

Stormbringer

LES SORCIERS DE PAN TANG

WATTS - MORISSON - HAGGER - GILLAN - KRANK



Stormbringer

LES SORCIERS DE PAN TANG

Auteurs

Richard WATTS
Mark MORRISON
Nick HAGGER
Geoff GILLAN
Charlie KRANK

Couverture

Alain GASSNER

Illustrations Intérieures

Gustaf BJØRKSTEN
Alain GASSNER
Chris JOHNSTON

Traduction

Philippe DOHR

Plans

Phil ANDERSON
Kon HERISTANIDIS
Gus diZEREGA

Maquette et Montage

STUDIO PERSPECTIVES

Production

Philippe DOHR



*Sorcerers of Pan Tang, copyright © 1991 par Chaosium Inc.
Edité en français par Oriflam SARL, titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz
avec l'accord de Chaosium sous le titre : Les Sorciers de Pan Tang
Tous droits réservés
Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec le jeu Stormbringer.
Stormbringer 1981, Chaosium Inc., tous droits réservés.
1987 édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.
Traitement des disquettes en photocomposition : T N I
Imprime en Tunisie*

Sommaire

Introduction	5
• Arrière Plan	5
• Aventures	5
Pan Tang	7
Histoire	7
Hwamgaarl	8
• Par la Mer	8
• De la Terre	8
• Les Bruits	9
• Les Bâtiments	9
• Lieux Intéressants	9
L'Ile	13
Créatures de Pan Tang	14
Les Pan Tangiens	16
Culture et Société	16
• Apparence et Habillement	16
• Psychologie	16
• Société	16
• Education	17
• Lois	17
• Monnaie	18
• Voyage	18
• Esclaves	18
• Etrangers	19
Ce Que les Etrangers Savent	20
Création d'un Personnage Pan Tangien	20
• Créer un Personnage Pan Tangien	20
L'Eglise du Chaos	24
La Hiérarchie	24
Rencontres sur Pan Tang	29
Pan Tang Digest	32
Démons	32
Prêtres	36
Agents	38
Guerriers	40
Individus	43
Esclaves	46
Créatures	47
Voir Hwamgaarl et Mourir	49
Bienvenue à Jadmar	49
• Trouver un Emploi	49
• Le Temple Sacré de la Loi	49
• Sur les Quais	51
Le Voyage	51
• Arrivée à Pan Tang	52
Dans Hwamgaarl	52
• Le Temple Palais du Chaos	53
• La Chasse	53
• Le Portail du Port	55
• Conclusion	56
Esclaves de l'Ile Démon	57
Vogue la Galère	57
• La Trirème Noire	57
Rame Galérien !	58

• Terre en Vue !	59
Une Vie d'Esclave	59
• Affectation des Esclaves	60
L'Arène	60
• Dans l'Arène	61
• Les Combats du Premier Jour	62
• Quelques Jours de Combat	63
• Les Combats du Dernier Jour	63
• Prisonniers du Chaos	65
La Maison Fai'shaan	66
• Travaux Journaliers	68
• Une Dette Remboursée	69
• La Fuite	70
• Adieu Pour Toujours à Pan Tang	70
Le Chaos Exultant	72
Le Gambit du Pan Tangien	72
Le Plan de Hrath	74
Les Nomades de Hrath	78
Le Mont Carnage	80
La Spire de la Nuit	82
• Les Chambres de la Spire de la Nuit	83
• Détruire la Spire de la Nuit	86
Celui Qui Rit	89
Dans le Port de Hwamgaarl	89
• Chambres Avec Vue	89
Un Accident	90
La Tour de Krill	92
• Un Dîner avec Krill	94
• Quitter Hwamgaarl	96
Le Domaine de VI'al	96
• La Maison VI'al	97
• Le Déjeuner	97
• Des Conversations Discrètes	99
• A Propos de Tallis	100
• De Retour à Hwamgaarl	100
• Des Prêtres Aux Trousses	100
• L'Université de la Perversité Lucide	101
La Statue Silencieuse	101
• Le Cadeau d'une Mère à son Fils	102
Sous Le Volcan	103
Un Combat pour la Vérité	103
• Les Fruits de la Loi	103
• Un Défi pour les Braves	104
Aborder Pan Tang	105
• Huit Tâches Pour Balan	105
• Le Chevalet de la Ruine	105
• Le Lutrin des Vérités Brisées	106
• Le Galet Pourpre	107
Cinq Sanctuaires sur l'Ile	109
• La Pierre d'Exécution	109
• Le Cristal Parfait	110
• Les Mâchoires de Pyaray	112
• Le Crâne des Crânes	112
• Le Coeur du Chaos	114
Dans les Griffes des Huit	118
• Aux Sanctuaires	118
• Un Choix	118
• La Catastrophe Finale	119



Introduction

Pan Tang est une île d'obsidienne noire balayée par les tempêtes. Dans tous les Jeunes Royaumes, on raconte que le Chaos le plus noir y a élu domicile ainsi que la magie la plus maléfique. Peu d'hommes ont osé y mettre les pieds et encore moins en sont revenus pour raconter ce qu'ils y avaient vu. Lorsque Pan Tang est mentionnée au cours d'une conversation, le sage blêmit et le silence tombe.

Ce supplément décrit cette île démon du jeu de rôle Stormbringer. Il ne prétend pas être une référence en matière de documentation sur la vie et la culture de l'île. Vous y trouverez une évocation des terribles gémissements des statues hurlantes, quelques éléments sur les pratiques diaboliques de l'Eglise du Chaos et les implications qu'entraîne le terrible pouvoir détenu par le Théocrate. Vous n'y trouverez pas d'informations tels le nombre de vaisseaux pouvant aborder dans le port de Hwamgaarl, l'heure des rondes sur les murailles noires de la cité ou une liste exhaustive de ce que contient chaque bâtiment. Michael Moorcock n'a jamais apporté de tels détails, de même il n'en a jamais ressenti le besoin. Concentrez vous sur l'ambiance régnant à Pan Tang et créez les données techniques suivant les nécessités de votre campagne.

Arrière Plan

Ces données se trouvent dans les cinq premiers chapitres. *Pan Tang* vous familiarisera avec l'histoire, la faune et la géographie de l'île. *Les Pan Tangiens* vous permettra de découvrir ses habitants, leur culture et leur apparence. Ce chapitre se conclut sur des notes détaillées permettant de créer un personnage pan tangien. *L'Eglise du Chaos* vous présentera l'institution la plus puissante de l'île et les huit Seigneurs du Chaos qui y sont adorés. *Rencontres sur Pan Tang* vous donnera une idée des personnes et créatures que des aventuriers peuvent rencontrer aussi bien dans la cité que dans les terres alentours. *Le Pan Tang Digest* présente toutes les caractéristiques de toute sorte de Pan Tangiens. Vous pourrez ainsi les utiliser dans les scénarios ou lors d'un jet sur une Table de Rencontres. De plus, ils sont la source idéale de nouveaux opposants aux aventuriers lors de campagnes ultérieures. Cette partie vous présente également quarante exemples de démons.

Ces derniers sont la pierre angulaire du pouvoir pan tangien et on en rencontre fréquemment dans ce supplément. La plupart des démons sont décrits avec leurs pouvoirs et compétences ainsi que leur Valeur Chaotique. Certaines de ces informations ne sont pas nécessaires pour jouer le démon mais permettront au maître de jeu de développer plus tard ses propres races démoniaques. Les quelques entités présentées dans ce supplément ne constituent qu'une infime parcelle de ce que le multivers recèle comme démons. Des milliers d'autres races sont connues et présentes sur Pan Tang. Aussi n'hésitez pas à faire fonctionner votre créativité.

Aventures

Cinq scénarios sont fournis. *Voir Hwamgaarl et Mourir* est idéal pour la première expérience des aventuriers avec Pan Tang. Ils arrivent, escortant un envoyé diplomatique de Vilmir, pour découvrir que l'hospitalité pan tangienne est des plus inhabituelles. *Esclaves de l'Île Démon* réduit les aventuriers au rôle d'esclaves. C'est un excellent moyen de montrer aux joueurs Pan Tang vu de l'intérieur. Néanmoins, prenez garde à ne pas trop les frustrer dans le rôle de prisonniers d'une société sur laquelle ils n'ont aucun contrôle. *Le Chaos Exultant* donne un très bon exemple de la trahison de Pan Tang ainsi que de sa religion et de son architecture. Les aventuriers voyageront via un autre plan vers une tour remarquable au sommet du Temple-Palais. *Celui Qui Rit* est le seul scénario où les personnages ne sont pas automatiquement considérés comme des ennemis de Pan Tang. Il permet de découvrir la société et la justice de l'île et de retracer l'histoire d'une esclave morte. Le scénario final, *Sous le Volcan*, est le plus terrible et effrayant de par son ambiance. Les personnages devront se rendre dans tous les coins de l'île pour détruire huit sanctuaires avant d'affronter les Seigneurs du Chaos eux mêmes sous le Mont Douleur.

Epoque

Les événements de ce supplément ont lieu avant la chute d'Imrryr. Elric peut se trouver ou non sur le Trône de Rubis au choix du maître de jeu. Tous les futurs suppléments de *Stormbringer* suivront cette règle. De nombreuses contrées des Jeunes Royaumes sont plus intéressantes avant qu'Elric ne les visite, la mort et la destruction lui servant de compagnons de voyage

Le maître de jeu devra décider seul si les joueurs sont autorisés à tirer des personnages pan tangiens. Ces derniers sont complètement insensés, d'un sadisme et d'une misogynie inégalables. Nous vous conseillons de ne les utiliser que comme adversaires des aventuriers. Toutes les informations contenues dans ce livre sont destinées exclusivement au maître de jeu qui devra les distiller avec art à ses joueurs. Les rumeurs provenant de l'île ou les expériences qu'on peut y avoir sont toujours épouvantables et ont de quoi glacer le sang. A présent, bienvenue sur Pan Tang.

PAN TANG

L'île Démon

Mâchoires
de Pyaray

Détroit
du Chaos

Plaine
de Verre

Pierre
d'Exécution

Coeur du Chaos

Mont
Douleur

Hwamgaarl

Baie des Crocs

Légende

- Forêt
- Jungle
- Montagnes
- Collines
- Falaises
- Lac de Lave
- Sanctuaire
du Chaos

Echelle

0 5 100 150

Kilomètres



Mer Pâle

Pan Tang

Ce chapitre décrit les caractéristiques physiques de Pan Tang. Le passé de l'île est développé dans *l'Histoire de Pan Tang*, la capitale sous *Hwamgaarl*, la géographie dans *l'Île*. Pour terminer, trois monstres uniques de Pan Tang sont évoqués dans *Créatures de Pan Tang*.

Histoire

L'histoire de Pan Tang est faite de violence, de cruauté, de sang et de folie. En dépit de l'installation relativement récente des Mabden sur le plan des Jeunes Royaumes, eux et leur sinistre royaume insulaire ont marqué au fer rouge ce monde de leur science du mal.

Il y a approximativement 1 000 ans, les empires melnibonéen et dharzi s'entre-déchiraient pour gagner la suprématie sur ce monde. Les Dharzi furent vaincus et disparurent de l'histoire. Cette guerre relâcha le Chaos et une magie incontrôlée ouvrit un trou entre ce monde et celui des Mabden. Le centre de ce dernier se trouvait situé sur une grande île de la Mer Pâle. Il permit aux Mabden de pénétrer dans ce plan, le processus transformant l'île d'une façon cataclysmale. Les Mabden furent déposés sur un amas dénudé de rochers et de scories fumants, balayé par de terribles tempêtes de glace descendant du nord.

Il fallut moins de 100 ans aux Mabden froidement déterminés pour se créer un abri sur cette île hostile. Leur installation la plus ancienne se situait dans la partie nord de Pan Tang, aujourd'hui envahie par les forêts. À l'arrivée des Mabden, cette contrée était totalement arasée. De là, la population mabden se dirigea vers les nombreuses cavernes qui perçaient les restes des deux volcans de l'île.

Utilisées aujourd'hui comme catacombes pour les morts pan tangiens, ces cavernes contiennent d'anciennes gravures décrivant entre autres choses, la défaite et la mort des premiers habitants de l'île. Ce peuple maritime et pacifique a été transformé par le souffle du Chaos en de sombres habitants du fond des océans. Cette extermination systématique de ses ennemis devint la marque de la "civilisation" de Pan Tang. Tout au long de ces premières années, des croisements furent tentés avec les spécimens capturés des hommes des mers. Cette lignée hybride apparaît encore aujourd'hui parmi les plus puissants nobles de Pan Tang.

La nature perverse de la mentalité pan tangienne est telle, qu'après avoir éliminé le peuple maritime, elle adopta comme blason l'image d'un homme poisson. Il figure notamment sur les étendards et les voiles des navires de Pan Tang. Il commémore le jour où un jeune guerrier a ramené à la pointe de sa lance la tête verdâtre et branchiale d'un homme des mers comme signe de sa prouesse. Le peuple des mers continue de vivre dans le folklore de Pan Tang. L'avènement de Pan Tang et la chute du peuple des mers sont à ce point liés qu'une prophétie bien connue veut que la disparition de l'île surviendra lorsque l'on verra à nouveau un membre du peuple des mers vivant.

Durant les premières années, Pan Tang était par trop désolée pour offrir un grand intérêt aux Mabden. Décidant de voler les biens nécessaires, ils devinrent une nation de pirates. Tout au long de cette période qui s'étend sur quelques siècles, les activités navales de Pan Tang restèrent à une échelle réduite, se contentant de piller les bateaux et villages de la côte Dharijor-Jharkor-Shazaar. De ce fait, Pan Tang se garda de représailles melnibonéennes, les galères d'or de l'Empire parcourant toujours à cette époque les routes commerciales maritimes. Les Melnibonéens ne prirent donc jamais les Pan Tangiens pour une menace sérieuse, sinon il ne fait nul doute que les choses auraient évolué d'une toute autre façon.

Il y a cinq cents ans, la puissance de Pan Tang éclata soudainement. Pour des raisons connues d'eux seuls, les Seigneurs du Chaos retirèrent leurs bénédictions à Melniboné. Peut-être s'étaient-ils fatigués des habitants inhumains de l'Île du Dragon et préféraient désormais s'intéresser au destin des hommes. C'est à cette époque que, sous la conduite du héros Aubec, l'humanité se débarrassa des chaînes de l'Empire. Si cette révolte fut provoquée par le Chaos, nul ne peut le dire. Tout ce que l'on sait est que le patronage des Seigneurs du Chaos se reporta sur Pan Tang. Le résultat en fut aussi rapide que catastrophique, tout le peuple de Pan Tang devint fou.

Sous la tutelle éclairée et la sorcellerie du premier des nombreux Théocrates, Pan Tang prospéra. Le culte des ancêtres que les Mabden avaient emporté avec eux de leur plan d'origine disparut bientôt, absorbé par la nouvelle et vivace Eglise du Chaos. De même, en moins de 50 ans plusieurs autres religions chaotiques firent leur apparition dans différentes nations des Jeunes Royaumes. Recourant à la corruption, au meurtre et à l'infiltration discrète, les prêtres de Pan Tang gagnèrent des postes influents et puissants dans les religions rivales du Chaos. Dès lors, il devenait simple de les fondre avec l'Eglise du Chaos de Pan Tang.

Une suite d'événements similaires conduisit à la domination de Pan Tang sur Dharijor et Pikarayd. Le Théocrate contrôlant déjà les affaires spirituelles des deux nations, il lui fut facile d'étendre cette domination aux dirigeants temporels. En ce qui concerne Pikarayd, le Théocrate fit discrètement remplacer toutes les personnalités d'importance par des Pan Tangiens, faisant ainsi passer le pays sous son contrôle. La plupart des habitants de cette contrée ne savent d'ailleurs pas qu'ils sont dirigés par des Pan Tangiens. La campagne pour s'emparer de Dharijor fut plus longue mais après deux cents ans, les deux nations devaient devenir les jouets de Pan Tang.

Durant les 350 dernières années, Pan Tang a consolidé les bases de son pouvoir, étendant doucement son contrôle dans tous les Jeunes Royaumes, que ce soit au travers de l'Eglise du Chaos ou par la force militaire. Les Pan Tangiens considèrent les Melnibonéens comme leurs rivaux naturels. Néanmoins, ils ont constaté que les autres nations des Jeunes Royaumes envisagent de détruire les derniers restes de l'Empire de Lumière.

Les Pan Tangiens attendent cette guerre mais ne désirent pas y prendre une part quelconque. Le conflit devrait entraîner la complète destruction d'un des ennemis de Pan Tang et l'affaiblissement conséquent du second. Ceci fait, Pan Tang sera alors prête à entamer sa marche vers la domination du monde.

Hwamgaarl

La Cité des Statues Qui Hurlent est à la fois la capitale et l'unique cité de Pan Tang. Il s'agit d'un lieu d'horreur et de folie dont les rues distordues et les constructions démentes renvoient l'écho de hurlements sans fin.

Elle est doublement défendue contre toute attaque ou invasion. En effet, seules deux entrées permettent d'y accéder, l'une par la mer à l'est et l'autre par l'île proprement dite à l'ouest.

Par la Mer

De gigantesques falaises formées par les restes de la lèvre d'un volcan autrefois titanesque gardent la façade maritime de Hwamgaarl. Le gros de la cité est bâti sur les pentes terrestres du cratère. De la baie, les tours et le dôme

du Temple-Palais du Chaos constituent l'aspect le plus visible de Hwamgaarl.

Il a en effet été élevé au sommet des falaises. 70 mètres en contrebas, des quais et jetées émergent telles des dents cariées de la base des falaises. Erigés par les esclaves, ils bordent la face intérieure de la gorge du volcan éteint. Les entrepôts, quais et autres établissements divers sont tous rassemblés sur les docks et marquent la limite à ne pas franchir si l'on est étranger à Hwamgaarl. Le chemin permettant d'accéder à la cité traverse la falaise de part en part et est fermé à cette extrémité par la Porte du Port.

De la Terre

La façade terrestre de la cité est constituée de gigantesques murs de pierre noire. Leur inclinaison suit un angle propre à décourager toute tentative d'escalade. Ils protègent la cité suivant un vaste demi-cercle, s'étendant jusqu'au bord des falaises surplombant la mer au nord et au sud. Des sentinelles humaines et de pierre se trouvent au sommet des murs. Les dernières sont des statues dont les hurlements précèdent l'arrivée du voyageur dans la cité. La Porte de l'Île est barrée par un portail de fer de plus d'un mètre d'épaisseur. Qu'il soit levé ou abaissé, les démons qui y sont liés hurlent de rage et de douleur.

Le Commerce

Pan Tang est une nation parasite. La plupart de ses biens proviennent de la piraterie. C'est de cette façon que Pan Tang "importe" les aliments qui ne peuvent être produits sur l'île, les esclaves, les métaux précieux ainsi que d'autres produits. Certains biens commerciaux arrivent d'une manière plus normale dans le port de Pan Tang. Il s'agit surtout de produits difficiles à obtenir par le pillage. On peut notamment citer les matériaux de construction (comme le marbre), les parfums, le corail, les soies et l'opium. La plupart des navires proviennent de Dharijor, plus rarement de Pikarayd. Très fréquemment, les galères de Pan Tang doivent se rendre dans des ports étrangers où des Prêtres de Chardros, déguisés en marchands, achètent eux mêmes les biens désirés.

Les seuls biens exportés de façon régulière de l'Île Démon sont le plomb, le fer, l'obsidienne et le soufre. Un autre type de commerce existe à Hwamgaarl : celui des objets particuliers pour personnes aux goûts inhabituels.

Du fait des échanges constants entre Pan Tang et les Autres Mondes, un commerce intensif de démons liés s'est installé entre l'île et les Jeunes Royaumes. L'Eglise de la Loi de Vilmir proclame qu'il s'agit d'un complot organisé du Théocrate, visant à augmenter la force du Chaos dans le monde. Si les démons échangés et vendus de cette façon sont généralement issus de races inférieures, il ne fait aucun doute que le nombre de démons provenant de Pan Tang est en augmentation.

Pan Tang vend également des articles et objets provenant d'Autres Plans. Les sorciers sont toujours avides d'ingrédients pour leurs sorts et le port abrite régulièrement des navires transportant des représentants de sorciers des quatre coins des Jeunes Royaumes. Il arrive que certains sorciers d'autres nations ou même d'autres mondes se déplacent en personne à Hwamgaarl.

Le maître de jeu peut se servir de Pan Tang comme source d'objets magiques rares et à la puissance variable. De tels articles seront toujours très chers et leur obtention constitue une aventure en elle même. Deux exemples de tels biens ésotériques sont donnés ci-dessous.

Poudre de Sorcier (500 GB par dose)

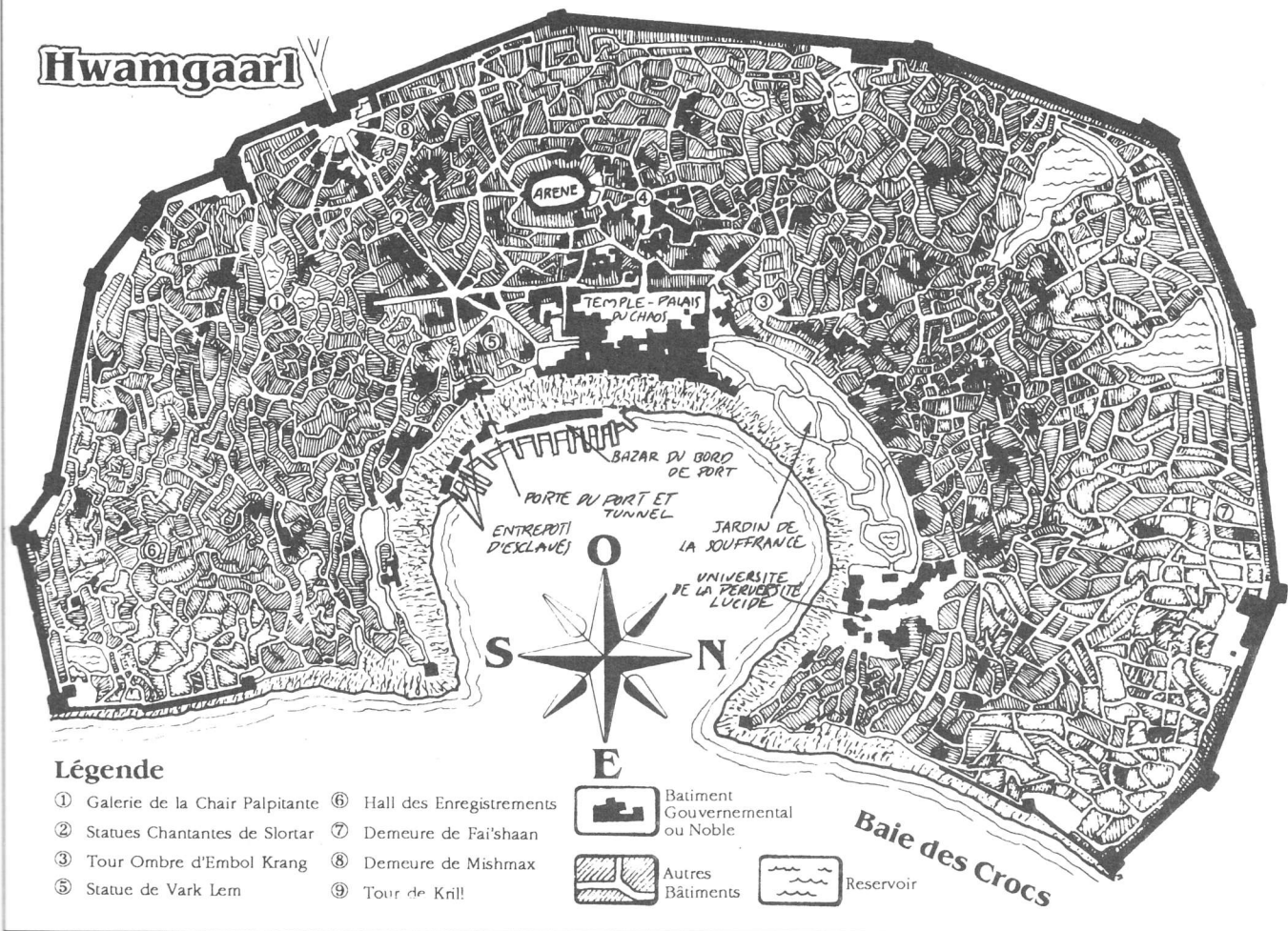
Arrachée aux alcôves et recoins du Verger d'Os de Chardros, cette poussière est composée des anciens ossements de sorciers morts depuis bien longtemps. La tradition veut que les os ne doivent pas avoir été écrasés mais simplement tombés d'eux mêmes en poussière sous l'effet des siècles. Lorsque cette poussière est inhalée durant des rituels de sorcellerie en accord avec certains gestes et psaumes, le POU du sorcier est temporairement augmenté de 1D8. Le POU supplémentaire disparaît au rythme de 1 point par heure. Le POU gagné par l'usage de cette poussière est considéré comme faisant partie du POU naturel du sorcier lors d'un établissement d'un lien pour un démon, etc...

Lame de Nuit (1 500 GB)

Ces dagues finement ciselées ont l'apparence de feuilles ou de plumes en verre noir. Leurs poignées sont faites de cheveux humains tressés. Fabriquées par des Prêtres aveugles de Maluk, les dagues sont en obsidienne et tranchantes comme des rasoirs.

Au cours de leur fabrication, les dagues sont trempées dans le propre sang du forgeron. La plupart de ces prêtre-forgerons ne fabriquent qu'une ou deux dagues au cours de leur vie. Appréciables de tous les assassins des Jeunes Royaumes, elles infligent 1D10 points de dégâts en dépit de leur petite taille.

Hwamgaarl



Légende

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| ① Galerie de la Chair Palpitante | ⑥ Hall des Enregistrements |
| ② Statues Chantantes de Slortar | ⑦ Demeure de Fai'shaan |
| ③ Tour Ombre d'Embol Krang | ⑧ Demeure de Mishmax |
| ⑤ Statue de Vark Lem | ⑨ Tour de Krill |



Batiment
Gouvernemental
ou Noble



Autres
Bâtiments



Reservoir

Baie des Crocs

Les Bruits

Hwamgaarl n'est jamais silencieuse. Les portes rugissent et meuglent à la fois à chaque passant. Le réseau enchevêtré de rues se trouvant à l'intérieur des murs est pavé de fer et résonne d'un fracas métallique sous le trafic. Les roues des chariots renvoient des gerbes d'étincelles et crissent, les pas des troupes claquent alors qu'elles rentrent ou partent en mission pour le Théocrate et même le pas feutré des tigres renvoie un lourd écho. Pourtant, tout ceci n'est responsable que d'un fragment du fracas qui retentit dans Hwamgaarl. Ce sont les statues qui en constituent la source essentielle.

Les statues hurlantes tapissent les murs et toits de toute la cité. Elles n'ont pas été taillées dans la pierre mais proviennent des corps des hommes et des femmes qui ont déplu au Théocrate et ont été transformés en pierre. Ils demeurent vivants et conscients. Leur horrible état les ayant réduits à la démence, leurs cris et sanglots retentissent sans fin dans la cité. Toutes les cultures placent des gargouilles pour éloigner les mauvais esprits ; dans Hwamgaarl, les mauvais esprits les habitent.

Les Bâtiments

Les bâtiments de Hwamgaarl sont essentiellement constitués de granit noir ou d'obsidienne verte provenant de la Plaine de Verre. Certains sont recouverts de fer. Le thème

central de l'architecture reste la laideur et la dureté. Les angles sont aigus ou tranchants et tous les bâtiments inspirent la crainte à ceux qui les contemplent. Les toits sont obliques et inégaux, alors que les murs, au lieu d'être droits, sont déformés vers l'intérieur ou l'extérieur. Les portes sont de forme irrégulière et bon nombre d'entre elles sont taillées pour rappeler une gueule béante prête à dévorer sa proie. Bien souvent des piliers difformes et gigantesques plongent les rues dans une pénombre épaisse.

Par décret du Théocrate, aucun bâtiment ne peut dépasser les spires du Temple-Palais. Ainsi, au lieu de faire montre de leurs richesses en construisant des tours, les nobles étendent leurs bâtiments sur les côtés. Les nouvelles pièces et extensions bloquent les rues et ont créé un dédale d'impasses et de cul-de-sacs. A la nuit, ces allées tortueuses sont plongées dans les ténèbres. Seules les avenues principales sont illuminées. A chaque intersection importante, on a suspendu des coupes de cuivre auxquelles sont liés des élémentaires du feu. Elles sont artistiquement gravées de gueules épouvantables et de formes serpentes.

Lieux Intéressants

Les lieux suivants ne constituent qu'un aperçu des bâtiments bizarres que l'on peut découvrir dans la cité de Hwamgaarl. Les maîtres de jeu sont libres de créer leurs propres lieux d'après la liste suivante.

Le Temple-Palais du Chaos

Le Palais du Théocrate et le Temple du Chaos étaient à l'origine des structures distinctes, mais, après des années d'extension et de reconstruction, il devint vite impossible de dire où commençait l'un et où s'achevait l'autre. Perché au bord de la falaise du port, il s'agit du plus large et du plus élevé bâtiment de Hwamgaarl. Cet amas de colonnes trapues et de tours angulaires est construit dans une pierre rouge dont les ombres semblent posséder la couleur du sang séché.

Une vaste place se situe devant le Temple-Palais. Un vaste sépulcre en bronze y est pendu par des chaînes. Il contient les ossements de tous les Théocrates ayant dirigé Pan Tang. Ce sanctuaire est l'un des lieux les plus sacrés de l'île. Il lie symboliquement le culte du Chaos à celui des ancêtres et rappelle sans cesse à la population la nature éternelle de la Théocratie.

De gigantesques marches conduisent aux portes en or du Temple-Palais. Si le sépulcre abrite leurs ossements, ce bâtiment sert depuis des générations de demeure aux Archevêques du Chaos en vie. Il contient des trésors inouïs, que cela soit des démons, des antiquités ou des raretés fabuleuses provenant d'autres plans. Il abrite également la plus grande bibliothèque de grimoires et de livres consacrés au Chaos de tous les Jeunes Royaumes. L'intérieur est un labyrinthe de passages et de pièces dont la construction échappe à toute logique ou ordre.

Un nombre infini de prêtres vit, grouille et meurt entre ces murs. La construction de nouvelles pièces et passages supplémentaires ne s'arrête jamais. Sans cesse, le bâtiment s'étend de tous les côtés. La Spire de la Nuit constitue le dernier rajout en date. Il s'agit d'une tour remarquable construite en hommage à Chardros et dans laquelle on ne peut pénétrer qu'à partir d'un autre plan.

Les esclaves sont parqués dans de profondes cellules taillées à même le rocher vivant. Ils fournissent une source toute prête de sacrifices aux Seigneurs du Chaos. Le Saint des Saints est formé par un vaste dôme au bord de la falaise et ouvert à tous les éléments. Il contient des statues de granit des dieux encerclant un autel. Leurs visages de pierre impassibles contemplent les tueries accomplies en leur honneur. Au cours de ces cérémonies funestes, le sang inonde le sol du dôme alors que les cadavres sont jetés par centaines du haut de la falaise vers la mer en contrebas. On raconte que les falaises situées sous le Temple-Palais ont été teintes en rouge par le sang des victimes.

Le Verger d'Os de Chardros

Un réseau de cavernes et de tunnels se situe sous le Temple-Palais. Il abritait il y a longtemps les Mabden et sert aujourd'hui de cimetière, le Verger d'Os. Les corps des personnes d'importance ou de grande stature sont généralement conservés par leurs descendants dans leurs demeures. Les cadavres des individus sans intérêt et oubliés sont abandonnés ici.

De nombreuses cavernes sont ouvertes par la falaise sur le port. Les fortes brises marines gardent l'ossuaire dans un relatif état de propreté et évitent les fortes odeurs en dépit de la décomposition incessante qui s'y déroule. Les cavernes sont remplies des os des morts. Les plafonds de pièces entières sont tapissés de crânes pour former de si-

nistres dômes grimaçants. Des piliers ont été construits à partir de vertèbres entassées et des murs élevés grâce à des phalanges ou des mains.

Les Pan Tangiens ne se rendent en grand nombre dans ces lieux que lors d'inhumations. Le reste du temps, ces pièces sont calmes et seuls le murmure du vent et l'écho de la voix des morts les emplissent. Il n'y a que durant le solstice d'hiver que musique et lumières y résonnent, lors des cérémonies marquant le Jour des Morts.

Les Jardins de la Souffrance

Les Jardins de la Souffrance s'étendent sur les pentes supérieures de Hwamgaarl, tout près du Temple-Palais. Les Jardins contiennent des plantes que l'on ne trouve nulle part ailleurs sur Pan Tang.

On raconte que les semences originelles ont été apportées par le trou du Chaos et que le Jardin a été créé afin de célébrer la nouvelle demeure des Mabden.

Les Jardins recèlent bon nombre de curiosités végétales tels l'Herbe Piquante Ambulatoire (un cactus semi-intelligent, carnivore et capable de lents mouvements) et la Vigne Rasoir Hurlante. Ce lieu charmant contient également une collection impressionnante de plantes carnivores des Jeunes Royaumes. De plus, on y trouve une petite ménagerie comprenant des bêtes aussi fabuleuses et dangereuses que des grands singes noirs, des clakers, des olabs, des loups et des crocodiles. De la nourriture vivante pour les divers carnivores, aussi bien végétaux qu'animaux, est vendue près des portes principales.

Les Jardins de la Souffrance servent également de lieu de représentation lors de différentes exhibitions dans les arts raffinés de la torture. Au milieu des clairières et sous bois, on peut tout en se promenant découvrir les fameuses sculptures sur os de l'artiste esclave Halig ou les appareils de torture vivants de Satilian Vyre. L'hideux Chevalet de la Ruine, un instrument sacré des Prêtres de Balan le Sinistre, se trouve dans un bosquet retiré. Différents instruments de torture plus conventionnels sont également exposés. Le plus fameux d'entre eux reste la Roue Broyeuse des Soixante Morts. Cet objet énorme et rotatif inflige à chaque minute une agonie potentiellement fatale à sa victime. Personne n'y a résisté plus d'une heure.

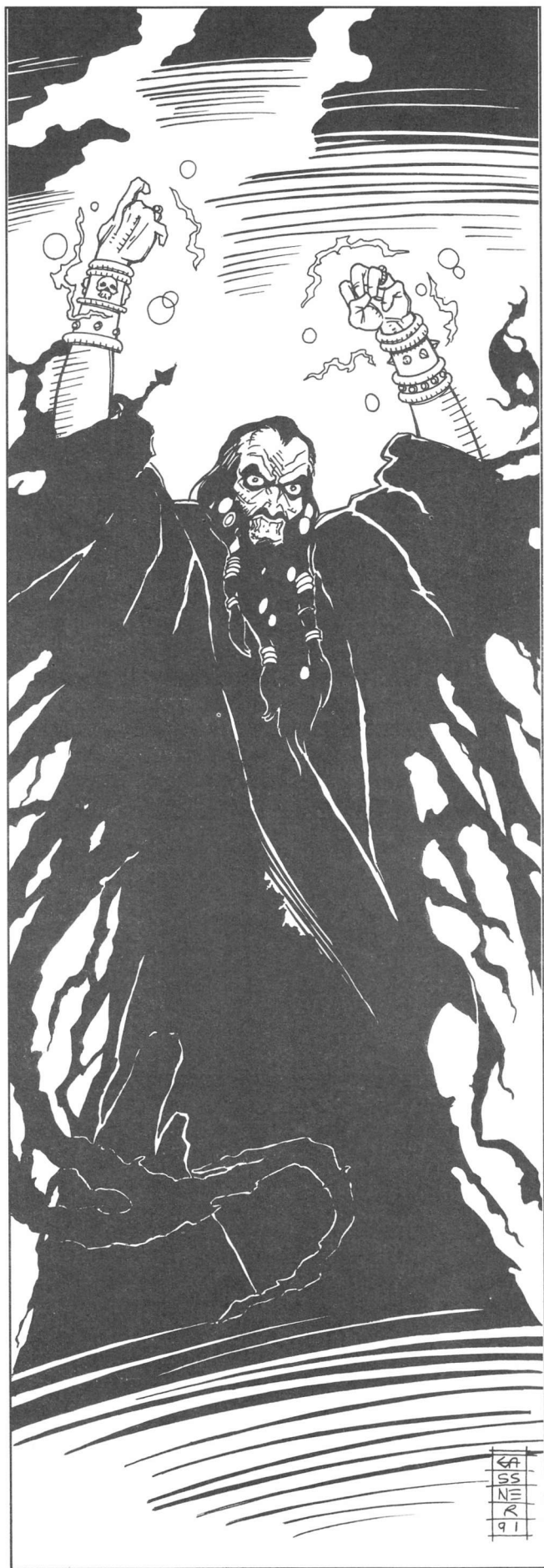
Les spectateurs flânent dans les Jardins, jouissant des diverses animations et admirant les artistes de la souffrance. Des esclaves musiciens errent dans les allées, créant d'élégantes dissonances à l'aide d'harpes et de flûtes, ce qui ne fait qu'apporter une touche de plus à cette délicieuse atmosphère.

L'Arène

Elle se situe au cœur de Hwamgaarl. Cette construction ne semble pas avoir été élevée par la main de l'homme mais paraît littéralement jaillir du sol. Elle est susceptible d'accueillir 50 000 personnes, des pièces souterraines abritant les gladiateurs, gardes et bêtes sauvages. Ses murs extérieurs atteignent 15 mètres de hauteur et sont percés d'arches et de passages permettant d'accéder à l'intérieur. Au sommet des murs, on peut apercevoir huit statues des Seigneurs du Chaos. D'une hauteur de 25 mètres, chaque statue contemple d'un oeil vide les combattants qui s'affrontent pour leur vie en contrebas.



CASNER



L'Université de la Perversité Lucide

Avec l'Eglise du Chaos, l'Université de la Perversité Lucide est un très grand centre d'enseignement. Les cours traitent de sujets aussi variés que bizarres. Cela va de la Sorcellerie Révante aux Pensées Cachées des Reptiles. La bibliothèque de l'université contient un large choix de manuscrits et de cartes, la plaçant en importance juste derrière celle du Temple-Palais. On peut y découvrir les écrits secrets de Maluk dont les célèbres Traités sur la Damnation Délectable ; des gravures détaillant le nom et l'emplacement de chaque statue hurlante ; des livres écrits à la main établissant la liste des traîtres de Hwamgaarl, leurs noms et leurs châtiments ; des parchemins détaillant les Huit Mensonges Eternels par lesquels de tels traîtres se sont révélés ; et encore bien d'autres tomes effrayants.

L'université est le lieu sacré des Prêtres de Maluk. Cette étrange et sinistre confrérie rassemble et collecte toutes les informations tant soit peu intrigantes : le nom du premier assassin, le dernier secret de Nef l'Ineffable et même le cri murmuré par les Dieux Morts dont on raconte que l'écho se répercute sans fin dans le plan du Verbe Dormant. Leur présence fait de ce lieu l'un des endroits les plus craints de Hwamgaarl. On dit que la police secrète y est établie et de nombreux citoyens de Hwamgaarl ne prononcent même pas son nom dans la crainte d'attirer l'attention de la Garde du Silence sur leurs propres secrets.

La Tour-Ombre de Embol Krang

Si elle n'existe plus physiquement dans Hwamgaarl, la tour de Embol fait toujours partie de la cité. Détruite il y a 200 ans dans une tentative infructueuse d'invocation des épées démons Stormbringer et Mourblade, le sort a entraîné l'irruption d'une partie du Plan des Ombres (où résident les épées) dans Pan Tang. Des années après, le sol où se dressait la tour est toujours dénudé et carbonisé. Rien ne pousse en ces lieux et même les tigres feulent nerveusement lorsqu'ils s'en approchent.

L'ombre de la tour apparaît toujours sur le sol même si rien ne semble la porter. Les nuits sans lune, on peut entrer dans la tour en franchissant l'ombre au niveau de la base de la tour. Personne n'a jamais rien dit de ce que l'on trouvait à l'intérieur. Ceux qui sont revenus de cette tour sans substance ont vu leurs propres ombres étrangement se boursoufler et devenir capables de mouvement indépendant.

La Galerie de la Chair Palpitante

Ancienne résidence du célèbre artiste esclave Halig, ces grands appartements ont été transformés en galerie d'art pour les habitants de Hwamgaarl. Même l'extérieur du bâtiment est remarquable, revêtant l'aspect d'un hall organique de pierre pourpre rappelant une carapace couverte de plaques et d'épines.

L'étranger pénétrant dans les lieux est frappé par la splendeur du site. Le bâtiment tout entier vit et respire, les murs couverts de veines et de cannelures palpitent sans cesse. C'est ici que l'on peut admirer de magnifiques exemples de sculptures sur os, des squelettes fusionnés dans des postures étranges et inspirées d'un rare raffinement et des sculptures sur chair. Ces œuvres d'art vivantes sont créées à partir d'animaux et d'esclaves écorchés vifs et greffés entre eux.

