

ZALANGA

LE FANTÔME DE L'ASSASSIN

Très peu de sorciers osent mentionner le Nom de la Zalanga, encore moins essayent de l'invoquer!

Les légendes disent que Zalanga était l'un des assassins le plus redoutés de Jalizar. Né dans la savane d'Ivoire, il a rejoint la cité des voleurs enchaîné, comme esclave. Il a été vendu à un vieil assassin, un homme maintenant faible et frêle, mais avec des connaissances qu'il voulait transmettre.

Zalanga fut un étudiant studieux, et il est devenu l'un des meilleurs tueurs de tout Jalizar. Aucun homme, roi ou mendiant ne pourrait échapper à l'assassinat si Zalanga avait été payé pour lui.

Tout s'est terminé quand un noble envieux, le Seigneur Jimagos, l'a engagé pour assassiner la concubine favorite de Lord Serajos, un acte de punition pour avoir refusé de lui vendre la jeune fille.

La même nuit, Zalanga, silencieux comme une panthère, se faufila dans le palais de Serajos, trouva la concubine endormie dans le harem et enfonça le poignard dans sa poitrine, la tuant sur le coup. A ce moment un rayon de lune éclaira sur le sein de la jeune fille un étrange tatouage blanc, identique à celui que l'assassin avait sur sa poitrine. C'était la marque de l'esclavagiste caldeien qui les avait possédé tous les deux. Zalanga réalisa ce qu'il avait fait- la fille qu'il venait de tuer était sa propre soeur, Malara, vendue sur les quais de Jalizar le même jour.

Le jeune assassin ferma les yeux de Malara, quitta le palais et tua Lord Jimagos. Puis il enfonça son propre poignard dans son cœur et mourut.

Malheureusement, l'esprit de Zalanga ne trouva pas la paix et il est devenu un terrible démon destiné au meurtre et à l'assassinat. Finalement, certains sorciers maléfiques ont appris la manière de l'invoquer et de l'obliger à utiliser ses compétences et ses pouvoirs surnaturels pour leurs affaires.





Zalanga à l'apparence d'un homme des tribus d'Ivoire, seul son invocateur et sa victime voient sa vraie forme: un humanoïde hideux à la peau d'ébène, avec une tête reptilienne et un tatouage blanc sur la poitrine.

Zalanga est un tueur dans l'âme, et aime assassiner ses victimes désignées, mais par-dessus tout, il aime tuer son propre invocateur.

ZALANGA

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d6	d8	d8	d8

Compétences : Combat d10, Crochetage d10, Discrétion d10, Escalade d10, Persuasion d10, Réseaux d8

Handicaps : Cupide

Atouts : Charismatique, Contacts (Nobles, Criminels, Espions), Riche, Séduisante, Tentatrice, Très séduisante.

PARADE	RÉSISTANCE
8	11 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Démon : +2 pour récupérer d'un état secoué; Immunité aux poisons et aux maladies.

Peau démoniaque : Armure +3

Peur : voir Zalanga dans sa vraie forme requiert un test de peur. Seules ses victimes souffrent de cette capacité.

Tuer le Maître : Chaque fois que Zalanga est invoqué pour assassiner une victime, le maître du jeu tire secrètement une carte. Si c'est un Joker,

Zalanga exécute sa tâche, puis, si elle est réussie, est considéré libre de tout contrôle et se retourne contre son propre invocateur. Puis il disparaît.

Silencieux comme une panthère, mortel comme la Nuit : Zalanga était un tueur très habile dans la vie et a conservé ses capacités dans l'au-delà. Il a les Atouts Assassin, Acrobate et Voleur.

Faiblesse (dague à pommeau de crane) : Il subit +4 aux dégâts des dagues au pommeau de crane.

Faiblesse (Tatouage blanc) : Le tatouage sur la poitrine de Zalanga est sa partie la plus vulnérable. Un test ciblé (-4) est requis pour le toucher et, s'il est réussi, ignore l'armure. Les blessures infligées de cette manière ne peuvent être encaissées.

