique. De son côté **Rodric** brûle de se précipiter au secours de sa promise. Si les PJ le laissent faire, il se lèvera sans se soucier du danger, risquant de révéler leur présence aux sauvages (adieu, l'effet de surprise !).

Quand au **Chamane**, il hurle de plus en plus fort, brandissant son couteau sacrificiel au dessus de la jeune femme inerte et mimant des gestes de sacrifice. D'un moment à l'autre, il va frapper !

Notez que les personnages proches du **Chamane** pourront s'apercevoir que celui-ci est sensiblement différent des autres. Il est plus élancé, plus fin. Il se tient plus droit, alors qu'eux avancent courbés comme de grands singes. Une aura malveillante se dégage de lui et son regard trahit une intelligence, une acuité qui n'est pas la leur.

La clé de la confrontation : tuer le **Chamane** désorganisera les cannibales des collines qui fuiront dans un complet état de panique, oubliant même de se défendre contre leurs agresseurs. L'idéal étant pour les

personnages de faire peur aux sauvages pour prendre l'avantage. Si les PJ n'y pensent pas, c'est **Zakarh** ou **Rodric** qui remarquera l'ascendant qu'il a sur eux et suggérera de concentrer les attaques.

Un partie du groupe peut aussi grimper en haut de la falaise (voir précédemment) duquel il est tout à fait possible de provoquer un éboulement qui désorganisera les rangs des sauvages et en blessera un grand nombre (dégâts 2D10 sur une zone de 4", un jet d'Agilité réussi permet d'éviter l'éboulement).

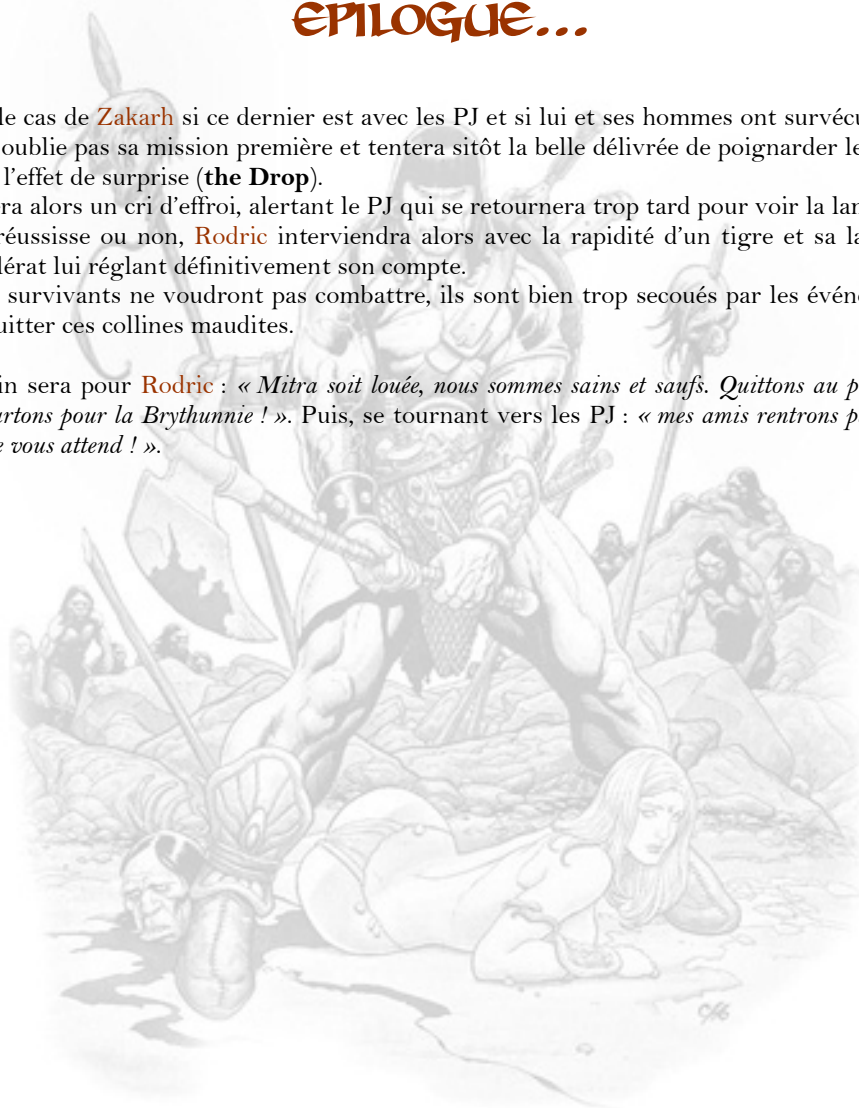
## EPILOGUE...