Malheureusement, du fait du matériau employé et en dépit d'une sorcellerie puissante, ces oeuvres sublimes ont une fâcheuse tendance à disparaître dans la journée. On a la respiration coupée par des peintures de sang d'une ineffable grandeur et horreur. Des organes humains distillent des mélodies liquides à partir de l'air lui-même, alors que des tapisseries abstraites de fourrure et de peau couvrent certains murs.

Autres Lieux

Les autres bâtiments importants comprennent notamment le Bazar du Port où les marchands se réunissent pour vendre leurs articles, les dépôts obscurs et oppressants où sont détenus les esclaves et le Hall des Enregistrements où les esclaves sont répertoriés et les Prêtres de Chardros tiennent l'inventaire des biens du Théocrate.

L'Île

Pan Tang telle que nous la connaissons fut formée il y a seulement 1 000 ans. Auparavant, il s'agissait d'un gigantesque bouclier volcanique d'à peu près 480 kilomètres de diamètre qui fut coupé en deux par l'arrivée des Mabden. Aujourd'hui, l'île mesure 450 kilomètres du nord au sud et 240 kilomètres d'est en ouest.

Le Climat

L'île est localisée à la jonction de courants océaniques et de ce fait, le climat change radicalement d'un endroit à l'autre. Des courants glacés du nord baignent la côte est alors que des courants chauds en provenance de la Mer Bouillonnante longent la rive ouest. A la rencontre de ces courants, au nord-ouest de Pan Tang, la mer est parcourue de tempêtes gigantesques et noyée sous la pluie. C'est pour ces raisons que cette région est appelée Détroit du Chaos.

Les précipitations sont très importantes sur l'île mais la neige y reste inconnue. La plupart de l'année, le climat reste frais et les hivers le long de la côte est, balayée par les tempêtes, peuvent s'avérer terriblement froids. Le brouillard est courant, engloutissant l'île sous un épais rideau de brume grise. Il se dissipe en milieu de matinée dans le sud de l'île, plus tempéré. Cette région est d'ailleurs la seule partie de l'île à jouir du soleil pendant plus de la moitié de l'année.

La Côte

Des falaises vertigineuses d'obsidienne noire et verte entourent Pan Tang d'est en ouest. Seule la côte sud possède des plages de galets gris léchées par les vagues. En dépit des apparences, l'approche par le sud de Pan Tang est extrêmement dangereuse. Des barrières de récifs, dont les crocs noirs et menaçants surgissent de l'eau à marée basse, en défendent l'accès. Pan Tang ne possède qu'un seul port et une seule cité : le port de Hwamgaarl.

Le Volcan

L'ancienne Pan Tang comptait deux volcans jumeaux dont un seul est resté intact : le Mont Douleur. Il se situe au centre de l'île, son cratère culminant à près de 1 300 mètres au des-

sus du niveau de la mer. Toujours actif, ses éruptions sont généralement confinées à l'émission de quelques panaches de fumée et de vapeur. En de rares occasions, il s'est éveillé de façon très violente répandant des flots de lave sur ses pentes ouest. Lors de ces événements, la fumée émise bloque la lumière du soleil et Pan Tang plonge dans les ténèbres pendant plusieurs jours. Vue de la mer, on jurerait qu'une ombre immense couvre l'île.

La Jungle

Les étendues nord de Pan Tang sont restées inviolées et sont couvertes d'une jungle luxuriante, du fait des pluies constantes (comme indiqué plus haut, les tempêtes sont fréquentes dans cette région). Cet endroit est d'une beauté à couper le souffle mais il cache également de terribles dangers. De nombreux tigres s'y promènent en toute liberté en compagnie d'une faune toute aussi dangereuse et protégée par le terrain accidenté.

La jungle est composée de fougères géantes, d'arbres s'élançant vers les hauteurs pour capter la lumière et d'un entrelac de lianes et autres plantes grimpantes. De pâles orchidées pendent entre les lianes d'un vert émeraude, les troncs blancs d'arbres élancés se perdent dans la brume alors que de longues feuilles en forme de dagues bruissent doucement dans la brise marine. L'atmosphère est fraîche et moite. La végétation s'étend en partie sur le Mont Douleur mais se raréfie bien avant le cratère. Des rochers acérés et titanesques descendent des flancs du volcan vers la mer. Des vagues d'une blancheur éclatante viennent s'y écraser dans un fracas terrible pour creuser entre les rocs de profondes vallées.

La Plaine de Verre

Longeant le sud de la jungle et s'étendant sur plus de la moitié de l'île, on peut découvrir la Plaine de Verre. Lors de la renaissance tumultueuse de Pan Tang, un flot de lave surgit s'écoulant vers l'ouest jusqu'à la mer. En se refroidissant, elle se transforma en obsidienne séparant aujourd'hui la jungle au nord, des contrées cultivées au sud. L'activité thermique est importante dans cette région. On y trouve communément des geysers, des sources chaudes et des mares de boue chaude. On y trouve une espèce de crabe terrestre vivant exclusivement dans et autour des eaux brûlantes. Selon toute vraisemblance, ils sont adaptés à la chaleur volcanique.

La plaine est d'un aspect général plat et lisse mais de-ci de-là des aiguilles et de pics de verre s'élèvent dans le ciel, là où le flot de lave a été interrompu. Ces excroissances sont souvent semi-transparentes, distordant et renvoyant la lumière qui les traverse. Cette dernière peut d'ailleurs poser certains problèmes aux voyageurs traversant la plaine. En effet, les alentours lisses et polis reflètent toute source de lumière. La nuit, on peut distinguer une lumière des kilomètres à la ronde, amplifiée une centaine de fois par le verre. Le jour, on sait que certains voyageurs ont été aveuglés de façon permanente par l'éclat du verre.

Les Contrées Cultivées

Plus au sud, on trouve les riches terres fertiles de Pan Tang, là où le sol volcanique est entretenu par des armées d'esclaves. Comparé au reste de l'île, le sud est tout ce qu'il

y a d'idyllique. Un soleil chaud renforce les courants tièdes qui coulent au large. Le climat y est suffisamment agréable pour que le raisin et les fruits mûrissent sur les pentes douces des collines alors que des champs de blé et de maïs ondulent sous le vent. Les nobles de Hwamgaarl viennent souvent dans cette contrée prendre des bains de soleil et se détendre parmi les esclaves couverts de sueur qui les servent. Aussi bucolique et charmant que ce paysage puisse être, il cache un enfer de travail pour les esclaves sous alimentés qui s'échinent ici. En dépit de la fertilité du sol, la nourriture obtenue ne peut subvenir aux besoins de toute la population de l'île. Les pillages permettent de combler le déficit.

Les fermes sont de gigantesques plantations appartenant aux nobles, prêtres ou autres favoris du Théocrate. Certaines n'excèdent pas la taille de fermes. D'autres sont proches de la maison de maître, enfin certaines envahissent le paysage et atteignent parfois la taille d'un petit village.

Chaque plantation est spécialisée dans la culture d'une céréale particulière ou dans l'élevage d'un type particulier d'animal. Il peut s'agir des variétés agricoles les plus connues ou de produits plus bizarres. Cette dernière catégorie comprend les fermes à esclaves, les fermes de plaisir, les centres de lézards du diable, les fermes à poissons, les fermes de gladiateurs, les fermes d'os et autres étrangetés.

Il existe une ferme entièrement entretenue par des démons et dont le sol est irrigué de sang humain. Non loin de là, une autre ferme comprend simplement des douzaines de trous vides, les nobles désirant produire de vastes quantités de pur néant. La nourriture est jetée aux esclaves vivant dans les profondeurs des trous. A leur mort, d'autres esclaves sont descendus pour continuer de creuser. On trouve même une ferme complètement nue à l'exception d'un seul pommier (le propriétaire a une tendresse pour les pommes). Si un seul des fruits est bequeté par les oiseaux, les yeux d'un ou d'une esclave sont crevés en punition.

Créatures de Pan Tang

Il y a plus de démons sur Pan Tang que partout ailleurs dans les Jeunes Royaumes. Néanmoins, l'île possède sa faune particulière. Les eaux baignant Pan Tang sont infestées de requins, tout particulièrement le port de Hwamgaarl. Les tigres sont vénérés et on en trouve à peu près partout à l'exception de la Plaine de Verre. Dans la jungle du nord, on peut trouver des ours, des oiseaux, des serpents, des tapirs, des singes et autres primates. Tous sont rapides et particulièrement intelligents, ayant du s'adapter à une population de félins prédateurs anormalement élevée. Parfois, les Pan Tangiens introduisent de nouvelles espèces dans la jungle afin d'assurer la subsistance des tigres et varier leur menu. Ceci comprend les esclaves malchanceux. De nombreux animaux sont élevés dans les fermes du sud. Il s'agit essentiellement de bétail et de moutons mais on peut également trouver d'autres bêtes exotiques ou domestiques.

Trois types de créatures sont spécifiques à Pan Tang et constituent une menace potentielle pour les aventuriers. Il s'agit des Lézards du Diable, montés par les Pan Tangiens ; des Crabes Tête de Mort ; et du Peuple des Mers, les restes dégénérés des habitants originels de l'île.

Crabes Tête de Mort

Créature du Chaos - On ne trouve ces crabes géants à huit pattes que dans la Plaine de Verre. Ils tirent leur nom de la marque blanchâtre en forme de crâne qui orne leur carapace d'un noir pourpre. Ils sont immunisés aux effets de la chaleur et de la flamme et vivent près ou dans les sources et mares bouillantes qui ponctuent la région.

Crabe Tête de Mort			
Caractéristiques		Moyenne	
FOR	3D8+4	17-18	
CON	4D8	18	
TAI	5D8	22-23	
INT	1D8	4-5	
POU	1D8+1	6-7	
DEX	3D8	13-14	
Points de Vie Moyens : 28-29			
Armure : 6 points de carapace			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Pince	50 %	1D8+2D6+spécial	20 %
Petite Pince	40 %	3D6+spécial	10 %
Ecrasement *	80 %	6D4	-

* Le crabe doit d'abord renverser sa victime. Pour ce faire, il doit réussir à vaincre la FOR+DEX de cette dernière à l'aide de sa FOR+TAI.

Compétences : Déguerpir (traiter comme Eviter) 45 %, Sentir Mouvement 65 %.

Notes : Si les deux pinces touchent la même victime, le crabe l'agrippe et ne la lâche plus. Au cours du round suivant, le crabe battra en retraite vers le point d'eau bouillante le plus proche. La victime peut se libérer en réussissant à vaincre la FOR du crabe à l'aide de la sienne. Une fois que le crabe a complètement plongé dans l'eau, la victime endurera des dégâts dus à l'eau bouillante (1D6 par round).

D'une envergure moyenne de deux mètres, ce sont de terribles adversaires en dépit de leur taille apparemment encombrante. S'ils sont capables de se déplacer sur terre, ils doivent retourner dans l'eau toutes les demi-heures afin de reconstituer leur réserve d'oxygène. Hors de l'eau, ils sont virtuellement aveugles et sourds mais peuvent sentir par leurs pattes les vibrations traversant le sol. Ils sont ainsi capables de pister leurs adversaires, même invisibles.

Lézards du Diable

Animal Naturel - Les Lézards du Diable, également connus sous le nom d'Hexapodes, sont de grands reptiles à six pattes. Leur peau est d'un vert sombre tournant peu à peu au jaune sur le poitrail. Les Pan Tangiens les utilisent comme montures à la place des chevaux. Ce type de cavalerie est connue sous le nom de Monteurs du Diable. Les reptiles sont entraînés à arracher la tête de la monture ennemie et à mordre l'infanterie adverse. Leur grande queue se charge de balayer les ennemis se trouvant derrière eux.

En fait, les Lézards du Diable ne sont pas des créatures démoniaques. Les Mabden les ont emportés avec eux de leur plan d'origine. Ils sont élevés comme les alligators dans de vastes fermes des plantations du sud.

Peuple des Mers

Créature du Chaos - Le peuple des mers vit dans les grottes de la côte nord de Pan Tang. Il forme tout ce qui reste d'une race pacifique et amoureuse de la mer et qui vivait sur l'île avant la venue des Mabden.

Peuple des Mers

Caractéristiques	Moyenne
FOR	2D8+8 17
CON	5D8 22-23
TAI	2D8+6 15
INT	1D8 4-5
POU	2D8 9
DEX	4D8 18
CHA	1D8 4-5

Points de Vie Moyens : 25-26

Armure : 2 points d'écailles de poisson

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D6+2	-
Griffe	50 %	2D6	25 %
Épines	40 %	1D4+poison	- *

* Les épines, si elles pénètrent l'armure, injectent un poison de type 2 causant instantanément une douleur insoutenable et occasionnant 1D10 points de dégâts. La victime doit également opposer sa CON aux dommages infligés par le poison. En cas d'échec, elle se retrouve paralysée. Les personnes paralysées alors qu'elles nageaient se noieront en quelques secondes (1D8 points de dégâts par round) à moins que leur tête ne soit tenue hors de l'eau.

Compétences (sous l'eau/à l'air) : Eviter 65 %, Ecouter 85 % / 25 %, Sentir 60 % / 30 %, Voir 45 % / 15 %, Nager 100 %.

Notes : A chaque round, un membre du Peuple des Mers peut attaquer avec ses deux griffes ou sa morsure et ses épines.

Ils furent balayés sans rien comprendre par les Tempêtes du Chaos qui éclatèrent lors de l'apparition du trou dimensionnel qui devait amener les Mabden dans ce monde. Les habitants de l'île cherchèrent refuge dans le seul lieu qui leur restait, la mer.

Lézard du Diable			
Caractéristiques		Moyenne	
FOR	3D6+12	22-23	
CON	1D6+12	15-16	
TAI	3D6+18	28-29	
INT	1D4	2-3	
POU	3D6	10-11	
DEX	2D6+3	10	
Points de Vie Moyens : 32			
Armure : 5 points de cuir écailleux			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D10	-
Queue *	40 %	3D6 **	-
* La cible doit réussir un jet sous FORx3 ou tomber au sol.			
** Si le Lézard du Diable est équipé pour la guerre, une pointe de métal est attachée par un anneau à sa queue. Les dégâts sont alors de 1D8+2D6.			
Notes : un Lézard du Diable peut mordre et effectuer un balayage avec sa queue dans le même round mais sur deux adversaires différents.			



Ils furent menés au bord de l'extinction par les chasses des jeunes guerriers pan tangiens. Ces derniers devaient rapporter en trophée une de leur tête afin d'être considérés comme adultes. Cette tradition est à l'origine du blason de Pan Tang. Au fil des ans, leur haine des Pan Tangiens s'est muée en une haine générale des humains. Aujourd'hui, il reste une poignée de ces créatures même si aucune d'entre elles n'a été aperçue depuis une centaine d'années.

La rumeur veut que dans les premiers jours de la domination mabden sur Pan Tang, certaines familles se soient croisées avec le Peuple des Mers. Pour la plupart des personnes, il s'agirait là d'une véritable abomination ; pas pour les Pan Tangiens. Ces familles, dont les ancêtres ont mélangé leur sang à celui de ces entités, comptent aujourd'hui parmi les plus puissantes de Pan Tang. Leur force et leur puissance proviennent du sang chaotique dilué coulant dans leurs veines.

Une autre légende concernant le Peuple des Mers a une origine plus récente. Leur histoire et celle des Pan Tangiens sont à ce point connectées qu'une croyance veut que leur retour marquera à la fois le début de la gloire de Pan Tang et celle de sa fin. De même, voir une de ces créatures est un très mauvais présage.

Le Peuple des Mers est primitif et bestial et ne ressemble aucunement aux tritons et sirènes des légendes. Ces créatures laides et couvertes d'épines se propulsent dans l'eau à l'aide de leurs mains palmées et griffues et de leur queue semblable à celles des anguilles. Elles adorent Straasha mais sans magie, leur intelligence limitée ne leur permettant même pas d'invoquer un simple élémentaire de l'eau.

Les Pan Tangiens

Ce chapitre décrit le peuple de Pan Tang. Leur aspect général est présenté dans *Culture et Société*. Ce que l'on sait d'eux en dehors de l'île est indiqué dans *Ce Que les Etrangers Savent*. Enfin, la *Création d'un Personnage Pan Tangien* vous apportera quelques éléments en vue de créer un Pan Tangien en termes de jeu.

Culture et Société

Le peuple de Pan Tang descend des Mabden qui se rendirent dans les Jeunes Royaumes il y a 1 000 ans. Ils sont les produits directs de leur environnement. L'île qu'ils découvrirent était rude et hostile. Rapidement, ils devinrent une race dure et impitoyable. Ils arrivèrent sans rien et trouvèrent rapidement plus facile de voler que de produire. Obliger les autres à accomplir leur travail n'est qu'une extension logique de cette attitude. C'est ainsi qu'une solide tradition d'esclavagisme s'établit. Elle s'est développée à un point tel que les Pan Tangiens refusent d'effectuer une tâche quelconque à l'exception de se battre.

Apparence et Habillement

Les Pan Tangiens ont le teint mat et un regard cruel. Leurs visages sont taillés à la serpette, leurs nez crochus et leurs pommettes élevées. Les hommes portent généralement la barbe qui peut être tressée ou huilée et bouclée. Leurs cheveux sont bruns ou noirs. Bon nombre d'entre eux portent une crête, des boucles ou bien sont rasés, ne laissant subsister qu'une queue sur le côté ou dans le dos. Les femmes se rasent complètement le crâne. Les deux sexes portent des tatouages. Certains sont très simples, d'autres excessivement évolués et possèdent une signification religieuse. Les symboles du Chaos et autres glyphes sont les motifs les plus courants. Le sorcier représenté sur la couverture donne une bonne idée des modes en matière de coiffure et de tatouages chez les Pan Tangiens.

Les Pan Tangiens n'ont aucun sens de l'habillement. Ils préfèrent les vêtements fins mais les portent sans considération aucune pour l'harmonie des matières et des genres. Le climat est froid et les tenues sont généralement épaisses, à moins qu'elles ne soient composées de plusieurs couches de vêtements. Leur préférence va aux fourrures, soies, cuirs et velours. Les couleurs sont habituellement sombres. Certains affectionnent particulièrement les longues robes au col relevé et aux manches amples. Ces tenues sont alors rehaussées de brocards. Les Pan Tangiens adorent rajouter du métal à leurs tenues vestimentaires. Il peut s'agir de broches, d'anneaux ou de boucles retenus par des attaches en cuir. Ils raffolent des bijoux au point de surcharger leurs mains d'anneaux d'or et d'argent. Ils portent très souvent des boucles d'oreilles ou de nez, quand ce n'est pas sur d'autres parties de leur anatomie.

Leurs têtes sont souvent ornées de chapeaux décorés de crânes, à moins que ce ne soit d'une coiffure en pointe faite de fourrure et de laine. Ils préfèrent les chaussures à l'extrémité pointue et renforcée de métal, idéal pour botter le train. Les soldats portent des bottes cloutées qui résonnent de la plus belle façon dans les rues pavées de fer de Hwamgaarl.

Psychologie

Les Pan Tangiens sont brutaux, rancuniers et ne portent aucune forme d'intérêt à autrui. Ils adorent le pouvoir et se complaisent à l'exercer de nombreuses façons, de la possession d'esclaves à la torture et au sacrifice. Cet appétit de puissance les poussera finalement à vouloir dominer le monde. Leur arrogance les aveugle jusqu'à la bêtise et leur mégalomanie leur cache leurs points faibles. Les Pan Tangiens ne conçoivent pas l'échec. Ils chercheront toujours une longue vengeance contre ceux ayant osé les contrarier.

Les Pan Tangiens ont rejoint le Chaos car il leur a fourni les armes de leur réussite. Somme toute, les démons ne sont qu'une autre forme d'esclaves. Ils obéissent aux Dieux du Chaos mais tous les sorciers rêvent un jour de vaincre les Seigneurs des Enfers Supérieurs eux-mêmes. A la différence des Melnibonéens non humains, les Pan Tangiens sont aveuglés par leur propre humanité. Ils ne perçoivent dans le Chaos que laideur et mal et croient qu'il s'agit là de ses forces.

Les Pan Tangiens souscrivent au vieil adage de la force par la crainte. Leur croyance, leur architecture, leur diplomatie, leur art, tout est fait pour intimider et épouvanter les autres humains. Ils y sont parfaitement parvenus et tout le monde les craint.

Société

La société pan tangienne est marquée par une stricte hiérarchie de la masse. Les Pan Tangiens méprisent la vieillesse qui s'accompagne toujours d'un affaiblissement. Une dichotomie perverse s'est peu à peu instaurée. Les Pan Tangiens font tout pour se débarrasser le plus vite possible de leurs aînés de leur vivant mais les vénèrent dans la mort. Il n'y a qu'en tuant son père que l'on cesse de le craindre. Les Pan Tangiens suivent cette loi à la lettre puisqu'un père se rend généralement à son fils la première fois où celui-ci parvient à le renverser. De cette façon, le père peut se retirer des affaires et atteindre un âge vénérable. D'autres préfèrent tuer leurs fils mais s'ils se retirent sans laisser de descendants, leur famille perd la possibilité de devenir une dynastie durable.

Toutes les formes d'avancement et de progression dans la société pan tangienne sont basées sur la destruction du supérieur. Il peut parfois s'agir d'un combat à mort. En d'autres cas, le supérieur peut détruire tous ceux qui effectueraient un

quelconque mouvement contre lui, poussant l'inférieur à tenter ailleurs sa chance. Ou bien, l'aîné réalise qu'il est surclassé et s'écarte de lui même.

Les femmes n'ont aucune influence dans la société pan tangienne. Dans l'esprit de ce peuple, elles sont plus faibles que les hommes et de ce fait n'ont droit à aucun pouvoir. Les femmes tirent avantage de ce système. En effet, tenues à l'écart des violents affrontements qui déchirent les hommes, elles jouissent d'une espérance de vie double de celle de l'individu moyen. Certaines femmes sont devenues des expertes dans l'art de manipuler leur époux à son insu. Elles peuvent ainsi grimper dans l'échelle sociale. Si l'homme périt au cours de ces manoeuvres, il leur suffit d'en changer. La plupart des femmes d'origine pan tangienne se rasent la tête afin de montrer leur statut inférieur. Même les grâces et les vertus de la féminité sont méprisées par les hommes et considérées comme des faiblesses.

Les Pan Tangiens sont fiers de leur histoire longue et violente et le culte des ancêtres originaire du plan des Mabden est encore suivi. Les cadavres d'ancêtres importants sont conservés et exposés dans les demeures des familles nobles. Ceux n'ayant aucun intérêt sont abandonnés dans le Verger d'Os de Chardros. De nombreuses demeures possèdent leurs démons personnels chargés de la protection des biens qu'elles recèlent. Bien souvent, il s'agit d'ancêtres s'ayant vu accorder le statut de démons en récompense de longues années au service du Chaos.

Les Pan Tangiens adorent leurs ancêtres disparus parce qu'ils les craignent. Si les morts ne sont pas apaisés avec une constante adoration et des sacrifices, ils pourraient chercher à se venger des vivants. Le solstice d'hiver est toujours attendu avec une certaine crainte par les Pan Tangiens car il marque le début du Jour des Morts. C'est à cette période que les esprits des ancêtres chevauchent les vents déchaînés au travers des rues de fer de Hwanggaarl. Seules les maisons ayant correctement honoré et vénéré leurs ancêtres tout au long de l'année sont épargnées et n'ont pas à endurer les horreurs innommables de cette nuit.

Une classe de nobles existe dans Pan Tang et un cinquième de la population jouit de ce statut. Le rang de noble peut être atteint de plusieurs façons. Il peut résulter d'une position élevée dans l'Eglise du Chaos, de hauts faits accomplis dans la marine ou l'armée, d'un lien de sang avec le Théocrate ou d'une descendance directe d'avec les Mabden ou des anciens croisements avec le Peuple des Mers. Le Théocrate peut déchoir ou accorder des titres de noblesse comme il l'entend et le veut.

La société pan tangienne est grossièrement divisée entre prêtres et guerriers. Une période de service de deux ans dans l'une de ces sphères est obligatoire. Ce choix est effectué par le père pan tangien. Les prêtres débutent à l'âge de dix ans. Les guerriers commencent leur entraînement à l'âge de dix sept ans. On peut trouver des sorciers dans l'une ou l'autre des sphères mais ils sont plus courants chez les prêtres.

Le service militaire obligatoire confère à Pan Tang une armée redoutable. Les nobles et les Prêtres de Mabelrode servent d'officiers dans l'infanterie. Les Prêtres de Pyaray sont capitaines de navire. Les vaisseaux de Pan Tang sont des trièmes propulsées par des esclaves et la flotte de l'île est l'une des plus grandes des Jeunes Royaumes.

Education

Les enfants pan tangiens reçoivent une éducation variée. L'enseignement peut être fourni par des esclaves de maison, l'Eglise du Chaos ou l'Université de la Perversité Lucide. Très peu de Pan Tangiens prennent directement en charge l'éducation de leur progéniture.

La Langue Commune est couramment pratiquée et parlée sur Pan Tang. Ceux qui se destinent à la sorcellerie étudient également le Haut et le Bas Melnibonéen. La langue des Mabden est tombée en désuétude. Si elle est nécessaire à la lecture de vieilles histoires sur l'île ou d'anciens grimoires, on ne la parle presque plus exception faite de quelques nobles obsédés par leur héritage. Les expressions orales et écrites de la langue des Mabden font partie des leçons de tous les jours pour les garçons.

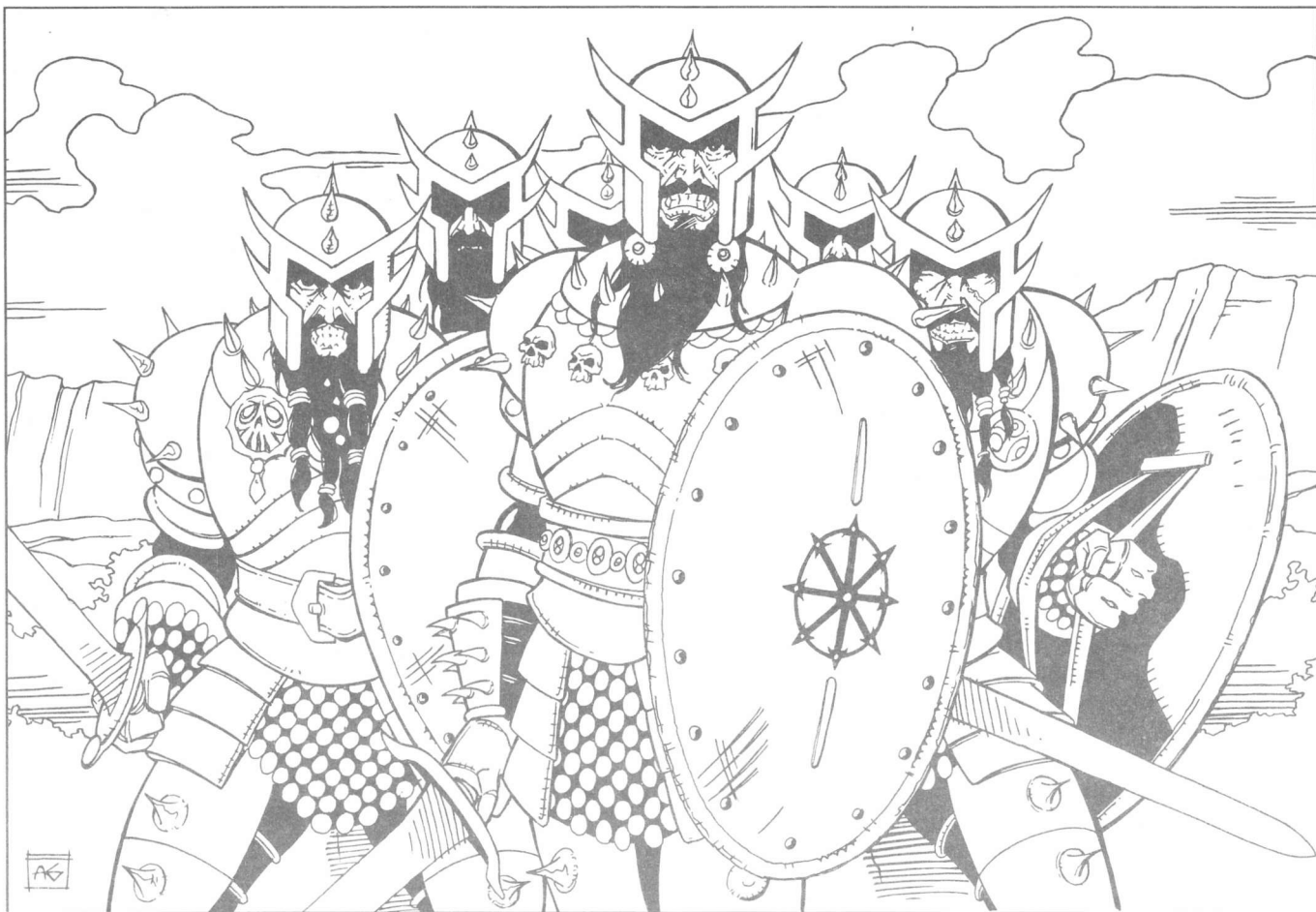
Les filles sont considérées comme des idiotes, indignes d'un quelconque enseignement. Elles n'apprennent pas le Mabden et n'ont pas le rang de citoyennes. En fait, on ne leur inculque que le strict nécessaire à la bonne tenue de la demeure du père ou de l'époux. En leur refusant le droit d'accès à la connaissance, les femmes sont ainsi maintenues dans un état d'ignorance forcée qui assure la position supérieure de l'homme dans la société.

Lois

La seule loi en vigueur sur Pan Tang est celle du Théocrate, à savoir la loi du plus fort. Quoi que décide le Théocrate, ses ordres sont accomplis instantanément et efficacement. Peu de nobles osent s'élever contre le Théocrate ou ses décisions. Pour l'audacieux, il ne s'écoule pas longtemps avant que le noble ne disparaisse et qu'une nouvelle statue hurle au sommet des tours noires de Hwanggaarl. La plupart des contrevenants préfèrent s'exiler pour éviter ce triste sort.

Tout ce qui se trouve sur Pan Tang est considéré comme la propriété du Théocrate qui le distribue comme il l'entend. Tous les biens apportés à Pan Tang sont immédiatement répertoriés et stockés par les Prêtres de Chardros. Cette loi concerne aussi bien les objets apportés par les rares et téméraires marchands cherchant quelque chose sur l'île démon que les butins des pillages des galères noires. Le Théocrate distribue ensuite ses largesses comme il l'entend. Cette règle garantit la loyauté de nombreux nobles. En effet, s'attirer la faveur du Théocrate permet de se voir octroyer richesses et terres. Tous ceux ayant eu le malheur de déplaire peuvent se voir retirer tous leurs biens du jour au lendemain. L'humiliation publique est peut être la pire des choses qui puisse arriver à un Pan Tangien.

Le combat pour la supériorité ne connaît pas de fin chez les Pan Tangiens et il n'est pas très facile pour le Théocrate de diriger des sujets en perpétuel état de guerre civile. De ce fait, le meurtre est strictement réprimé. Les assassinats discrets ou actes de légitime défense publics sont tolérés dès lors qu'aucune preuve de malveillance ne peut être apportée. Cette règle ne s'applique qu'aux citoyens de Pan Tang, à savoir les hommes. Si un Pan Tangien désire tuer un inférieur, un esclave, un voyageur ou sa fille, il est parfaitement libre de le faire. Pour de nombreux Pan Tangiens, le meurtre et la torture sont les formes ultimes de l'expression personnelle.



Si un Pan Tangien a des griefs contre un de ses frères et qu'il ne peut les régler lui-même, il peut faire appel à une cour. Les fonctionnaires et les juges de cette cour sont des Prêtres de Chardros. Si des preuves supplémentaires sont nécessaires, le juge a parfaitement le droit de torturer non seulement le défenseur, mais également les témoins et le plaignant.

Monnaie

Pan Tang ne frappe pas sa propre monnaie. En fait, les pièces volées au cours des pillages sont systématiquement transformées au Temple-Palais. Les bords ronds sont défoncés pour former un octogone. Une des faces porte un tigre et l'autre le blason de Pan Tang. Ces pièces mutilées sont appelées des tigres. Il existe donc des tigres de bronze, d'argent ou d'or. C'est la seule monnaie d'échange légale sur Pan Tang, même si les gemmes et les biens précieux sont également acceptés.

Voyage

Les montures habituelles des Pan Tangiens sont des démons ou des Lézards du Diable. On ne trouve aucun cheval sur l'île, les lézards étant spécialement entraînés à les tuer. La plupart des gens se déplacent à pied. Les prêtres les plus importants et les guerriers utilisent des chariots tirés par des tigres. Les nobles se déplacent souvent en chaise à porteurs. Le

hamac à chaînes est un moyen de transport spécifique à Pan Tang. Il s'agit d'un coussin suspendu par des crochets et des chaînes aux épaules des esclaves qui le portent.

Le véhicule le plus spectaculaire de Pan Tang reste le Jugernaut du Théocrate. Il s'agit d'un temple miniature de la forme d'une pyramide en escalier et monté sur roues. Tandis que le Théocrate trône dans toute sa splendeur sybaritique à son sommet, prêtres, musiciens et suivants occupent les niveaux inférieurs. Des légions d'esclaves tractent l'imposant édifice. Les malheureux qui glissent ou tombent d'épuisement sont écrasés par les roues alors que l'engin s'avance. En d'autres occasions, le Théocrate, souvent déguisé, se promène parmi son peuple ou chevauche son hideuse monture démoniaque.

Esclaves

Plus des deux tiers de la population de Pan Tang est constituée d'esclaves. Originaires de tous les Jeunes Royaumes, ils proviennent des pays pillés par les Pan Tangiens. L'espérance de vie moyenne d'un esclave dans Hwamgaarl est de deux ans. Celle de ceux ayant l'infortune de travailler dans les fermes et les plantations de l'île est encore moindre. Un esclave toujours en vie cinq ans après avoir débarqué sur Pan Tang est une rareté.

Sur Pan Tang, on utilise les esclaves afin de remplir les tâches que les démons ne peuvent accomplir ou pour lesquelles ils sont indignes de confiance. Les esclaves de maison font la cuisine, nettoient les sols, massent leurs maîtres et

les distraient de diverses façons. Les cohortes d'esclaves occupant les fermes prennent soin des plantations et des troupeaux dont Pan Tang dépend. D'autres servent à la construction des bâtiments, ponts et routes. Certains sont envoyés à l'arène afin d'y mourir pour le plus grand plaisir des spectateurs. Les esclaves particulièrement vigoureux et forts sont enfermés dans les centres de reproduction sous le Temple-Palais afin d'assurer un approvisionnement correct en sang frais pour les sacrifices sur l'autel.

Les Pan Tangiens se considérant par trop supérieurs pour accomplir la plus légère tâche physique, les esclaves se doivent de tout accomplir à l'exception des travaux réservés aux démons. Malheur à l'esclave qui ne remplit pas instantanément les ordres de son maître, les prêtres sont toujours à l'affût de sacrifices supplémentaires aux dieux. Si les centres de reproduction fournissent sans cesse de nouvelles générations d'esclaves, la soif de sang des Seigneurs du Chaos ne connaît

pas de fin. Le sadisme des Pan Tangiens est tel que même le plus fidèle et obéissant des esclaves peut se retrouver torturé à mort pour distraire son maître qui s'ennuie.

Les galères de Pan Tang ne font pas de discrimination dans leurs raids. Seuls les alliés de l'île démon y échappent. Du fait des diverses nationalités de la population esclave de Pan Tang, un hybride de langues et de religions est apparu dans les enclos et maisons à esclaves de l'île.

Etrangers

Le Théocrate veut maintenir Pan Tang à l'abri de toute influence extérieure et cache aux étrangers l'horrible sort des esclaves de l'île. Aucun étranger ne peut entrer dans l'île ailleurs que dans la zone portuaire. C'est là que les marchands des nations alliées de Dharijor et Pykaraid conduisent leurs

Événements Futurs

Les indications suivantes concernant les réactions de Pan Tang à certains événements futurs sont tirées des romans de Michael Moorcock.

La Chute de Melniboné

Dans ce supplément, Pan Tang se prépare à la destruction d'Imrryr. Jagreen Lern a vu le Sac de la Cité Qui Rêve dans ses songes. Si cet événement n'aura pas lieu avant plusieurs années, le Théocrate sait que Melniboné finira par tomber. L'Entropie finit toujours par l'emporter comme les Seigneurs du Hasard l'ont montré à Jagreen Lern. Plutôt que de prendre part à la destruction de Melniboné, comme certains membres de l'Eglise du Chaos l'ont demandé, Pan Tang laissera les événements suivre leur cours.

Une fois Melniboné détruite, Pan Tang deviendra l'une des plus puissantes nations des Jeunes Royaumes. Si les autres pays ont une flotte plus importante, Pan Tang a l'avantage de posséder des troupes fanatiques, bien équipées et entraînées ainsi que la connaissance des mystères de la sorcellerie démoniaque. Le Théocrate sait que la mort de l'Empire de Lumière ne se fera pas sans occasionner de lourdes pertes chez ses ennemis. La destruction de la Flotte des Seigneurs de la Mer ne peut qu'avantager Pan Tang.

Autres Nations

Sans la menace de Melniboné pour les distraire, les autres nations des Jeunes Royaumes pourraient très bien commencer à considérer Pan Tang comme un danger. Il est fort possible qu'averties de la menace que Pan Tang fait peser sur le monde, elles forment une alliance pour écraser l'île démon une fois pour toute. C'est pour cette raison que Jagreen Lern a interdit de séjour tous les étrangers à Pan Tang. Les nouvelles qui filtrent en provenance de Pan Tang sont souvent considérées comme des exagérations ou des rumeurs.

D'une façon générale, les pays des Jeunes Royaumes sont bien trop occupés avec leurs propres affaires et rivalités pour menacer Pan Tang. Seule une union des Princes de la Mer pourrait mettre en danger l'île démon. Les espions, agents et armées du Théocrate travaillent activement pour empêcher une telle éventualité.

Les Bases du Pouvoir

Jagreen Lern, rendu paranoïaque par les complots tramés dans son dos, fait exécuter en une seule fois les sept autres Evêques de l'Eglise du Chaos de Pan Tang. Dans le même temps, de par les Jeunes Royaumes, ses agents et suivants assassinent tous ses rivaux dans les sectes régionales de l'Eglise. Les nouvelles de cette tuerie ne font que confirmer l'image du Théocrate auprès des autres nations, à savoir celle d'un despote insensé. Cette action renforcera également la croyance voulant que le Chaos se détruit lui-même et qu'il ne constitue donc pas une menace cohérente. L'inverse est également vrai. Grâce à cet acte, la position du Théocrate devient intouchable. Les victimes sont consacrées au Chaos et en retour, elles renforcent la puissance de Jagreen Lern. A présent, le but ultime de ce dernier, la domination totale des Jeunes Royaumes, peut commencer.

La Révolution dans Pikarayd

Comme par ironie des Seigneurs du Chaos, alors que la puissance de Pan Tang croît dans les Jeunes Royaumes, elle perd petit à petit tout contrôle sur Pikarayd. Jusqu'à présent, le pays est dirigé par une poignée de chefs religieux et d'hommes d'état recevant leurs ordres de Pan Tang. Peu de personnes dans Pikarayd, et encore moins à l'extérieur, connaissent la vérité. Lorsque cette dernière apparaîtra au grand jour, une révolution sanglante éclatera. Le combat sera long et acharné mais finalement Pikarayd se libérera du joug de Pan Tang. Comme indiqué dans le roman Stormbringer de Michael Moorcock, Pikarayd figurera au nombre des nations faisant partie de l'Alliance du Sud qui s'est dressée contre la marine de Pan Tang et la Flotte du Chaos.

La Fin du Monde

Jagreen Lern est un homme obsédé par sa vision glorieuse. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une folie : la domination absolue du monde par le Chaos et de ce fait même sa destruction. C'est vers ce but que la puissance de Pan Tang sera dirigée mais peut-être avait-elle été conçue depuis toujours pour ce faire. Le peuple de Pan Tang ne devine pas ce que peut être le pur Chaos. Au moment où il réalisera son terrible potentiel, il sera trop tard pour lui et pour tous les Jeunes Royaumes.

affaires avec des représentants du Théocrate. Ils ne risquent pas la mise en esclavage ou l'exécution sommaire du fait des différents accords politiques. Les habitants d'autres pays encourrent une mort certaine s'ils osent mettre le pied dans le port ou dans toute autre partie de l'île. Les Prêtres et Agents du Chaos ont libre accès à Pan Tang.

Ce Que les Etrangers Savent

Si son empire a moins de 1 000 ans d'âge, le peuple de Pan Tang a néanmoins réussi à se tailler un royaume d'importance dans lequel sa puissance est sans limite. Toutefois, même à l'intérieur des frontières des alliés de Pan Tang et tout particulièrement Dharijor, on ne sait que peu de choses sur les horreurs perpétrées dans l'île.