ACTIONS

Griffes : For+d6

IDEES D'AVENTURES

VENGEANCE AVEUGLE

Les héros sont embauchés par Sulman l'aveugle, un riche marchand de grains de Jalizar. Le vieil homme veut que le groupe lui apporte une ancienne relique – une amulette de pierre, qui est censé être en possession de Bakazar, le chef d'une infâme troupe de bandits apacités les Corbeaux de Sang.

Les héros suivent les corbeaux de sang dans les terres sauvages de Zandor, se glissent à l'intérieur du camp et localisent la tente du chef. À ce stade, ils découvrent que Bakazar n'est

plus le chef; Un homme plus jeune, Rikklo, a pris le commandement car Bakazar, lors d'un assaut contre l'armée de la ville fortifiée de Ghemra, est tombé et a été capturé.

Après avoir quitté le camp, le groupe voyage maintenant vers Ghemra, une ville Zandorienne typique, entourée de hauts murs, protégée par une milice et gouvernée par des lois draconiennes. En Collectant des informations, ils découvrent qu'après l'assaut, Bakazar et les autres prisonniers ont souffert de la punition infligée aux criminels – ils ont été jetés dans le gouffre des morts, une grande faille dans le sol, protégeant la frontière nord de la ville. Le problème est que personne ne sait à quel point le gouffre est profond. Personne n'en est jamais sorti.

Les héros descendent dans le gouffre et trouvent une sorte d'ossuaire au fond de celui-ci, avec des squelettes, cassés et broyés, depuis des centaines d'années. Le gouffre est le repaire d'un monstre d'un âge oublié - un énorme Lézard carnivore. En fin de compte, le groupe trouve Bakazar, à peine vivant avec le dos brisé et réduit à l'état de fou furieux, mais avec la vieille amulette toujours autour de son cou.

Une fois de retour à Jalizar, Sulman met avec avidité ses mains sur la vieille relique. Il est aveugle, mais ses doigts peuvent lire les inscriptions gravées sur l'amulette. Sulman offre alors au groupe un endroit pour dormir, un festin et quelques belles filles et leur dit qu'ils recevront leur paiement au matin.

L'amulette contient la formule secrète pour invoquer Zalanga, l'assassin fantôme, et Sulman l'invoque. Le démon apparaît, mais il est amusé, parce que le vieil homme n'est pas un sorcier et ne peut pas le contrôler. Sulman négocie: si le démon obéit à sa tâche, il aura sa propre âme plus celles des personnages

INVOQUER ZALANGA

Pour appeler Zalanga un sorcier doit connaître le pouvoir convocation d'allié, apprendre l'invocation secrète (un aspect – contenu dans quelque tome de sorcellerie d'origine zandorienne) et trouver un poignard avec pommeau de crâne. Une dague normale en os, avec un pommeau sculpté pour ressembler à un crâne suffit pour l'invocation (30 lunes), mais posséder la Dague de Zalanga (voir encadré) est plus efficace.

Zalanga est considéré comme une créature de rang vétéran pour ce qui est du pouvoir convocation d'allié.

Il ne peut être convoqué que pour une tâche: tuer une victime nommée.

Combattre contre la victime ne le détourne pas de sa tâche, à moins que le démon soit forcé de combattre d'autres adversaires pour atteindre sa cible désignée.

Note: Lorsqu'il est convoqué par un Personnage joueur, Zalanga est un Extra ou un sous-fifre selon les règles de la convocation d'allié.

joueurs comme récompense. Avec un rire carverneux, Zalanga accepte.

Alors Sulman fait sa demande: Zalanga doit se faufiler à l'intérieur du palais du Maître Marchant Graado, l'un des plus puissants hommes de Jalizar, et doit tuer son petit-fils de six ans, protégé par une légion de gardes si grande et si compétente qu'aucun humain ne peut l'atteindre. Il y a bien des années, Graado a aveuglé Sulman, et le vieil homme veut la plus terrible des vengeances. Le démon s'incline et part pour le palais de Graado.