Reste à régler le cas de **Zakarh** si ce dernier est avec les PJ et si lui et ses hommes ont survécus à la mission de sauvetage. Il n'oublie pas sa mission première et tentera sitôt la belle délivrée de poignarder le PJ le plus blessé en profitant de l'effet de surprise (**the Drop**).

**Ophelia** poussera alors un cri d'effroi, alertant le PJ qui se retournera trop tard pour voir la lame arriver sur lui. Que l'attaque réussisse ou non, **Rodric** interviendra alors avec la rapidité d'un tigre et sa lame traversera la poitrine du scélérat lui réglant définitivement son compte.

Les zamoréens survivants ne voudront pas combattre, ils sont bien trop secoués par les événements de la nuit et pressés de quitter ces collines maudites.

Le mot de la fin sera pour **Rodric** : « *Mitra soit louée, nous sommes sains et saufs. Quittons au plus vite ces collines maudites et repartons pour la Brythunnie !* ». Puis, se tournant vers les PJ : « *mes amis rentrons panser nos blessures, votre récompense vous attend !* ».



# ANNEXE 1 : GLOSSAIRE ANGLAIS-FRANCAIS

## Attributs

Agility	Agilité
Spirit	Ame
Strength	Force
Smart	Intellect
Vigor	Vigueur

## Statistiques dérivées (Derived statistics)

Charisma	Charisme
Pace	Mouvement
Parry	Parade
Toughness	Robustesse

## Compétences (Skills)

Boating	Naviguer	Persuasion	Persuasion
Climbing	Grimper	Piloting	Piloter
Driving	Conduire	Repair	Réparer
Fighting	Bagarre	Riding	Equitation
Gambling	Jouer	Shooting	Tir
Guts	Tripes	Stealth	Discrétion
Healing	Soins	Streetwise	Conn. de la rue
Intimidation	Intimider	Survival	Survie
Investigation	Investigation	Swimming	Nager
Knowledge	Savoir	Taunt	Provoquer
Lockpicking	Crocheter	Throwing	Lancer
Notice	Détecter	Tracking	Pister

## Autres

Incapacitated	Incapacité
Shaken	Secoué
Wound	Blessure

## ANNEXE 2 : CARACTERISTIQUES DES PNJ

### ACTE 1 : LIBEREZ OPHELIA !

#### ZUCCO (Wild Card)

AGI (D10)	INT (D6)	AME (D4)	FOR (D6)	VIG (D8)
MVT : 6	PRD : 6		ROB : 6 [+1]	CHA : 0
<u>Compétences</u> : Bagarre (D8) - Tripes (D6) - Détecter (D8) - Nager (D8) – Lancer (D8) - Discrétion (D8)				
<u>Equipement</u> : Armure de Cuir (ROB+1) ; Epée courte (dégâts 2D6) ; Dague (dégâts D6 + D4 ; Portée 3/6/12 ; Cadence 1)				
<u>Atouts</u> :				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ambidextre : annule le malus de -2 pour la main non-directrice</li><li>• Attaque éclair : attaque automatiquement un adversaire qui arrive au contact</li></ul>				
<u>Défauts</u> :				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sanguinaire : voir « Le jouer »</li></ul>				
<u>Description</u> : Zucco est une grande brute, massive. Il fait 1,80m environ, le corps trapu, et son visage est peu amène. Il a le regard mauvais et toujours un sourire en coin. Vif comme un serpent, son allure, son attitude hautaine et haineuse, tout semble indiquer en lui la recherche constante d'un mauvais coup à infliger, d'une crasse à commettre, d'un forfait à perpétrer.				
<u>Le jouer</u> : c'est un salaud ! Il est vicieux, traître, lâche, sadique. Son attitude habituelle consiste à ricaner, à promener un regard narquois sur l'assistance, à prendre de haut les gens et à faire peur aux plus faibles, juste pour le plaisir. C'est le genre d'individu qui adore torturer un PJ prisonnier et impuissant tout en se moquant de lui. En revanche, sauver sa peau est essentiel pour lui. Dans le cas présent, dès que les PJ interviennent, il sent le vent tourner et fait tout pour s'enfuir.				