La quasi totalité des informations disponibles sur Pan Tang provient de l'Eglise du Chaos et peut donc être considérée comme suspecte. Dans les pays où l'Eglise est autorisée, les prêtres font de leur mieux pour convaincre les adorateurs de la beauté libre et sauvage de Pan Tang. Si le sacrifice humain est pratiqué dans ces contrées, les victimes sont peu nombreuses et toujours choisies dans les rangs des condamnés. Les rumeurs abondent sur les sacrifices réguliers que pratique l'Eglise sur Pan Tang, mais peu d'hommes imaginent la quantité effroyable de morts rituelles qui ont lieu chaque jour dans le Temple-Palais.

Du fait de la politique isolationniste du Théocrate, peu d'étrangers ont vu ce qui se passe sur Pan Tang, exception faite de ceux qui ont consacré leur vie au Chaos. Les seules descriptions dignes de confiance proviennent des marins ou marchands qui ont été assez braves ou fous pour se rendre dans Pan Tang. D'une manière générale, les seuls navires commerçant avec Pan Tang proviennent de Dharijor et de Pikarayd. Du fait des pactes de ces nations avec Pan Tang, les équipages ne risquent pas de se voir réduits en esclavage ou exécutés. C'est grâce à ces personnes que l'on raconte de par les Jeunes Royaumes des histoires de démons rôdant à volonté dans les rues et de tigres apprivoisés comme des animaux familiers.

Bien sûr, des histoires délirantes circulent dans les tavernes et auberges des Jeunes Royaumes. Nul, pas plus l'auditoire que le conteur, ne sait faire la différence entre la part de vérité et celle sortie tout droit de l'imagination de marins saouls. Les rumeurs abondent sur les rues baignées de sang, les hommes et les femmes s'accouplant avec des démons et les cris déchirants de statues vivantes. La plupart des gens considèrent ces histoires comme des contes pour enfants mais le sage sait que dans le récit le plus fou, il existe toujours un grain de vérité.

Il est certain qu'une part de la réussite des conquêtes subtiles et lentes de Pan Tang proviennent de ces histoires. Le quidam moyen rejetant ces rumeurs, les horreurs véritables qui se déroulent sur l'île peuvent tranquillement continuer et prospérer. Lorsque la majorité des Jeunes Royaumes croira au mal inhérent de Pan Tang, il sera trop tard. A ce moment, tapi sur l'île et gavé d'horreur par les sermons épouvantables de l'Eglise du Chaos, le peuple de Pan Tang sera prêt à déferler, telle une vague vomie par les enfers, sur les Jeunes Royaumes.

Création d'un Personnage Pan Tangien

Les Pan Tangiens forment une race mauvaise qu'il n'est pas conseillé aux joueurs d'interpréter. Cette partie sera surtout utile au maître de jeu en lui permettant de créer des personnages non-joueurs ou si, à l'occasion, il autorise un joueur à tenir le rôle d'un Pan Tangien.

Il est probable que les personnages joueurs seront issus de royaumes étrangers et chercheront à s'emparer des secrets de Pan Tang ou à échapper à ses filets. Si un nouveau personnage doit être créé alors que le scénario est déjà entamé, le plus simple est de laisser le joueur interpréter un esclave en utilisant la procédure détaillée dans la section Esclaves.

Créer un Personnage Pan Tangien

Suivez les cinq étapes ci-dessous. Par moments, vous devrez vous reporter au livre de règles de Stormbringer.

1. Tirez les caractéristiques à l'aide de 3D6. Les Pan Tangiens gagnent 1D8 supplémentaires en INT, 1D8 en POU et 1 point en TAI. Ils sont de forte corpulence. Déterminez-en les effets en suivant les règles présentées au paragraphe 2.1.3.2 de Stormbringer.

2. Totalisez la somme de l'INT et du POU ; si le résultat est de 32 ou plus, le personnage est Sorcier en plus d'une autre profession (voir Sorcier plus loin).

3. Effectuez un jet sur la table de l'Origine Sociale ci-dessous pour connaître la profession du personnage. Si le maître de jeu l'autorise, vous pouvez la choisir plutôt que la tirer au hasard. Notez les bénéfices de cette profession.

4. Le personnage gagne également 1D8 compétences de son choix. Le pourcentage de départ dans ces compétences est de 1D100 divisé par 2 plus le bonus de compétences approprié.

5. Avant de débiter le jeu, tout personnage pan tangien a 20 % de chances de posséder une arme démon (de la race ratchangett) et 10 % de chances, une armure démon (de la race huritines). Les nobles pan tangiens voient cette chance doubler (40 % et 20 % respectivement).

Origine Sociale	
D100	Classe
01-20	Noble
21-50	Prêtre
51-00	Guerrier

Noble

Sur Pan Tang, les nobles sont des personnages dont les familles descendent directement des Mabden ou dont les ancêtres ont rendu de grands services à l'île par le passé. Ils possèdent les compétences suivantes : Crédit à 40 % plus le bonus de Communication, une Attaque et Parade à l'arme de leur choix à 40 % plus les bonus correspondants, une Attaque et Parade dans une seconde arme à 20 % plus les bonus cor-

respondants, Lire/Ecrire et Parler Mabden à 20 plus le bonus de Connaissance.

Les nobles pan tangiens ont une profession en plus de leur statut privilégié. Effectuez un nouveau jet sur la table ci-dessus. Les Nobles qui sont Prêtres possèdent un rang élevé dans l'Eglise du Chaos. Les Nobles Guerriers sont officiers dans les armées de Pan Tang. Si le résultat Noble est à nouveau obtenu, le personnage descend du Théocrate et n'a pas besoin de travailler. Ces personnages reçoivent des bénéfices doubles à ceux indiqués dans cette partie, que ce soit dans les compétences ou les richesses.

Les Nobles ont des biens pour une valeur de 10 000 x 1D100 GB, ainsi que 100 x 1D100 GB en liquidités. Ils possèdent une demeure à Hwanggarl avec 1D6 esclaves. Les personnages affiliés au Théocrate possèdent une plantation dans le sud de l'île avec 1D100 esclaves et 1D10 contremaîtres. Les Nobles peuvent déjà être mariés au choix du joueur. Ils auront dans ce cas 1D4-1 enfants.

Guerrier

Pan Tang est une nation belliqueuse et la plupart des hommes y sont des guerriers. Ils reçoivent les compétences suivantes : une Attaque et Parade à l'arme de leur choix à 50 % plus les bonus correspondants, une Attaque et Parade dans une seconde arme de leur choix à 40 % plus les bonus correspondants, une Attaque et Parade dans une troisième arme de leur choix plus les bonus correspondants (un bouclier peut être substitué à n'importe laquelle de ces compétences aux armes).

Les Guerriers débutent le jeu avec leurs trois armes, une armure de plaques écarlate (avec ou sans heaume) et un nombre de GB égal à l'INT du personnage multipliée par 1D100.

De plus, ils gagnent les compétences supplémentaires correspondant à son secteur d'activités comme indiqué sur la Table Devoirs d'un Guerrier.

Devoirs d'un Guerrier	
D100	Type
01-05	Garde du Théocrate
06-30	Garde de la Cité (infanterie)
31-45	Cavalier du Diable (cavalerie)
46-85	Marin
86-90	Tigrier
91-100	Contremaître

Explication de la table des Devoirs d'un Guerrier

Cavalier du Diable : ils forment la redoutable cavalerie de Pan Tang. Ils possèdent la compétence Equitation à 65 % plus le bonus d'Agilité. Chaque Cavalier possède un Léopard du Diable. Déterminez ses caractéristiques en vous reportant au chapitre précédent. Pour des questions de légèreté, les Cavaliers du Diable ne portent que des demi-plaques.

Contremaître : ce sont ces hommes brutaux qui s'occupent des malheureux esclaves de Pan Tang. Ils doivent obligatoirement posséder le Fouet en première arme. Ils ont droit à 10 % de bonus dans toutes les compétences de combat avec armes naturelles (Poing, Agripper, etc...). Ils possèdent la compétence Eloquence à 40 % plus le bonus de Communication. Les contremaîtres rajoutent égale-

ment 1 point à leurs FOR et TAI. Ils portent uniquement des armures de cuir.

Garde du Théocrate : il s'agit des gardes privés du Théocrate. Ils possèdent automatiquement une arme et une armure démons. Ils débutent le jeu avec le double des gains normaux en GB. Rajoutez 15 % dans les compétences Ecouter, Chercher et Voir. Ils possèdent également une compétence de départ de 20 % en Connaissance des Poisons. Ils se servent de ces derniers pour en enduire leurs armes et infliger davantage de douleur et de dégâts.

Garde de la Cité : il s'agit des soldats normaux de Pan Tang. Rajoutez 10 % aux compétences Ecouter, Chercher et Voir.

Marin : il s'agit des hommes naviguant à bord des galères noires. Ils gagnent la compétence Equilibre à 50 % plus le bonus de Perception. Les Nobles Marins gagnent la compétence Naviguer à 80 % plus le bonus de Connaissance. Les marins pan tangiens ne nagent jamais, leurs lourdes armures les envoient d'abord par le fond.

Tigrier : ces hommes conduisent les tigres en bataille. Ils savent également les harnacher pour leur faire conduire un chariot. Ils gagnent la compétence Diriger Tigre à 65 % plus le bonus de Communication. S'agissant d'animaux sacrés, les tigres peuvent être contraints à faire quelque chose mais on ne doit jamais recourir à la force. Les tigriers gagnent également la compétence Eviter à 30 % plus le bonus d'Agilité. Il y a 25 % de chances que dans le passé ils aient eu à souffrir d'une Blessure Majeure infligée par un félin vicieux. Les tigriers sont très souvent accompagnés d'un tigre. Déterminez les caractéristiques de celui-ci en suivant les indications portées plus loin.

Prêtre

Les prêtres sont les chefs spirituels de Pan Tang. Ils reçoivent les compétences suivantes : Lire/Ecrire Commun à 80 % plus le bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Mabden à 60 % plus le bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Haut Melnibonéen à 40 % plus le bonus de Connaissance, une Attaque et Parade à l'arme de leur choix à 30 % plus les bonus correspondants, Connaissance des Plantes à 40 % plus le bonus de Connaissance, Premiers Soins à 40 % plus le bonus de Connaissance, Persuader à 25 % plus le bonus de Communication et Crédit à 25 % plus le bonus de Communication.

Ils gagnent 1 point en INT par année passée en prêtrise après l'âge de 25 ans. Pour obtenir ce gain, ils doivent réussir un jet supérieur à leur INT actuelle avec 3D8. Ils débutent le jeu avec 3D8 points d'Elan.

Ils reçoivent une armure, une arme et des robes en accord avec les habitudes de leur culte. Ils gagnent 8D100 GB par mois obtenus auprès de leur temple.

Les prêtres sont de préférence des sorciers et leur capacité en sorcellerie détermine leur statut dans l'église. Ceux-ci sont par ordre d'importance : Initié (non sorcier), Novice, Disciple, Acolyte, Prélat, Evêque. Pour davantage de détails

Déité d'un Prêtre			
D8	Culte	D8	Culte
1	Chardros	5	Balan
2	Pyaray	6	Balo
3	Mabelrode	7	Hionhurn
4	Slortar	8	Maluk

sur leurs devoirs et les cultes, reportez vous au chapitre l'Eglise du Chaos.

Pour terminer, ils gagnent des compétences supplémentaires dépendant des Seigneurs du Chaos qu'ils servent. Lancez 1D8 et reportez vous à la table des Déités d'un Prêtre.

❑ Explication de la table des Déités d'un Prêtre

Chardros : les prêtres de Chardros sont la voix de la "Loi" de Pan Tang. Ils gagnent une compétence de 60 % en Eloquence plus le bonus de Communication. Leur arme préférée est le faucheur.

Pyaray : les prêtres de Pyaray possèdent la compétence Naviguer à 80 % plus le bonus de Connaissance. Ils gagnent également les compétences d'un Guerrier/Marin (voir ci-dessus). Leurs armes préférées sont le fouet et le trident.

Slortar : les prêtres de Slortar gagnent la compétence Evaluer un Trésor à 50 % plus le bonus de Connaissance.

Mabelrode : les prêtres de Mabelrode gagnent toutes les compétences d'un Guerrier/Garde de la Cité (voir ci-dessus). Leur arme préférée est l'épée.

Balan : les prêtres de Balan gagnent la compétence Torturer à 60 % plus le bonus de Manipulation.

Balo : les prêtres de Balo rajoutent 30 % à leur compétence Persuader.

Hionhurn : les prêtres de Hionhurn gagnent un bonus de 20 % avec n'importe quel type de hache. Il s'agit de leur arme préférée.

Maluk : les prêtres de Maluk gagnent 10 % dans toutes leurs compétences de Perception à l'exception d'Equilibre. Ils gagnent également 10 % dans toutes les compétences Lire/Ecrire.

Sorcier

Les personnages dont le total en INT+POU est supérieur à 32 sont sorciers, en plus de leur autre profession. Ils gagnent une compétence en Invocation égale à leur INT+POU. Référez vous à l'Eglise du Chaos pour déterminer leur rang dans la hiérarchie et aux règles de Stormbringer pour découvrir comment utiliser ces compétences. Les sorciers connaissent Lire/Ecrire et Parler le Haut Melnibonéen à 40 % plus le bonus de Connaissance.

Femmes

Les femmes ne possèdent aucun pouvoir politique effectif dans Pan Tang. Les joueurs qui seraient dégoûtés par tant de sexisme devront de préférence jouer des personnages provenant de nations plus larges d'esprit des Jeunes Royaumes. Les femmes ne sont admises dans aucune des professions masculines, même s'il existe toujours 20 % de chances qu'elles fassent partie de la noblesse. Cela leur confère tous les bénéfices de ce statut (voir Noble, plus haut) à l'exception de Lire/Ecrire Mabden. Si la somme de l'INT et du POU du personnage est de 32 ou plus, il peut devenir Sorcier mais devra pratiquer dans le plus grand des secrets. En effet, le Théocrate interdit aux femmes tout accès à la sorcellerie (voir Sorcier, plus haut).

Laissez le personnage décider s'il est marié ou non. Déterminez ensuite la profession et le statut de l'époux en utilisant les tables fournies plus haut. Si le personnage est marié, il a déjà

1D4-1 enfants. Si le personnage n'est pas marié, il est sous le contrôle de son père (qui devra également être détaillé).

En plus des bénéfices dérivés des statuts Noble ou Sorcier, les femmes pan tangiennes reçoivent les compétences suivantes : Attaque et Parade à la Dague à 40 % plus les bonus correspondants, Persuader à 50 % plus le bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 40 % plus le bonus de Connaissance, Premiers Soins à 30 % plus le bonus de Connaissance et Lire/Ecrire Commun à 40 % plus le bonus de Connaissance.

Tout bien ou argent sont distribués par le père ou l'époux et devront être déterminés par le maître de jeu. Le personnage possèdera au moins une dague et un peu d'argent dissimulé pour un montant de INTx1D20 GB.

Esclaves

Les esclaves de Pan Tang sont originaires d'autres pays des Jeunes Royaumes. Si vous êtes intéressés par des aventures sur Pan Tang, nous vous conseillons de créer des personnages esclaves des vils Pan Tangiens et cherchant par tous les moyens à échapper à leurs terribles maîtres.

Pour créer un personnage esclave, suivez les étapes suivantes. Vous aurez besoin des règles de Stormbringer.

1. Déterminez la nationalité, les caractéristiques, compétences et origine sociale en suivant la procédure normale des règles. Une fois connue l'ancienne profession de votre personnage, appliquez les modifications suivantes :

- Les Guerriers deviennent automatiquement Gladiateurs.
- Les personnages au CHA de 13 ou plus deviennent automatiquement Esclaves de Maison.
- Les vieux et les infirmes sont automatiquement envoyés à l'autel de sacrifice.

2. Les personnages possédant une autre profession lance 1D100 et consultent la table des Devoirs d'un Esclave ci-dessous.

3. Les esclaves ne possèdent ni armure, ni armes, ni biens, ni argent à moins que leur maître ne leur en ait fournis dans un but ou un autre.

4. Les esclaves peuvent brutalement être affectés à d'autres fonctions. A la fin de chaque semaine, il y a 10 % de chances que l'esclave change de condition. Lancez un dé sur la table, si le nouveau statut est le même que l'ancien, il n'y a aucun changement. Tout esclave qui tente de s'évader ou déplaît à son maître ou contremaître est automatiquement envoyé à l'autel de sacrifice.

5. Etre esclave sur Pan Tang signifie une condamnation à mort. Après chaque semaine de service, lancez 2D6 pour chaque caractéristique. Si un résultat de 7 est obtenu, soustrayez 1 point à la caractéristique. Sur un résultat de 2, rajoutez 1 point. Si une caractéristique tombe à 0, l'esclave meurt (ils sont généralement sacrifiés bien avant cela).

7. Lancez 1D8 pour déterminer le nombre de semaines qu'a passé l'esclave sur Pan Tang. Utilisez le résultat pour déterminer les pertes dans les caractéristiques et la progression des compétences.

Devoirs d'un Esclave	
1D100	Catégorie
01-10	Non affecté
11-35	Esclave de maison
36-60	Galérien
61-80	Travailleur de ferme
81-90	Gladiateur
91-00	Sacrifice

❑ **Explication de la table des Devoirs d'un Esclave**

Non affecté : les esclaves non affectés sont entre deux tâches. Ils sont gardés dans de vastes entrepôts obscurs. Lancez une nouvelle fois le dé à la fin de la semaine pour déterminer l'affectation.

Esclave de maison : les esclaves de maison sont gardés dans la demeure de leur maître à Hwamgaarl. Ils ne gagnent aucune compétence particulière mais hormis les mauvais traitements que leur infligent leurs maîtres, ils ont un sort enviable comparé à beaucoup d'autres.

Galérien : les galériens sont souvent en mer, ramant sur les trirèmes noires. Au port, ils sont gardés dans de vastes entrepôts ou enchaînés à leurs rames. Les galériens peuvent rajouter 1D3 % à leurs compétences Naviguer et Equilibre pour chaque semaine de service.

Travailleur de ferme : ces esclaves sont gardés sur les plantations dans la partie sud de l'île. Ils peuvent rajouter 1D3 % à leur compétence Connaissance des Plantes pour chaque semaine de service.

Gladiateur : les gladiateurs sont gardés dans des cellules sous l'arène. Ils peuvent rajouter 1D10 % dans leurs compétences Attaque avec une arme et Parade avec une arme pour chaque semaine de service. Choisissez au hasard parmi les armes que le personnage connaît. Il a 10 % de chances d'endurer une Blessure Majeure par semaine qu'il passe à combattre. Les gladiateurs mis hors d'état sont envoyés au sacrifice.

Sacrifice : les esclaves destinés à être sacrifiés sont gardés dans des cachots sous le Temple du Chaos. Au plaisir du maître de jeu, il peuvent être offerts aux Seigneurs du Chaos, utilisés dans un sacrifice lors d'une invocation démoniaque, transformés en statue hurlante, servir de nourriture aux tigres ou envoyés dans le Jardin de la Souffrance.

Leur sacrifice est programmé sous 1D8 jours. Néanmoins, ils peuvent être récupérés et affectés à un nouveau service si les prêtres ont une idée derrière la tête. Etre sacrifié avant que l'aventure ne débute peut décourager vos joueurs mais, somme toute, ils contribuent ainsi à la grandeur de Pan Tang.



L'Eglise du Chaos

L'Eglise du Chaos est la plus puissante organisation de Pan Tang et sans doute des Jeunes Royaumes.

Si quelques Mabden adoraient le Chaos avant leur arrivée sur ce plan, cette véritable Eglise organisée est apparue il y a seulement 500 ans. Il fallut quelques temps pour que la première religion des Mabden, le culte des ancêtres, soit supplantée par l'adoration du Chaos. Aujourd'hui, le culte des ancêtres existe toujours mais les morts sont adorés comme "faisant à présent un avec le Chaos".

L'Eglise du Chaos de Pan Tang, si elle vénère la multitude des dieux du Chaos, en a élevé huit à un rang majeur. Char-dros le Faucheur se trouve à la tête de ce groupe, les sept autres ayant un rang inférieur. Ce sont ces huit dieux qui sont adorés par la majorité des citoyens de Pan Tang. Néanmoins, quelques individus peuvent très bien servir d'agents à des dieux plus mineurs. Ces Seigneurs du Chaos sont détaillés plus loin avec quelques notes sur leurs culte et prêtrise.

Si le peuple de Pan Tang adore le Chaos, sa nature reste humaine et il a instillé un peu de loyauté dans l'Eglise. Les hommes ayant un naturel bureaucratique, une hiérarchie, des règles et des rituels ont été établis au fil du temps et sont devenus immuables.

L'avancement au sein de l'Eglise peut s'accomplir de plusieurs façons, les familles nobles poussant souvent leurs candidats dans telle ou telle place. Du fait de la structure même de la Théocratie, la noblesse et l'église sont une et même chose. Le plus petit des nobles sera automatiquement un initié de l'Eglise et les prêtres, étrangers ou non, se verront accorder des terres et des titres sur Pan Tang. Les élections à un poste supérieur dans les échelons les plus élevés se caractérisent par un taux de mortalité excessif du aux assassinats, intrigues et coups fourrés de toutes sortes.

La Hiérarchie

Il existe plusieurs rangs dans l'Eglise du Chaos. Six d'entre eux forment la prêtrise à la tête de laquelle on trouve le Théocrate. De plus, on peut également y inclure les Agents du Chaos, même s'ils sont souvent imprévisibles et considérés comme extérieurs à l'Eglise. Les connaissances en sorcellerie déterminent la position d'un individu dans la hiérarchie. Plus un prêtre fera preuve de sa maîtrise dans les sciences de la magie noire, plus il sera initié aux plus terribles secrets de la religion.

L'enseignement de la sorcellerie au sein de l'église du Chaos n'est pas laissé au bon plaisir de chaque prêtre. Des lois strictes définissent ce qui peut être révélé à un fidèle d'un rang donné. Toute infraction à ces règles provoque le bannissement des coupables, la confiscation de leurs biens et leur expulsion de l'église du chaos. Cette condamnation frappe tout aussi bien l'élève que le maître, même si ce dernier ignorait cette infraction. Après tout si un maître ne connaît pas le moindre repli de l'âme de son disciple, il ne mérite pas son rang.

Ainsi les novices peuvent-ils seulement pratiquer la magie des élémentaires, tout commerce avec les démons leur étant interdit.

Ces règles sans appel permettent d'organiser les rapports entre les sorciers et leurs élèves. Avant leur application, la formation de nouveaux sorciers était un jeu dangereux. En effet les Pan Tangiens ont la fâcheuse habitude d'assassiner le supérieur dont ils aimeraient occuper le trône. La suspicion entre le maître et l'élève amenait les sorciers à en enseigner le moins possible à leurs élèves, et en retour, les disciples tentaient par tous les moyens de voler le savoir de leur maître.

Le Laïcat

Tous les citoyens de Pan Tang sont adeptes d'une église ou d'une autre. Il n'y a aucune alternative possible. La vie et l'église sont une et inséparables. Un citoyen doit verser sa contribution à l'église et est obligé de lui consacrer une partie de son temps chaque année. En retour, l'église apporte un centre à la communauté, un code de jugement et la promesse d'une existence sans souffrance après la mort.

Initié (pas de connaissance en sorcellerie)

La plupart des citoyens pan tangiens doivent se contenter de ce que la vie leur a donné en partage. Ils ont de la chance s'ils ont de quoi se nourrir et un toit où s'abriter. Ils sont bénis de ceux s'ils parviennent de surcroît à trouver le bonheur.

La noblesse jouit de nombreux avantages comparativement au commun des mortels. Tous les hommes nobles de Pan Tang sont automatiquement initiés de l'Eglise du Chaos, gagnant ainsi l'accès à la sagesse de l'église. Cette instruction religieuse est obligatoire. Les autres Pan Tangiens ne sont admis que sur un jet sous CHAx3.

Pendant une période d'à peu près deux ans ou jusqu'à ce qu'ils atteignent un rang supérieur, les initiés accomplissent la plus grande part des travaux physiques effectués dans l'église. Les initiés les plus en vue servent de pages ou d'assistants aux prêtres. Dans le même temps, les initiés reçoivent leur enseignement de l'Eglise.

Les initiés ne faisant preuve d'aucun potentiel en sorcellerie ne progresseront pas plus loin dans la prêtrise, mais ils sont libres d'y rester. Ils peuvent trouver l'accomplissement dans les tâches terrestres.

Ceux qui quittent l'église retournent au laïcat, n'accomplissant leur service que dans le cadre de leur congrégation.

Novice

Les initiés chez lesquels on a détecté un potentiel de sorcellerie progressent au niveau Novice. Ils passent les cinq années suivantes de leur vie cloîtrés dans les murs du Temple. De nombreux Novices étrangers, dont les appuis et la richesse sont assurés, sont envoyés à Pan Tang pour cette part



de leur évolution spirituelle. En effet, la sagesse prodiguée par le Temple-Palais est considérée comme supérieure à celle dispensée dans les temples des autres nations.

Au début de sa période de noviciat, l'individu se voit retirer son nom et son identité au cours d'un rituel comprenant une immersion complète dans un bain de sang (un retour symbolique à la matrice). Au cours des cinq années, il apprendra le langage de la magie et les arts mineurs de l'invocation. La méditation et la puissance de l'esprit sur le corps lui sont également enseignées au travers d'un mode de vie spartiate et de mortifications volontaires. A la fin de ces cinq ans, le Novice regagne son nom.

❑ **CONDITIONS** : le candidat doit posséder un total en INT+POU supérieur à 32, avoir été membre de l'église pendant au moins cinq ans et convaincre un prêtre qu'il est digne et capable. Pour ce faire, il passe une série d'épreuves destinées à évaluer sa connaissance du dogme de l'église, son désir de progresser en son sein et sa dévotion. L'épreuve portant sur la doctrine est passée si un jet sur 1D100 est réussi sous la compétence Mémoriser. La dévotion est éprouvée en traversant le rituel de scarifications et tatouages sans crier (jet sous CONx3). Le désir est évalué en acceptant d'entrer au service et d'être tourmenté pendant un an par tous les autres novices plus anciens (en admettant que les deux premières épreuves ont été réussies). Si les trois épreuves sont passées, l'individu est accepté par la communauté officielle des novices, acolytes et prêtres de l'église. Il reçoit les bénéfices accordés plus loin. Si l'on échoue dans une ou deux épreuves, cela indique la présence d'un potentiel mais que l'esprit n'est pas prêt à recevoir la pleine illumination. Le candidat doit passer une année de servitude et de privation avant de repasser

les épreuves dans lesquelles il a échoué. Il doit obéir immédiatement et sans discuter à tous les ordres qu'on lui donnera. Bref, c'est une année de misère.

Une maladresse à un niveau ou un autre entraîne la privation immédiate de tous les biens, richesses, honneur et bien être. Le candidat est mutilé, perdant la moitié de ses points de vie et endurant une Blessure Majeure. Tous ses biens personnels sont immédiatement confisqués. Dans leur infinie générosité, les prêtres de l'église laissent 8 heures au hors-la-loi pour quitter l'île de Pan Tang. Selon la loi, celui qui tue un hors-la-loi n'est pas un meurtrier.

❑ **BENEFICES** : un novice reçoit 50 GB par mois pour subvenir à ses propres besoins. Il a droit à 2 jours sur 10 pour faire ce que bon lui semble. Il passe le reste de son temps en service. Il reçoit chaque année de nouveaux vêtements, des chaussures, des vêtements d'hiver. Il peut manger de la viande ou du poisson deux fois par semaine et boire de la bière et du vin tous les jours.

Ayant été instruit sur la nature du monde et les rudiments des procédures d'invocation, le nouveau sorcier gagne une compétence en Invocation égale à son INT+POU en pourcentages. A partir de ce moment, cette compétence augmente conformément aux règles régissant la sorcellerie. Le joueur du personnage lance immédiatement 1D4. Le nouveau sorcier sait invoquer le type d'élémentaire indiqué. Chaque saison ultérieure (tous les trois mois), il peut demander à être entraîné dans l'invocation d'un autre type d'élémentaire.

Il est accepté s'il réussit un jet sous CHAx3. Les novices n'ont pas le droit d'invoquer des démons. De même leur mentor n'a pas le droit de leur enseigner l'invocation des créatures démoniaques.



Type d'Élémentaire

Lancez 1D4. Référez vous à la table pour le type.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1 = Élémentaire de l'Air | 2 = Élémentaire de l'Eau |
| 3 = Élémentaire de la Terre | 4 = Élémentaire du Feu |

Acolyte

S'ils ont fait preuve de leur dévotion à l'Eglise et de leur compétence dans l'invocation d'élémentaires, les prêtres progressent au statut d'acolytes. Pendant trois années, ils vont perfectionner leurs connaissances en sorcellerie en retranscrivant et en étudiant les nombreux livres et grimoires que l'Eglise possède. Pendant un temps, tous les acolytes doivent obligatoirement servir d'esclaves à l'Evêque de leur secte afin d'apprendre que les hommes ne sont que les serviteurs des Seigneurs du Chaos.

❑ **CONDITIONS** : la compétence Invocation du candidat doit être au moins de 40 %. Il doit posséder deux compétences de Connaissance à un niveau de 75 % ou plus et une compétence dans une arme à 50 % ou plus. En utilisant le Livre sacré des Races du temple et sa compétence en Haut Melnibonéen, il doit sacrifier un élémentaire de chaque type à l'une des races liées par les pactes du temple. Il doit ensuite réussir à invoquer et à lier un démon de cette race.

❑ **BENEFICES** : le nouvel acolyte reçoit un poste à responsabilité laissé au choix de son prêtre. Il reçoit 150 GB par mois pour ses besoins personnels. En retour, il devra enseigner et mémoriser le sort permettant d'invoquer son premier démon. Chaque saison sui-

vante (tous les trois mois), il pourra se voir accorder le privilège d'apprendre à invoquer une nouvelle race de démons. Il est accepté s'il réussit un jet sous CHAx3. Son prêtre lui conseillera de conserver quelques points d'INT Libre pour un usage futur.

Disciple

A ce niveau de la hiérarchie, les prêtres du Chaos accomplissent les travaux religieux traditionnels. Les Disciples s'occupent des baptêmes, des services funéraires, de la conduite des prières, des sacrifices et autres tâches de tous les jours. Ces travaux complètent les devoirs exigés par chaque secte. Avant qu'un disciple ne puisse accéder au niveau supérieur de la prêtrise, il devra avoir entrepris un pèlerinage dans un site choisi par son Evêque. Cela va de la Forteresse Impie pour un Prêtre de Chardros à la découverte du sourire d'un homme sans père pour les maniaques grimaçants de Balo.

❑ **CONDITIONS** : la compétence Invocation du candidat doit être supérieure ou égale à 50 %. Il doit posséder une compétence dans une arme d'au moins 75 % et savoir Ecrire le Haut Melnibonéen à au moins 50%.

Le Théocrate préside à la cérémonie initiant tous les nouveaux disciples. Tous les candidats doivent sacrifier un point de POU à l'Amulette du Chaos du Théocrate. Ils renouvellent ainsi leur vœu de fidélité à Pan Tang en général et au Théocrate en particulier. Au moment du sacrifice, le candidat doit vaincre le POU du Théocrate avec le sien propre.

❑ **BENEFICES** : il reçoit 500 GB par mois pour ses besoins personnels. Il a accès à certains tomes secrets du temple. Le sorcier apprend à invoquer trois races de démons.

Prélat

En consultation avec son Evêque, un Prélat est responsable de l'éducation et de l'instruction des citoyens de Pan Tang ou du pays dans lequel il officie. De plus, un Prélat accomplit certaines tâches jugées trop importantes pour être menées par un Disciple. Il peut s'agir de la bénédiction d'un nouveau navire ou d'un sanctuaire, ou du sacrifice d'un prisonnier important. Il existe un petit nombre de sorciers parmi les Prélats aptes à devenir Evêque. Ils passent la majorité de leur temps à conspirer pour supplanter l'Evêque de leur ordre. On ne trouve aucun sorcier ayant 80 % ou plus en Invocation parmi les Prélats de Chardros, le Théocrate ne tolérant aucun rival à son pouvoir.

CONDITIONS : La compétence en Invocation du candidat doit être au moins de 60 %. Le sorcier doit convaincre son Evêque qu'il est digne de progresser. De plus, une place doit être disponible. Pour prouver sa valeur, le sorcier doit présenter à son Evêque une nouvelle race de démons et lui donner le nom du seigneur de cette race. Il doit en invoquer et en lier un spécimen en présence de son Evêque. Pour trouver une place, il doit réussir un jet sous CHAx2. Ce jet peut être effectué une fois par mois après la présentation à l'Evêque.

BENEFICES : le prélat reçoit 2 000 GB par mois pour ses besoins personnels. Le sorcier apprend le sort Eveiller le Chaos. Sa compétence de départ est égale à la somme de son INT et de son POU. Grâce à ce sort, il est capable de renforcer la puissance du chaos chez les créatures prédisposées envers cette puissance. Le sorcier est limité dans les changements qu'il peut effectuer à son INT. Reportez vous au sort Eveiller le Chaos pour davantage d'informations.

Eveiller le Chaos

Coût en POU : 2 points

Grâce à ce sort, un sorcier renforce la puissance Chaotique des créatures déjà orientées vers celui-ci. Pour les sorciers de Pan Tang, ce sort est utile pour "forger" une créature afin qu'elle accomplisse certaines tâches. Pour utiliser ce sort, le sorcier doit auparavant invoquer et lier le démon concerné. Il conçoit alors un sceau du Chaos particulièrement puissant en l'investissant d'un point de POU perdu de façon permanente à la création du symbole. Il commande alors au démon de pénétrer dans le sceau et l'entoure d'un filet de Chaos, investissant le second point de POU. Ceci transforme la créature, magnifiant la puissance du Chaos qui s'y trouve. En termes de jeu, la créature gagne de la Valeur Chaotique (V.C.). La Valeur Chaotique ajoutée à la créature par un sorcier est égale au total des caractéristiques du sorcier. Avec cet ensemble de points, le sorcier "paie" les pouvoirs qu'il assigne au démon en suivant les valeurs indiquées dans la liste des Pouvoirs Démoniaques.

Evêque

On trouve un Evêque à la tête de chaque secte. Ils ne rivalisent qu'avec le Théocrate et les Seigneurs du Chaos eux-mêmes. Chaque Evêque a tout contrôle sur les membres de son ordre, laïcs inclus, et est responsable de leur bien être spi-

rituel et théologique. Ils président aux grandes cérémonies telle l'intronisation de rois alliés.

CONDITIONS : la compétence Invocation du candidat doit être supérieure ou égale à 80 %. Il doit invoquer un Seigneur Démon et le vaincre dans un combat de magie et d'esprit.

BENEFICES : un Evêque reçoit 10 000 GB par mois pour ses besoins personnels. Il peut apprendre un sort auprès d'un Seigneur Démon en lui sacrifiant du POU permanent. Ce type de magie instantanée est bien au delà des capacités de n'importe quel aventurier et seul le Théocrate jouit de ce pouvoir. Un système présentant la magie instantanée sera détaillé dans un supplément futur de Stormbringer.

Le Théocrate

Le Théocrate est l'Evêque de Pan Tang mais il s'agit également de l'Archevêque de l'Eglise du Chaos. Il dirige tous les Evêques des différentes sectes, que ce soit dans Pan Tang ou les autres pays où l'Eglise existe. Aux yeux de la population, le Théocrate est un être divin. Pour les étrangers, il est plus proche du démon. Le Théocrate actuel est Jagreen Lern.

Agents de l'Eglise du Chaos

Craints et respectés par toutes les classes de la société pan tangienne, ces individus qui ont consacré leur vie au Chaos sont une loi en eux-mêmes. Leur rang est égal à celui d'un Prélat même s'ils n'ont pas part à la hiérarchie officielle du culte. Ce sont des solitaires considérés avec un mélange de crainte, de répulsion et de fascination. Leur Seigneur leur interdisant de s'installer de façon permanente dans un lieu, ils rôdent dans les Jeunes Royaumes semant le chaos et la destruction sur leur passage. Ils sont l'incarnation des forces du hasard et du désordre.

Gains d'Elan dans l'Eglise du Chaos

Ces gains sont à rajouter à ceux déjà indiqués dans la section 6.8.5. des règles de Stormbringer. Le nombre porté représente le gain en Elan pour l'acte indiqué.

Tous les Dieux du Chaos	Balan Uniquement
2 - Pour rencontrer un Evêque du Chaos quelconque.	1 - Pour chaque personne cruellement torturée.
4 - Pour rencontrer l'Evêque de votre secte.	10 - Pour s'être fait fondre un masque de fer sur le visage.
Stortar Uniquement	Maluk Uniquement
1 - Pour chaque 100 GB consacrés à des travaux de beauté.	1 - Pour chaque livre ou grimoire écrit.
1 - Pour chaque victime défigurée et laissée en vie.	5 - Pour s'être arraché un oeil.
2 - Par point de CHA sacrifié en "s'enlaidissant".	10 - Pour s'être cousu les lèvres.
Hionhurn Uniquement	Mabelrode Uniquement
2 - Pour chaque personne décapitée lors d'une exécution formelle.	1 - Pour chaque personne entraînée dans l'art de l'épée.
1 - Pour chaque personne tuée avec une hache au combat.	1 - Pour chaque personne tuée avec une épée au combat.
	1 - Pour casser avec son épée celle de l'adversaire au combat.

Les Sectes Majeures

L'île de Pan Tang vénère en particulier huit dieux du Chaos. Des douzaines d'autres sont vénérées mais ils ne sont pas détaillés ici. Vous trouverez également dans ce paragraphe les principales variations régionales. Pour terminer, le culte hérétique secret des femmes, Eequor, est également décrit.

Chardros le Faucheur

Patron de l'île de Pan Tang, Chardros le Faucheur est le Seigneur du Chaos le plus largement adoré. Son Evêque sert de Théocrate. Les prêtres d'un rang inférieur servent également de juges, de bureaucrates et de maîtres-esclaves. Ils sont revêtus de plusieurs robes faites dans un tissu noir. Leur visage est caché derrière des crânes humains portés comme des masques. Ils utilisent des faucheurs contre les ennemis de leur Seigneur. Ce sont eux qui ont la charge du Verger d'Os, les catacombes où sont ensevelis les morts de moindre importance. Les prêtres de Chardros doivent également prendre soin du bien être de la population le Jour des Morts, une époque de festivités et de sacrifices en l'honneur des ancêtres.

Mabelrode, le Sans Visage, Roi des Epées

Mabelrode n'a pas de visage, il en est de même pour ses prêtres. Comme le veut la tradition, tous portent au combat des voiles de soie noire ou des heaumes à la visière obscurcie. Il s'agit d'un ordre guerrier qui entraîne les jeunes nobles de l'île dans leurs fonctions d'officiers. L'Evêque de Mabelrode est également le Général des armées de Pan Tang.

Slortar le Vieux

Réputé pour être le plus ancien des dieux, le mince et séduisant Slortar est servi sur Pan Tang par les "prêtres sanglants". Ce culte a atteint un tel degré dans le fanatisme qu'il croit que nul ne doit approcher la beauté de son Seigneur. Afin de s'assurer qu'aucun être vivant ne puisse lui être comparé, ses prêtres s'enlaidissent volontairement, se mutilant constamment tout en prenant soin de garder leurs blessures ouvertes. Ainsi, pour un prêtre de Slortar, n'avoir plus qu'un trou purulent à la place du nez est un grand signe de dévotion. Si la beauté personnelle est inacceptable, les prêtres apprécient et collectionnent les objets d'art.

Pyaray, l'Horreur Tentaculaire qui Murmure des Secrets Impossibles

Ce Seigneur qui dirige les Flottes du Chaos est principalement adoré par les marins de Pan Tang. Son Evêque est le Grand Amiral de la flotte pan tangienne alors que les membres inférieurs de la pré-

trise servent de capitaines et de navigateurs. Les prêtres font tout pour ressembler à leur Seigneur, laissant pousser leurs cheveux et les nouant en boucles afin qu'ils ressemblent aux tentacules de leur maître. Leurs armes de prédilection sont le trident et le fouet.

Hionhurn l'Exécuteur

Il s'agit de l'un des dieux les plus vénérés de Pan Tang. Il représente la puissance de la terreur et la force brute. Ses prêtres s'habillent de robes rouges teintées de sang humain. Pour s'identifier un peu plus à leur dieu à tête de taureau, ils portent des casques à cornes. Ils parlent rarement mais psalmodient sans cesse des litanies à Hionhurn. Ce sont les exécuteurs officiels de l'Eglise du Chaos et ils manient de grandes haches à double tranchant. On sait qu'il existe un sous-culte peu connu d'assassins religieux fanatiques. Dénommés les Vautours Pourpres, ces individus complètement déments adorent Hionhurn dans le meurtre et la terreur.

Balan le Sinistre

Si Mabelrode n'a pas de visage, on ne peut pas voir celui de Balan le Sinistre qui est caché derrière un masque de fer. Des masques similaires sont portés par ses prêtres. Ceux-ci sont directement rivetés à leur crâne. Ils marquent également le rang du prêtre. Plus le masque est orné, plus le prêtre est puissant. Les prêtres de Balan sont les tortionnaires de Pan Tang, leur secte toute entière est tournée vers la création et l'étude de la souffrance.