À ce stade, les héros sont réveillés par une des filles qui a entendu la conversation.

S'ils intimident Sulman, il leur dit la vérité - et même s'ils le tuent, le marchand aveugle meurt heureux: Zalanga accomplira sa vengeance et viendra demander leurs âmes aux héros.

La seule façon pour le groupe d'arrêter tout ça est de se précipiter au palais de Graado et d'empêcher le démon de tuer le garçon, pour qu'il ne puisse pas venir réclamer leurs âmes. Mais le palais du maître marchand est plein de gardes et il ne sera pas facile de les persuader qu'un démon va tuer le petit-fils de Leur maître...

LA CONFRÉRIÉ DE LA DAGUE

Pendant une nuit à la taverne (qui peut être une séquence d'«après l'aventure»), un des héros a un coup de chance au jeu, et gagne une pile substantielle d'or et un étrange poignard d'os d'un marin étranger.

Le lendemain, le marin est retrouvé dans une ruelle, torturé et assassiné. A partir de ce moment, la vie des héros devient un cauchemar: une secte mystérieuse d'assassins, appelée la Fraternité de la dague, est sur leur piste, et fera n'importe quoi en leur pouvoir pour récupérer le poignard, la Dague de Zalanga. C'est une grande secte, avec beaucoup de membres hors de tout soupçon qui couvrent toutes les parties de la société, et vénèrent Zalanga comme dieu.

Si certains des héros ont une histoire de romance, les cultistes, en plus de voler la relique, kidnappent et emmènent la fille à leur temple secret parmi les montagnes où elle sera sacrifiée pour apaiser l'Assassin fantôme. Le groupe doit d'abord comprendre ce qui se passe, puis localiser le temple, et enfin sauver la bien-aimée d'un de leurs camarades juste avant qu'elle ne soit tuée.

RELIQUE

LA DAGUE DE ZALANGA

La légende dit que Zalanga, sur le navire esclavagiste, a reçu un os long avec seulement de la viande pourrie sur elle pour manger. Le jeune garçon cacha l'Os et, pendant de longues nuits sans sommeil, sculpta un poignard avec l'os dont le pommeau était sculpté pour ressembler à un Crâne. Il l'utilisa pour tuer en silence l'un des surveillants du navire. Plus tard, quand il est devenu un célèbre assassin, c'est devenu son arme de prédilection. La lame traversa les âges, et devint une relique imprégnée d'un grand mal. 723510 Elle inflige 1d4+2 dégâts, à une PA 2 et donne au propriétaire le pouvoir Convocation d'allié, limité au fantôme de Zalanga, avec 10 points de pouvoirs, utilisant Ame comme compétence d'arcane.

Dans les mains d'un sorcier qui connaît le rituel pour appeler le démon, elle accorde +4 au test de compétence d'arcanes (Et 10 points de pouvoirs, limité à l'invocation de Zalanga). Le côté négatif de la chose est qu'il est dit que personne ne peut tenir le poignard plus d'un an avant d'être tué d'une manière horrible.

Texte original : Umberto Pignatelli

Traduction : Temvaryen

Mise en page : Romano « Roms » Garnier



GRAMEL

Ce jeu fait référence au système de jeu *Savage Worlds*, disponible chez Black Book Editions à www.black-book-editions.fr en français, et chez Pinnacle Entertainment à www.peginc.com en anglais. *Savage Worlds* et toutes ses marques déposées et logos sont sous copyright de Pinnacle Entertainment Group, utilisés avec permission. Pinnacle n'apporte aucune garantie sur la qualité, viabilité ou pertinence de ce produit. Certaines illustrations sont copyright Michael Hammes et Philip Reed

©2011-17 Gramel Justyna Koryś, *Beasts & Barbarians*, *Les Dominions de la Mer du Désastre* et tous les termes et logos associés sont la propriété de Gramel Justyna Koryś. Tous droits réservés.