#### ZAMOREENS

AGI (D6)	INT (D4)	AME (D6)	FOR (D6)	VIG (D6)
MVT : 6	PRD : 5		ROB : 5	CHA : 0
<u>Compétences</u> : Bagarre (D6) - Tripes (D6) - Détecter (D8) - Nager (D6) – Tir/Lancer (D8) - Discrétion (D6)				
<u>Equipement</u> : Epée courte (dégâts 2D6) ; Dague (dégâts D6 + D4 ; Portée 3/6/12 ; Cadence 1) ; Arc court (dégâts 2D6 ; Portée 12/24/48 ; Cadence 1)				

## RODRIC (Wild Card)

(à donner aux joueurs)

AGI (D10)	INT (D6)	AME (D8)	FOR (D8)	VIG (D8)
MVT : 6	PRD : 7	ROB : 6 [+2]	CHA : +2	
<u>Compétences</u> : Bagarre (D10) - Tripes (D8+2) - Détecter (D8) - Nager (D6) – Tirer/Lancer (D8) - Discrétion (D8) – Survie (D10)				
<u>Équipement</u> : Cotte de maille complète (ROB+2 torse+bras+jambe) ; Épée longue (dégâts D8 + D6) ; Dague (dégâts D8 + D4 ; Portée 3/6/12 ; Cadence 1)				
<u>Atouts</u> :				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Séduisant : + 2 en charisme</li> <li>• Brave : + 2 aux tests de Tripes</li> <li>• Lien animal : peut utiliser des bennies pour ses animaux</li> </ul>				
<u>Défauts</u> :				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Code de l'honneur : voir « Le jouer »</li> </ul>				
<u>Le jouer</u> : Rodric est un jeune homme fier et passionné, très attaché à des valeurs comme l'honneur, la fidélité en amitié, le respect des serments, etc. C'est quelqu'un de droit, et d'une honnêteté rigoureuse				

## ACTE II : LA CHEVAUCHEE DU DIABLE

### GRAND GRIZZLI

AGI (D6)	INT (D8 A)	AME (D12)	FOR (D12+4)	VIG (D12)
MVT : 6	PRD : 7	ROB : 10	CHA : -	
<u>Compétences</u> : Bagarre (D10) - Grimper (D6) - Tripes (D12) – Intimider (D12) - Détecter (D8) Nager (D10) - Discrétion (D4) – Survie (D12)				
<u>Atouts monstrueux</u> :				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Griffes/crocs = D12 + D6 +4</li> <li>• Berserk = si le grizzli est touché il doit réussir un jet d'Intellect ou entrer dans un état berserk, il reçoit alors +2 en Bagarre, FOR et ROB et -2 en PRD ; sur un 1 au jet d'attaque un adversaire adjacent à celui qui était visé est touché, de plus il ignore les malus de blessures et attaque toute créature à vue ; le Grizzli se calme s'il passe 1 tour complet sans attaquer</li> <li>• Frénésie améliorée = 1 attaque supplémentaire sans malus par round en même temps que l'attaque de base mais pas forcément sur la même cible</li> <li>• Fauchage amélioré = cette attaque sans malus affecte tous les ennemis adjacents à la créature</li> </ul>				

## TRAPPEURS

AGI (D6)	INT (D4)	AME (D4)	FOR (D6)	VIG (D8)
MVT : 6	PRD : 5 [+1]	ROB : 6 [+1/+2]	CHA : 0	
<i>Compétences</i> : Bagarre (D6) - Tripes (D6) - Détecter (D10) - Nager (D6) - Tirer (D8) - Discrétion (D8) – Survie (D12)				
<i>Équipement</i> : Armure de Cuir (ROB+1) ; Epieu (dégâts 1D8 + 1D6) ou Epée courte (dégâts 2D6) et Petit bouclier (ROB+1 / PRD+1) ; Arc de chasse (dégâts 2D6 ; Portée 12/24/48 ; Cadence 1)				