Maluk le Veilleur Silencieux

S'il possède la même beauté étrange et androgyne des autres Seigneurs du Chaos, le visage de Maluk est défiguré (en tout cas, pour un esprit sain) par l'absence de bouche et un imposant oeil étincelant. Ses prêtres remplissent le rôle de la police secrète de Pan Tang. On dit qu'ils peuvent sentir la trahison des kilomètres à la ronde. Ce sont également des scribes, des libraires et des collecteurs fous de savoir. Le symbole de l'oeil est répété sur leur personne. Il est souvent gravé ou brodé sur leurs boucliers, heaumes et vêtements. Certains prêtres de Maluk collectionnent les yeux, les arrachant aux orbites de leurs ennemis pour les porter en colliers. De nom-

breux prêtres de Maluk s'arrachent un oeil en offrande à leur dieu ou se cousent les lèvres pour préserver leur silence. De tels prêtres se nourrissent à l'aide de pailles.

Balo le Bouffon

De tous les prêtres du Chaos, ceux qui vénèrent Balo sont peut être les plus fous. Hasard et imprévisibilité sont leurs mots d'ordre. Si quelque chose vient à l'esprit d'un prêtre de Balo et qu'il trouve l'idée bonne ou, pire, amusante, il fera tout pour faire aboutir son projet quel qu'en soit le coût. Connus sous le nom de "prêtres rieurs" ou "prêtres grimaçants", les adorateurs les plus fervents de Balo s'ouvrent les joues afin qu'une grimace incessante défigure leur visage d'une oreille à l'autre. Même au coeur d'un combat, ils ne cessent de rire, leur ricanement hystérique étant tout ce qu'il y a de plus horrible à entendre.

Variations Régionales

Les structures et règles de l'Eglise du Chaos varient d'une nation à l'autre en dépit du contrôle du Théocrate. Du fait de ces variations régionales et du pays d'origine des personnages, les aventuriers peuvent très bien adorer un dieu du Chaos différent de ceux présentés ci-dessus. Les lecteurs attentifs auront sans doute remarqué l'absence singulière de Arioch des Sept Ténèbres dans cette hiérarchie du Chaos. Du fait de sa position de Patron de Melniboné, Arioch n'est pas particulièrement apprécié sur Pan Tang, même si son culte n'est pas hors-la-loi. Après la chute d'Imrryr, Arioch sera adoré plus fréquemment sur l'île, sa présence culminant avec son arrivée sur l'île dans le roman Stormbringer.

L'Hérésie d'Eequor

Du fait de leur position de citoyens de seconde classe, les femmes ne peuvent devenir prêtresses dans l'Eglise du Chaos. Néanmoins quelques femmes de Pan Tang ont appris secrètement la sorcellerie. Dans de tels cas, leur déité patronnesse est toujours Eequor. Son adoration doit être menée en secret et son culte est hors-la-loi sur l'île. Ce n'est pas le cas dans Dharjior où le culte d'Eequor a atteint une position similaire à celle des Huit grands. Il y supplante même le culte de Balo dont la secte n'a que peu d'importance en dehors de Pan Tang.

Rencontres sur Pan Tang

Vous ne savez jamais ce que vous pouvez bien rencontrer dans les rues de Hwanggaarl ou les champs de l'île ; Pan Tang n'est jamais à court de surprises. Les tables de rencontres suivantes sont à utiliser lorsqu'un groupe d'aventuriers visite l'île de Pan Tang. Elles sont prétextes à l'improvisation de scènes hautes en couleur pour les maîtres de jeu désireux d'introduire un élément inattendu. Nous pensons également qu'elles les amuseront ou les surprendront.

Certaines personnes se contenteront de passer à côté des aventuriers sans leur prêter attention. D'autres individus ou créatures pourront défier les personnages, les enjôler ou leur faire une proposition. Bien souvent, ces rencontres serviront à remettre les joueurs dans la lignée du scénario ou à leur apporter des indices, une aide, des soins ou des conseils si un passage particulier de l'aventure a été complètement manqué.

Utilisez ces tables et ces événements comme des guides mais ne vous y sentez pas confinés. Des caractéristiques toutes prêtes pour la plupart de ces rencontres sont fournies dans le Pan Tang Digest. Adaptez les informations du Digest comme vous l'entendez. Affaiblissez ou renforcez les personnages non joueurs si votre campagne l'exige. Les événements indiqués sous le titre Rencontres Spéciales exigeront un minimum de préparation de la part du maître de jeu. Utilisez les pour introduire vos propres histoires, en particulier vos super vilains et autres. Des détails supplémentaires sont apportés dans les descriptions suivantes.

Table de Rencontres en Cité

1D100	Rencontre
01	Théocrate seul
02	Théocrate et sa suite
03	Evêque et sa suite
04-13	Prêtres
14-15	Agent
16-20	Noble et sa suite
21-29	Sorcier
30-32	Cadavre
33-34	Capitaine de vaisseau
35-38	Cavaliers du diable
39-50	Marins
51-65	Gardes de la cité
66-67	Contremaîtres
68-70	Chaîne d'esclaves
71-79	Esclave
80-81	Esclave évadé
82-86	Femme
87	Etranger
88	Démon sauvage
89-92	Démon domestique
93-95	Démon ouvrier
96	Tigre
97-99	Rencontre spéciale
00	Aucune rencontre

Table de Rencontres sur l'île

Rencontre	Terres Cultivées	Plaine de Verre	Jungle	Pentes du Volcan
Théocrate seul	01	01	01	01
Théocrate et sa suite	02	02	02	02
Evêque et sa suite	03	03	03	03
Prêtres	04-10	04-05	04-05	04-05
Agent	11-13	06-08	06-08	06-08
Noble et sa suite	14-20	09	09	09
Sorcier	21-22	10	10	10
Cadavre	23-25	11-13	11-13	11-12
Galère	26-28	14-16	14-16	-
Gardes de la cité	29-38	17-19	17-21	13-15
Cavaliers du diable	39-48	20-29	22-24	16-25
Contremaîtres	49-53	-	-	-
Chaîne d'esclaves	54-58	-	-	-
Esclave	59-60	-	-	-
Esclave évadé	61-65	30-33	25-27	26-28
Femme et sa suite	66-67	34	28	29
Démon sauvage	68-72	35-44	29-38	30-43
Tigre	73	-	39-58	44
Crabe tête de mort	-	45-55	-	45
Animaux de ferme	74-94	-	-	-
Animaux de la jungle	-	-	59-80	-
Etrangers	95	56	81	46
Rencontre spéciale	96-99	57-60	82-85	47-50
Aucune rencontre	00	61-00	86-00	51-00

Rencontres sur l'île

Théocrate seul : Jagreen Lern parcourt ses terres, probablement monté sur son cheval démon sans poils. Il peut avoir une destination particulière ou simplement se promener sans but précis.

Théocrate et sa suite : Le Théocrate est accompagné par cinquante de ses gardes et une centaine d'esclaves. Il visite probablement en force l'une de ses terres, se rend dans un sanctuaire, gravit le volcan pour observer l'île ou part à la chasse dans la jungle. Les esclaves prennent soin de lui et constituent un stock de sacrifices à portée de main.

Evêque et sa suite : L'Evêque d'un des Seigneurs du Chaos (lancez un dé sur la table des Détés d'un Prêtre, ignorez le résultat Chardros) est accompagné de 2D8 prêtres d'un rang inférieur et de 6D6 esclaves. Il est probablement en route vers le sanctuaire de l'île consacré à son Seigneur afin d'y tenir un rituel particulier. Il peut également rendre visite à un de ses amis dans une plantation, rejoindre sa propre résidence ou prendre quelques vacances et chasser l'esclave dans les jungles du nord.

Prêtres : Un groupe de 1D8 prêtres (effectuez un jet sur la table des Détés d'un Prêtre pour déterminer le culte). Ils sont probablement en pèlerinage vers le sanctuaire consacré à leur Seigneur. Leur voyage peut être également une sorte de pénitence, à moins qu'ils ne rendent visite aux fidèles sur les plantations.

Agent : Un Agent solitaire qui peut ou non être pan tangien voyageant dans l'île afin d'accomplir une quête personnelle. Peut être ne s'agit-il pas d'une rencontre fortuite, l'Agent suivant la trace des aventuriers. Il peut également s'agir d'un Agent féminin qui vient de faire son pèlerinage à Hwamgaarl pour découvrir que son statut n'y est pas reconnu. Elle peut très bien chercher à se venger de cette nation misogyne.

Noble et sa suite : Un noble accompagné de 1D6 esclaves. Il peut être en route pour accomplir une expérience dans un lieu retiré, chercher des ingrédients dans la jungle ou invoquer un élémentaire du feu à partir du volcan. Il peut également rendre visite à un ami dans les terres cultivées ou plus simplement se diriger vers sa propre plantation, à moins qu'il n'en revienne.

Sorcier : Il est accompagné de 1D6 esclaves. Il peut être en route pour accomplir une expérience dans un lieu retiré, chercher des ingrédients dans la jungle ou invoquer un élémentaire du feu à partir du volcan. Il peut également rendre visite à un ami dans les terres cultivées ou se diriger

vers sa propre plantation, à moins qu'il n'en revienne.

Cadavre : Un cadavre récent ou ancien. Le tueur peut encore se trouver dans les environs. Il peut également s'agir de la coquille desséchée d'un sorcier portant encore d'éventuels objets magiques. On peut également découvrir plusieurs cadavres de soldats d'une autre nation qui cherchaient à espionner Pan Tang.

Galère : On ne rencontrera pas la trirème, elle passera le long des côtes. Elle peut quitter le port ou y revenir chargée d'esclaves frais et de butin.

Gardes de la cité : Un groupe de 1D4+4 guerriers patrouillant dans l'île. Ils peuvent avoir une mission particulière.

Cavaliers du diable : Un groupe de 1D4+4 cavaliers du diable montés sur des lézards. Ils peuvent patrouiller l'île, délivrer un message, chasser quelqu'un ou simplement se promener.

Contremaîtres : Un groupe de 1D4 contremaîtres se rendant d'une plantation à une autre. Peut être sont-ils à la recherche d'un esclave évadé.

Chaîne d'esclaves : Un groupe de 3D6 esclaves et de 1D4 contremaîtres. Ils sont soit en pleine forme et en route vers les plantations, soit vieux et brisés de retour vers Hwamgaarl pour le sacrifice.

Esclave : Cet esclave accomplit une course pour une ferme avoisinante. Il peut vouloir délivrer un message, remettre une invitation ou porter au maître une coupe de sucre. L'esclave sera paniqué si quoi que ce soit l'empêche d'accomplir sa tâche.

Esclave évadé : Cet esclave s'est enfui de Hwamgaarl ou d'une plantation. Il ou elle doit penser que survivre sur l'île est aussi difficile que vivre en captivité. Il aura un besoin désespéré d'aide ou de nourriture. Il peut également s'agir d'un groupe d'esclaves peut être armés.

Femme et sa suite : Une femme et 1D4 esclaves. Elle peut se rendre à une cérémonie secrète ou rechercher un objet ou une plante dont elle a besoin. Elle peut également se rendre dans la demeure de son époux. Peut être quitte-t-elle son nouvel époux ou celui-ci étant mort, elle se rend dans les états de son frère.

Démon sauvage : Un démon errant sans maître. Il peut être assoiffé de sang ou proposer un marché. Peut être s'agit-il d'un démon que les personnages ont combattu

dans une aventure antérieure de retour du Million de Sphères afin de prendre sa revanche.

Tigre : Dans les terres sauvages, le tigre peut très bien chasser, dormir ou être à l'affût. Il n'y a personne pour empêcher les aventuriers de se défendre.

Crabe tête de mort : L'un des grands crustacés qui parcourt le paysage désolé de la Plaine de Verre. Il peut choisir les aventuriers comme proies ou les ignorer. Au choix du maître de jeu, il peut y avoir jusqu'à 1D4 de ces créatures.

Animaux de ferme : Un troupeau d'animaux domestiques conduit par des esclaves. Il peut s'agir d'animaux connus ou de quelques étrangetés d'un noble. Généralement, le troupeau sera composé de bétail ou de moutons, mais il peut également s'agir de porcs, de chiens, d'ocelots, de gazelles, de chats, d'esclaves contraints de marcher à quatre pattes, d'iguanes, de démons... Un tigre peut suivre le troupeau pour garder les félins sacrés loin du troupeau.

Animaux de la jungle : Une espèce ordinaire, tels serpents, ours, tapirs ou singes. Du fait de la forte population en tigres, ces animaux sont rapides et rusés. Les Pan Tangiens introduisent parfois de nouvelles espèces afin de nourrir les tigres.

Etrangers : Il peut s'agir de rescapés d'un naufrage sur l'île ou d'un groupe optimiste mais fou d'explorateurs ou de marchands. Il s'agira plus probablement d'un groupe de guerriers avertis et correctement armés envoyés espionner l'état des défenses de Pan Tang. Si les aventuriers les voient, ils passeront à l'attaque pour préserver leur secret. Si les aventuriers déclarent être des ennemis de Pan Tang, ils pourront peut-être se joindre à eux. Le Théocrate peut très bien être averti de la présence des espions et avoir déjà envoyé des démons ou des cavaliers du diable à leur poursuite.

Rencontre Spéciale : Une vision ou un événement extraordinaire. Ils peuvent être tirés d'un des scénarios, consister l'amorce d'un scénario du maître de jeu ou s'agir d'un des événements particuliers à Pan Tang. Les maîtres de jeu sont invités à faire appel à leur imagination et à leur sens de la description. Quelques suggestions : un jet de feu pourpre jaillit du volcan, un tigre géant aux yeux humains, une Statue Hurlante isolée se déplaçant dès que l'on cesse de la regarder directement, une grande bouche démon qui cherche à avaler le groupe, une tempête soudaine de gravier.

Rencontres dans Hwamgaarl

Théocrate seul : Jagreen Lern se promène seul parmi ses sujets. Il est souvent déguisé. Il peut espionner la population, rendre une visite surprise à un sujet loyal ou déloyal ou tout simplement jouir de l'empire noir qu'il contrôle.

Théocrate et sa suite : Le Théocrate se promène dans les rues au sommet de son immense juggernaut, tiré par des esclaves. Sa Garde d'Elite le suit. Les foules s'amusent sur son passage, chacun désirent être vu en train de témoigner son respect à son chef spirituel. Après le passage du Théocrate, on peut parfois entendre des remarques de mécontentement et des menaces de trahison.

Evêque et sa suite : Il s'agit de l'un des sept autres Evêques du Chaos. Effectuez un jet sur la table des Dêités des Prêtres en ignorant Chardros. L'Evêque est accompagné de prêtres de rang inférieur et d'esclaves. Il peut être en route pour son temple, rendre visite à un ami, effectuer un pèlerinage spirituel, conduire un rituel ou simplement surveiller la cité.

Prêtres : Un groupe de 1D8 prêtres du Chaos. Effectuez un jet sur la table des Dêités des Prêtres pour déterminer leur foi particulière. Ils peuvent accomplir un acte quelconque pour glorifier leur foi, chercher de nouveaux adorateurs, chanter en procession, se rendre au Temple ou à l'Université.

Agent : Un Agent du Chaos solitaire. Il peut ou non être Pan Tangien. Il peut s'agir d'un individu sophistiqué provenant d'une nation civilisée ou d'un barbare chevelu et assoiffé de sang. Il peut s'agir d'une personne arrogante, prête à défier les autres et à les interrompre. Son humeur dépend beaucoup de son Seigneur. Les Agents de Balô sont les plus bizarres, ceux de Balan les plus discrets.

Noble et sa suite : Un noble accompagné par ses esclaves qui le portent dans les rues. Il peut se rendre à une manifestation culturelle, à un banquet chez un ami, acheter de nouveaux esclaves ou présenter ses hommages au Temple.

Sorcier : Il peut être accompagné d'autres sorciers ou d'esclaves. Il peut être à la recherche d'un ingrédient ou d'un objet de sacrifice, se rendre à un rendez-vous avec un membre de la Théocratie ou en train de tester un nouveau démon. Il peut avoir besoin de guerriers pour le garder lors d'une expédition ou rechercher quelque chose pour lui.

Cadavre : un corps ou la partie d'un corps. La victime peut avoir été fraîchement tuée et l'assassin ou le démon qui a accompli cet acte horrible se trouve toujours dans les environs, assoiffé de sang. Le cadavre peut également être vieux et desséché, au plus grand mépris des passants. Il peut s'agir du corps d'un ancêtre ou d'une victime de sacrifice. Il peut y avoir un objet ou un indice important sur le corps.

Capitaine de vaisseau : Tout juste débarqué d'une trirème, il s'agit probablement d'un Prêtre de Pyaray. Il peut être en route pour effectuer son rapport, rechercher quelques galériens de remplacement, espérer recruter de nouveaux marins, se rendre au Temple présenter ses dévotions, profiter des bienfaits de Hwamgaarl. Il peut avoir des nouvelles de la mer ou des actions d'autres nations.

Cavaliers du diable : une escouade de 1D8 cavaliers du diable montés sur des lézards du diable déboulant dans les rues en route pour quelque mission. La queue d'une des créatures peut balayer l'un des aventuriers au passage du groupe.

Marins : Un groupe de 1D8 marins de retour à terre. Ils peuvent jouir des plaisirs de Hwamgaarl, rentrer chez eux ou chercher des noises à un guerrier. Ils sont probablement à la recherche de drogues, alcool et esclaves.

Gardes de la cité : Un groupe de 1D8 soldats en service ou de relâche. Ils peuvent garder une personne particulière ou un bâtiment, être à la recherche d'un esclave ou d'un démon, en route pour exproprier une personne qui a déplu au Théocrate. S'ils ne sont pas en service, ils peuvent rôder dans les rues, avides de montrer leur efficacité en questionnant les passants, répondant vertement aux remarques des marins ou cherchant quelque esclave à battre.

Contremaîtres : Un ou plusieurs contremaîtres. Ils peuvent surveiller une chaîne d'esclaves, attendre de recevoir leurs ordres du Temple, être sur la piste d'un esclave évadé. Ils peuvent également être saouls et descendre les rues en titubant et en frappant les esclaves au hasard.

Chaîne d'esclaves : Un groupe de 2D6 esclaves conduit par plusieurs contremaîtres. Ils peuvent être en route pour un sacrifice, l'arène, les galères, les entrepôts sur le port, le Jardin de la Souffrance ou les plantations. L'un d'entre eux peut reconnaître un aventurier et tourner vers lui des yeux suppliants.

Esclave : Un esclave solitaire marchant dans les rues sans doute pour accomplir une mission quelconque pour son maître. Il peut rechercher de la nourriture ou des drogues, en train de délivrer un message important, promener les enfants de la maison, ou se préparer à assister à un événement religieux ou politique auquel son maître ne peut se rendre. Les esclaves sont toujours pressés de remplir leur tâche mais savent rester polis et répondre aux questions qu'on leur pose.

Esclave évadé : Cet esclave a préféré s'enfuir plutôt que de périr d'une mort lente. Il peut se cacher sous un chariot ou dans une allée, attendant les ténèbres pour rechercher de quoi se nourrir. Il peut juste venir de s'enfuir et avoir ses

poursuivants sur les talons. Il peut même ne pas s'agir d'un esclave en fuite mais d'un Prêtre de Maluk se cachant dans l'ombre. Il recherche ceux qui préfèrent aider les esclaves évadés plutôt que les capturer.

Femme : Le femme ou la fille d'un Pan Tangien. Elle peut être accompagnée d'esclaves ou d'enfants. Elle peut simplement prendre l'air ou être à la recherche de biens pour la maison. Sa promenade peut être d'une nature plus clandestine, si elle mène des plans en vue d'établir sa puissance. Peut être se rend-elle auprès d'un sorcier qui lui enseigne les arts de la magie. Elle peut avoir besoin d'un groupe d'aventuriers pour obtenir quelque chose qui lui est interdit du fait de son statut inférieur.

Etranger : Un visiteur à Pan Tang. Il peut s'agir d'un diplomate d'une nation amie, comme Dharrjor ou Pykaraid, en train de se promener sous la conduite de Prêtres de Chardros. Il peut également s'agir d'un représentant d'une nation ennemie, comme Vilmir ou Jharkor, chassé dans les rues par la populace. Il peut traîner dans la cité pour accomplir une mission secrète et demander de l'aide aux aventuriers.

Démon sauvage : Un sorcier a invoqué cette créature et n'a pas réussi à la lier. Elle erre dans les rues. Le sorcier peut être mort ou sur sa trace. Le démon peut être à la recherche de sang, jouir des bienfaits de la vie dans les Jeunes Royaumes ou fuir devant un démon encore plus puissant. Il peut même offrir quelque chose aux aventuriers en échange d'un service.

Démon domestique : Cette créature appartient à une maison de Hwamgaarl. elle accomplit une course quelconque ou espionne pour le compte de son maître. Personne ne lui accorde la moindre attention alors qu'elle déambule dans les rues.

Démon ouvrier : Le démon travaille dans les rues à la construction ou à la destruction d'un bâtiment. Il est généralement entouré de 2D6 esclaves et plusieurs contremaîtres travaillant au même projet. Le démon peut échapper à tout contrôle et menacer les contremaîtres ou les passants. Les aventuriers peuvent être voir un esclave en train de pousser un contremaître sous un bloc de pierre que le démon s'apprête à lâcher.

Tigre : Animal sacré de Pan Tang, il se rend où bon lui semble. S'il désire s'allonger sur la route, le trafic est dévié. S'il désire tuer et manger quelqu'un, nul ne l'en empêchera. Un tigre suit l'animal à distance respectable afin de l'empêcher d'attaquer un Prêtre ou un Noble.

Rencontre Spéciale : Un événement ou une vision extraordinaire. Ils peuvent être tirés d'un des scénarios ou servir à introduire une aventure du maître de jeu.

Pan Tang Digest

Les caractéristiques suivantes présentent des groupes de Pan Tangiens. Bon nombre d'entre elles sont nécessaires à l'utilisation des Tables de Rencontres. Cette partie sera très utile lors du déroulement des scénarios de ce livre ou pour des rencontres imprévues avec des Pan Tangiens dans d'autres aventures.

Démons

Les pouvoirs démoniaques sont la clé de la puissance pan tangienne. Grâce à leurs pactes avec les Seigneurs du Chaos et leurs explorations du Million de Sphères, les sorciers de Pan Tang ont identifié et invoqué des dizaines de milliers de races de démons différentes. Vous trouverez ici un faible aperçu des espèces les plus couramment employées dans les rues et demeures de Hwamgaarl.

Démons Ouvriers

Ces démons travaillent dans les rues de Hwamgaarl en compagnie de groupes d'esclaves et de contremaîtres. Ils construisent les sombres et effrayantes demeures de la cité. Chacun a une tâche particulière pour laquelle il est parfaitement adapté.

Grunush

VC : 93

Ce démon bossu ressemble à un gorille. Il est doté de très longs bras et sa peau est verte et verrueuse. Il est utilisé pour soulever des blocs de pierre et du bois.

FOR 6D8 CON 6D8 TAI 6D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8
Pouvoirs : Main Dextre x2 (1D3+ bonus aux dégâts), Oeil Perçant.

Compétences : Attaque Poing (x2) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation (x2) 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Chiv'aai

VC : 146

Ce démon a la forme d'une boue luisante et bouillonnante sans capacité de déplacement autonome. On l'utilise généralement dans une fournaise ou une forge afin de fondre ou souder le métal.

FOR 1D8 CON 3D8 TAI 3D8 INT 3D8 POU 3D8 DEX 2D8
Pouvoirs : Fournaise (6D6 de dégâts, 10 m. de portée), Pacte de Sauvegarde contre le Feu.

Compétence : Fournaise 3D10 %.

Rishoos

VC : 111

Ce démon ressemble à une grosse limace brune et gonflée. Il laisse derrière lui une trace gluante. Il crache un mucus très collant et il peut ainsi tenir un bloc de pierre en place pendant que les esclaves l'enduisent de mortier.

FOR 2D8 CON 4D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 1D8
Pouvoirs : Oeil Pédonculé x1, Glu (similaire à Filet Gluant, FOR de 10D6), Reptation (5 mètres par round).

Compétences : Attaque Glu 5D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Spackle

VC : 114

Ce démon est plat. Son corps est large et octogonal et il possède huit pattes. Un oeil globuleux à la lourde paupière est situé à chaque genou. Un poil court, noir et rugueux le recouvre entièrement. Il est utilisé pour transporter des matériaux.

FOR 10D8 CON 5D8 TAI 10D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Oeil Perçant, Membres Arachnoïdes (20 m. par round).

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Antchnack

VC : 156

Ce démon a un corps de serpent, une tête enflée et quatre longs bras terminés par des griffes. Il se traîne à l'aide de ces dernières et est un puissant fouisseur. Il est utilisé pour les travaux d'excavation.

FOR 4D8 CON 4D8 TAI 4D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 4D8

Pouvoirs : Fouisseur (10 m. par round), Griffes x4 (1D6+bonus aux dégâts), Nuée Infernale (VIR 3D6, 5 m. de portée, 5 m. de rayon), Oeil Perçant.

Compétences : Attaque Griffes (x4) 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Gleepелеlek

VC : 168

Ce démon a un corps brun, grassouillet et ridé sur deux jambes squelettiques. Il n'a qu'un seul oeil au sommet de la tête. Ses puissants pouvoirs télékinésiques sont particulièrement utiles pour mettre en place de lourds blocs de pierre.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 3D8 POU 3D8 DEX 5D8

Pouvoir : Télékinésie (FOR 50).

Ewanammon

VC : 121

Ce démon est long et bas et ressemble à un bulldozer, à l'exception que son corps est composé de gravier et de poussières tourbillonnantes. Il est capable de pétrifier le bois, renforçant ainsi les bâtiments de Pan Tang. Ce procédé le tue rapidement et les sorciers les invoquent généralement en horde pour ordonner au groupe de pétrifier tout le bois d'une structure. Ce suicide collectif est un spectacle très populaire dans Hwamgaarl. Un ewanammon mort ressemble à une pile de sable fumante.

FOR 2D8 CON 10D8 TAI 3D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 1D8

Pouvoirs : Cuirasse (5 points de pierre), Horde (1D100/2 apparaissent), Transmutation Bois en Pierre (chaque 1 point de TAI transmuté coûte 1 point de CON)

Compétence : Transmuter 5D10 %.

Xafflenog

VC : 100

Ce démon ressemble à un énorme ver noir gluant. Il vomit un puissant acide noir, utilisé pour briser les longs blocs de pierre ou pour démolir des bâtiments.

FOR 1D8 CON 4D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Sang Acide (1D20 de dégâts), Régénération (1 point de vie par round), Reptation (10 m. par round), Vomissure (3D6 de dégâts, 10 m. de portée).

Compétence : Attaque Vomissure 3D10 %.

Démons Domestiques

Ces démons sont employés dans les demeures pan tangiennes. Ils sont de plusieurs variétés adaptées aux tâches diverses.

Zhakorz VC : 148

Ce démon est une source d'information infernale. Il ressemble à un gros cerveau sur un plat de nouilles, celles-ci étant en fait ses pattes. Pour communiquer, il colle deux de ces appendices dans les oreilles du sorcier. La façon la plus simple d'utiliser ce démon est donc de le porter sur la tête, comme un bonnet.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 5D8 POU 3D8 DEX 3D8
Pouvoirs : Ultime Savoir (quatre sphères d'expertise), Membres Arachnoïdes (20 m. par round), Tentacule x2 (1D4 de dégâts).

Compétence : Attaque Tentacule (x2) 3D10 %.

Helpe VC : 33

Ce démon à quatre pattes est petit et laid. Il possède des yeux chassieux, un long nez qui goutte, un corps nu et difforme et une longue queue en forme de brosse. Il est lâché dans la maison où il erre au hasard, balayant le sol derrière lui.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8
Pouvoirs : Oeil Perçant, Groin.

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Sentir 5D10 %.

Yengu VC : 141

Ce démon est utilisé pour manipuler ou porter des objets. Il possède six pattes émanant d'un corps blanc en forme de barrique. Chacun de ses six bras se termine par une main dotée d'un oeil au milieu de la paume. Ce démon est télépathe. Son maître n'a qu'à penser à lui pour qu'il surgisse, attendant ses instructions.

FOR 3D8 CON 3D8 TAI 2D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 2D8
Pouvoirs : Main Dextre x6 (1D3+bonus aux dégâts), Télépathie (30 m. de portée).

Compétences : Poing (x6) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation (x6) 3D10 %.

Federax VC : 172

Ce démon est utilisé comme messenger. Il ressemble à une petite tête repoussante et dotée d'ailes de chauve souris. Un liquide visqueux coule sans cesse de sa bouche. Il peut porter des messages dans la cité ou dans son plan.

FOR 1D8 CON 6D8 TAI 1D8 INT 3D8 POU 3D8 DEX 3D8
Pouvoirs : Ailes de Dragon (300 m. par round), Voyage Dimensionnel, Oeil Perçant, Gueule (1D10 de dégâts).

Compétences : Morsure 3D10 %, Voler 10D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Slobbergrockle VC : 122

Ce démon sans cesse affamé est généralement invoqué en horde. Il est utilisé pour nettoyer les reliefs d'un repas. Il ressemble à un estomac bondissant doté d'yeux et d'une bouche. Il n'arrête pas de couiner de délice alors qu'il saute sur la table pour se régaler.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 3D8 POU 3D8 DEX 3D8
Pouvoirs : Oeil Perçant, Saut (10 m. par round), Horde (1D100 à son apparition), Gueule (2D10 de dégâts).

Compétences : Morsure 3D10 %, Sauter 10D10 %, Chercher 2D10 %, Voir 2D10 %.

Ollokot

VC : 132

Ce démon est utilisé comme gardien et espion. Son corps globuleux ressemble à une grosse patate molle et gélatineuse. Au milieu de cet amas gluant, on peut distinguer un oeil et une bouche. L'oeil peut se déplacer de façon indépendante à l'aide de pattes d'araignée. Généralement, le sorcier garde le corps et laisse l'oeil caché dans un coin. Le corps du démon raconte alors au sorcier ce que l'oeil voit.

FOR 1D8 CON 2D8 TAI 1D8 INT 3D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Clairvoyance (5 m. de rayon, 150 m. de portée), Oeil Perçant, Gueule (1D10 de dégâts), Membres Arachnoïdes (oeil uniquement, 10 m. par round).

Compétences : Morsure 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Panadex

VC : 58

Il s'agit d'un démon de soins. Il ressemble à un paquet écoeurant de gelée jaunâtre, parcouru de veines rouges et palpitantes. Il est froid et humide au toucher. Il ne peut pas se déplacer et on le conserve généralement dans un petit sac. S'il est posé sur une blessure pendant une heure, il a un effet curatif. Toutefois, les blessures soignées par ce démon laissent des cicatrices d'un jaune pâle.

CON 13D8 TAI 1D8 INT 2D8 POU 3D8

Pouvoirs : Guerisseur (délai d'une heure).

Compétences : Aucune.

G'ff'eetle

VC : 122

Ce démon maigrichon est utilisé comme appareil d'enregistrement, aussi bien dans les maisons que dans les institutions officielles. Il possède une mémoire exceptionnelle et peut répéter tout ce qu'on lui dit de retenir dans un gargouillis monotone. Sa couleur est pourpre et il a une apparence émaciée. Sa tête enflée dodeline sur ses épaules comme un fruit mûr et prêt à tomber.

FOR 2D8 CON 2D8 TAI 2D8 INT 6D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Oeil Perçant, Savoir Ultime (sphère : mémoire absolue), Gueule (1D10 + bonus aux dégâts), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Morsure 3D10 %, Mémoriser 10D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Démons de Plaisir

Lalore

VC : 127

Ce démon a l'apparence d'un être humain à la beauté étourdissante. Il est invoqué pour satisfaire les pulsions dénaturées du sorcier. L'aspect physique de cette chose varie avec les goûts et désirs de l'invocateur.

FOR 3D8 CON 2D8 TAI 3D8 INT 2D8

POU 3D8 DEX 5D8 CHA 5D8

Pouvoirs : Contrôle des Emotions (Plaisir, VIR 5D6, portée 5 m.), Oeil Perçant, Main Dextre x2 (1D3 + bonus aux dégâts), Jambes (30 m. par round), Gueule (1D10 + bonus aux dégâts).

Compétences : Morsure 3D10 %, Poing (x2) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Hecanee

VC : 112

Ce démon est similaire à l'espèce lalore, hormis sa laideur repoussante. Il intéresse surtout les sorciers qui estiment que la laideur est esthétique. Il a l'apparence d'un être humain dont l'aspect varie suivant les désirs de son maître.

FOR 3D8 CON 2D8 TAI 3D8 INT 2D8

POU 3D8 DEX 5D8 CHA 1D8

Pouvoirs : Contrôle des Emotions (Plaisir, VIR 5D6, portée 5 m.), Oeil Perçant, Main Dextre x2 (1D3 + bonus aux dégâts), Jambes (30 m. par round), Gueule (1D10 + bonus aux dégâts).

Compétences : Morsure 3D10 %, Poing (x2) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Susutthan

VC : 126

Ce démon ressemble à une grande araignée de cristal. Il brille et étincelle tout en étant parcouru de nombreux points de lumière. Il chante d'une voix chancelante tenant un peu du son d'une flûte dans un vaste hall. Les mots ne rappellent aucune langue humaine mais inspirent un sentiment de plénitude cosmique et de puissance absolue chez l'auditeur. De plus, chaque segment de son corps cristallin produit un son différent lorsqu'on le frappe. Le démon peut jouer lui-même avec ses pattes. Bien souvent, l'auditoire se joint à lui, frappant la créature dans une disharmonie enthousiaste.

FOR 3D8 CON 3D8 TAI 3D8 INT 3D8

POU 3D8 DEX 3D8 CHA 3D8

Pouvoirs : Cuirasse (10 points), Ouïe Fine, Empathie, Gueule (1D10 + bonus aux dégâts), Membres Arachnoïdes (10 m. par round).

Compétences : Morsure 3D10 %, Ecouter 50+5D10 %, Chanter 10D10%.

Korannallinza

VC : 119

Ce démon est un petit humanoïde difforme généralement invoqué en horde. Il aime danser et commence immédiatement à sauter et gambader au moindre accompagnement musical. C'est un acrobate spectaculaire. Bien souvent, lors d'une danse particulièrement infernale, il périt bêtement en sautant par une fenêtre ou dans une cheminée.

FOR 2D8 CON 2D8 TAI 1D8 INT 1D8

POU 3D8 DEX 5D8 CHA 1D8

Pouvoirs : Oeil Perçant, Main Dextre x2 (1D3 de dégâts), Horde (1D100/2 à son apparition), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Danser 10D10 %, Poing (x2) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation (x2) 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Kitchplok

VC : 100

Ce démon est petit, couvert de fourrure, mignon comme tout et complètement stupide. Les sorciers appréciant ce genre de démons parfaitement ridicules les conservent comme animaux familiers, les nourrissant avec amour des pièces de choix d'un esclave en décomposition. Les sorciers qui abhorrent ces créatures insipides s'amuse à les faire mourir de la façon la plus cruelle possible.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 1D8

POU 3D8 DEX 3D8 CHA 4D8

Pouvoirs : Ouïe Fine, Empathie, Oeil Perçant x2, Coursier (50 m. par round), Gueule.

Compétences : Ecouter 50+5D10 %, Chercher 30+6D10%, Voir 30+6D10 %.

Symbioltin

VC : 173

Ce démon est humanoïde et ne possède aucun trait distinctif à l'état naturel. Sa chair est douce et malléable et il peut copier les caractéristiques de n'importe quel être humain dès lors qu'il l'a vu. Les sorciers peuvent ainsi exercer un pouvoir de pacotille sur des personnes qu'ils ne peuvent commander dans la réalité. Générale-

ment, ils se livrent à des actes brutaux ou à des abus sexuels. Il serait intéressant de connaître le nombre de fois qu'un Symbioltin est invoqué pour ressembler à Jagreen Lern.

FOR 2D8 CON 6D8 TAI 3D8 INT 1D8

POU 3D8 DEX 2D8 CHA 3D8

Pouvoirs : Contrôle Emotionnel (Haine ou Plaisir, les deux à 5 m. de portée, les deux avec une VIR de 5D6), Oeil Perçant, Main Dextre x2 (1D3+bonus aux dégâts), Gueule (1D10+bonus aux dégâts), Polymorphe, Régénération (2 points).

Compétences : Morsure 3D10 %, Poing (x2) 3D10 %, n'importe quelle compétence de manipulation (x2) 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Garollof

VC : 167

Ce démon marche sur quatre mains. Il est formé de deux torsos et têtes d'hommes se rejoignant au niveau de la ceinture. C'est un expert dans l'art du massage, que ce soit pour se détendre, pour le plaisir ou faire souffrir. Généralement, le sorcier s'allonge et laisse le démon marcher sur lui.

FOR 3D8 CON 2D8 TAI 2D8 INT 2D8

POU 3D8 DEX 3D8 CHA 3D8

Pouvoirs : Main Dextre x4 (1D3+bonus aux dégâts), Gueule x2 (1D10+bonus aux dégâts), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Morsure (x2) 3D10 %, Poing (x4) 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation (x4) 3D10 %, Massage 12D10%.

Thegmertz

VC : 318

Cette créature répugnante est spécialisée dans la douleur. Il s'agit d'un démon de torture revêtant la forme d'un mille pattes noir doté de divers membres et de multiples orifices desquels émergent des fluides corrosifs. De petite taille, il commence généralement par paralyser sa victime avant de l'enserrer dans une toile. Il rampe ensuite sur le corps en mordant, arrachant, écorchant, découpant et dissolvant. Ce processus peut durer des minutes, des heures ou des journées suivant les ordres du sorcier.

FOR 2D8 CON 2D8 TAI 1D8 INT 6D8 POU 3D8 DEX 4D8

Pouvoirs : Oeil Pédonculé x2, Reptation (5 m. par round), Griffes x1 (1D6 de dégâts), Fléchettes (1D3 de dégâts, 10 m. de portée, 1 m. de rayon), Main Dextre x1 (1D3 de dégâts), Gueule (1D10 de dégâts), Paralysie (5D6 de VIR, portée de 10 m.), Compétences (voir ci-dessous), Crachat (1D6 de dégâts, portée de 10 m.), Tentacule (1D8 de dégâts), Filet Gluant (5D6 de FOR), Foudre (1D6 de dégâts, portée de 10m.).

Compétences : Morsure 3D10 %, Griffes 3D10 %, Fléchettes 3D10 %, Poing 3D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation 3D10 %, Paralyser 10D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Cracher 2D10 %, Tentacule 3D10 %, Torturer 10D10 %, Filet 5D10 %, Foudroyer 3D10 %.

Démons Défensifs

Les Pan Tangiens utilisent ces démons pour assurer leur défense et leur protection. Certains sont liés dans des objets, d'autres errent librement.

Ratchangett

VC : 91

Ce démon est lié dans une arme. Sous sa forme naturelle, il ressemble à un nuage de poudre métallique. C'est l'espèce de démon la plus communément invoquée sur Pan Tang.

CON 5D8 TAI 1D8 INT 1D8 POU 3D8

Pouvoirs : Arme (+3D6 aux dégâts).

Compétence : Attaque 5D10 %.

Bangongi

VC : 115

Ce démon est également lié à une arme. Sous sa forme naturelle, il ressemble à un tourbillon de bouches affamées avides de sang.

CON 3D8 TAI 1D8 INT 1D8 POU 3D8

Pouvoirs : Arme (+5D6 aux dégâts).

Compétence : Attaque 5D10 %.

Hurtines

VC : 114

Ce démon est communément lié à une armure. Sous sa forme naturelle, il ressemble à un amas de sphères pourpres.

CON 5D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8

Pouvoirs : Cuirasse (40 points - jusqu'à son maximum de CON).

Spinalli

VC : 125

Ce démon ressemble à un oursin de mer jaune doté d'épines orange vif. Une fois lié à une armure, celle-ci se trouve recouverte de courtes aiguilles partant dans toutes les directions.

FOR 1D8 CON 5D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Armure (25 points - jusqu'à son maximum de CON), Fléchettes (3D3 de dégâts, 10 m. de portée, 3 m. de rayon).

Compétence : Fléchettes 3D10 %.

Stattlak

VC : 143

Ce démon ressemble à un gros scorpion noir sans patte. Une fois lié à une armure, celle-ci se trouve équipée d'une queue de scorpion qui peut toucher un ennemi en frappant par dessus la tête du porteur de l'armure.

FOR 2D8 CON 5D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Armure (20 points - jusqu'à son maximum de CON), Dard (3D6 de dégâts en pénétration, 3D6 de VIR).

Compétence : Dard 3D10 %.

Roffnoff

VC : 79

Ce démon est habituellement lié à un paillason d'entrée duquel jaillit un oeil globuleux. Si une personne qu'il ne reconnaît pas tente de passer, il crache un nuage de poussière. Avant d'être lié, il ressemble à un gros oeil brunâtre, plat et poilu.

CON 3D8 TAI 1D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Oeil Perçant, Nuée Infernale (VIR de 3D6, portée de 5 m., rayon de 1 m.), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Teleppelos

VC : 94

Ce démon ressemble à l'état naturel à une sorte de varech vert et empoisonné. Il est généralement lié à une porte, formant un rideau de tentacules bloquant le passage. S'il reconnaît la personne qui désire entrer, les tentacules s'écartent et libèrent le passage. S'il ne connaît pas l'individu, il l'attaque alors qu'il tente de passer.

FOR 3D8 CON 3D8 TAI 2D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 3D8

Pouvoirs : Oeil Pédonculé, Compétences (voir ci-dessous), Tentacule x4 (1D8+bonus aux dégâts).

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Attaque Tentacule (x4) 3D10 %.

Sydd

VC : 149

Ce démon est un excellent chien de garde. Il ressemble à un têtard doté de deux pattes antérieures caoutchouteuses dont il se sert pour avancer. Une épaisse queue lui permet de conserver son équilibre. Sa mâchoire est puissante et équipée de crocs effilés. Ses yeux hémisphériques sont d'un noir brillant.

FOR 6D8 CON 6D8 TAI 2D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Cuirasse (10 points), Oeil Perçant, Gueule (3D10+bonus aux dégâts), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Morsure 5D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Pister 2D10 %.

Démons Sauvages

Ces démons sont des exemples de créatures rôdant sur l'île. Ils ont été invoqués sans avoir été liés. Dans certains cas, ils ont tué leur invocateur ; dans d'autres ils ont intentionnellement été laissés en liberté.

Ce sont une nuisance et une menace perpétuelles et les Prêtres de Chardros se consacrent souvent à leur chasse afin de les lier ou de les détruire.

Skapranion

VC : 219

Ce démon possède une tête humaine sur un corps d'insecte. Il est doté de huit pattes, les deux de devant étant équipées de dards effilés. D'une couleur brunâtre, un liquide rouge coule des joints de sa carapace lorsqu'il se déplace.

FOR 3D8 CON 3D8 TAI 3D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 3D8

Pouvoirs : Armure (10 points), Oeil Perçant, Gueule (1D10+bonus aux dégâts), Compétences (voir ci-dessous), Membres Arachnoïdes (40 m. par round), Dard x2 (2D6 de dégâts de pénétration, VIR de 2D6).

Compétences : Morsure 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Dard (x2) 5D10 %.

Yakanee

VC : 198

Ce démon répugnant ressemble à un cheval sans tête. Son cou se termine par une horrible mâchoire autour de laquelle nagent trois yeux. Cette monstruosité porteuse de maladies suinte de la lymphe et du pus alors qu'un nuage de mouches noires l'accompagne.

FOR 5D8 CON 3D8 TAI 5D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Oeil Perçant, Coursier (120 m. par round), Gueule (2D10+bonus aux dégâts), Peste du Chaos (VIR 3D6, virulence 5, rayon de 1 m.), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Morsure 6D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Gerittel

VC : 205

Ce démon a la forme d'une petite tête hideuse montée sur des pattes de poulet. Il n'arrête pas de piailler et de babiller. Apparaissant généralement en horde, sa vitesse et ses hurlements aigus sont proprement insoutenables. On raconte que le premier sorcier ayant invoqué cette race a été personnellement exécuté par le Théocrate.

FOR 1D8 CON 1D8 TAI 1D8 INT 5D8 POU 3D8 DEX 2D8

Pouvoirs : Contrôle Emotionnel (Folie, VIR 3D6, portée de 10 m.), Oeil Perçant, Coursier (30 m. par round), Horde (1D100/2 à son apparition), Gueule (1D10 points de dégâts), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Morsure 3D10 %, Eloquence 5D10 %, Persuader 5D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %, Chanter 5D10 %.

Metlorkus

VC : 110

Ce démon est une figure humaine créée à partir d'armes. Une épée longue forme la tête et la moelle épinière, des haches de bataille constituent son bassin et ses jambes, ses bras sont des fléaux

terminés par des boules couvertes de pointes. Il se déplace de façon mécanique et raide.

FOR 4D8 CON 2D8 TAI 3D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 3D8
Pouvoirs : Armure (6 points), Coursier (30 m. par round), Compétences (voir ci-dessous), Arme x2 (Fléau, 1D6+2+1D6+bonus aux dégâts).

Compétence : Attaque Fléau (x2) 5D10 %.

Sethemmakass

VC : 203

Ce démon a une tête de mouche sur un corps de femme. Ses yeux sont à facettes et son corps est couvert de poils noirs et raides.

FOR 3D8 CON 3D8 TAI 2D8 INT 3D8
POU 3D8 DEX 3D8 CHA 3D8

Pouvoirs : Somnolence (VIR de 4D6, portée de 10 m.), Oeil de Mouche x2, Main Dextre x2 (1D3+bonus aux dégâts), Coursier (20 m. par round), Gueule (1D10+bonus aux dégâts+vampire), Vampire (draine 1D6 points de POU).

Compétences : Morsure 5D10 %, n'importe quelle compétence de Manipulation (x2) 3D10 %, Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %.

Kadavrom

VC : 165

Ce démon ignoble ressemble à une masse grouillante de muscles et d'entrailles. Il est composé de la chair et des organes de ses victimes et cherche continuellement à s'agrandir. Pour chaque nouvelle victime, il ajoute 1D8 à sa CON ; pour toutes les deux victimes, il rajoute 1D8 à sa TAI.

FOR 3D8 CON 10D8 TAI 5D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 1D8
Pouvoirs : Décomposition Explosive (VIR de 20, au toucher), Compétences (voir ci-dessous).

Compétences : Décomposition Explosive 5D10 %, Sentir Proie Humaine Vivante 10D10 %.

Slanktakk

VC : 244

Ce démon possède une forme humanoïde. Il est grand, fin, bâti tout en angles. D'un aspect squelettique, sa chair est aussi dure que le fer. Il se déplace à longues enjambées et sa tête est conique. Grand chasseur, il se dissimule dans ses ténèbres, un environnement qui ne lui occasionne aucun désagrément.

FOR 4D8 CON 4D8 TAI 4D8 INT 4D8 POU 3D8 DEX 4D8
Pouvoirs : Armure (12 points), Ouïe Fine, Griffes x2 (1D6+bonus aux dégâts), Coursier (60 m. par round), Fantôme, Ténèbres des Abysses (3 m. de rayon), Compétences (voir ci-dessous), Sonar (10 m. de portée).

Compétences : Griffes (x2) 5D10 %, Ecouter 50+5D10 %.

Zzz'zzz'zzbt

VC : 228

Ce démon revêt l'apparence d'une nuée d'insectes évoquant une forme humaine. Des yeux lumineux flottent au milieu du nuage bourdonnant et piquant. Il cherche à tuer les humains afin que les insectes puissent pondre des oeufs dans les yeux du cadavre. Les armes sont inutiles contre cette créature, les insectes se contentant de se reformer. Il ne peut être affecté que par le vent, le feu ou toute autre forme d'attaque démoniaque.

FOR 2D8 CON 2D8 TAI 2D8 INT 1D8 POU 3D8 DEX 4D8
Pouvoirs : Oeil de Mouche x2, Ailes de Mouche (600 m. par round), Bouclier d'Insectes (2D6 points de vie, 2D6 de dégâts, 3 m. de hauteur, 10 m. de largeur), Essaim Infernal (2D6 de dégâts, 5 m. de rayon).

Compétences : Voler 10D10 %, Chercher 2D10 %, Voir 2D10 %.

Prêtres

Les Prêtres du Chaos sont des personnes étranges et dangereuses.

Ils aspirent à la dévotion de la populace et s'occupent des sacrifices au Temple-Palais.

Ils déambulent dans les rues de Pan Tang comme si elles leur appartenaient et exigent que tout le monde obéisse à leurs ordres. Leurs buts impies et leurs missions religieuses secrètes sont insaisissables.

Prêtres de Chardros

Les Prêtres Noirs de Chardros le Faucheur portent des robes noires et manient le faucheur. Leurs visages sont dissimulés derrière des masques de crânes humains.

Ils incarnent la Loi du Théocrate et président à la vie de tous les jours dans Hwamgaarl.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	12	11	12	13	12	15	12
CON	15	13	12	13	11	10	13	12
TAI	13	14	12	11	13	12	13	12
INT	17	16	18	19	15	22	16	15
POU	18	13	19	14	16	18	18	17
DEX	13	10	11	9	13	12	11	11
CHA	17	6	15	10	12	13	8	14
PdV	16	15	12	13	13	10	14	12
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	38 %	Elémentaires du Feu
3	2nd	44 %	Elémentaires du Feu et de la Terre, race démoniaque grunush
4	1er	33 %	Elémentaires de la Terre
6	3ème	64 %	Elémentaires de l'Eau et de l'Air, races démoniaques hurtines, roffnoff, zafflenog, zhakorz
7	1er	39 %	Elémentaires de la Terre
8	1er	35 %	Elémentaires de l'Air

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	43 %	2D6+2	38 %

Compétences : Crédit 47 %, Premiers Soins 52 %, Persuader 34 %, Connaissance des Plantes 60 %, Eloquence 70 %.

Prêtres de Slortar

Les Prêtres Sanglants de Slortar le Beau se sentent plus concernés par l'art que la guerre, par l'esthétisme que la violence. Ils discutent, ils apprécient, ils décorent. Ils s'habillent de lourds vêtements en soie, teintés du sang des multiples blessures qu'ils s'infligent.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	10	11	15	12	10	9	13
CON	10	12	15	12	10	9	12	11
TAI	12	13	10	13	14	15	12	11
INT	14	16	18	14	15	16	17	19
POU	15	14	16	26	13	14	15	17
DEX	13	10	11	10	12	13	9	11
CHA	3	4	7	8	6	8	4	5
PdV	10	13	15	13	12	12	12	11
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
3	1er	38 %	Elémentaires du Feu
4	3ème	57 %	Elémentaires de l'Air et de l'Eau, races démoniaques hecaneé, korannallinzta, lalore, susutthan
7	1er	32 %	Elémentaires de l'Air
8	2nd	41 %	Elémentaires de l'Air et de l'Eau, race démoniaque kitchplok.

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	38 %	1D6+1	33 %

Compétences : Crédit 32 %, Evaluer Trésor 57 %, Premiers Soins 58 %, Persuader 34 %, Connaissance des Plantes 52 %, Chercher 33 %, Chanter 37 %.

Prêtres de Balo

Les Prêtres Ricanants de Balo le Bouffon forment une collection de maniaques instables. Leurs actions sont imprévisibles et vont de l'homicide à la bizarrerie. Sur Pan Tang, ils suivent leur propre logique en gloussant et riant bêtement. Ils portent des vêtements extravagants opposant plusieurs styles et couleurs. Leurs coupes de cheveux sont plus délirantes les unes que les autres.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	5	12	13	7	12	10	9	10
CON	8	10	12	17	12	14	15	6
TAI	15	12	11	6	12	16	9	18
INT	19	16	15	19	12	18	15	17
POU	13	15	15	15	12	20	9	23
DEX	15	8	11	16	12	18	15	7
CHA	19	3	10	5	12	17	9	16
PdV	11	10	12	14	12	18	15	12
BD	Aucun	Aucun	Aucun	-1D6 /-1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4

	Rang	Compétence	Invocation
1	1er	32 %	Elémentaires de l'Air
4	1er	37 %	Elémentaires du Feu
6	2nd	43 %	Elémentaires de l'Air et du Feu, race démoniaque korannallinzta
8	3ème	50 %	Elémentaires de l'Eau et du Feu, races démoniaques helpele, kitchplok, slobbergrockle, symbiolintin.

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Fronde	38 %	1D8+1	-
Dague	34 %	1D4+2	33 %

Compétences : Crédit 32 %, Premiers Soins 52 %, Jongler 3 %, Persuader 45 %, Connaissance des Plantes 52 %, Chanter 8 %, Passe Passe 4 %, Culbuter 6 %.

Prêtres de Balan

Les Prêtres Bourreaux de Balan le Sinistre cachent leur visage derrière des masques de fer et leur humanité sous des âmes de pierre. Ils portent des tabliers de cuir, teintés et couverts d'éclaboussures sanguinolentes. Ils ne rient, ni ne pleurent durant leur terrible besogne.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	17	13	14	15	12	11	13	12
CON	13	14	12	10	11	12	13	14
TAI	15	12	10	11	13	14	12	13
INT	15	16	14	17	14	13	14	15
POU	15	14	18	19	17	18	19	18

	1	2	3	4	5	6	7	8
DEX	13	12	14	11	12	13	14	12
CHA	8	7	9	10	5	7	6	10
PdV	16	14	12	10	12	14	13	15
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

	Rang	Compétence	Invocations
3	1er	32 %	Elémentaires du Feu
4	2nd	43 %	Elémentaires du Feu et de la Terre, race démoniaque thegmertz
7	1er	37 %	Elémentaires du Feu
8	1er	40 %	Elémentaires du Feu

Armure : Tablier de cuir et masque de fer (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau	38 %	1D6+2	28 %
Tenailles	18 %	1D6	33 %

Compétences : Crédit 32 %, Premiers Soins 60 %, Persuader 41 %, Connaissance des Plantes 52 %, Torturer 65 %.

Prêtres de Maluk

Les Prêtres de Maluk sont des hommes calmes et réfléchis. Le savoir est à l'origine de leur puissance et ils sont très puissants. Rien ne leur échappe et ils sont craints. Ils s'habillent de robes amples rehaussées du symbole de leur dieu : un oeil. Bon nombre d'entre eux sont borgnes et d'autres ont la bouche cousue.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	11	13	12	14	13	12	13	12
CON	15	12	10	13	12	11	10	11
TAI	13	14	12	10	8	13	12	11
INT	16	14	13	20	17	15	20	16
POU	14	15	17	18	16	14	20	16
DEX	10	9	12	13	11	10	9	12
CHA	13	11	12	16	14	10	4	8
PdV	16	14	10	13	11	12	10	11
BD	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
4	2nd	46 %	Elémentaires de l'Air et de l'Eau, race démoniaque zhakorz
5	1er	40 %	Elémentaires de l'Air
7	3ème	62 %	Elémentaires de l'Air et de l'Eau, races démoniaques g'ff'eetle, gleepelelele, ollokot, zhakorz
8	1er	32 %	Elémentaires de l'Air

Armure : Demi plaques (1D8-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	38 %	1D6+1	43

Compétences : Crédit 44 %, Premiers Soins 52 %, Ecouter 53 %, Mémoriser 45 %, Persuader 34 %, Connaissance des Plantes 60 %, Chercher 18 %, Sentir 74 %, Voir 19 %, Pister 15 %.

Prêtres de Pyaray

Les Prêtres de Pyaray sont des hommes de mer. Ils dirigent et manoeuvrent les galères de Pan Tang, offrant de sanglants sacrifices aux vagues. Ils n'ont que peu de choses en commun avec les autres sectes de l'Eglise et ne portent que peu d'intérêt sur ce qui se passe à Hwamgaarl. Ils ne désirent que naviguer. Ils portent des tuniques et des culottes bleu et gris. Leurs cheveux sont liés en nattes.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	12	11	9	12	11	13	12
CON	16	10	12	11	13	12	14	13
TAI	12	13	10	12	13	12	14	12
INT	16	15	14	16	19	14	15	14
POU	16	17	15	14	17	20	15	17
DEX	12	13	11	12	13	13	12	12
CHA	8	15	7	12	10	9	17	16
PdV	16	11	12	11	14	12	16	13
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	32 %	Elémentaires de l'Eau
2	1er	38 %	Elémentaires de l'Eau
5	2nd	45 %	Elémentaires de l'Eau et de l'Air, race démoniaque ratchangett
6	1er	40 %	Elémentaires de l'Eau

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	58 %	1D4	-
Trident	48 %	1D6+1	33 %

Compétences : Crédit 32 %, Premiers Soins 52 %, Persuader 34 %, Connaissance des Plantes 52 %, Equilibre 55 %, Naviguer 88 %.

Prêtres de Mabelrode

Les Prêtres Epées de Mabelrode le Sans Visage sont des guerriers et officiers.

Ils se considèrent comme supérieurs à n'importe quel autre homme d'armes sur Pan Tang. Ils n'hésitent pas à faire montre de leurs talents s'ils sont défiés. Ils dissimulent leur visage derrière des voiles noirs et portent des armures de plaques polies.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	11	13	14	13	12	14	15	13
CON	12	10	11	13	12	14	15	12
TAI	13	12	14	13	15	12	11	13
INT	18	15	14	15	16	19	13	15
POU	18	17	15	14	17	21	15	16
DEX	13	14	13	15	14	13	15	13
CHA	8	13	16	15	10	12	7	14
PdV	13	10	13	14	15	14	15	13
BD	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

	Rang	Compétence	Invocations
1	2nd	47 %	Elémentaires du Feu et de la Terre, race démoniaque hurtines
2	1er	40 %	Elémentaires du Feu
5	1er	35 %	Elémentaires du Feu
6	3ème	58 %	Elémentaires du Feu et de la Terre, races démoniaques bangongi, metlorkus, ratchangett, statlak

Armure : Plaques avec heaume (1D10+2)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	58 %	1D8+1	58 %
Epée longue	48 %	2D8	48 %
Epée courte	38 %	1D6+1	38 %

Compétences : Crédit 32 %, Eviter 28 %, Premiers Soins 72 %, Persuader 30 %, Connaissance des Plantes 59 %.

Prêtres de Hionhurn

Les Prêtres à Cornes de Hionhurn l'Exécuteur vivent dans un monde empli de folie et de chants incessants. Leurs litanies à leur dieu assassin ne connaissent pas de fin. Ils n'ont aucune aspiration politique et déambulent dans Hwamgaarl, acceptés et ignorés par tous. Ils portent des robes teintes de sang et des cornes de taureaux.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	15	15	14	13	13	13	14
CON	12	10	11	13	12	11	10	12
TAI	13	12	14	15	11	11	13	12
INT	15	14	16	17	12	14	15	15
POU	17	15	15	19	18	16	15	17
DEX	13	11	12	14	13	12	14	17
CHA	13	8	7	15	12	10	11	13
PdV	13	10	13	15	12	11	11	12
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	36 %	Elémentaires de la Terre
4	2nd	56 %	Elémentaires de la Terre et du Feu, race démoniaque bangongi
8	1er	32 %	Elémentaires de la Terre

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande hache	58 %	3D6	53 %
Hache de bataille	38 %	1D8+2	33 %

Compétences : Crédit 28 %, Premiers Soins 47 %, Persuader 31 %, Connaissance des Plantes 45 %

Agents

Les Agents du Chaos sont des individus maudits. Ils ne peuvent s'installer nulle part et voyagent généralement seuls. Leur obéissance aux aspects les plus mauvais du Chaos a déformé leur âme qui ne connaît ni la compassion, ni la raison. Si l'humeur leur en prend, ils peuvent poser un sérieux problème à un groupe d'aventuriers.

Agent de Chardros

Cet agent possède un petit côté ange de la mort, tuant tout ce qu'il trouve vieux, malade ou faible. Il porte un crâne sur son visage et une tenue noire sinistre. Grand et maigre, ses yeux sont du bleu le plus glacial.

FOR 12 CON 14 TAI 18 INT 18
POU 18 DEX 12 CHA 14

Points de Vie : 20

Armure : Plaques (1D10-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 36

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur démon	74 %	2D6+2+5D6	83 %
Cimetère	66 %	1D8+1	62 %

Compétences : Mouvement Silencieux 97 %, Eloquence 80 %, Voir 91 %

Langues : Commun 70 %/90 %, Mabden 21 %/48 %

Compétence en Invocation : 54 %

Invocations : Elémentaires de la Terre et du Feu, race démoniaque bangongi

Démons : Faucheur Démon (race bangongi)

CON 17 TAI 3 INT 5 POU 11

Agent de Slortar

Cet homme petit et ventru ne s'est pas lavé depuis qu'il a atteint le statut d'agent. Il est affable et amical jusqu'à ce qu'il voit une personne aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Il considère de telles personnes comme des injures à la beauté de Slortar et les attaque immédiatement avec une sauvagerie inouïe.

FOR 13 CON 16 TAI 12 INT 14
POU 17 DEX 10 CHA 2

Points de Vie : 16

Armure : Demi plaques démon (24 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 52

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse lourde	74 %	1D8+2	69 %
Masse légère	62 %	1D6+2	64 %

Compétences : Evaluer un Trésor 74 %, Chercher 53 %, Voir 67 %

Langues : Commun 59 %/70 %, Mabden 36 %/41 %

Démons :

Armure Démon (race hurtines)

CON 24 TAI 11 INT 3 POU 13

Agent de Balo

Ce fou à la crête d'iroquois est revêtu d'une tunique en cuir sans manches et d'un pantalon noir. Il porte une sandale à son pied gauche et une énorme botte noire à son pied droit. Il s'agit d'un démon lié dont l'agent se sert pour défoncer les portes, arracher les âmes et expédier les chiens en orbite.

FOR 13 CON 15 TAI 13 INT 9
POU 21 DEX 17 CHA 16

Points de Vie : 16

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 47

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Botte démon	87 %	1D6+5D6	87 %
Fronde	58 %	1D6+1	-

Compétences : Eviter 83 %, Sauter 96 %, Persuader 51 %, Danse Sauvage 85 %

Langues : Commun -/45 %, Mabden -/7 %

Démons : Botte Démon (race bangongi)

CON 5 TAI 1 INT 2 POU 23

Agent de Balan

Cet agent masqué de fer est un tortionnaire à louer. D'un gabarit impressionnant, il est revêtu de métal et de cuir écarlate. Il offre gratuitement ses services aux despotes et aux nobles mais une fois qu'il a torturé quatre vingt dix neuf victimes, la centième est son employeur qui endurera tous les sévices que les quatre vingt dix neuf autres ont subi. Du fait de sa nature perverse, l'agent accomplit un très bon travail.

FOR 18 CON 12 TAI 14 INT 17
POU 14 DEX 11 CHA 8

Points de Vie : 14

Armure : Plaques avec heaume (1D10+2)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 24

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau	83 %	1D6+2	41 %
Tenailles	35 %	1D4	80 %
Tisonnier	66 %	1D6+flamme 1D6	59 %
Coup de tête	52 %	1D4+1	-

Compétences : Embuscade 83 %, Se Cacher 76 %, Mouvement Silencieux 81 %, Faire un Noeud 88 %, Torturer 93 %

Langues : Commun 56 %/85 %, Mabden -/28 %

Démons :

Elémentaire du Feu lié dans le tisonnier.

Agent de Maluk

Cet homme silencieux et borgne parcourt les Jeunes Royaumes de long en large à la recherche d'informations infernales pour ses livres et manuscrits. Il interroge les autres érudits avant de les tuer, consulte les grandes bibliothèques puis les brûle. De cette façon, il vole du savoir pour son dieu. Il est petit et calme et d'un air sérieux. Il porte des cheveux soigneusement coupés et une barbichette.

FOR 12 CON 12 TAI 10 INT 18
POU 17 DEX 8 CHA 4

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : Aucun

Elan : 54

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Aiguille empoisonnée	73 %	1D2+poison classe 3 (paralyse)	-
Epée courte	67 %	1D6+1	84 %

Compétences : Dissimuler 64 %, Couper une Bourse 55 %, Mémoire 98 %, Mouvement Silencieux 77 %, Connaissance de la Musique 58 %, Connaissance des Plantes 83 %, Connaissance des Poisons 94 %

Langues : Commun 90 %/90 %, Haut Melnibonéen 41 %/24 %, Bas Melnibonéen 34 %/61 %, Mabden 84 %/53 %

Compétence en Invocation : 46 %

Invocations : Elémentaires de l'Air et du Feu, race démoniaque zhakorz

Démons :

Démon de Connaissance (race zhakorz)

FOR 3 CON 6 TAI 2 INT 40 POU 17 DEX 7

Agent de Pyaray

Cet homme est large et sinistre. Ses cheveux noirs retombent en boucles dans son dos. Son regard noir laisse transparaître sa confiance en lui. Sa mission est d'envoyer les hommes au fond de la mer.

Pour ce faire, il rejoint un équipage, conduit une mutinerie puis mène le vaisseau dans des eaux dangereuses. Une fois le navire voué à sa perte, il s'enfuit par chaloupe.

FOR 16 CON 18 TAI 12 INT 14
POU 17 DEX 15 CHA 15

Points de Vie : 18

Armure : Plaques (1D10-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 38

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Harpon démon	86 %	1D10+1+3D6	60 %
Harpon démon (lancer)	91 %	2D6+3D6	-
Couteau	63 %	1D4	58 %
Agripper	79 %	spécial	-

Compétences : Equilibre 83 %, Naviguer 97 %, Eloquence 79 %, Voir 90 %, Faire un Noeud 52 %.

Langues : Commun -/70 %, Mabden -/32 %

Démons :

Harpon Démon (race ratchangett)

CON 30 TAI 3 INT 5 POU 16

Agent de Mabelrode

Cet homme est toujours revêtu d'une armure de plaques complète. Sa visière est constamment rabaisée pour que l'on puisse pas voir son visage. Il voyage dans les Jeunes Royaumes, silencieux et observateur, attaquant et tuant tous les guerriers de renom.

FOR 16 CON 18 TAI 16 INT 14
POU 16 DEX 16 CHA 14

Points de Vie : 22

Armure : Plaques avec heaume (1D10+2)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 52

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue démon	97 %	2D8+5D6	94 %
Epée large	95 %	1D8+1	91 %
Dague	94 %	1D4+2	92 %
Dague lancer	90 %	1D4+2	-

Compétences : Eviter 86 %, Premiers Soins 81 %, Ecouter 75 %, Voir 48 %

Langues : Commun 40 %/70 %, Mabden -/22 %

Démons :

Epée Longue Démon (race bangongi)

CON 24 TAI 3 INT 4 POU 16

Agent de Hionhurn

Cet homme énorme, velu et cornu erre où bon lui semble, à la recherche de nouvelles têtes à offrir à Hionhurn. Il marmonne sans cesse une litanie à son dieu. Pour la plupart des gens, il s'agit d'un baragouinage incompréhensible.

FOR 17 CON 15 TAI 18 INT 13
POU 13 DEX 15 CHA 11

Points de Vie : 31

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 31

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande hache	99 %	3D6	87 %
Hache de bataille	84 %	1D8+2	76 %
Hachette	63 %	1D6+1	44 %
Hache lancer	91 %	1D8+2	-
Encorner	74 %	1D6+3D6	-

Compétences : Ecouter 78 %, Sentir 85 %, Pister 94 %

Langues : Commun -/65 %, Mabden -/43 %

Démons :

Cornes de taureau Démon (race ratchangett)

CON 35 TAI 2 INT 1 POU 11

Guerriers

La puissance militaire, en plus des démons, forme le second pan de la force de Pan Tang. Les armées de l'île sont bien entraînées et prêtes à se battre. Cette partie présente quelques exemples d'escadres pan tangiennes que l'on peut rencontrer sur l'île ou en aventure. Des groupes de huit sont détaillés.

Ceci ne veut pas dire que les Pan Tangiens ne sont rencontrés que par groupes de taille uniforme. Il y aura certainement plus de démons que ceux représentés ici. Les maîtres de jeu peuvent très bien rajouter quelques armes démons (des races ratchangett et bangongi) et armures démons (de la race hurtines) ici et là.

Le Théocrate, Jagreen Lern

Fin, aux traits aquilins, Jagreen Lern est le plus grand des Théocrates de Pan Tang, et le dernier. Il est resplendissant dans son armure rouge étincelante et ses robes à la finesse inégalable. Il lui arrive de voyager seul mais avec une demi douzaine de démons prêts à l'emploi. Plus souvent, il est accompagné de cinquante membres de sa garde personnelle. C'est un homme inquiétant doté d'une puissance terrible.

FOR 18 CON 21 TAI 12 INT 26
POU 26 DEX 15 CHA 17

Points de Vie : 21

Armure : Plaques démon (60 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 99

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache démon	103 %	1D8+2+3D6	64 %
Epée démon	47 %	1D8+1+1D6	87 %
Ecu démon	38 %	-	94 %

Compétences : Crédit 100 %, Eviter 91 %, Ecouter 86 %, Mouvement Silencieux 100 %, Eloquence 56 %, Chercher 100 %, Voir 32 %

Langues : Commun 100 %/100 %, Haut Melnibonéen 100 %/100 %, Bas Melnibonéen 100 %/100 %, Mabden 100 %/100 %

Compétence en Invocation : 99 %

Invocations : tous les Elémentaires ; de nombreuses races démoniaques ; Chardros, Kakatal, Grome, Lassa, Strassha ; Eveiller Chaos

Démons : Taille (hache démon), Tranche (épée démon), Sauve (armure démon), Bloque (écu démon), Marche (monture démon), Trouve (anneau démon)

Note : les caractéristiques complètes de Jagreen Lern et de ses démons se trouvent dans le Livre du Maître des règles de Stormbringer.

Garde du Théocrate

Les gardes du Théocrate sont choisis par Jagreen Lern en personne. Ils portent des armures brillantes et écarlates, des bottes cloutées en cuir noir et de longues capes grises. Le symbole du Chaos est porté sur leur bouclier et ils manient tous des armes démons.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	13	15	12	13	11	15	13
CON	12	11	13	14	12	13	15	13
TAI	14	14	14	14	14	14	14	14
INT	15	14	17	16	15	14	15	16
POU	18	16	19	13	14	16	17	14
DEX	12	10	11	14	15	16	13	12
CHA	13	14	16	17	15	18	16	14
PdV	14	13	15	16	14	15	17	15
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

Armure : Plaques démon (20 points)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre démon	80 %	1D8+1+3D6	60 %
Bouclier	20 %	1D6	70 %
Dague	38 %	1D4+2	38 %

Compétences : Eviter 43 %, Ecouter 65 %, Voir 67 %

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	35 %	Elémentaires de l'Air
3	2nd	41 %	Elémentaires de l'Eau et du Feu, race démoniaque sydd
7	1er	32 %	Elémentaires de la Terre

Démons :

Chacun d'entre eux possède une plaques démon (race hurtines)

CON 20 TAI 14 INT 4 POU 15

Chacun d'entre eux possède également un sabre démon (race rat-changett)

CON 25 TAI 2 INT 3 POU 14

Noble, Officier de la Garde de la Cité

Cet homme doit son commandement à sa position dans la Théocratie. Il ne possède aucune compétence en sorcellerie mais reste séduisant et athlétique. De corpulence moyenne, il possède des cheveux noirs courts et des yeux bruns. Sa barbe est bouclée et huilée. Sa recherche de gloire personnelle le rend quelque peu téméraire.

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 13

POU 16 DEX 13 CHA 15

Points de Vie : 13

Armure : Plaques démon (25 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance démon	74 %	1D6+1+3D6	43 %
Bouclier	16 %	1D6	71 %

Compétences : Crédit 51 %, Eviter 56 %, Ecouter 61 %, Eloquence 48 %, Chercher 75 %, Voir 67 %, Pister 59 %

Langues : Commun 59 %/75 %, Mabden 44 %/61 %

Démons :

Plaques Démon (race hurtines)

CON 25 TAI 13 INT 7 POU 15

Lance Démon

CON 31 TAI 3 INT 2 POU 12

Gardes de la Cité

Il s'agit du guerrier de base de Pan Tang. La Garde de la Cité est plus une armée qu'une force de police. Les guerriers portent principalement des vêtements sombres dans les rouges ou les gris. Ils sont fréquemment décorés de bijoux personnels.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	11	13	11	13	11	12	14	11
CON	12	12	13	10	12	11	12	11
TAI	10	12	13	10	13	14	15	12
INT	14	16	15	16	15	17	15	15
POU	15	13	16	17	13	14	14	16
DEX	10	9	11	10	9	11	10	12
PdV	12	12	14	10	13	13	15	11
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	58 %	1D8+2	43 %
Epée large	48 %	1D8+1	38 %
Targe	18 %	1D6	58 %
Arc simple	38 %	1D8+1	-

Compétences : Eviter 30 %, Ecouter 51 %, Chercher 27 %, Voir 53 %

Rang	Compétence	Invocations
4 1er	33 %	Elémentaires du Feu

Noble, Officier des Cavaliers du Diable

Cet officier de cavalerie considère que lui et ses hommes sont supérieurs à la simple infanterie. Il ignorera tout le monde hormis les autres officiers ou nobles. Il est habillé de vêtements taillés dans le cuir et le crin des chevaux que lui et son Léopard du Diable ont tués.

FOR 15 CON 15 TAI 13 INT 14

POU 11 DEX 14 CHA 16

Points de Vie : 16

Armure : Demi plaques démon (30 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	82 %	1D10+1+2D6*	40 %
Sabre	70 %	1D8+1	67 %
Bouclier	28 %	1D6	74 %
Dague	44 %	1D4+2	36 %

* il s'agit du bonus aux dégâts du Léopard du Diable

Compétences : Crédit 61 %, Premiers Soins 41 %, Eloquence 35 %, Chevaucher 92 %, Voir 71 %, Culbuter 33 %

Langues : Commun 40 %/70 %, Mabden 15 %/27 %

Démons :

Armure Démon (race hurtines)

CON 30 TAI 13 INT 3 POU 14

Cavaliers du Diable

La cavalerie de Pan Tang est rebelle et indisciplinée avec un mépris ouvert pour l'infanterie. Ces hommes ne s'occupent que rarement de la conduite anti-sociale de leur monture. Leurs tenues sont voyantes avec de nombreuses décorations de batailles antérieures et des ornements faits main. Ils portent des bannières à leur lance.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	11	13	14	15	12	11	10
CON	15	12	10	9	13	12	14	13
TAI	12	13	14	13	10	11	12	14
INT	18	15	16	14	15	13	14	14
POU	15	17	14	16	15	13	15	14
DEX	13	10	11	12	13	14	10	11
CHA	12	11	8	13	15	6	12	10
PdV	15	13	12	10	13	12	14	15
BD	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	33 %	Elémentaires de l'Air
2	1er	37 %	Elémentaires de la Terre

Armure : Demi plaques (1D8-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	58 %	1D10+1+2D6*	33 %
Sabre	48 %	1D8+1	48 %
Bouclier	28 %	1D6	53 %
Dague	38 %	1D4+2	33 %

* il s'agit du bonus aux dégâts du Léopard du Diable

Compétences : Chevaucher 65 %, Voir 40 %.

Léopards du Diable

Il s'agit des montures reptiliennes à six pattes des Cavaliers du Diable. Vous en trouverez neuf. Les huit premières sont pour les Cavaliers détaillés ci-dessus, la neuvième est pour l'officier.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FOR	23	24	25	24	26	24	20	21	30
CON	15	15	17	16	14	13	17	18	16
TAI	27	27	26	34	24	28	25	24	35
INT	3	4	4	2	1	2	4	3	4
POU	11	10	16	9	9	6	11	5	14
DEX	10	10	7	10	14	12	9	14	13
PdV	30	30	31	38	26	29	30	30	39

Armure : Cuir écailleux (5 points)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D10	-
Pointe de queue*	40 %	1D8+1+2D6	-

* Si elle est touchée, la victime doit réussir un jet sous FORx3 ou être renversée.

Note : un Lézard du Diable peut mordre et donner un coup de queue dans le même round mais sur deux adversaires distincts.

Tigriers

Les tigriers sont généralement rencontrés seuls. Lorsqu'ils se déplacent en groupe, on trouve avec eux un nombre égal de tigres. Avides de bataille, ces hommes ont adopté quelques unes des attitudes prédatrices des bêtes avec lesquelles ils travaillent. Il n'ont aucun sens de la responsabilité individuelle. Portant des vêtements légers, ils se déplacent pieds nus.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	12	13	12	10	11	13	12
CON	14	13	12	13	11	15	17	13
TAI	15	12	13	15	10	13	12	11
INT	14	15	13	15	15	14	16	17
POU	13	15	18	17	14	15	19	13
DEX	13	12	14	13	15	12	13	14
CHA	8	7	10	11	12	8	11	7
PdV	17	13	13	16	11	16	17	13
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun

	Rang	Compétence	Invocations
4	1er	32 %	Elémentaires du Feu
7	1er	40 %	Elémentaires de l'Eau

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	53 %	1D8+1	53 %
Dague	48 %	1D4+2	43 %

Compétences : Grimper 53 %, Eviter 38 %, Sauter 27 %, Ecouter 31 %, Sentir 26 %, Dresser Tigre 69 %, Pister 42 %.

Note : les caractéristiques des tigres sont détaillées plus loin.

Capitaine de navire, Prêtre de Pyaray

Cet homme puissant commande une galère noire. Il vit pour naviguer, piller et tuer, et ne craint rien des flots. S'il meurt sur le pont d'un navire, il sait qu'il ira servir Pyaray pour l'éternité dans la Flotte du Chaos. Il porte des vêtements gris et argent. Ses cheveux et sa barbe forment une masse bouclée.

FOR17 CON18 TAI13 INT16

POU21 DEX14 CHA16

Points de Vie : 19

Armure : Plaques (1D10-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Elan : 60

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Trident démon	92 %	1D6+1+5D6	90 %

Compétences : Equilibre 93 %, Evaluer un Trésor 82 %, Cartographie 77 %, Naviguer 94 %, Eloquence 71 %, Voir 85 %

Langues : Commun 80 %/80 %, Mabden 60 %/60 %

Compétence en Invocation : 52 %

Invocations : Elémentaires de l'Air et de l'Eau, races démoniaques bangongi, g'ff'eetle

Démons : Trident Démon (race bangongi)

CON20 TAI3 INT2 POU16

Second

Le second n'est pas un Prêtre de Pyaray, même s'il aspire à cette position. Il mène les marins à l'abordage et à la bataille. Légèrement armé et protégé, c'est un guerrier doué et audacieux. Il porte ses cheveux en queue de cheval et sa barbe est taillée et courte.

FOR16 CON18 TAI15 INT13
POU10 DEX16 CHA13

Points de Vie : 21

Armure : Demi plaques (1D8-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre démon	87 %	1D6+1+3D6	86 %
Dague	67 %	1D4+2	65 %

Compétences : Equilibre 76 %, Eviter 53 %, Premiers Soins 57 %, Cartographie 41 %, Naviguer 31 %, Persuader 44 %, Voir 66 %, Faire un Noeud 86 %

Langues : Commun 25 %/65 %, Mabden -/23 %

Démons : Cimetère Démon (race ratchangett)

CON34 TAI2 INT4 POU13

Marins

Il s'agit des guerriers de la flotte de Pan Tang. Ils permettent à l'empire de s'agrandir. Efficaces, sans pitié, ils méprisent tous les marins des autres nations. Ils portent essentiellement des tuniques et des pantalons bleu nuit ou gris. La plupart des tenues sont rehaussées d'objets provenant de pillages. Ils tiennent parole en toute circonstance et le Théocrate a donc une totale confiance en eux.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	12	15	13	11	11	13	12
CON	15	12	11	12	11	13	14	17
TAI	13	12	14	11	13	13	13	13
INT	15	14	16	13	14	15	15	16
POU	16	13	14	15	17	13	16	18
DEX	12	11	10	13	12	11	12	10
CHA	13	10	11	12	11	13	9	10
PdV	16	12	13	12	12	14	15	18
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun	+1D /+1D4	6+1D6 /+1D4

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	58 %	2D6+2	53 %
Cimetère	48 %	1D8+1	38 %
Targe	13 %	1D6	43 %
Arc simple	38 %	1D8+1	-

Compétences : Equilibre 57 %, Voir 39 %

	Rang	Compétence	Invocations
8	1er	39 %	Elémentaires de l'Eau

Contremaîtres

Ces hommes cruels dirigent les esclaves de l'île, les conduisant d'un lieu à un autre et surveillant leur travail. Vicieux et impitoyables, ils traitent les hommes d'une façon pire que du bétail. Ils aiment porter du cuir rehaussé de clous et de piquants.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	15	16	13	14	13	12	17	13
CON	13	12	13	12	10	11	12	17
TAI	16	15	13	15	14	15	13	16
INT	14	12	13	14	15	14	13	12
POU	18	15	16	14	13	12	15	14
DEX	12	10	11	13	11	10	9	8
CHA	9	6	13	12	10	7	12	10
PdV	17	15	14	15	12	14	13	21
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	38 %	Elémentaires de la Terre

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	58 %	1D4	-
Agripper	35 %	spécial	-
Poing	45 %	1D3	-
Gourdin	48 %	1D6	43 %
Compétences : Eviter 30 %, Eloquence 48 %			

Noble

Cet homme ne possède aucune force physique et ne brille pas par ses prouesses dans les arts de la guerre ou de la sorcellerie. Il possède des esclaves et des gardes du corps qui lui permettent de maintenir son autorité. Il se complait dans le spectacle de la violence et on a toutes les chances de le rencontrer alors qu'il se rend à l'arène ou en revient. Il saisit toutes les occasions possibles de lâcher ses gardes sur un individu quelconque sans tenir compte de leur vie. Il ne désire que voir le sang couler. Il s'habille de lourdes robes sombres et se déplace dans un palanquin tiré par des esclaves.