## ZAKARH (Wild Card)

AGI (D12)	INT (D10)	AME (D8)	FOR (D8)	VIG (D10)
MVT : 6	PRD : 8	ROB : 7 [+2]	CHA : 0	
<i>Compétences</i> : Bagarre (D12) - Tripes (D10) - Détecter (D10) - Nager (D8) – Lancer (D8) - Discrétion (D10)				
<i>Équipement</i> : Chemise de maille (ROB+2 torse) ; Epée longue (dégâts D6 + D8) ; Dague (dégâts D6 + D4 ; Portée 3/6/12 ; Cadence 1)				
<p><i>Atouts</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dégainer rapide : dégainer devient une action gratuite</li> <li>• Commandement : les hommes (dans un rayon de 5') ont + 1 aux jets de dés pour récupérer d'un état Secoué</li> <li>• Attaque éclair : attaque automatiquement un ennemi qui arrive au contact</li> </ul>				
<p><i>Défauts</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrogant : voir « Le jouer »</li> <li>• Cupide : idem</li> </ul>				
<p><i>Description</i> : Zakarh est un combattant vétérans et aguerri. Il fait un bon mètre 90, plutôt mince et se déplace avec souplesse et vivacité. Drapé d'une cape rouge élimée et rapiécée, il dégage une aura de prestance, de commandement, que renforce son attitude hautaine et ses regards inquiétants.</p> <p>Il arbore une vilaine balafre sur son visage figé dans un rictus sardonique. Ses yeux noirs, enfoncés dans ses orbites, semblent flamboyer et vous fixent avec intensité. Impossible de ne pas être mal à l'aise lorsqu'il vous dévisage. Avec son nez aquilin, ses traits taillés à la serpe, il vous fait penser à un oiseau de proie, un vautour !</p>				
<p><i>Le jouer</i> : comment le jouer ! Les joueurs doivent le haïr et en même temps, se méfier de lui. Il semble beaucoup trop sûr de lui et ses hommes le craignent ouvertement. Lorsqu'il est calme, il fait penser à un cobra aux aguets, prêt à frapper, parlant d'une voix posée. Lorsqu'il s'emporte, il hurle, frappe, et terrorise jusqu'à ses hommes (pourtant des coquins de la pire espèce !).</p> <p>Zakarh est également obsédé par la richesse, quitte à trahir ses hommes ! A dire vrai, la seule valeur qu'il prête à un homme ou une femme, c'est le prix qu'il peut en tirer. Enfin, il est volontiers provocateur et arrogant.</p>				

## ACTE III : DES OMBRES DANS LA NUIT !

### LES CANNIBALES

AGI (D6)	INT (D4)	AME (D6)	FOR (D8)	VIG (D8)
MVT : 6	PRD : 5 [+1]		ROB : 6	CHA : 0
<i>Compétences</i> : Bagarre (D6) - Tripes (D6) – Intimider (D8) - Détecter (D6) - Tirer (D6) – Lancer (D6) - Discrétion (D8)				
<i>Équipement</i> : Lance (dégâts D8 + D6 ; Portée 3/6/12 ; Allonge 1 ; PRD+1) ou Hachette en pierre (dégâts D8 + D4, se brise si résultat de 1 au jet d'attaque) ou Coutelas en pierre (dégâts D8 + D4, se brise si résultat de 1 au jet d'attaque) et Arc Court (dégâts 2D6 ; Portée 12/24/48 ; Cadence 1)				

### LE CHAMANE :

Dans la tradition des récits de Howard, nous avons choisi de laisser ses caractéristiques dans l'ombre. Selon nous, ce personnage doit rester le plus mystérieux possible. Le seul réel danger qu'il représente réside dans sa capacité à diriger les guerriers fanatiques. En sa présence, ces derniers sont galvanisés. En revanche, s'il meurt, ceux-ci paniquent et perdent toute cohésion.

Nous l'avons donc imaginé sans aucun pouvoir magique. Si vous voulez qu'il en soit autrement, libre à vous d'en inventer et pourquoi pas, de lui laisser une chance de s'échapper pour pouvoir, ensuite, exercer une terrible vengeance sur les PJ ?

# ANNEXE 3-A : CARTES ET PLANS

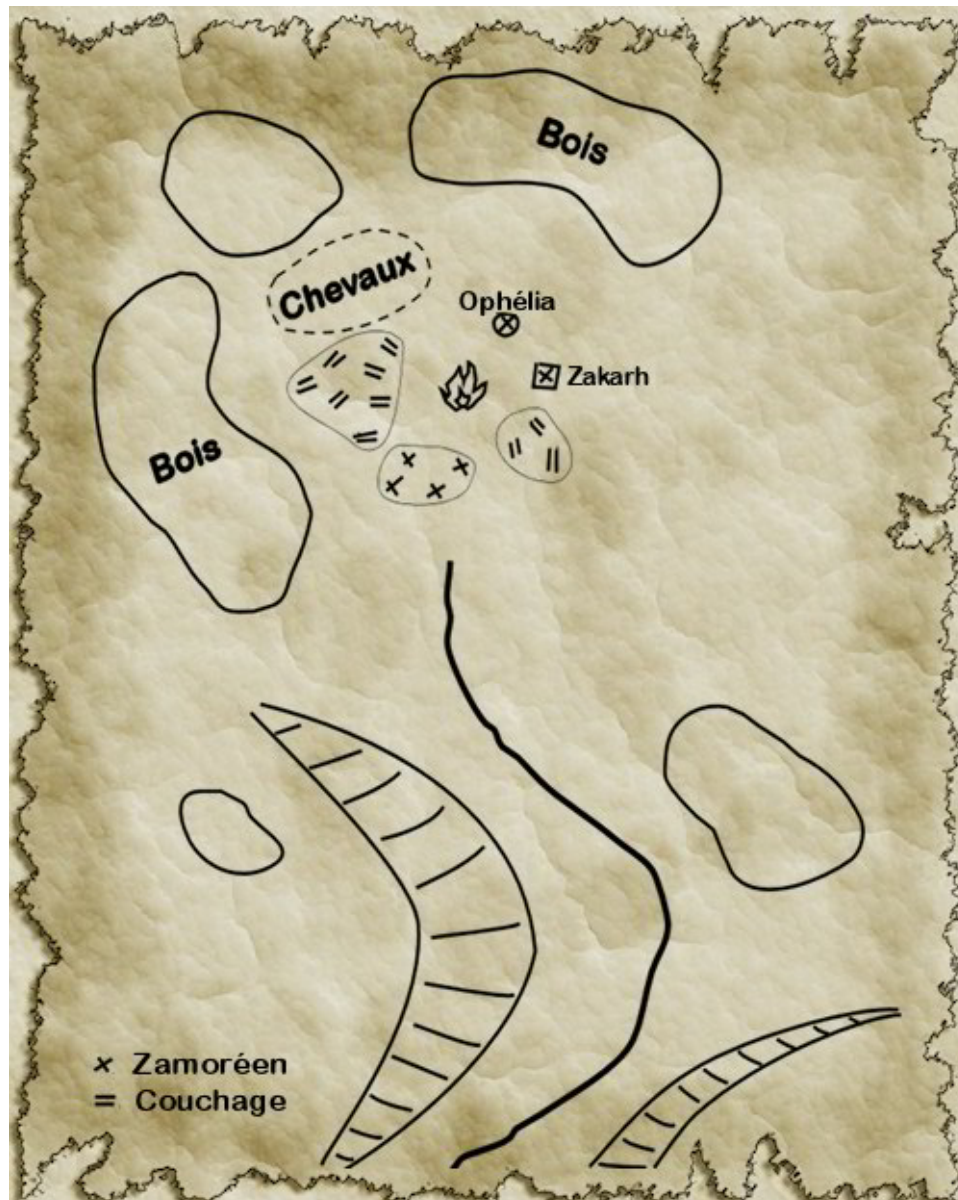
## L'AUBERGE





## ANNEXE 3-B : CARTES ET PLANS

### LE CAMPEMENT DES ZAMOREENS



## ANNEXE 3-C : CARTES ET PLANS

### L'AUTEL DES CANNIBALES