FOR 9 CON 8 TAI 12 INT 11
POU 14 DEX 9 CHA 6

Points de Vie : 8

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	42 %	1D6+1	43 %

Compétences : Crédit 74 %, Evaluer un Trésor 61 %

Langues : Commun 47 %/55 %, Mabden 41 %/55 %

Démons : Compagnon Démon (race lalore)

FOR 13 CON 10 TAI 11 INT 5
POU 11 DEX 23 CHA 29

Gardes du corps

Ces jeunes guerriers accompagnent un noble. Le moment venu, ils rejoindront la garde de la cité ou la marine. Pour l'instant, ils déambulent dans les rues de fer, prompts à massacrer la victime désignée par leur patron. Ils sont habillés par leur employeur. Dans certains cas, ils seront revêtus de longues robes flottantes ; dans d'autres, ils se promèneront à moitié nu, faisant jouer les muscles de leurs bras et de leur torse.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	12	11	13	10	12	11	14	9
CON	11	14	12	10	12	11	11	12
TAI	13	11	12	12	15	11	13	12
INT	14	16	16	15	13	14	12	13
POU	17	13	14	16	11	14	13	15
DEX	9	10	13	11	10	12	11	11
CHA	8	11	12	10	7	13	10	12
PdV	12	14	12	10	15	11	12	12
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun

Armure : Demi plaques (1D8-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	48 %	1D8+1	43 %
Dague	37 %	1D4+2	32 %
Poing	28 %	1D3	-

Compétences : Eviter 40 %, Ecouter 25 %, Voir 31 %

Marchand/Esclavagiste, Prêtre de Chardros

Ce que Pan Tang ne peut voler doit être acheté. Ce prêtre n'est qu'un marchand de pacotille. Comme il sied à un homme de qualité, il est habillé de robes sobres mais d'une richesse exceptionnelle. Sa barbe est bouclée et parfumée. Sous cet extérieur obséquieux, il se livre à des menées de bas étage. Les biens qui ne sont pas correcte-

ment gardés deviennent des donations à Pan Tang, les étrangers isolés sont voués à une vie d'esclaves.

FOR 10 CON 14 TAI 12 INT 19
POU 21 DEX 13 CHA 14

Points de Vie : 14 Armure : Cuir démon (20 points)

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	51 %	1D4+2	42 %

Compétences : Dissimuler 62 %, Crédit 71 %, Evaluer 97 %, Premiers Soins 48 %, Se Cacher 74 %, Mouvement Silencieux 60 %, Eloquence 55 %, Persuader 64 %

Langues : Commun 95 %/95 %, Haut Melnibonéen 67 %/50 %, Bas Melnibonéen 38 %/72 %, Mabden 73 %/80 %, Mong -/50 %, Orgien 20 %/53 %.

Compétence en Invocation : 43 %

Invocations : Elémentaires de l'Air et de l'Eau, races démoniaques federax, hurtines, ollokot, zhakorz

Démons :

Armure Démon (race hurtines)

CON 20 TAI 12 INT 3 POU 17

Espion Démon (race ollokot)

FOR 5 CON 10 TAI 3 INT 19 POU 16 DEX 11

Esclavagistes

Ces hommes se présentent comme les gardes du corps du marchand. Il s'agit bien là de leur fonction mais ce sont également des esclavagistes, prêt à s'emparer de bétail humain dès que l'occasion se présente. Ils sont revêtus de vêtements fins et d'une armure polie. Ils dispensent des sourires amicaux à tous, hormis leurs futures victimes.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	10	11	13	13	11	12	14
CON	12	12	12	16	14	11	13	13
TAI	14	13	13	15	11	14	11	16
INT	15	16	14	14	16	17	15	19
POU	15	14	13	17	15	18	15	15
DEX	12	10	12	13	11	9	7	11
CHA	13	11	12	11	7	14	10	8
PdV	14	13	13	19	14	13	13	17
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4

Rang	Compétence	Invocations
6 1er	43 %	Elémentaires de la Terre

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimetère	58 %	1D8+1	43 %
Bouclier	23 %	1D6	58 %
Arc Simple	48 %	1D8+1	-
Fouet	63 %	1D4	-
Empoigner	35 %	Spécial	-

Compétences : Embuscade 59 %, Se Cacher 44 %, Mouvement Silencieux 47 %, Voir 36 %, Pister 51 %.

Individus

Vous trouverez ci-dessous huit personnages pour alimenter les rencontres indiquées par les Tables. Ils ne possèdent pas de nom mais leurs personnalité et désirs permettront aux maîtres de jeu imaginatifs de créer rapidement de petits scénarios.

Sorcier, disciple

Cet homme est un architecte. Il est de corpulence moyenne et plutôt rondet. Il porte des robes poussiéreuses et se promène sans cesse avec des plans, des manuscrits ou divers instruments. Son inventivité enfiévrée et ses talents de sorcier lui ont permis de dessiner bon nombre des sinistres bâtiments de Hwamgaarl et de superviser leur construction. Il a exploré le million de sphères à la recherche de formes ou de concepts originaux et de races démoniaques utiles. Il peut demander aux aventuriers de lui trouver un matériau exotique ou de voler un plan pour lui.

FOR 10 CON 13 TAI 11 INT 19

POU 22 DEX 14 CHA 5

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	49 %	1D6	31 %

Compétences : Architecture 93 %, Artisanat Pierre 74 %, Artisanat Bois 81 %, Cartographie 90 %, Chercher 55 %

Langues : Commun 95 %/95 %, Haut Melnibonéen 68 %/34 %, Bas Melnibonéen 82 %/57 %, Mabden 77 %/95 %

Compétence en Invocation : 64 %

Invocations : Élémentaires de la Terre et du Feu, races démoniaques antchnak, grunush, rishoos, xafflenog

Démons : Aide Démon (race grunush)

FOR 33 CON 40 TAI 27 INT 8 POU 15 DEX 9

Sorcier, disciple

Cet homme est vain et agressif, le regard toujours tourné vers les plus hauts échelons de la Théocratie. Maigre et résistant, il porte une armure brune et chevelue, semblant toujours prêt à partir en guerre. Il est avide de pouvoir et, voyant que ses chances d'avancement sur l'île sont plutôt restreintes, n'hésite pas à monter des expéditions au loin. Ses pillages ont pour but d'augmenter sa puissance et celle de ses hommes. Ses victimes sont des trésors rares ou d'autres sorciers. Dans sa demeure sur l'île, il fabrique d'étranges armes. Il peut inviter les aventuriers à se joindre à sa bande de mercenaires.

FOR 13 CON 9 TAI 14 INT 17

POU 25 DEX 16 CHA 18

Points de Vie : 11

Armure : Plaques Démon (20 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large démon	86 %	1D8+1+5D6	79 %
Dague	64 %	1D4+2	61 %
Piquant démon	46 %	3D6 pénétration /3D6 virulence	-

Compétences : Embuscade 60 %, Artisanat Forgeron 88 %, Premiers Soins 73 %, Se Cacher 71 %, Eloquence 64 %, Voir 53 %

Langues : Commun 85 %/85 %, Haut Melnibonéen 64 %/65 %, Bas Melnibonéen 33 %/85 %, Mabden 61 %/85 %

Compétence en Invocation : 73 %

Invocations : Élémentaires de la Terre et du Feu, races démoniaques bangongi, chiv'aai, panadex, stattlak

Démons :

Epée Large Démon (race bangongi)

CON 12 TAI 2 INT 5 POU 17

Armure Démon (race stattlak)

FOR 10 CON 30 TAI 14 INT 6 POU 14 DEX 11

Guérisseur Démon (race panadex)

CON 22 TAI 2 INT 11 POU 20

Sorcier, acolyte

Cet homme de grande taille est météorologue et étudie les étoiles, les cieux, le million de sphères et le temps. Il passe des heures dans des calculs obscurs, ce qui lui confère un air distrait. Il porte des vêtements complètement déparpillés, restant parfois des semaines sans se changer ni se baigner. Il peut faire appel à des aventuriers pour les envoyer observer un phénomène astronomique particulier et lui en dresser un rapport.

FOR 10 CON 14 TAI 18 INT 17

POU 19 DEX 9 CHA 10

Points de Vie : 20

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Télescope	12 %	1D6	01 %

Compétences : Astronomie 94 %, Cartographie 90 %, Navigation 33 %, Voir 75 %

Langues : Commun 85 %/85 %, Haut Melnibonéen 31 %/24 %, Bas Melnibonéen 11 %/28 %, Mabden 43 %/45 %

Compétence en Invocation : 49 %

Invocations : Élémentaires de l'Air et de l'Eau, race démoniaque federax

Démons :

Messenger Démon (race federax)

CON 8 CON 32 TAI 4 INT 20 POU 13 DEX 17

Sorcier, prêtre

Cet homme ratatiné et vieux n'est plus capable de marcher. Ses connaissances en magie sont gigantesques mais son corps n'est plus qu'une ruine. Il a passé toute sa vie à étudier le Chaos et sa philosophie et a même servi de tuteur à Jagreen Lern il y a bien longtemps. Il peut envoyer les aventuriers à la recherche d'un moyen de restaurer sa vitalité perdue ou leur demander d'espionner ses fils et de lui révéler leurs menées secrètes.

FOR 5 CON 7 TAI 9 INT 24

POU 17 DEX 3 CHA 8

Points de Vie : 7

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : -1D6/-1D4

Armes : Aucune

Compétences : Evaluer un Trésor 85 %, Ecouter 93 %, Mémoriser 92 %, Connaissance des Plantes 100 %, Connaissance des Poisons 100 %, Voir 11 %

Langues : Commun 100 %/100 %, Haut Melnibonéen 90 %/90 %, Bas Melnibonéen 90 %/90 %, Mabden 100 %/100 %

Compétence en Invocation : 86 %

Invocations : Eveiller Chaos, tous les Élémentaires, races démoniaques roffnoff, spackle, sydd, teleppelos, yengu, zhakorz

Démons :

Porteur Démon (race spackle)

FOR 50 CON 29 TAI 43 INT 7 POU 14 DEX 9

Noble

Cet homme est cruel et dépravé, large d'épaules et chauve, complètement inintéressé par la magie ou les affaires extérieures à sa personne. Il suit un mode de vie décadent. Il peut faire appel aux aventuriers pour retrouver un esclave en fuite.

FOR 11 CON 10 TAI 17 INT 13

POU 14 DEX 11 CHA 4

Points de Vie : 15

Armure : Demi Plaques (1D8-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4



Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	63 %	1D4	-

Compétences : Crédit 74 %, Torture 56 %

Langues : Commun 14 %/65 %, Mabden 7 %/21 %

Noble

Cet homme très égocentrique est compositeur. Il travaille sur une longue symphonie infernale qu'il espère présenter au Théocrate. Petit, sans caractéristique particulière, ses yeux sont bleus et ses cheveux gris et fins. Il porte des robes teintées de bruns sombres. Il peut envoyer les aventuriers kidnapper un des grands orchestres d'Argimiliar.

FOR 6 CON 9 TAI 8 INT 19

POU 11 DEX CHA 10

Points de Vie : 8

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes : Aucune

Compétences : Crédit 59 %, Ecouter 82 %, Connaissance de la Musique 99 %

Langues : Commun 95 %/95 %, Mabden 60 %/56 %

Femme

Cette femme est chirurgien. Elle a débuté en mutilant des esclaves de maison pour essayer ensuite de les guérir. Ses talents ont grandi et à présent son époux l'autorise à soigner des extérieurs tant que les opérations se passent dans la demeure familiale. Sa chevelure est noire et son tempérament morbide. Sa soif de connaissance met parfois ses patients en péril. Certains d'entre eux souffrant d'une toux légère se sont retrouvés amputés. Un aventurier blessé peut faire appel à elle mais les soins administrés peuvent se révéler radicaux.

FOR 13 CON 14 TAI 11 INT 21

POU 16 DEX 18 CHA 10

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Bonus aux Dégât : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Scalpel	93 %	1D4+2	11 %

Compétences : Premiers Soins 91 %, Persuader 70 %, Connaissance des Plantes 62 %, Connaissance des Poisons 73 %

Langues : Commun 63 %/100 %.

Femme

Cette femme est en fait une sorcière. Grande, très belle, ses cheveux noirs sont rehaussés de mèches rouges. Elle feint la paresse et le désintéressement, en fait son esprit est vif et volontaire. Elle a acquis plusieurs objets de sorcellerie par vol et peut demander aux aventuriers de l'aider dans ses larcins. Son but ultime est de quitter Pan Tang et de se rendre dans la Forteresse Impie.

FOR 12 CON 11 TAI 15 INT 16

POU 20 DEX 12 CHA 13

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	57 %	1D4+2	41 %

Compétences : Evaluer un Trésor 55 %, Premiers Soins 41 %, Se Cacher 63 %, Mouvement Silencieux 70 %, Persuader 61 %, Connaissance des Plantes 38 %

Langues : Commun 59 %/80 %, Bas Melnibonéen -/38 %, Haut Melnibonéen 42 %/21 %.

Compétence en Invocation : 46 %

Invocations : Elémentaires de la Terre, de l'Air, race démoniaque zhakorz

Esclaves

Les esclaves de Pan Tang sont des personnes d'horizons divers ayant une chose en commun : aucun avenir. Les caractéristiques suivantes sont simples mais peuvent s'avérer utiles le jour où un groupe d'esclaves tombe sur les aventuriers.

Gladiateurs

Les gladiateurs combattent et meurent sous le regard des huit dieux de pierre de l'arène. Seule est fournie la combinaison de base épée et bouclier mais le maître de jeu peut équiper les gladiateurs comme bon lui semble. Couverts de cicatrices, revêtus de loques, ils n'ont rien à perdre.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	16	13	12	12	16	11	12
CON	14	10	13	11	14	13	13	15
TAI	12	11	17	10	11	15	17	12
INT	10	13	14	13	8	6	12	11
POU	11	10	17	12	9	8	5	12
DEX	9	15	12	17	11	13	10	11
CHA	12	10	15	11	7	14	4	10
PdV	14	10	18	11	14	16	18	15
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun

Armure : Demi Plaques (1D8-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	44 %	1D8+1	31 %
Bouclier	24 %	1D6	41 %
Poing	29 %	1D3	-
Pied	19 %	1D6	-

Compétences : Eviter 36 %, Sauter 23 %, Culbuter 11 %.

Galériens

Les esclaves qui servent à bord des galères de Pan Tang ont à la fois la meilleure et la pire des existences. Ils ne souffrent pas des cruautés infligées aux esclaves sur terre mais leur labeur est épuisant et sans fin. Ils sont revêtus de tuniques, leurs mains sont calleuses et leur dos marqué par les multiples empreintes des coups de fouet.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	7	12	6	12	9	10	8	11
CON	15	7	10	8	17	10	11	7
TAI	13	11	10	10	13	9	15	8
INT	16	9	13	9	14	13	9	13
POU	4	7	13	6	13	11	9	8
DEX	11	8	11	14	9	8	13	9
CHA	13	11	12	7	10	10	7	14
PdV	16	7	10	8	18	10	14	6
BD	Aucun	Aucun	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	15 %	1D3	-

Compétences : Equilibre 21 %, Navigation 13 %, Nager 9 %.

Esclaves de Ferme

Les esclaves des plantations doivent endurer de longues heures de labeur, l'inattention ou le manque de célérité étant sévèrement punis. Surchargés de travail, l'épuisement les empêche de se révolter. Ils portent des tuniques de laine, tout juste bonnes à arrêter les pluies hivernales.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	13	14	8	15	12	10	14	9
CON	12	8	13	8	7	10	12	9
TAI	14	10	7	12	11	7	10	14
INT	11	6	11	15	11	13	11	10
POU	10	9	10	9	16	7	8	6
DEX	13	3	5	8	6	14	8	10
CHA	15	7	11	8	12	10	14	12
PdV	14	8	11	8	7	8	12	11
BD	+1D6 /+1D4	Aucun	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faux	11 %	2D6+2	5 %
Poing	15 %	1D3	-

Compétences : Connaissance des Plantes 17 %, Voir 25 %.

Esclaves de Maison

Les esclaves domestiques ont les meilleurs quartiers et conditions de vie. Mais ils sont également de tous les plus exposés aux désirs ou délires de leurs maîtres déments. Certains sont revêtus des pieds à la tête de velours noir, d'autres portent des vêtements composés de pierres et de poids, d'autres encore de pervers harnais en métal et cuir, d'autres de gaze fine etc..

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	10	10	12	10	10	9	7
CON	14	8	14	9	15	9	10	7
TAI	10	12	4	18	15	11	9	10
INT	9	8	10	11	13	8	14	11
POU	14	14	9	15	14	7	15	13
DEX	14	11	8	9	10	7	12	12
CHA	13	14	13	13	14	15	17	13
PdV	14	8	9	15	18	9	10	7
BD	Aucun	Aucun	-1D6 /-1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	Aucun	Aucun	Aucun

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	15 %	1D3	-

Compétences : Premiers Soins 18 %, Ecouter 25 %, Mémoriser 27 %, Mouvement Silencieux 44 %.

Créatures

Vous trouverez ici des exemples des trois prédateurs les plus dangereux et importants de Pan Tang, ainsi que les caractéristiques des premiers habitants, le peuple des mers.

Tigres

Les tigres vivent en solitaire. On ne les rencontre jamais en meute. Leur robe est orange rayée de noir et leurs yeux étincelants. Ils errent dans les jungles et les plaines de l'île ou parcourent les rues de Hwamgaarl, festoyant comme bon leur semble. Leur statut sacré les a empêchés d'apprendre la crainte de l'homme.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	20	24	27	26	24	18	23	19
CON	19	21	14	17	18	14	11	17
TAI	16	14	20	20	18	23	20	11
INT	6	3	1	3	5	3	4	1
POU	12	14	10	12	9	10	7	6
DEX	20	17	20	14	18	16	18	11
PdV	23	23	24	25	24	27	19	17

Armure : Peau et fourrure (2 points)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	2D6	-
Griffe	70 %	1D8+3	50 %
Déchiqueter	*	3D8	-

* Si les deux griffes touchent, le tigre peut déchiqueter sa proie à l'aide de ses pattes postérieures les rounds suivants, tout en continuant à mordre.

Compétences : Se Cacher 70 %, Mouvement Silencieux 90 %, Chercher 40 %, Sentir 90 %, Pister 90 %.

Note : un tigre peut attaquer deux fois par griffure et une fois par morsure à chaque round.

Requins

Les eaux autour de Pan Tang sont infestées de requins, tous particulièrement dans le port de Hwamgaarl, où les sacrifiés du Temple Palais sont jetés dans les flots. Les requins sont rencontrés en meute de 1D6 et sont attirés par les combats maritimes. Les requins tigres sont consacrés à Pyaray, comme les tigres le sont à Chardros.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	27	17	17	25	21	12	25	30
CON	16	12	13	16	16	10	10	15
TAI	24	20	26	20	23	20	25	33
INT	4	3	3	2	1	2	4	4
POU	11	3	8	3	8	2	7	11
DEX	15	9	10	5	11	12	8	11
PdV	28	20	27	24	27	18	23	36
Morsure	4D6+3	2D6+5	2D6+5	4D6+1	3D6+3	2D6	4D6+1	5D6
Armure	5	4	4	4	4	3	3	5
Armes	Attaque		Dégâts		Parade			
Morsure	50 %		Voir ci-dessus					

Compétences : Nager 100 %, Nager Silencieusement 90 %.

Crabes à Tête de Mort

Ces gigantesques crustacés terrestres parcourent la Plaine de Verre. On les rencontre parfois en groupe, plus souvent isolément. Ils attaquent toute proie plus petite qu'eux.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	17	22	12	20	18	22	17	17
CON	18	13	20	17	20	17	24	16
TAI	28	28	29	20	12	29	22	23
INT	4	6	1	8	3	4	3	6
POU	3	8	9	4	3	5	9	6
DEX	10	20	12	9	5	11	15	18
PdV	34	29	37	25	21	34	34	27

Armure : Carapace (6 points)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande pince *	50 %	1D8+2D6	20 %
Petite pince *	40 %	3D6	10 %
Ecraser **	80 %	6D4	-

* Si les deux pinces touchent, le crabe se dirige vers le point d'eau bouillante le plus proche en maintenant sa victime.

** Le crabe doit d'abord renverser sa victime en réussissant un jet de FOR+TAI contre la TAI+DEX de sa proie.

Compétences : Déguerpir (Eviter) 45 %, Sentir Mouvement 65 %

Peuple des Mers

On ne rencontre que très rarement le peuple des mers. Ils ne vivent que dans les eaux au nord de l'île. Leur apparition est prophétisée ; personne n'en a vu autour de Pan Tang depuis plus de cent ans. S'ils sont rencontrés, ils se déplacent en petits groupes. Couverts d'épines, écailleux et hideux, ils sont hostiles aux humains.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	20	11	14	19	17	11	18	19
CON	25	23	22	19	28	25	18	34
TAI	12	13	13	18	11	21	10	15
INT	3	2	3	6	4	2	3	6
POU	10	7	10	6	2	9	10	7
DEX	15	24	19	18	15	12	19	23
CHA	1	4	3	2	1	5	8	6
PdV	25	24	23	25	28	34	18	37

Armure : Ecailles (2 points)

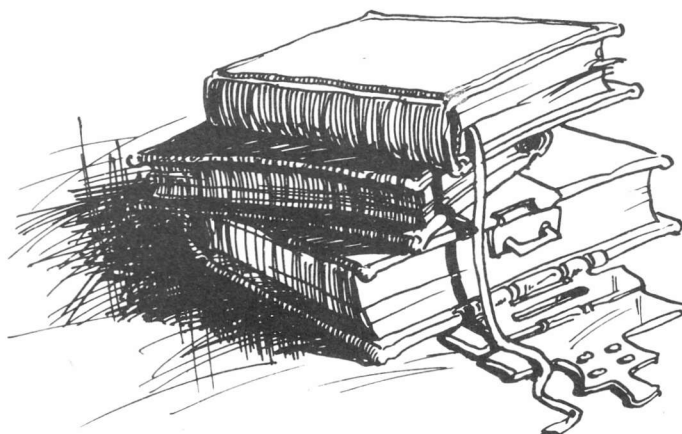
Compétences (sous l'eau/dans l'air) : Eviter 65 %, Ecouter 85 %/25 %,

Sentir 60 %/30 %, Voir 45 %/15 %, Nager 100 %.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D6+2	-
Griffe	50 %	2D6	25 %
Epines	40 %	1D4+poison *	-

* Si les épines pénètrent l'armure, elles injectent un poison occasionnant 1D10 points de dégâts. La victime doit également opposer sa CON aux dommages infligés par le poison. En cas d'échec, elle est paralysée.

Note : à chaque round, un membre du peuple des mers peut attaquer soit avec ses deux griffes, soit avec sa morsure et ses épines.



Voir Hwamgaarl et Mourir

Il y a deux jours, un message du Théocrate de Pan Tang est arrivé à Vilmir, porté par un courrier démoniaque. Une fois le démon renvoyé par les Prêtres de la Loi et la missive purifiée de toute trace de Chaos, cette dernière a été ouverte et lue par le Cardinal. Il s'agit en fait d'une invitation. La présence d'un représentant de la nation de Vilmir est désirée à Pan Tang en vue de discussions diplomatiques portant sur Melniboné et les atteintes de plus en plus nombreuses portées par cette dernière sur l'équilibre des puissances dans les Jeunes Royaumes.

Après de longues heures de méditation et de nombreuses discussions avec les Vertus, le Cardinal s'est décidé. Les deux nations sont ennemies et chacune n'a qu'une connaissance limitée de l'autre. Plutôt que d'effectuer une démonstration de force lors de la rencontre, on pense qu'il serait plus avantageux de n'y envoyer qu'un petit groupe d'observateurs, sans y faire montre de prérogative particulière.

Le Théocrate connaît déjà la conclusion du conseil de guerre. Melniboné est une pomme mûre et prête à tomber, il suffit d'attendre. Il n'y aura ni discussion, ni accord. L'invitation n'est qu'une ruse de sa part afin de juger de l'état des forces de son adversaire parmi les nations des Jeunes Royaumes. Ceux qui repartiront vivants de Hwamgaarl répandront des histoires sur la puissance du Théocrate. Quant à ceux qui mourront, et bien ...

Le scénario débute à Jadmar, où les aventuriers sont recrutés afin de garder le représentant vilmirien lors des pourparlers à venir. Le maître de jeu devra inventer un prétexte à la présence des personnages dans cette cité. Ce scénario est conçu pour des aventuriers n'ayant jamais mis les pieds à Pan Tang auparavant et de ce fait, n'ayant aucune idée de ce qui les attend.

Bienvenue à Jadmar

A distance (que ce soit de la mer ou de la terre), la cité de Jadmar ressemble à un amas gris brun ne comportant qu'un seul point argenté brillant. Au fur et à mesure que le visiteur s'approche, il peut voir des rangées infinies de bâtiments apparemment tous identiques et construits dans la même pierre grise-brune. Les rues de la ville grouillent de monde. Tous les habitants portent la même tenue uniforme et terne, à l'exception des vêtements criards des quelques patriciens se promenant en litière. Les casernes de la cité (où habitent les Défenseurs Gris, la police de Vilmir) et les Temples de la Loi se trouvent à l'écart des autres bâtiments. Beaucoup plus grands, ces édifices sont construits suivant des formes géométriques basées sur le triangle.

Le Temple Sacré de la Loi reste la construction la plus imposante. Il s'agit d'une gigantesque pyramide d'argent visible de la mer. Une flèche y est incrustée, une référence architecturale à la discipline rigide que sous-entendent les principes de la Loi.

En entrant dans la cité, les visiteurs doivent déclarer leurs nom et état auprès des gardes se trouvant aux portes. La permission de demeurer dans la ville est retirée si l'on ne trouve pas d'emploi et de logement en une semaine. Le maître de jeu est libre de développer cette description de Jadmar en se souvenant bien que cette culture est précise, logique et efficace. Le seul idéal reste l'utilitaire. La vaste bureaucratie qui domine la cité ne se consacre qu'à sa propre existence.

Trouver un Emploi

Trouver un travail à Jadmar n'est pas une tâche aussi difficile qu'il y paraît. Tous les bâtiments civils font afficher quotidiennement toutes les offres d'emploi disponibles. Elles sont surtout destinées aux étrangers, les citoyens travaillant pour la plupart dans la cité. Les aventuriers peuvent trouver un travail en se renseignant simplement autour d'eux, à moins qu'ils n'en découvrent fortuitement.

Au premier bulletin consulté, les aventuriers découvriront une offre qui pourrait les intéresser. Après la lecture de plusieurs propositions de postes tels travailleurs ou artisans, les personnages tomberont sur une offre d'emploi de gardes du corps. La description de l'offre est la suivante :

" On recherche un groupe de mercenaires professionnels afin d'escorter un ambassadeur vilmirien partant en mission cette semaine. Toutes les propositions venant d'un groupe ou d'individus isolés seront les bienvenues. Les candidats devront se présenter au Temple Sacré de la Loi au plus tard ce soir, au coucher du soleil."

Les aventuriers, qui ont été observés par les forces gouvernant la cité, sont apparus comme des candidats valables. Le travail leur est en fait déjà acquis alors qu'ils se dirigent vers le Temple pour répondre à l'offre.

Le Temple Sacré de la Loi

Les aventuriers n'auront aucun mal à trouver le plus grand des bâtiments de Jadmar. La gigantesque structure métallique domine complètement la cité alentour. Deux énormes Défenseurs Gris se trouvent à chaque entrée. Ils demanderont aux aventuriers la raison de leur venue (une pure formalité puisqu'ils sont attendus) et leur enjoindront de suivre la ligne d'or sur le sol. Celle-ci les conduira au travers des bureaux, salles d'étude, sanctuaires, offices et lieux de travail. Après la montée de plusieurs escaliers, la ligne s'achève devant une simple porte en bois. Si les personnages frappent, ils ne recevront aucune réponse. La porte est ouverte. Une fois celle-ci franchie, les aventuriers se retrouveront baignés dans une lumière or et verte qui, si elle ne blesse pas les yeux, est suffisante pour noyer tous les détails. Alors que les personnages s'enfonceront dans cette lumière, une Vertu de Voyage les conduira à la chambre du Cardinal.

Le Cardinal

La chambre du Cardinal est un vaste dôme. Les murs blancs irradient une douce lumière qui n’est pas de ce monde. Les fenêtres permettent de contempler le verdoyant pays de Vilmir. Nulle part, on aperçoit la cité de Jadmar. En fait, la chambre ne se trouve pas dans le Temple Sacré mais sur un Plan de la Loi.

Un homme d’âge moyen est assis au centre de la pièce. Ses cheveux sont de la blancheur de la neige et sa beauté apparaît comme glacée. Il porte une armure faite dans une sorte de métal blanc, qui ressemble à de la céramique. Des deux côtés de sa chaise, on peut voir deux gigantesques lions de fer. Leurs yeux étincelants ne quittent pas les aventuriers dès que ces derniers entrent dans la pièce. L’homme semblera plongé dans une espèce de transe, mais alors que les personnages s’approcheront, ses yeux s’ouvriront et il laissera échapper un sourire. Il saluera les aventuriers par leur nom et se présentera comme le Cardinal Garrick.

Tout au long de l’entretien, Garrick ignorera les personnages qui adorent le Chaos, exactement comme s’ils ne se trouvaient pas dans la pièce. Si l’un d’entre eux décidait de devenir un peu plus brutal, les lions rugiront de façon menaçante. Si le personnage s’obstine, les animaux bondiront pour le réduire en charpie. Pendant ce temps, Garrick continuera la conversation sans sourciller, tout comme s’il ne voyait pas ou ne voulait pas voir l’horrible bain de sang.

Il expliquera aux personnages non-chaotiques qu’il désire les engager comme gardes du corps pour l’un de ses ambassadeurs devant assister à des pourparlers diplomatiques de la plus haute importance. Il fera une pause et ajoutera que les discussions auront lieu dans Hwamgaarl, la Cité des Statues Hurlantes. Il s’agit d’une mission délicate mais qui ne devrait pas poser trop de problèmes. Les personnages seront accompagnés par un prêtre de la Loi et ils seront sous la protection de Donblas. Le paiement s’effectuera sous la forme d’un coffret rempli de bijoux rares à leur retour de Pan Tang.

Il se déclarera charmé de voir les aventuriers accepter cette tâche avant même que ces derniers n’aient donné leur avis. Quelque chose dans sa voix laisse vaguement entendre que si les personnages veulent faire de vieux os à Vilmir, ils n’ont pas trop le choix. Il les remerciera et les congédiera en leur demandant de repartir par le chemin qu’ils ont emprunté pour venir. Il indiquera encore qu’ils trouveront le diplomate à escorter devant l’entrée du temple. Il s’appelle le Père Wimbish. De là, ils devront se rendre sur les quais où les attend un représentant du Théocrate de Pan Tang. En prononçant le nom de ce dernier, Garrick semblera parcouru d’un léger tressaillement comme si momentanément, il avait conscience du piège tendu. Il accordera la bénédiction de Donblas à ceux qui la demanderont et souhaitera un bon voyage aux personnages.

Cardinal Garrick

FOR 16	CON 30	TAI 15	INT 25
POU 23	DEX 15	CHA 17	
Points de Vie : 33			
Armure : Céramique (12 points)			
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	99 %	14 points	93 %
Compétences : Ecouter 90 %, Mémoriser 100 %, Eloquence 90 %,			

Persuader 90 %, Connaissance des Plantes 80 %, Voir 90 %
Langues : Commun 100 %/100 %
Vertus : Armure Céramique (POU 24), Hache des Mers (POU 24), Lions de Fer (voir ci-dessous).

Deux Lions de Fer

FOR 42	CON 36	TAI 36	INT 5	POU 24	DEX 16
Points de Vie : 60 chacun					
Armure : Fourrure de fer (20 points)					
Armes	Attaque	Dégâts	Parade		
Griffe	70 %	1D8+3D6	-		
Morsure	60 %	1D10+3D6	-		
Compétences : Chercher 100 %, Voir 100 %, Pister 100 %.					

Les aventuriers devront suivre la ligne d’or pour gagner la sortie du Temple Sacré. Des douzaines de prêtres circulent près de l’entrée ; d’imposants prêtres-guerriers de Donblas le Défenseur, des prêtres au teint pâle d’Arkyn et des ministres de Goldar, revêtus de robes criardes. Surgissant de la foule, une petite silhouette s’avancera vers les aventuriers. L’homme se présentera pompeusement comme étant le Père Wimbish.

Père Wimbish

Le bras vilmirien de l’Eglise de Donblas a la réputation d’attirer quelques uns des fanatiques les plus agressifs et simples d’esprit parmi une population composée essentiellement d’individus agressifs et simples d’esprit. Toutefois, le Père Wimbish n’est pas conforme à l’image de la prêtrise de Donblas. De faible corpulence, il est affligé d’un bégaiement qui révèle sa nervosité. Très jeune, il a déjà perdu bon nombre de ses cheveux et serait bien incapable de faire montre des prouesses martiales qui font la renommée de son ordre. En fait, il s’agit d’un scribe intéressé essentiellement par la musique et les langues.

Il est visiblement effrayé. Ce qu’on lui a dit se résume à peu de choses : il doit se rendre auprès de l’Eglise de Pan Tang afin d’assister à un conseil de guerre concernant Melniboné. Il devra témoigner de ce qui s’y déroulera et en prendre bonne note. On a cru bon de rajouter qu’il ne devait pas s’en faire et qu’un groupe d’hommes d’armes serait payé par l’Eglise afin d’assurer sa sauvegarde. En fait, le Père Wimbish est très inquiet. Pourquoi l’Eglise de Donblas, dont les membres parlent de purifier le monde par le fer et le feu, a-t-elle besoin de louer les services d’une poignée de mercenaires, alors qu’elle compte parmi elle quelques unes des plus fines troupes de choc du monde ? Du coup, le Père Wimbish a dépensé quelque argent pour visiter l’une des bibliothèques du temple et ce qu’il a appris sur Pan Tang l’empêche depuis de fermer l’oeil de la nuit.

Père Wimbish

FOR 9	CON 13	TAI 9	INT 13
POU 16	DEX 12	CHA 11	
Points de Vie : 13		Armure : Aucune	
Bonus aux Dégâts : Aucun			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau de cuisine	35 %	1D3	33 %
Compétences : Credit 30 %. Premiers Soins 62 %. Ecouter 40 %.			
Connaissance de la Musique 47 %. Persuader 27 %, Connaissance			
des Plantes 62 %, Chanter 39 %			
Langues : Commun 65 %/65 %. Haut Melnibonéen 32 %/13 %, Bas			
Melnibonéen 38 %/11 %, Mabden 26 %/12 %, Orgien 42 %/21 %.			

Sur les Quais

Le Père Wimbish demandera au groupe de rassembler rapidement son équipement et d'être prêt à prendre la mer dès ce soir. Alors que les personnages se prépareront, il rassemblera ses maigres biens au temple et les retrouvera devant leur demeure. Le Père Wimbish se montrera très amical, visiblement avide de connaître ces gens qui sont chargés de sa protection. Il offrira son aide à toute personne qui paraîtra un peu bousculée. Sur le chemin du port, il fera un peu de conversation, demandant au passage si l'un des aventuriers s'est déjà rendu sur Pan Tang auparavant. Il tentera vaillamment de cacher son effroi.

Sur les quais, le Père Wimbish désignera leur navire, indiquant qu'il est venu l'inspecter hier soir et qu'il semble solide. Le capitaine du vaisseau se nomme Bryan, un homme renfermé aux yeux bleus et aux cheveux gris. L'équipage est en train de s'affairer aux préparatifs de départ. Juste à l'instant où les aventuriers se préparent à monter à bord, ils verront deux silhouettes surgir de la nuit.

Capitaine D'Vil

Les personnages, encore sur la jetée, peuvent voir se dresser auprès d'eux un démon d'un mètre, ressemblant à un lapin squelettique doté de dents de requin et d'yeux d'un vert étincelant. Il est monté par un homme large revêtu d'une tunique sans manche. Ses cheveux retombent en une masse de boucles noires et ses bras nus sont complètement recouverts de tatouages. Il est armé et, en descendant de sa monture, il mas-

quera à peine un air menaçant. Marchant vers le groupe, il sortira un petit parchemin de sa tunique et en retirera le cachet. Le démon disparaîtra alors. Jetant un coup d'oeil malicieux à Wimbish, il commencera à lire le parchemin à haute voix :

"A l'honorable représentant de la nation de Vilmir, le très noble Théocrate de Pan Tang, représenté par le Capitaine D'Vil de notre flotte sacrée, souhaite bienvenue et agréable séjour. Il espère que votre voyage et visite dans notre capitale Hwamgaarl engendrera de fructueux échanges d'informations entre nos deux pays et que bon nombre de problèmes seront résolus lors de votre séjour."

Après avoir lu le message, le Capitaine D'Vil lancera le manuscrit à l'eau et embarquera. Il requerra la présence de Bryan dans sa cabine et disparaîtra dans les profondeurs du navire. Il n'apparaîtra plus durant tout le reste du voyage. Il n'a rien à dire au groupe et ne se montrera pas des plus agréables si celui-ci veut lui parler. L'équipage, qui a été si bien payé qu'il en est devenu nerveux, aidera les aventuriers à charger leurs effets. Le navire mettra les voiles peu après.

Le Voyage

Le voyage dure une semaine. Le navire arrive à Hwamgaarl tard dans l'après midi du septième jour. Il n'y a que peu de choses à faire à bord hormis dormir, manger et discuter. L'équipage ne parle pas beaucoup, mais si un personnage fait



un effort réel pour lier conversation, un des marins dira tranquillement : "On m'a bien payé pour servir à bord de ce navire mais personne ne m'offrira jamais assez pour mettre un pied à terre au terme du voyage." Il retournera alors travailler.

Le Père Wimbish répondra avec enthousiasme à toutes les offres de conversation. Il est agité de pensées sinistres et confessa son inquiétude au sujet de leur arrivée imminente à Pan Tang. Son bégaiement deviendra de plus en plus apparent alors que le navire s'approchera de sa destination. Il montrera à ses confidents un bout de papier sur lequel il a retranscrit une "confession" arrachée par l'Inquisition Vilmi-rienne à un Pan Tangien. Il est écrit :

"Nous sommes les Mabden. Nous sommes arrivés en cet endroit de l'extérieur et c'est à présent notre demeure. Il nous appartient ainsi qu'à nos Seigneurs et nous traiterons la vermine de votre espèce de la manière dont il nous plaira. Votre église est un ramassis de minables et nous adorons la seule véritable puissance en ce monde. Nos dieux marchent à nos côtés et le Théocrate est le dirigeant suprême de notre race. A l'heure dite, nous nous emparerons de ce qui nous revient de droit et ni vous, ni Melniboné ne pourront ne nous en empêcher car vous n'êtes rien hormis de la chair promise au Faucheur. Je n'ai rien de plus à vous dire. (L'individu est dès lors resté silencieux. A ce moment, on lui a montré les instruments et il a éclaté d'un rire de maniaque. Il n'a rien dit de plus avant d'expirer.)"

Arrivée à Pan Tang

Le navire arrive dans le port sous Hwamgaarl. Un bateau pilote l'attend au niveau de l'entrée plongée dans la pénombre et le guide vers l'un des quais. Sept vaisseaux d'autres nations des Jeunes Royaumes y sont déjà amarrés. Un nombre important d'infâmes vaisseaux pirates de Pan Tang est dans le port. La flotte étrangère est surpassée de dix contre un.

Le Capitaine D'Vil sortira alors de sa cabine en contrebas. Il s'avancera vers le Père Wimbish et lui demandera de le suivre hors du navire. Wimbish s'accomplira et demandera aux aventuriers de l'accompagner. Avant de débarquer, il donnera ses instructions à Bryaran dans l'attente de leur retour et, nerveusement, lui promettra que la fureur de Donblas s'abattra sur sa tête s'il s'en retourne sans eux. Bryaran ne semblera pas particulièrement impressionné par la menace et lancera un regard sinistre vers les Falaises Sanglantes et le Temple Palais du Chaos qui les surplombe.

Le Capitaine D'Vil conduira la petite compagnie le long des quais et de bâtiments sombres et clos vers une petite assemblée. Sept groupes de personnes, chacun accompagné d'un hôte pan tangien, attendent devant le grand portail en fer permettant l'accès à la cité.

Un jet réussi sous INTx3 permettra de déterminer les nationalités des différents groupes. Il y a là plusieurs académiciens et marchands d'Argimiliar, un jeune prince marchand de Filkhar entouré d'une escorte de gardes athlétiques armés de javelots, un comité populaire d'Ilmiora comprenant dix citoyens normaux, un marchand représentant le cartel de Tramel de l'Ile des Cités Pourpres assisté des hommes de son navire, un groupe de guerre de Oin et Yu conduit par un chef

couvert de peintures, le Comte Evert et cinq chevaliers de Shazaar et un jarl et son escorte de Tarkesh.

Une fois que les aventuriers auront rejoint le groupe principal, le guide pan tangien de l'Ile des Cités Pourpres s'avancera. Il s'agit d'un homme grand, un crâne tatoué sur le visage. Il porte une faux dont il se sert pour frapper un immense gong. Le portail commencera alors à s'élever en grinçant. Au fur et à mesure de sa montée, les démons qui y sont liés commenceront à hurler de rage. Le portail tremblera comme s'il allait exploser dans un millier d'éclats de folie mais tout bruit et mouvement s'arrêteront alors qu'il atteindra son zénith.

Invités et Hôtes	
Nation des Visiteurs	Prêtres de Pan Tang
Argimiliar	Maluk
Filkhar	Balo
Ilmiora	Slortar
Oin et Yu	Balan
Cités Pourpres	Chardros
Shazaar	Mabelrode
Tarkesh	Hionhurn
Vilmir	Pyaray

Le Capitaine D'Vil dira alors au Père Wimbish :

"Nous allons à présent pénétrer dans la cité. C'est là que vous rencontrerez notre maître, le Théocrate."

Les différents groupes pénétreront alors dans le tunnel, chaque hôte pan tangien à la tête de ses délégués étrangers. Derrière eux, le portail restera ouvert, offrant un dernier regard sur les bateaux et la mer ouverte.

Dans Hwamgaarl

Une fois le portail passé, les dignitaires suivront un long tunnel de pierre s'élevant graduellement. Finalement, ils entreront dans la cité. La lumière du soleil couchant ne franchit déjà plus les murailles de la ville et les rues sont plongées dans les ténèbres. Des lanternes de bronze projettent de folles lueurs fantomatiques sur le décor. Des personnes sortiront dans les rues pour regarder passer les diplomates. On entend aucun murmure, la foule se contente de regarder. Cette étrange procession se poursuivra pendant une heure et n'en finira plus de tourner dans les rues de Hwamgaarl. Les guides n'ont pas l'intention d'égayer volontairement les diplomates ; les rues elles mêmes sont simplement tordues et sans ordre. Les maisons sont de formes et de styles très différents, essentiellement construites à partir d'une roche volcanique noire et d'obsidienne vitreuse. La cité est calme, ce qui ne veut pas dire silencieuse. Elle retentit des hurlements incessants des statues. Omniprésentes, leurs gémissements épouvantables glacent le sang des malheureux visiteurs.

L'obscurité est à présent totale, le soleil a disparu et seules les lanternes fournissent une vague lumière. Un jet réussi sous Cartographie ou Navigation permettra aux aventuriers de savoir qu'ils tournent en rond pour se diriger lentement vers le sommet de la falaise. Soudain, la rue dans laquelle le groupe progresse s'élargit et s'achève devant le Temple Palais du Chaos.

Le Temple Palais du Chaos

Ce vaste édifice couronne les falaises de Hwamgaarl. Une centaine de spires aux formes démentes s'élève du toit. Des doubles portes gigantesques sont ouvertes à l'avant de la structure. D'Vil se tournera vers Wimbish et lui dira "Vous resterez ici pendant que j'informe le Théocrate de votre arrivée." Chacun des hôtes quitte alors ses invités et pénètre dans le bâtiment.

Les différents groupes parleront alors nerveusement entre eux. Des jets en Ecouter distincts seront nécessaires pour capter des bribes des conversations des différentes délégations. Tout le monde est anxieux. Les Shazaariens et le Prince de Filkhar sont outragés par ce rude traitement. Les hommes de Tarkesh sont appuyés sur leurs haches de bataille et jettent alentour de sinistres regards. Le marchand se présentera auprès des différents délégués ; elle se nomme Britheena Trammel. Les citoyens ilmoriens semblent calmes mais ne parlent pas. Les érudits d'Argimiliar regardent la cité en contrebas et discutent discrètement des statues. Le groupe de guerre de Oin et Yu lance des regards menaçants à tout un chacun et grogne après Britheena alors qu'elle tente de s'approcher.

Soudain, toutes les lumières sont éteintes. Des cris de protestation s'élèvent de toutes parts, Filkhar et Shazaar semblent particulièrement indignés. Néanmoins, ces éclats de voix retombent rapidement lorsque la lumière revient.

Une Audience avec le Théocrate

La scène n'est plus éclairée par les lanternes des rues mais par deux gigantesques sphères de feu qui planent au dessus de la Place du Temple. A la lumière de ces immenses brasiers, on peut voir un grand nombre de personnes rassemblé devant le temple. Des groupes de Prêtres se trouvent sous d'immenses bannières représentant les huit Seigneurs du Chaos de Pan Tang. Les hôtes des ambassadeurs sont à présent à la tête de chacun de ces groupes. Ils ont revêtu leurs tenues de guerre. Le Capitaine D'Vil commande la brigade de Pyaray. Au centre de l'assemblée, debout sur une plate-forme soulevée par des esclaves, on peut voir le Théocrate.

Ce dernier est seul. Derrière lui, deux énormes bannières noires flottent légèrement dans la brise. L'une porte le blason de Pan Tang, la tête d'un homme des mers, l'autre le symbole à huit flèches du Chaos. Au moment où le Théocrate commence à parler, une chape de silence tombe sur la ville. Même les statues cessent de crier. Le pouvoir du Théocrate est absolu.

"Inutile de perdre un temps précieux en salutations superfétatoires. Votre présence n'est pas désirée en ces lieux. Nous savons que le devoir des fous est de diriger d'autres fous, mais avez-vous cru un seul instant que nous, les plus puissants sorciers de ce monde, aurions besoin de nous abaisser à mener des tractations avec un troupeau bêlant de moutons tels que vous ?"

A ce moment, le Prince de Filkhar donnera un signal et son escorte lancera rapidement ses javelots sur le Théocrate. L'une des immenses sphères de feu détruira les projectiles en l'air, l'autre anéantira sur place les guerriers. A peine les cendres auront-elles eu le temps de retomber que l'hôte pan tangien des Filkhariens, qui se trouve sous la bannière de Balo, se précipitera en direction du Prince. Gloussant d'une manière insensée, il lèvera une main gantelée. Le Prince s'en

emparera désespérément, y voyant un geste de pardon. A peine l'aura-t-il touchée qu'il commencera à hurler. Ses cheveux se dresseront sur son crâne et de la fumée jaillira de son corps et de sa bouche, comme s'il était électrocuté. Le cadavre tombera au sol alors que le Pan Tangien retournera à sa place sous les applaudissements de son culte. Le Théocrate continuera comme si de rien n'était. Le silence deviendra encore plus oppressant.

"Visiblement, la situation ne vous apparaît dans sa cruelle réalité, laissez-nous donc vous éclairer sur les choix qui vous restent. Vous êtes gracieusement invités à nous rejoindre dans le Temple Palais pour célébrer un office religieux ou vous pouvez retourner à vos vaisseaux et repartir."

Seuls les Ilmoriens acceptèrent l'offre du Théocrate. Leurs hôtes les précéderont alors qu'ils franchiront les vastes portes. Personne n'osera répondre au Théocrate. D'un pas pressé, le groupe shazaarien s'en ira immédiatement, suivi bientôt par tous les autres. Wimbish tentera de rester calme mais la sueur perlant sur son front dénotera son épouvante. Il dira aux aventuriers qu'ils devraient rapidement tous s'en aller. Alors qu'ils quitteront la place, la voix du Théocrate s'éleva une dernière fois.

"En tournant le dos à notre hospitalité et à nos croyances, vous perdez toute impunité. Que la cérémonie commence."

De gigantesques gongs retentiront au travers la cité, les portes du Temple se fermeront en claquant, les deux brasiers s'éteindront et il commencera à pleuvoir.

La Chasse

Chaque groupe de délégués a une escouade de religieux à ses trousses. Ces dernières sont du même culte que l'hôte originel. Les aventuriers sont poursuivis par le Capitaine D'Vil et les Prêtres de Pyaray. Aucun autre groupe n'attaquera les personnages, hormis en défense. La chasse est le véritable but de l'invitation du Théocrate. Elle est menée afin d'éprouver la valeur des guerriers de chaque nation contre ceux de Pan Tang. C'est également une lutte entre les cultes. Le Théocrate a donné l'ordre de laisser le portail du port ouvert au premier groupe d'étrangers à l'atteindre. Eux seuls seront autorisés à s'échapper. C'est grâce au témoignage balbutiant des survivants que la crainte et le respect de Pan Tang se répandront.

La fuite au travers de Hwamgaarl devra être intense et particulièrement effrayante. Les aventuriers qui ont réussi auparavant leurs jets en Cartographie ou Navigation auront une idée grossière de l'emplacement du portail du port. Les rues sont toujours pleines de citoyens silencieux regardant courir les ambassadeurs avec le même détachement que lors de la procession précédente. Ces citoyens n'interviendront ni d'un côté, ni de l'autre lors des affrontements à venir à moins qu'ils ne soient directement attaqués. En ce cas, la foule entière passera à l'assaut.

La description de Hwamgaarl fournit quelques lieux que les aventuriers peuvent traverser dans leur folle course. Des hurlements retentissent constamment dans la cité mais à présent les cris des diplomates à l'agonie se mêlent à ceux des statues. Aucun d'entre eux ne hurlent plus fort que les Ilmoriens qui sont entrés pacifiquement dans le Temple Palais et expérimentent à présent la véritable hospitalité de Pan Tang.

Les Hommes de Pyaray

Les rues de Hwamgaarl forment un véritable labyrinthe et chaque groupe prend une route différente pour trouver le portail. Les aventuriers et Wimbish se retrouvent bientôt seuls. Le premier obstacle qu'ils rencontrent est formé par l'escouade de la mort de Pyaray. Les personnages peuvent les entendre courir derrière eux, leurs pieds humides frappant les rues pavées de fer. Ils rattrapent rapidement les aventuriers et les attaquent jusqu'à ce que l'un des deux groupes soit complètement éliminé.

Quatre Prêtres de Pyaray

Utilisez les caractéristiques indiquées dans le Pan Tang Digest

Il ne s'agit que de la moitié du groupe lancé à la poursuite des personnages. La seconde moitié se trouve plus loin afin de les intercepter près du portail du port.

Le Dernier Argimilien

L'un des hommes de la délégation d'Argimiliar rampe dans le caniveau. Les Prêtres de Maluk ont massacré son groupe et il s'agit du seul survivant. C'est d'ailleurs pour cela qu'on lui a laissé la vie. Ses yeux et sa langue ont été arrachés. Les aventuriers peuvent l'ignorer, le secourir ou choisir d'abrégé sa misérable existence.

Les Sauvages de Oin et Yu

Les aventuriers entendent devant eux les bruits d'une bataille. Le coin de la rue passée, ils découvrent le groupe de guerre de Oin et Yu en train d'affronter des guerriers masqués (les Prêtres de Balan).

Malheureusement pour les Pan Tangiens, les barbares ont apporté avec eux une réserve de Racines de Guerre. Dotés d'une force surhumaine et ignorant la douleur, ces derniers ont le dessus. Les deux groupes ont déjà enregistré des pertes. Il ne reste plus que six berserkers qui ont tôt fait de balayer les Prêtres de Balan restants. Les aventuriers peuvent rejoindre le combat à n'importe quel instant. Une fois les Pan Tangiens morts, les berserkers xénophobes se retourneront contre les personnages. Ils sont tellement allumés qu'ils ont bien l'intention de se frayer un chemin sanglant jusqu'à la sortie de la cité.

La Racine de Guerre

La Racine de Guerre est une plante fibreuse qui pousse dans les jungles de Oin. Les habitants la récoltent et la sèchent. Ils l'ingèrent en la mâchant et elle agit alors comme une puissante drogue de combat. L'utilisateur se croit immunisé à la douleur et surhumain. Tant que la drogue agit, la FOR est augmentée de 1D6 et l'on continue à se battre sans tenir compte des effets incapacitants des Blessures Majeures.

Seule la mort met un terme à cette furie. Cet état dure 1D4 heures. Une fois les effets de la drogue dissipés, l'utilisateur est affaibli pendant une heure et perd pendant cette période 1D4 points de FOR. L'individu peut très bien sombrer dans l'inconscience du fait des blessures auparavant ignorées.

Groll, le Chef Peinturluré

Une brute velue mais au physique relativement attrayant selon les standards de Oin et Yu. Son corps est couvert de peintures de guerre rituelles qui lui apportent une certaine protection. Sa FOR a été renforcée par de la Racine de Guerre.

FOR 25 * CON 16 TAI 17 INT 11

POU 13 DEX 15 CHA 12

Points de Vie : 21

Armure : Peintures magiques (6 points)

Bonus aux Dégâts : +2D6/+2D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	84 %	1D6+1	61 %
Bouclier de peau	47 %	1D6	78 %
Hache de pierre	56 %	1D6+2	45 %

Compétences : Grimper 76 %, Eviter 63 %, Sauter 73 %, Ecouter 77 %, Voir 82 %, Pister 84 %

Langues : Commun -/25 %

Cinq Sauvages de Oin et Yu

Ces cinq guerriers simiesques sont du type commun à ce pays du sud à savoir, petit, poilu et bossu. Ils sont sous l'influence de la Racine de Guerre. Chacun d'entre eux porte 1D2 échantillons de cette plante.

	1	2	3	4	5
FOR *	15 *	17 *	17 *	20 *	24 *
CON	20	13	15	17	16
TAI	11	11	9	14	13
INT	5	7	10	7	10
POU	10	9	8	5	7
DEX	14	11	6	8	12
CHA	8	7	10	7	6
PdV	14 **	13	8 **	19	11 **
BD	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4	+1D6 /+1D4

Armure : Peau (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	70 %	1D6+1	50 %
Bouclier de peau	30 %	1D6	60 %
Hache de pierre	45 %	1D6+2	40 %

* La Racine de Guerre a renforcé leur FOR.

** Leurs points de vie ont déjà baissé suite à diverses blessures.

Compétences : Grimper 67 %, Eviter 51 %, Sauter 65 %

Cinq Prêtres de Balan

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest. Retirez 1D8 points de vie à chaque prêtre du fait des blessures déjà infligées.

Les Hommes de Hionhurn

Cinq Prêtres de Hionhurn marchent le long d'une rue en chantant de sombres hymnes à leur Seigneur. Ils sont recouverts de sang et certains d'entre eux sont blessés. Chacun porte une longue pique sur laquelle sont empalées une ou plusieurs têtes, les hommes de Tarkesh. Les Prêtres se dirigent vers le Temple Palais et ignorent les aventuriers.

D'autres Hommes de Pyaray

Le reste de l'escouade de Pyaray qui intercepte les aventuriers en leur tendant une embuscade. Les Pan Tangiens se

précipitent sur le groupe en surgissant de tous côtés alors que les aventuriers passent une intersection. Ces hommes ne sont pas des Prêtres mais des marins qui ont servi Pyaray à bord des trirèmes noires de Pan Tang.

Quatre Marins Pan Tangiens

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest.

Le Dernier Shazaarien

De nombreux cadavres gisent dans une rue secondaire ; un terrible combat y a opposé les Prêtres Epées de Mabelrode et les Chevaliers de Shazaar. Il ne reste plus qu'un seul survivant, un Shazaarien visiblement hébété et perdant son sang de nombreuses blessures. Il tourne dans tous les sens, hurlant à la foule "Avez-vous reçu votre compte de sang, ignobles goules ? Vous êtes-vous bien délecté de cette infamie ? Je vais maintenant vous en faire payer le prix !" Complètement fou et hurlant de rage, il attaque les spectateurs. Un grand cercle se forme autour de lui. Ce dernier se referme et dans un cri horrible le dernier Shazaarien meurt, déchiqueté par les dents d'une centaine de Pan Tangiens.

Les Statues Chantantes

Par inadvertance, les aventuriers descendent en courant une rue, tournent au coin et se retrouvent dans une impasse. Néanmoins, cette dernière n'est pas sans vie. Un groupe de statues s'y trouve seul. Ces statues ne crient pas mais commencent à chanter dans une harmonie à la beauté infernale. Un jet en Connaissance de la Musique permettra de reconnaître les Statues Chantantes de Slortar le Beau, des Prêtres qui se sont volontairement faits transformés en statues afin de chanter pour l'éternité les louanges de leur Seigneur. La musique est hypnotique et toute personne l'entendant doit réussir un jet sous POUx3 pour briser l'envoûtement créé par cette mélodie mélancolique. Un jet peut être tenté à chaque round. Notez soigneusement le temps passé par chaque aventurier à se libérer de ce charme.

Le Capitaine D'Vil

Les statues brisent le peu de sang froid qui reste au Père Wimbish. Il s'arrache immédiatement à leur chant, pousse un hurlement strident, tourne sur ses talons et s'enfuit. Dans sa vision de dément, il emprunte une allée et arrive à l'entrée du tunnel conduisant au port. Entre lui et la liberté se dresse le Capitaine D'Vil, monté sur sa créature démoniaque.

Le destin du Père Wimbish dépend à présent de la présence ou non des aventuriers. S'ils se sont arrachés aux chants des statues dès le premier round, ils peuvent le rattraper et le défendre. Si ce n'est pas le cas, il périra en implorant dans un cri son dieu de le sauver. Les autres aventuriers peuvent se joindre au combat après un nombre de rounds égal à celui qui leur a fallu pour résister aux statues. Personne ne pourra entrer dans le tunnel tant que le Capitaine D'Vil ne sera pas mort.

Capitaine Carnot D'Vil

FOR 15 CON 13 TAI 14 INT 16

POU 16 DEX 16 CHA 15

Points de Vie : 15 Armure : Plaques (1D10-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	88 %	1D6+2	71 %
Targe	28 %	1D6	79 %
Dague	63 %	1D4+2	54 %

Compétences : Equilibre 56 %, Navigation 84 %, Equitation 72 %

Langues : Commun 74 %/80 %, Haut Melnibonéen 35 %/44 %, Bas Melnibonéen 23 %/52 %, Mabden 22 %/21 %

Compétence en Invocation : 41 %

Invocations : Élémentaires de l'Eau, races démoniaques r'changett, galii

Venge

Faucheur Démon Race Ratchangett VC : 51

Une épée incurvée apparemment formée d'un seul os de baleine.

CON 25 TAI 2 INT 2 POU 20

Pouvoirs : +3D6 aux dégâts

Vertrab

Monture Démoniaque Race Galii VC : 204

Il s'agit du lapin-squelette que les aventuriers ont rencontré pour la première fois à Jadmar

FOR 20 CON 36 TAI 30 INT 7 POU 14 DEX 24

Points de Vie : 54 Armure : Os (6 points)

Armes Attaque Dégâts Parade

Morsure 45 % 2D10+2D6 -

Pouvoirs : Saut (10 m.), Téléportation (plus passager jusqu'à une TAI de 18)

Compétence : Sauter 90 %.

Le Portail du Port

Une fois D'Vil tué, le chemin des aventuriers vers le navire est libéré. Alors qu'ils courent dans le tunnel, ils entendent devant eux le rugissement du portail qui s'abaisse. Derrière eux, ils percevront un bruit de bottes, celui des délégués de l'Île des Cités Pourpres atteignant le tunnel, les Prêtres aux visages de crâne de Chardros à leurs trousses.

Les aventuriers franchiront l'entrée du tunnel juste à l'instant où le portail s'abattrait (il est en fait maintenu ouvert pour que seul le premier groupe puisse sortir). Une fois les personnages passés, le portail sera définitivement clos. Les délégués des Cités Pourpres atteindront à cet instant l'entrée et essaieront désespérément de soulever la herse.

Les démons liés aux barreaux arracheront en hurlant de plaisir les mains de quelques uns des malheureux. Britheena Trammel, en larmes, implorera les aventuriers mais ces derniers ne pourront rien faire. La porte ne peut plus être ouverte. Les Prêtres de Chardros surgiront des ténèbres et commenceront à l'aide de leurs faux un horrible carnage. En hurlant d'épouvante Britheena s'abattrait, éclaboussant de son sang les personnages impuissants.

La Fuite

Des centaines de guerriers pan tangiens attendent sur les quais, mais aucun d'entre eux ne tentera de stopper les aventuriers alors qu'ils courent vers leur vaisseau. Une tempête terrible a éclaté. Le décor est illuminé par les éclairs, la pluie tombe en cordes et le ciel semble devoir s'effondrer dans un fracas épouvantable. Les guerriers remarqueront que le groupe survivant est celui de Vilmir et se précipiteront à bord des sept autres navires pour en massacrer les équipages.

A la vue du carnage, Bryaran paniquera et donnera l'ordre de larguer les amarres. Les aventuriers pourront avoir besoin d'effectuer des jets en Sauter pour atteindre le pont. Des cordes seront lancées pour aider ceux qui auront manqué leur saut pour atterrir dans les eaux infestées de requins. Les vents violents aideront le navire qui s'éloignera à toute vitesse de Pan Tang.

Conclusion

Les aventuriers ne sont pas obligés de retourner à Vilmir s'ils n'en ont pas envie. Bryaran est ouvert à toutes les propositions. Si le Père Wimbish est toujours en vie, ses nerfs l'auront lâché depuis longtemps et il sera dans l'impossibilité de

donner un ordre quelconque. Si les personnages retournent à Jadmar, ils seront questionnés pendant une semaine par de jeunes Prêtres de Donblas. Finalement, ils seront relâchés et payés. Les gemmes ont une valeur totale de 20 000 GB. Cette rétribution sera divisée par deux si le Père Wimbish a été tué.

Le Théocrate a clairement indiqué que Pan Tang ne participera en aucun cas à une attaque contre Melniboné. La chute d'Imrryr s'accomplira sans l'aide de l'Ile Démon. Jagreen Lern laissera les Seigneurs de la Mer perdrent leur flotte alors que lui-même travaillera à ses propres plans de conquête. Une fois Melniboné anéantie et les autres nations affaiblies, la domination du monde sera à sa portée. Mais ces événements ne transpireront que des années après ce scénario. Pour l'instant, les aventuriers peuvent dire, "Je suis allé dans la Cité des Statues Hurlantes et j'ai survécu."



Esclaves de l'Ile Démon

Pan Tang a besoin d'esclaves ; des esclaves pour construire ses grandes structures, s'occuper de ses plantations, servir ses citoyens et fournir du sang et des âmes aux Seigneurs du Chaos. La plupart de ces esclaves sont capturés en mer. La vue des grandes galères noires de l'Ile Démon frappe d'épouvante n'importe quel marin des Jeunes Royaumes.

C'est une de ces galères qui attaque le vaisseau à bord duquel les aventuriers font voyage. Capturés, ils sont jetés aux fers. Enchaînés aux rames de la galère, ils arrivent à Hwanggaarl où ils sont envoyés aux arènes pour combattre comme gladiateurs. C'est là qu'ils devraient finir leurs jours si une aide inattendue ne les sortait de ce mauvais pas. Une femme pan tangienne les sauve et ils rejoignent sa demeure. Elle leur demande alors de tuer son beau-frère en échange de leur liberté.

Ce scénario est conçu pour des personnages ennemis naturels de Pan Tang. Si un aventurier est Pan Tangien ou Prêtre ou Agent du Chaos, le maître de jeu devra décider s'il partage le destin de ses compagnons.

Vogue la Galère

Le scénario débute sur un navire. Le nom de ce dernier et la raison du voyage des personnages devront découler de la propre campagne du maître de jeu. La meilleure façon d'utiliser ce scénario est d'attendre que les aventuriers décident de se rendre d'eux mêmes sur un autre continent et de les intercepter en route.

Si le maître de jeu n'a aucune idée de voyage ou de bateau en tête, essayez celui-ci : la *Fortune d'Argent*, un grand cog battant pavillon vilmirien et provenant du port de Vilmiro pour se rendre à Aflitain, capitale de Shazaar, par delà le Vieil Océan. Il est chargé de bières ilmioriennes, de bottes vilmiriennes, d'essences rares de la forêt de Troos, d'arcs et d'armures de bois du Désert des Soupirs et de passagers. Son capitaine se nomme Brent Rhangon, un vieux de la vieille. Son second, Reni le Leste, est un homme petit et amusant. Son équipage compte vingt trois marins et il transporte quinze passagers. En plus des aventuriers, ceux-ci comptent Hannaford Meilleurprix, un marchand, et sa famille ; Daam un Prêtre de la Loi rêveur et Agnos Trom, un aubergiste ilmorien.

La *Fortune d'Argent* n'a accompli que la moitié de son trajet lorsque, à cinq jours du port, le désastre fond sur lui.

La Trirème Noire

Une galère aux voiles noires apparaît sur l'horizon, voguant à une vitesse surnaturelle par vent debout. La vigie laisse tomber l'alerte redoutée "Elle est de Pan Tang". Chacun à bord est saisi d'épouvante. L'équipage fait tout son possible pour distancer le poursuivant mais la galère déjoue

toutes les manoeuvres et tactiques avec une efficacité démoniaque et l'espace séparant les deux bateaux diminue sans cesse.

Que vont bien faire les aventuriers ? Les marins s'arment bravement et se préparent à défendre le navire. Le Prêtre guide les non-combattants sous le pont. Le capitaine fait une petite déclaration mais la terreur qui perce dans sa voix n'a rien de bien rassurant. La galère est à présent assez proche pour que les aventuriers puissent voir l'écume soulevée par sa proue alors que les rames de bronze labourent l'océan.

Les Démons Catapultés

Les marins s'affairent sur le pont de la galère de Pan Tang, armant les catapultes. On peut apercevoir six de ces engins de siège. Au signal du capitaine en armure rouge, toutes font feu avec une précision diabolique. Chaque charge touche le pont du cog en giclant. Les missiles sont de répugnants démons visqueux qui s'aplatissent sous le choc, se reforment et commencent à ramper à la recherche d'une proie.

Les aventuriers ont dix rounds pour se débarrasser des démons avant que la galère ne les éperonne. Les personnages paralysés ne pourront plus effectuer aucune action future. Les autres seront sans doute bien trop occupés par les démons pour tirer un barrage de missiles efficace contre la trirème se ruant à l'attaque.

Démons Catapultes

Race Kerlefel

VC : 171

Il s'agit de créatures protoplasmiques. Pour se déplacer, ces démons projettent des filaments autour d'objets solides puis les rétractent. Ils sont capables de projeter une substance visqueuse jusqu'à vingt mètres de distance. Celle-ci paralyse les humains au contact.

FOR 2D8 CON 8D8 TAI 2D8 INT 2D8 POU 3D8 DEX 3D8

Points de Vie : 36 en moyenne **Armure :** Aucune

Armes **Attaque** **Dégâts** **Parade**

Paralysie 5D10 % VIR 5D6 -

Pouvoirs : Reptation (10 m. par round), Paralysie (VIR 8D6, 20 m. de portée), Compétences

Compétences : Chercher 5D10 %.

Du Sang sur le Pont

La galère ne tarde pas à éperonner la *Fortune d'Argent* et plus d'une centaine de marins pan tangiens passent en hurlant à l'abordage. Les Vilmiriens opposent une résistance farouche mais désespérée et les plus chanceux sont tués ici ou là. L'issue de la bataille ne fait aucun doute. La seule manière qu'auraient les aventuriers de l'emporter serait de tuer chacun plus d'une douzaine d'adversaires. Les Pan Tangiens exhorteront l'équipage à se rendre. En effet, ce dernier fournit un excellent contingent d'esclaves. Le maître de jeu devra s'assurer de la capture et de la survie des personnages s'il

veut mener ce scénario à son terme. Toutefois, certains aventuriers risquent de s'obstiner et de mourir mais, après tout, c'est bien leur droit.

Assaillants Pan Tangiens

Utilisez les marins, capitaines et prêtres de Pyaray décrits dans le Pan Tang Digest.

Les Pan Tangiens sont victorieux. Le vaisseau est pillé et les malheureux passagers dissimulés dans les cales sont rapidement découverts. En compagnie des autres survivants, ils sont amenés sur la galère noire. Daam, le Prêtre de la Loi, est immédiatement écorché vif par les Prêtres de Pyaray sur le pont du vaisseau. La Fortune d'Argent est sabordée et son capitaine attaché à la proue afin de l'accompagner par le fond. Les Prêtres de Pyaray savent que son prochain poste sera de servir à bord d'un des vaisseaux de morts vivants de leur Seigneur.

Rame Galérien !

Les prisonniers sont emmenés sous le pont de la trirème. On leur retire armes et armures et ils sont enchaînés aux rames, au nombre de trois par banc. Des contremaîtres circulent entre les captifs, administrant une drogue neutralisant l'effet paralysant des démons. Dès que les malheureux ont repris leur esprit et quelques forces, ils sentent la morsure du fouet à barbes sur leurs épaules alors que retentit l'ordre de ramer.

Dans ce trou puant et obscur, la seule lumière provient des orifices par où passent les rames. Les aventuriers auront le sentiment d'être tombés en enfer. Au milieu d'une odeur écoeurante provenant des blessures purulentes, ils n'entendent plus que les gémissements des prisonniers et le grincement des rames. Les chefs de ce chœur infernal sont les contremaîtres qui cinglent sans cesse de leurs fouets le dos des malheureux s'épuisant un peu plus encore à la tâche. Un homme obèse bat la cadence sur deux gigantesques crânes démons creux.

Les aventuriers sont enchaînés ensemble. Vous trouverez ci-dessous quelques personnages qui pourront partager leurs bancs si le nombre n'arrive pas à trois.

Reni le Leste, marin

Reni est un joyeux marin, ancien second sur le navire emprunté par les aventuriers. Il a perdu une grande partie de sa bonne humeur mais son optimisme ne tardera pas à refaire surface ("Ma foi, je suppose que cela vaut mieux que d'être mort"). Reni a une femme et deux enfants à Vilmir et il espère de tout coeur les revoir.

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 11

POU 10 DEX 14 CHA 12

Points de Vie : 15

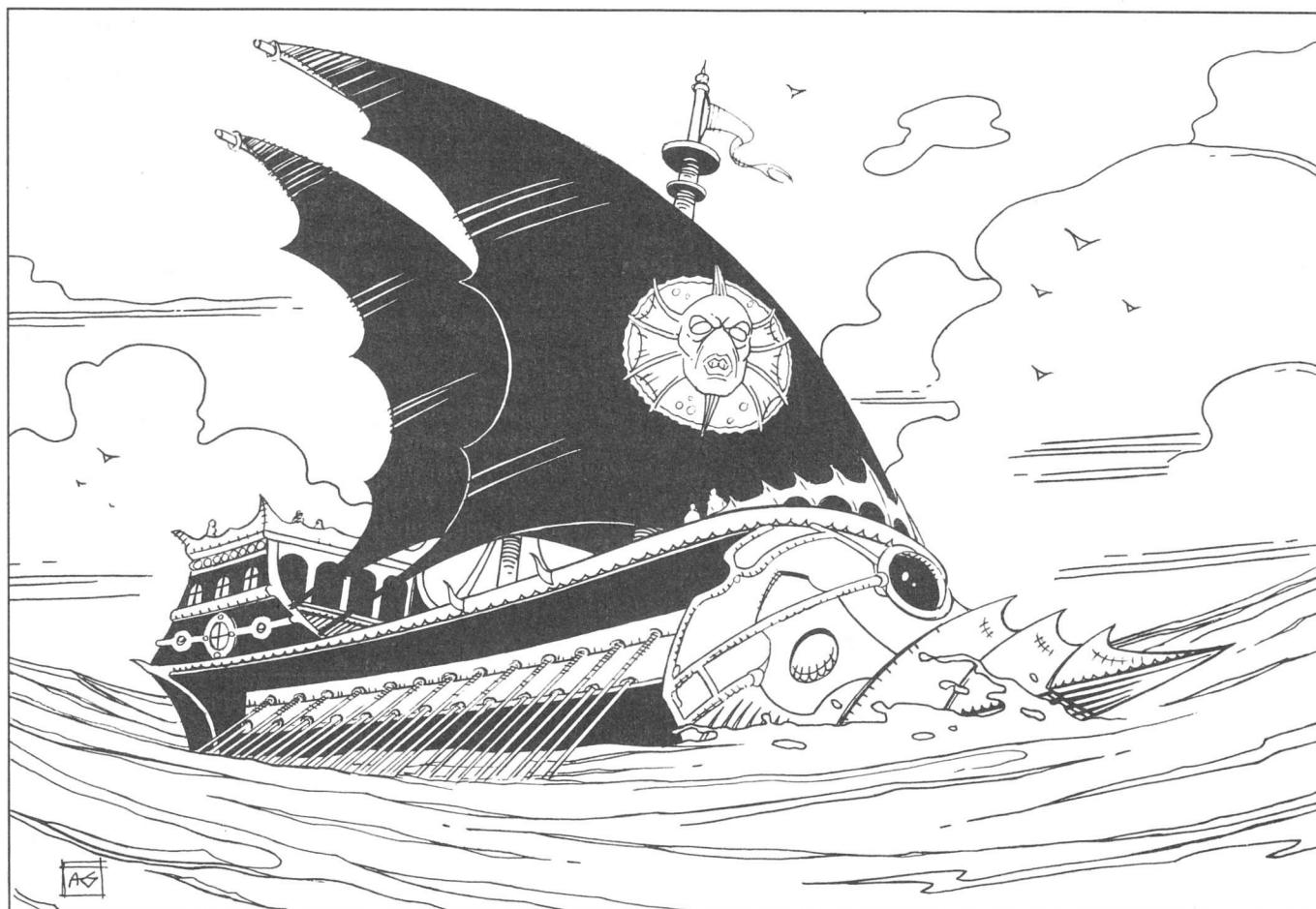
Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Coutelas	46 %	1D6+2	43 %
Dague	51 %	1D4+2	57 %

Compétences : Eviter 42 %, Navigation 46 %, Nager 60 %

Langues : Commun 0 %/55 %



Une Femme, cadavre

Il s'agit du cadavre d'une femme morte d'épuisement aux rames. Le corps n'a pas encore été retiré. L'odeur de putréfaction est oppressante et les bras gonflés sont toujours enchaînés. La tête dodeline à chaque coup de rame comme si elle suivait le battement des tambours. Non seulement, les deux autres rameurs ont l'inconfort de sa compagnie mais ils doivent de plus abattre le travail de trois.

Agnos Trom, aubergiste

Agnos Trom est un vieil aubergiste de Vilmir. Complètement chauve, ridé par les épreuves passées, ses articulations ne sont plus ce qu'elles étaient. Il tremble légèrement du fait de la nervosité et des rhumatismes. Complètement anéanti par sa capture, il n'arrête pas de balbutier des phrases sans signification.

FOR 8 CON 11 TAI 10 INT 15

POU 13 DEX 9 CHA 10

Points de Vie : 11 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	45 %	1D4+2	40 %

Compétences : Brasserie 91 %, Cuisine 97 %, Eviter 13 %, Evaluer 80 %, Sentir 69 %, Goûter 73 %

Langues : Commun 50 %/75 %

Alors que les prisonniers s'échineront à la tâche, le capitaine viendra inspecter les nouveaux venus, les traitant comme du vulgaire bétail. Valaroon V'shang, resplendissant dans son armure écarlate, est un superbe guerrier et un Prêtre de Pyaray. Un démon maigrelet le suit partout. Il s'agit d'une créature émaciée à la tête enflée (race g'ff'eetle). Il se contente de répéter sur un ton monocorde la description physique que donne le capitaine de chaque nouvel esclave.

Démon G'ff'eetle

On peut trouver ses caractéristiques dans le paragraphe Démons Domestiques du Pan Tang Digest

L'attaque s'est déroulée à 600 kilomètres de Pan Tang et le voyage de retour nécessitera deux jours et demi. Les esclaves rament douze heures par jour suivies de six heures de sommeil. Les heures de repos sont passées dans les cales et sans aucune lumière. L'eau et le pain forment les seules rations. Certains anciens captifs sont passés maîtres dans la chasse aux rats qu'ils dévorent crus. L'eau a envahi les cales et il est impossible de trouver un coin sec pour dormir. Tous les esclaves au repos y sont entassés, complètement éreintés. Ils se plaindront faiblement si les aventuriers les gardent éveillés en évoquant de chimériques projets d'évasion. Leur volonté est complètement brisée et ils ne feront rien qui puisse détériorer un peu plus leur lamentable situation.

Terre en Vue !

Le second jour, vers midi, un jet réussi en Voir permettra de distinguer les premiers contours de l'île noire de Pan Tang. Au fur et à mesure que la nouvelle se répand, la joie éclatera parmi les marins et guerriers sur le pont, faisant écho aux gémissements de consternation des esclaves. Les personnages commenceront par distinguer les terribles falaises de l'île. Ces murailles d'obsidienne noire sont

battues par les vagues qui viennent s'écraser en jets d'écume à leurs pieds. Même au plus clair du jour, un brouillard léger masque la rive. On peut remarquer plus loin dans les terres le cône fumant d'un volcan gigantesque. Il n'y a aucun signe de vie. L'île semble par trop inhospitalière pour en abriter une quelconque forme. Tout au long de l'après midi, le vaisseau longera les falaises semblant briller sous le soleil dont elles renvoient étrangement les rayons. Les esclaves peineront moins à la tâche. Un jet réussi en Navigation permettra à un personnage marin de deviner que le navire suit un puissant courant le poussant vers le sud. L'entrée du port sera atteinte au crépuscule. Le nuage de fumée englobant la cité est visible des kilomètres à la ronde. Des tours difformes jaillissent de la brume tels des crocs ; bienvenue à Hwamgaarl. Des mouettes dotées de dents sillonnent en piaillant le ciel ténébreux. On peut également discerner d'autres cris s'amplifiant à mesure que le navire s'approche. Cette vague de lamentations déchirantes est le chant des Statues Hurlantes. La galère entrera dans le port pour s'y amarrer. Les esclaves seront laissés enchaînés aux rames pour le reste de la journée et la matinée de la suivante. Personne ne viendra les nourrir. Deux démons de la race sydd patrouilleront chaque pont.

Démons Sydd

Utilisez les caractéristiques présentées sous les Démons de Défense dans le Pan Tang Digest.

Une Vie d'Esclave

Les joueurs n'ont pas une grande influence sur le déroulement du scénario. Ils sont dans l'incapacité de diriger leur propre destin et plutôt que de provoquer les événements, ils doivent attendre ce qui peut bien leur arriver. Si vos joueurs ont l'habitude de prendre le contrôle de vos parties, cela peut vite leur apparaître comme très frustrant, voir ennuyeux. En tant que maître de jeu, il vous faudra leur présenter Hwamgaarl sous son aspect le plus fascinant. S'ils sont incapables d'agir, il faut qu'ils aient au moins le plaisir de l'excursion. Bien évidemment, les personnages à peine capturés n'auront plus qu'une idée en tête, s'évader. Ils essaieront de saisir la moindre opportunité offerte, préférant d'abord s'échapper avant de considérer les possibilités qui leur sont ouvertes. En tant que maître de jeu, il vous faudra gérer ces situations, décider des possibilités de réussite et quels seront les obstacles auxquels les personnages vont se heurter avant de prendre la clé des champs. Pan Tang est une société spécialisée dans l'exploitation des esclaves. Ses habitants sont des experts en matière d'emprisonnement. S'échapper ne sera pas une mince affaire mais vos joueurs ne seront sans doute pas découragés pour autant. S'ils parviennent à s'enfuir, vous devrez décider s'ils recouvrent leur liberté ou s'ils sont rattrapés. Les esclaves qui ont tenté de s'évader sont tous punis de la même façon. Ils sont emmenés au Temple du Chaos et transformés en pierre. Maudits pour l'éternité, ils sont condamnés à vivre à l'intérieur d'une coquille de pierre comme Statue Hurlante. Dès lors même la mort ne pourra les arracher à l'île qu'ils haïssent tant. Ils sont placés sur les murailles de la cité avec vue imprenable sur le port.

Un maître de jeu sympathique peut décider d'interrompre ce sinistre voyage vers le Temple en se reportant au paragraphe "Une Aide Inespérée".

Il préservera ainsi la vie des aventuriers et leur permettra d'achever le scénario.

Affectation des Esclaves

Le jour suivant, les esclaves seront détachés des rames et enchaînés les uns aux autres avant d'être emmenés sur le pont. Certains d'entre eux seront très faibles. Chaque aventurier devra réussir un jet sous FORx3 pour rester debout. Les nouveaux esclaves s'aideront les uns les autres, les plus anciens ne s'occuperont que d'eux-mêmes.

Une fois descendus du navire, ils seront alignés le long du quai. Bientôt, des rugissements annonceront l'arrivée d'un chariot tiré par deux tigres. Il est conduit par un guerrier à la barbe bouclée et transporte un Prêtre de Chardros le Fau-
 cheur. Ce dernier est affublé d'un masque en forme de crâne humain.

Le Prêtre descendra du chariot et le Capitaine V'shang lui présentera les prisonniers. Le démon g'ff'eetle l'accompagne et il suit le Prêtre alors qu'il longe la file des captifs. Pour chaque esclave, la créature récite d'un ton monocorde la description préalablement effectuée par le Capitaine. Le Prêtre, presque ennuyé, examinera les esclaves et passera ses directives.

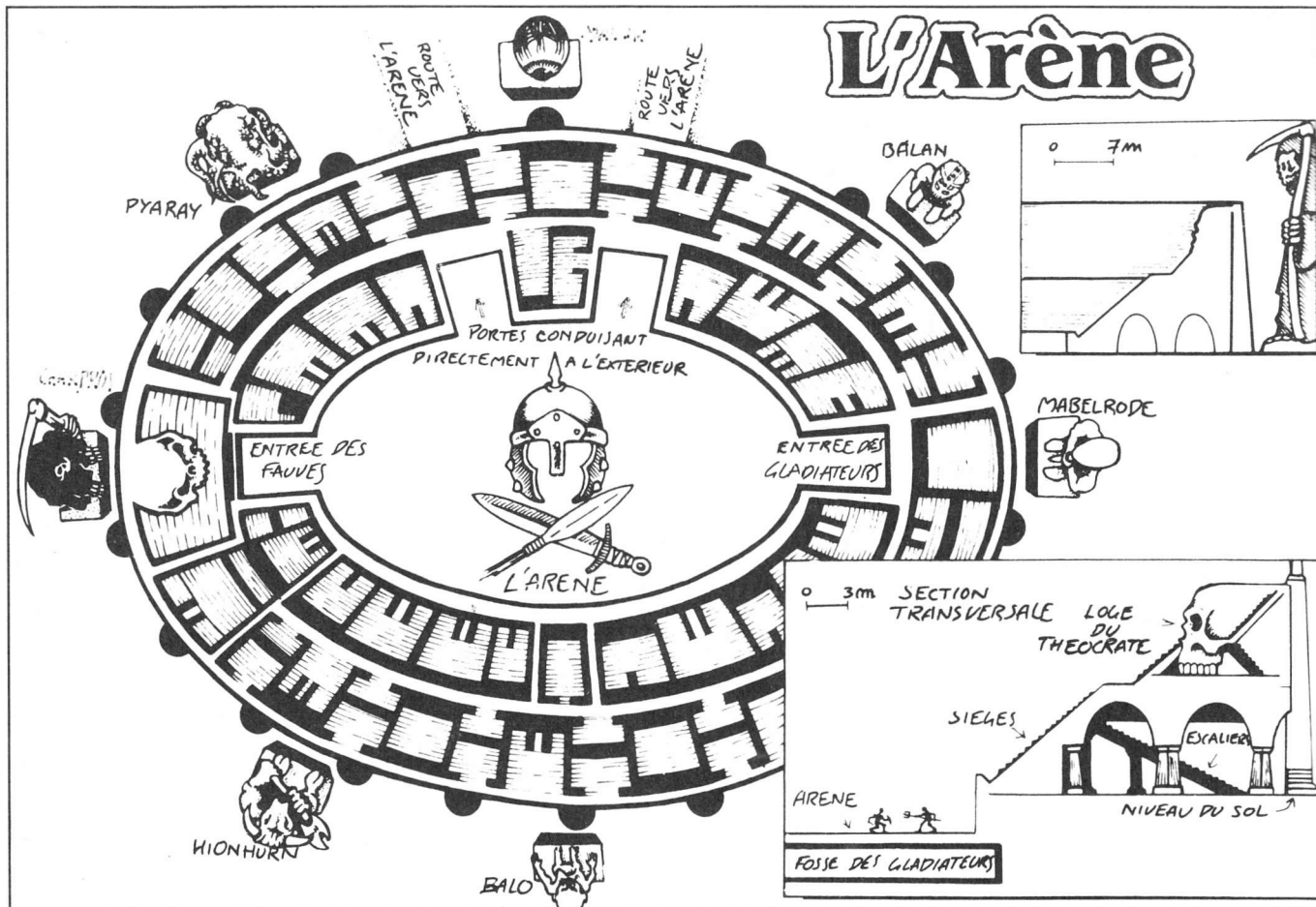
"Emmenez ces trois là au temple pour le sacrifice. Je veux celui-ci pour servir dans ma demeure. Ces sept là seront en-

fermés dans les entrepôts et envoyés aux plantations. Celui-ci a la vérole, jetez-le aux requins. Ces deux-ci sont également bons pour le sacrifice. Celui-là est indigne de cette fin honorable. Nous ne voulons pas insulter les Seigneurs, emmenez-le au Jardin de la Souffrance. Tiens, celui-ci a une tête à la forme ravissante, décapitez-le et apportez-la moi. Qu'est ce que ce déchet (en désignant Agnos Trom, l'aubergiste), pourquoi m'ennuyer en me rapportant des spécimens aussi lamentables ? Envoyez-le au sacrifice. Toute cette ligne retourne à bord avec tous les anciens rameurs. Ceux-ci (les aventuriers plus Reni) ont un air rebelle, conduisez-les à l'arène. Tous ceux que j'ai oubliés sont envoyés au sacrifice. Oh, non, pas cette enfant, amenez-la moi."

La petite fille est donnée aux tigres. Ces derniers la reniflent un peu mais ne la dévorent pas. "Comme c'est charmant, on n'a plus faim mes chéris ? Bien, bien. Emmenez-la au sacrifice alors." Le Prêtre remontera alors sur le chariot et s'en ira.

L'Arène

Reni et les aventuriers sont séparés des autres esclaves et confiés à la garde de quatre marins. Ils traversent le port, remontent le tunnel et arrivent dans la cité. Marchant le long des rues obscures et pavées de fer, ils arrivent devant un grand cirque de basalte et d'obsidienne. Huit statues s'élèvent au dessus des murs de ce dernier, contemplant l'arène en contrebas. Elles représentent les Seigneurs du Chaos adorés dans Pan Tang.



Les marins conduiront les prisonniers le long du cirque et emprunteront une vaste rampe descendant vers les géôles, pièces et fosses en contrebas. La pierre humide et suintante est recouverte de graffitis. Tous ne sont que malédictions sur Pan Tang et plaintes désespérées. L'endroit renvoie l'écho de tous les bruits alentours ; le tintement de l'acier et les lourdes respirations provenant des salles d'entraînement, des cris d'horreur, les rugissements d'une bête en cage. L'air est empuanti par des odeurs de sueur, de fumée de torches, de vomi, de détrit et de musc alors que surnage un relent de chou bouilli.

Les marins remettent les aventuriers entre les mains des géôliers puis s'en vont. Après les avoir estimés, ces derniers conduisent les captifs dans les fosses où dorment les gladiateurs. Deux géôliers sont de garde la nuit. Ils sont parfois une douzaine le jour, en plus des gardes de la cité.

Geôlier Typique

Un géôlier n'est qu'une masse de muscles idiots. Laid, ils n'ont ni patience, ni sens de l'humour.

FOR 20 CON 19 TAI 20 INT 9
POU 11 DEX 12 CHA 5

Points de Vie : 27

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	72 %	1D6	71 %
Poing	93 %	1D3	30 %
Pied	81 %	1D6	-

Compétences : Eviter 26 %, Ecouter 60 %, Chercher 38 %, Voir 51 %, Torturer 45 %

Dans les Fosses

Il s'agit d'immenses salles remplies de grossières couchettes en bois. Chaque nouveau venu reçoit une fine couverture de laine. S'il devait la poser sans y prêter attention, elle a toutes les chances d'être volée.

C'est ici que les aventuriers feront la connaissance de quelques uns de leurs compagnons gladiateurs. Ces hommes rudes sont entraînés à se battre à mort pour le plaisir des habitants de Pan Tang. Le maître de jeu pourra s'amuser à faire interagir les différents gladiateurs avec les personnages, une occasion de comparer leurs collections de cicatrices. Si un joueur a perdu son personnage, il pourra facilement en introduire un nouveau ici. Voici quelques exemples de camarades d'infortune.

La Bête

Personne ne sait qui est réellement la Bête. Par contre, ce sauvage chevelu à la force surhumaine est réputé très dangereux.

FOR 22 CON 22 TAI 20 INT 4
POU 13 DEX 14 CHA 5

Points de Vie : 30

Armure : Cheveux et cuir (1 point)

Bonus aux Dégâts : +2D6/+2D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	63 %	1D4	-
Poing	84 %	1D3	37 %
Agripper	78 %	Spécial	-

Compétences : Eviter 54 %, Grogner 97 %

Langues : Commun -/20 %

Stavros

Stavros est un petit homme au visage de fouine. Son nez est long, ses yeux vicieux et une odeur écoeurante flotte sans cesse autour de lui. Il est originaire de Pikarayd. Les spectateurs l'apprécient particulièrement pour sa tendance à poignarder dans le dos les membres de son équipe s'il se trouve du côté des perdants.

FOR 12 CON 14 TAI 9 INT 14
POU 15 DEX 17 CHA 6

Points de Vie : 14 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	96 %	1D4+2	71 %
Faucheur	69 %	1D6+2	63 %

Compétences : Couper une Bourse 62 %, Eviter 82 %, Se Cacher 80 %, Ecouter 56 %, Mouvement Silencieux 67 %

Langues : Commun -/70 %

Kaarl

Ce rude gaillard est affublé d'un collier de chien clouté. Il porte une barbe noire et ses cheveux sont taillés en crête. Il clame fièrement qu'il est à moitié pan tangien mais personne ne sait (Kaarl inclut) d'où provient la seconde moitié.

FOR 17 CON 15 TAI 16 INT 8
POU 11 DEX 13 CHA 10

Points de Vie : 19 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	64 %	2D8	58 %
Pied	51 %	1D6	-

Compétences : Eviter 32 %, Torturer 21 %

Langues : Commun -/40 %, Mabden -/7 %

Auberk

Auberk est un guerrier taciturne. Il est d'une constitution solide, possède des yeux bleus sous des sourcils perpétuellement froncés et de longs cheveux bruns liés en queue de cheval. Il sait que la seule façon de survivre à Pan Tang est de garder la bouche close et de se faire remarquer le moins possible. Il fera part de sa philosophie aux aventuriers lors de la seule fois où il leur parlera.

FOR 15 CON 16 TAI 17 INT 11
POU 10 DEX 12 CHA 12

Points de Vie : 21 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse légère	73 %	1D6+2	31 %
Targe	25 %	1D6	58 %
Poing	48 %	1D3	-
Agripper	40 %	Spécial	-

Compétences : Equilibre 21 %, Eviter 47 %, Premiers Soins 44 %, Ecouter 37 %, Mouvement Silencieux 42 %, Chercher 22 %, Voir 45 %, Nager 39 %

Langues : Commun -/55 %

Autres Gladiateurs

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest

Dans l'Arène

Le cirque est de conception classique, un ovale bordé de sièges. Les emplacements les plus bas se trouvent à sept mètres au dessus du sol de l'arène, les spectateurs restant ainsi

hors de portée des combattants. Le fond de l'arène se trouve sous le niveau du sol. Sa surface n'est pas constituée de sable mais de graviers et de verre brisé. Une chute sur ce sol occasionne 1D3 points de dégâts (les armures absorbent normalement les dommages). Les fosses des gladiateurs comportent des fenêtres à barreaux permettant à ces derniers de suivre les combats en cours.

Les spectacles se déroulant à l'arène ne suivent pas un programme précis. Parfois, des festivités particulières nécessitent des combats durant des nuits entières et beaucoup de gladiateurs périssent dans ces occasions. A d'autres moments, l'arène peut rester vide pendant un mois. Le maître de jeu est libre de décider de la fréquence du programme en cours.

Des milliers de Pan Tangiens se rendent aux jeux. Leurs visages hystériques, rendus plus sinistres encore par leurs incroyables tenues noires, sont alors alignés sur des files entières. Tous se mettent debout lorsqu'une chaise à rideaux portée par six esclaves suants apparaît : le Théocrate.

La chaise est hissée jusqu'au gigantesque crâne de pierre qui forme la loge du Théocrate. Elle est située juste sous le regard vide de la statue de Chardros le Faucheur. Le Théocrate est alors emmené de la chaise à la loge et les six porteurs sont précipités dans l'arène. On relâche alors quelques démons comiques et la foule rugit de plaisir en les voyant, tels des clowns, poursuivre les esclaves, jouer avec eux, les combattre, les mettre petit à petit en morceaux avant de les dévorer avec délectation. Les jeux peuvent commencer.

Les Combats du Premier Jour

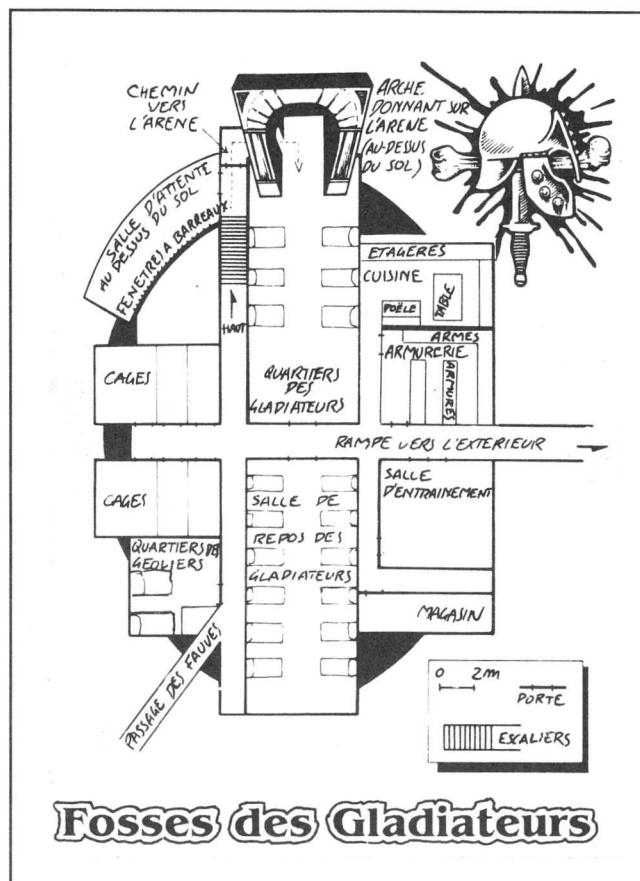
Les aventuriers peuvent voir ces combats par les barreaux de leur fosse. La Bête affronte un homme ailé de Myrrhyn. Elle l'attrape alors que l'homme s'envole. La Bête lui casse le cou en plein et retombe d'une hauteur de dix mètres avant de se relever en se grattant. Quatre gladiateurs sont opposés à un gigantesque crabe dont la carapace porte une tête de mort. Tous sont mis en pièces et dévorés. Deux énormes démons s'affrontent ensuite dans le cirque qui tremble. L'un est tué, l'autre disparaît dans un nuage empoisonné.

Les Cavaliers du Diable

C'est au tour des aventuriers. Ils sont conduits à l'armurerie où on leur remet une demi-plaque (1D8-1) et une arme de leur choix. Ils sont ensuite emmenés le long d'un couloir se terminant par une immense porte. Ils sont alors poussés dans l'arène. Alors que les geôliers ferment la porte derrière eux, les aventuriers entendent les autres gladiateurs leur souffler derrière les barreaux que tous les nouveaux doivent se rendre devant la loge du Théocrate pour se faire examiner avant leur premier jour de combat.

S'ils suivent ce conseil, le Théocrate, niché dans son crâne, les épinglera du regard tels de misérables insectes. Ses yeux flamboyants les dissèqueront littéralement. Il connaîtra tous leurs secrets, qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils vont devenir. Une puissance phénoménale émane de ses yeux brûlants. Il hochera imperceptiblement la tête.

Les portes situées du côté opposé de l'arène s'ouvriront alors pour laisser entrer des Cavaliers du Diable montés sur des Lézards. Il y a un Cavalier et un Lézard pour deux aven-



turiers présents dans l'arène. Les Cavaliers se sépareront immédiatement, traversant directement l'arène ou longeant les murs gauche ou droit. Les aventuriers peuvent se déployer comme ils le désirent. Ce combat est à mort. Si tous les Cavaliers sont vaincus, des maîtres lézards entrèrent capturer les reptiles survivants plutôt que de les laisser tuer.

Cavaliers du Diable

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest. Ils ne possèdent ni armure, ni arme démons.

Le Tigre et la Dame

Après ce combat, le plus impertinent ou le plus lâche des aventuriers sera laissé seul dans l'arène. Des gardes lui retireront ses armes et armure. Doucement la foule commencera à murmurer "Tigre... Tigre... Tigre...". Le murmure se transformera peu à peu en chant et le chant en rugissement.

L'aventurier doit combattre un tigre à mains nues. S'agissant de l'animal sacré de Pan Tang, il lui est interdit de le blesser, c'est pourquoi ses armes lui ont été retirées.

Le tigre est lâché du côté opposé de l'arène et la foule se penchera en avant, soit dix mille personnes retenant leur souffle dans l'attente du carnage à venir. Si l'aventurier se trouve près d'un mur, il remarquera au premier rang une femme isolée, penchée au-dessus de la balustrade. Sa tête est rasée et son crâne tatoué de motifs verts, jaunes et pourpres entremêlés. Ses lèvres sont également tatouées de motifs similaires. Borgne, elle se nomme Valil Fai'shaan et vient de décider que les aventuriers sont les agents qu'elle recherche pour mener à bien une petite tâche (détaillée un peu plus loin).

Elle laissera tomber une écharpe de soie. Lorsque l'aventurier la ramassera, il sentira à l'intérieur un objet rond et gélatineux. Il s'agit d'un oeil dont émane encore le nerf optique. Il pivotera dans la main du personnage qui entendra dans le même temps murmurer dans son cerveau : "Montrez moi votre ennemi".

L'oeil s'appelle T'zll, un démon de la race ockularr. Il possède Contrôle Emotionnel (Peur), VIR 20. S'il est montré au tigre (POU 12), il a 90 % de chances d'affecter la bête. Il pourra essayer d'utiliser son pouvoir trois fois, une fois à chaque round. Si le démon réussit, le félin fera le gros dos, feulera, crachera et finira par fuir. Ceci fait, le démon roulera de la main de l'aventurier, descendra le long de sa jambe, rampera sur le sable pour escalader le mur et finir dans la main de la femme tatouée. Celle-ci le remettra dans son orbite vide et fera un signe discret au personnage.

Tigre

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest. L'animal possède un POU de 12.

T'zll

Oeil Démon

Race Ockularr

Ce démon est lié à un oeil humain. La pupille porte les huit flèches du Chaos. Il peut se déplacer en roulant sur lui-même mais se trouve normalement niché dans une des orbites de son propriétaire.

FOR 1 CON 1 TAI 1 INT 27

POU 15 DEX 13

Points de Vie : 1

Armure : Aucune

Pouvoirs : Contrôle Emotionnel (Peur VIR 20, Portée 10 m.), Rouler (20 m. par round), Compétences.

Si l'aventurier survit, la foule se mettra à huer et le Théocrate se lèvera pour s'en aller. Les jeux sont terminés.

La Nuit

Comme le veut l'usage, elle sera très agitée dans les fosses mais les aventuriers sont à présent un peu plus respectés, tout particulièrement celui qui a mis le tigre en fuite. Un nouvel arrive d'esclaves aura lieu. Ce sera au tour des personnages de dresser les nouveaux venus et de leur voler leurs couvertures.

Les géoliers passeront près des fosses avec une sorte de chariot dont émane de la vapeur. Tout le monde se précipitera près des barreaux pour recevoir cette douche chaude, parfumée avec des herbes et de l'encens. Il s'agit bien de la seule note de luxe dans cet endroit dément. Les gladiateurs étaleront cette eau parfumée sur leurs blessures. Ils récupèrent ainsi 1D6 points de vie au cours des 1D6 heures suivantes. Ils sont maintenant prêts à se battre le lendemain si nécessaire.

Quelques Jours de Combat

Le maître de jeu peut très bien choisir de sauter cette partie et de continuer le scénario plus loin. Il peut également préférer insérer quelques semaines de combat dans l'arène. Les aventuriers auront ainsi une chance de faire progresser leurs compétences. Voyez suivant l'humeur de vos joueurs. S'ils aiment se battre, donnez leur quelques combats mémorables. A chaque fois que les personnages seront dans l'arène, un jet réussi en Voir permettra de remarquer la femme tatouée (Va-

lil Fai'shaan) dans la foule. Lorsque vous vous sentez prêt à conclure cet intermède dans l'arène, reportez-vous au paragraphe "Les Combats du Dernier Jour".

Plusieurs possibilités de combats vous sont offertes. Il peut s'agir d'un affrontement entre gladiateurs (par exemple, à un contre la Bête) ou contre des ours ou des démons. Vous pouvez également simuler de gigantesques batailles, pénaliser les aventuriers en leur liant un bras dans le dos. En fait, tout ce qui pourrait amuser un Pan Tangien. De même, vos joueurs peuvent avoir envie de respirer un peu. Vous pouvez alors les distraire en leur faisant interpréter le rôle d'un animal ou d'un démon ; par exemple, un tigre contre un ours.

Les Combats du Dernier Jour

Tôt dans la matinée, les ouvertures par lesquelles les gladiateurs peuvent suivre les jeux sont obstruées par des plaques de métal. Peu après, on peut entendre un bruit d'eau coulant dans l'arène pour venir frapper contre les plaques. On peut apercevoir de petites infiltrations. Il s'agit d'eau salée. Quarante gladiateurs sont retirés de la fosse. Les aventuriers n'en font pas partie. Aucun ne revient.

Après un long moment, la cage est ouverte et dix nouveaux gladiateurs sont appelés. Ce nombre comprend les aventuriers plus Reni. Complétez si nécessaire pour arriver à dix. Vous pouvez recourir aux gladiateurs présentés auparavant ou en créer de nouveaux pour l'occasion. On donnera aux combattants les armes de mêlée de leur choix et une armure de cuir. Les armes de jet ne sont pas autorisées.

Chaque joueur lancera un dé. Les résultats pairs iront dans un groupe, les résultats impairs dans l'autre. Les deux groupes seront séparés et guidés au travers des entrailles de pierre du cirque. Après avoir monté plusieurs volées d'escaliers, les deux groupes arriveront devant une porte s'ouvrant sur une estrade au dessus du mur de l'arène. Une scène confuse et haute en couleurs se déroule en contrebas. L'arène a été inondée. L'eau est boueuse et sombre, agitée de remous et de tourbillons. Deux galions miniatures sont en flammes. Leurs ponts sont recouverts de sang et de cadavres. Bon nombre de spectateurs possèdent des arcs à l'aide desquels ils flèchent les survivants qui courent de tous côtés, se battent entre eux, se noient ou se contentent simplement de hurler en brûlant.

Une échelle conduit de l'estrade jusqu'à un radeau. Un jet réussi en Voir permettra de remarquer le second groupe de l'autre côté de l'arène, prêt à embarquer sur un radeau similaire. Une roue a été montée à l'arrière des deux embarcations. Elle fait office à la fois de rames et de gouvernail. Une personne est nécessaire à son fonctionnement. Un jet réussi en Navigation permet de diriger le radeau dans la direction désirée.

Une fois les deux galions coulés, les aventuriers seront obligés de descendre l'échelle et de monter à bord des radeaux. Ils ont pour unique instruction de "Tuer les autres". L'échelle sera retirée derrière eux.

Maman, les Petits Bateaux...

On attend des radeaux qu'ils s'affrontent et se détruisent. Si tel n'était pas le cas, la foule commencera à siffler et quelques flèches seront tirées en signe d'encouragement. Un jet réussi en Chercher sur l'eau permettra de deviner que quelque chose bouge là dessous. Un léger courant lèche paresseu-



sement les murs. Alors que l'un des radeaux heurtera le mur, quelque chose tombera des tribunes : une dague. Elle se plantera dans le bois en vibrant. Un regard permettra de remarquer la femme tatouée s'éloignant du mur.

Z'ftt'lk

Dague Démon

Race Ratchangett

VC : 91

Il s'agit d'une arme à l'aspect ordinaire. Une gemme incrustée dans la garde porte le signe du Chaos. A la différence de l'oeil, il s'agit d'un cadeau que les personnages peuvent chercher à conserver.

CON 40 TAI 1 INT 3 POU 13

Pouvoirs : +3D6 aux dégâts

Qui Vont Sous l'Eau...

La bataille entre les radeaux ne durera qu'un seul round lorsque soudain quelque chose viendra frapper les deux coques par en dessous. Un jet réussi en Equilibre est nécessaire pour rester sur ses deux pieds. En cas de maladresse, le personnage tombe à l'eau. Des tentacules noirs surgiront des profondeurs et commenceront à arracher les délicieux gladiateurs à leurs radeaux. En fait, un Fils de Pyaray, une pieuvre du Chaos, nage dans l'arène.

Fils de Pyaray, pieuvre du Chaos

Cette horreur tentaculaire est une version miniature de Pyaray, son Seigneur et Maître.

FOR 40 CON 24 TAI 40 INT 10

POU 10 DEX 10

Points de Vie : 56

Armure : Peau caoutchouteuse(8 points)

Armes

Attaque

Dégâts

Parade

Tentacule x8 *

30 %

3D6 ou spécial

30 %

Morsure

50 %

2D8+3

-

* Ce monstre peut attaquer avec au plus six tentacules par round. 1D6 sont utilisés le premier round. Une attaque par tentacule réussie occasionne soit des dégâts, soit permet d'Agripper la victime. Celle-ci est alors entraînée sous les eaux pour subir une attaque par morsure le round suivant. Si cette dernière est réussie, les dommages ignorent l'armure. Les victimes attrapées ont un bonus de +20 % pour toucher le tentacule qui les enserre. Si les dégâts infligés au tentacule sont supérieurs ou égaux au quart des points de vie du monstre, celui-ci est considéré comme blessé et devient inutilisable.

Compétences : Embuscade 50 %, Nager 100 %, Nager Silencieusement 100 %

Pouvoirs : cette bête peut cracher un énorme nuage d'encre dans l'eau. Celui-ci affecte une zone de 20 mètres de diamètre pendant 3D6 rounds. Tous les sens sont alors neutralisés. Les jets de combat effectués par les créatures affectées sont divisés de moitié. Les personnes se trouvant sur les radeaux ne sont pas concernées.

Si les aventuriers tuent la pieuvre, la foule commencera à protester bruyamment et un millier de flèches seront prêtes à être tirées. Le Théocrate lèvera alors une main squelettique et se retirera. En fulminant, la foule tirera en l'air (occasionnant des pertes accidentelles parmi les spectateurs de l'autre côté de l'arène et provoquant un bref combat).

Une barge remplie de soldats sera mise à l'eau pour s'emparer des aventuriers. S'ils ne se rendent pas, les radeaux seront incendiés. Une fois toutes les armes retirées, les personnages seront emmenés et jetés dans les fers. Une colère mal contenue animera les gardes qui pousseront sans ménagement les aventuriers dans leur cage.

Prisonniers du Chaos

Des jets réussis en Ecouter permettront d'entendre des chants se rapprochant petit à petit. Les paroles sont en Mabden. Un personnage réussissant un jet sous Parler Mabden comprendra qu'il s'agit d'une litanie de mort (par la hache, en écorchant, par la hache, en écrasant, par la hache, en empalant, par la hache) à Hionhurn l'Exécuteur. Six prêtres feront leur apparition. Ils sont revêtus de robes de lin blanc teintées de sang humain, les traces écarlates des exécutions récentes contrastant de façon saisissante avec les tâches brunes des marques plus anciennes. Les six portent des cornes de taureau sur leur crâne dont les cheveux ont été rasés pour retomber en crinière.

La cage sera ouverte et les aventuriers contraints d'en sortir. Le Théocrate a été particulièrement affecté par la mort de la pieuvre. Les aventuriers sont donc emmenés au Temple Palais pour y être immédiatement sacrifiés.

Alors que le cortège progressera le long des couloirs de pierre aux sinistres échos, les personnages seront observés par une file infinie de visages où tout espoir a disparu. Derrière leurs barreaux, esclaves et gladiateurs regarderont tristement passer les condamnés. Personne ne dira mot. Chacun sait que la plus légère protestation entraîne une exécution immédiate. Au moins dans l'arène, tous ont une chance de vivre quelques jours de plus.

Dehors, la nuit est tombée. Les élémentaires du feu éclairant les rues dansent et brillent, projetant de tous côtés d'étranges lueurs vertes, bleues, pourpres et créant dans les

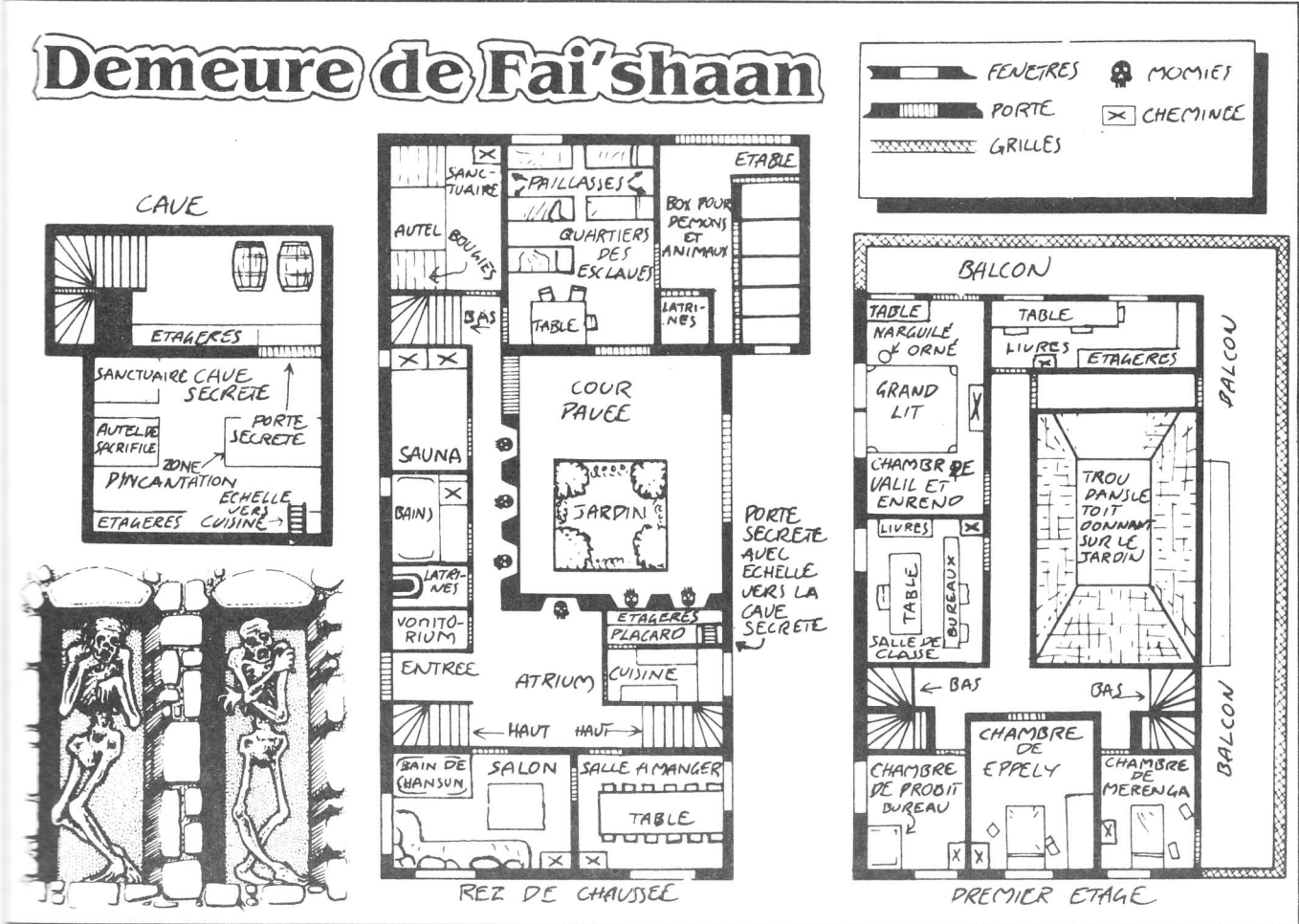
recoins sombres des ombres fantomatiques. Un brouillard épais est tombé sur la cité, dissimulant dans ses entrailles le moyen de transport des personnages : une cage couverte de pointes hissée sur un chariot à deux roues. Les aventuriers endureront 1D2 points de dégâts lorsqu'ils seront poussés à l'intérieur.

A moins de réussir un jet en Equilibre, ils endureront le même montant de dommages au démarrage. En effet, ils seront alors projetés contre les parois couvertes de pointes. Le chariot est tiré par un groupe d'esclaves. Les Prêtres accompagneront le cortège en chantant des hymnes accompagnés des sons stridents et discordants de flûtes et de coups de gong.

Une Aide Inespérée

Peu après le départ du chariot de l'arène, l'aventurier au POU le plus élevé entendra quelque chose respirer non loin de là, quelque chose qui suit le chariot, caché dans le brouillard. C'est ce moment que ce quelque chose choisira pour frapper.

Il s'agit d'un démon de la race bronkon. D'une taille de près de 3 mètres, son corps velu rappelle celui d'un ours dont la tête à la peau flottante serait dépourvue de poils. De plus il est doté de longues pattes semblables à celles d'une grenouille. D'une patte griffue, il arrache l'arrière du chariot sans prêter attention aux lacérations puis saute sur la ligne d'esclaves qui tirent le véhicule. De là, ses attaques contre la bande désorganisée et affolée des Prêtres sont des plus vicieuses et efficaces.



Durant ce moment de confusion, les aventuriers entendent une voix murmurer "Par ici ! Vite !" Il s'agit d'une voix féminine et ils apercevront alors un autre chariot arrêté dans une ruelle toute proche. La porte en est ouverte. Valil Fai'shaan, la femme tatouée, est assise à l'intérieur. Elle frappera l'avant du chariot et celui-ci disparaîtra rapidement dans le brouillard, tiré par deux démons (de la race jhendem).

"Je suis Valil Fai'shann," commencera la femme, "Et par trois fois vous me devez la vie. Je ne vous demanderai de ne me payer votre dette qu'une seule fois. Mais nous verrons cela plus tard. Pour l'heure, vous allez rejoindre ma demeure et celle de mon époux. Savourez ces jours supplémentaires parmi les vivants et faites ce que je vous demande. Si vous me plaisez, vous retrouverez votre liberté."

Le chariot se rendra à la Maison Fai'shaan. Là, Obrox, le robuste contremaître attend les personnages qu'il sortira brutalement du chariot. Les aventuriers entrent au service de la Maison Fai'shaan avec en guise de bienvenue une taloche et un grognement.

La Maison Fai'shaan

La maison est dotée d'un étage et possède une cour centrale. Au rez de chaussée, on peut trouver l'atrium (le hall d'entrée), les chambres de séjour, la cour, le sanctuaire, la salle à manger, le vomitorium, la cuisine, la dépense, le sauna, les bains, les latrines, les quartiers des esclaves et les étables (pour le chariot et les démons). Au premier étage sont installés une bibliothèque, une salle d'étude, les chambres à coucher et les balcons. Sous la maison, on peut trouver un cellier et une cave secrète (c'est dans cette dernière pièce que Valil conduit ses cérémonies). La demeure est construite en basalte et en bois noir. Les décorations et meubles sont de couleur rouge et or. Il y a des cheminées dans les pièces occupées par la famille. Il n'y en a aucune dans les zones des serviteurs.

Les corps desséchés et momifiés des anciens héros de la famille Fai'shaan se trouvent dans des niches des murs de l'atrium.

La Famille Fai'shaan

Enrend Fai'shaan

Enrend est l'époux de Valil. Il reste constamment dans sa chambre à coucher, allongé sur des coussins de soie et drogué jusqu'aux yeux. Gras et poussif, il s'éloigne rarement de plus de trois mètres de son narguilé. Sa barbe et ses cheveux sont noirs et longs. Ils les portent en boucles. Valil lui fournit parfois quelques esclaves mâles ou femelles afin qu'il puisse s'amuser un peu. La plupart du temps, il se contente de rester allongé et de rêver à des royaumes inconnus. S'il était sevré pendant un mois ou plus, il retrouverait quelque prise sur la réalité et punirait sa femme pour l'avoir gardé si longtemps drogué et docile.

FOR 12 CON 10 TAI 15 INT 3 (13)

POU 9 DEX 10 CHA 8

Points de Vie : 13 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme : Aucune

Compétences : Sagesse Brumeuse 65 %, Connaissance des Plantes 14 %, Connaissance des Poisons 9 %

Langues : Commun 40 %/65 %, Mabden 15 %/10 %

Valil Fai'shaan

Valil est la bienfaitrice secrète des aventuriers. En public, c'est une femme pleine d'humilité comme l'exige la société. En privé, c'est une sorcière puissante et douée. Il s'agit d'une prêtresse hérétique de Eequor, une Dame du Chaos, qui n'est pas ouvertement adorée dans Pan Tang. Valil est froide et rusée. Elle traite les aventuriers sans faveur mais aussi sans malice. Elle les a sauvés parce qu'elle a besoin d'eux.

FOR 12 CON 13 TAI 11 INT 21

POU 21 DEX 14 CHA 12

Points de Vie : 13 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	53 %	1D4+2	50 %

Compétences : Eviter 45 %, Ecouter 79 %, Eloquence 74 %, Persuader 87 %, Connaissance des Plantes 46 %, Connaissance des Poisons 38 %, Voir 83 %

Langues : Commun 75 %/99 %, Haut Melnibonéen 57 %/64 %, Bas Melnibonéen 32 %/76 %, Mabden 23 %/20 %

Démons : tous les démons de la maison sont détaillés plus loin. Elle les a tous invoqués et liés.

Compétence en Invocation : 63 %

Invocations : Eequor, races démoniaques bronkon, jhendem, lakreet, ockularr, staxarnal, ratchangett.

Démons : T'zll (oeil démon), plus les démons de la maison (voir ci-dessous)

Eppely Fai'shaan

Eppely est le fils de huit ans de Valil et Enrend. C'est un charmant petit garçon grassouillet aux cheveux noirs en houppe et aux yeux brillants. Véritable tyran miniature, il pense que les esclaves sont moins que des hommes et adore leur donner des ordres qu'ils ne peuvent refuser (en effet, c'est leur maître et la désobéissance est punie de mort).

FOR 9 CON 10 TAI 8 INT 7

POU 11 DEX 13 CHA 13

Points de Vie : 9 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	26 %	1D3	12 %

Compétences : Persuader 32 %, Piquer une Colère 75 %

Langues : Commun 14 %/35 %, Mabden 1 %/2 %

Merenga Fai'shaan

Merenga est la petite fille de six ans de Valil et Enrend. Charmante à croquer, elle possède des cheveux noirs bouclés et un délicieux sourire. Elle est fascinée de façon morbide par la douleur, tout particulièrement celle d'autrui et de préférence des esclaves.

FOR 7 CON 7 TAI 6 INT 8

POU 17 DEX 14 CHA 13

Points de Vie : 4

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : -1D6/-1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Punaise	70 %	1 point	-

Compétences : Se Cacher 56 %, Ecouter 47 %, Mouvement Silencieux 63 %, Torturer 14 %

Langues : Commun 7 %/40 %

Démons : Merenga ne le sait pas mais elle porte un bracelet que sa mère lui a donné et auquel est lié un démon de la race staxarnal. Il se manifeste dès que la fillette est en danger et crie les mots "A l'aide !". Ses caractéristiques sont présentées plus loin.

Probbit Fai'shaan

Probbit n'est qu'un bébé de six mois. Comme tous les bambins, il est ridé mais mignon comme tout. Trop jeune pour avoir développé un quelconque défaut vicieux, il promet néanmoins beaucoup. Pour l'heure, il se complait à roter et projeter un peu partout un vomissement malodorant.

FOR 2 CON 8 TAI 3 INT 3
POU 14 DEX 5 CHA 16

Points de Vie : 3

Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : -1D6/-1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Vomi	72 %	-1D4 au CHA si non nettoyé	-

Compétences : Roter 56 %, Hurler comme un Putois 97 %

Langues : Aucune

Chansun Fai'shaan

Chansun est le demi-frère de Enrend. Il est le résultat d'une union entre le père de Enrend et un démon. Ses mains et ses pieds sont des nageoires déformées et sa peau est sèche. Ses cheveux noirs sont très fins et ses yeux immenses sont dévorés par des pupilles anormalement grandes. Il endure une souffrance intolérable lorsqu'il est exposé à l'air libre. Il passe donc sa vie dans un bain dans la partie habitée du rez de chaussée. Il ne monte jamais à l'étage et n'a donc pas vu son frère depuis quelques temps. Un réservoir monté sur roues lui permet de sortir se promener de temps à autre. Capricieux et exigeant, il envoie souvent les esclaves d'un bout à l'autre de la ville pour des courses qu'il a oubliées à leur retour.

FOR 15 CON 15 TAI 16 INT 9
POU 16 DEX 8 CHA 2

Points de Vie : 19 Armure : 5 points d'écailles

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	63 %	1D3	-

Pouvoirs : Respirer sous l'eau

Compétences : Mémoriser 0 %, Persuader 41 %, Nager 93 %

Langues : Commun -/45 %

Les Esclaves de la Maison Fai'shaan

Obrox

Obrox est l'esclave en chef et se comporte comme un contremaître. Il s'agissait à l'origine d'un marin de Tarkesh. Cet homme fort et grasseyeux fait marcher au pas les autres esclaves et de ce fait jouit d'une position d'une certaine importance. Il ne traite pas les autres esclaves avec une brutalité excessive, compatissant à leur sort, mais il se doit de maintenir son rang et de plaire à ses maîtres. Il s'agit également du maître d'hôtel de la famille.

FOR 17 CON 13 TAI 16 INT 12
POU 11 DEX 14 CHA 6

Points de Vie : 17

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	57 %	1D4	-
Gourdin	65 %	1D6	61 %
Poing	54 %	1D3	-

Compétences : Eviter 45 %, Eloquence 23 %, Voir 34 %

Langues : Commun -/60 %

Autres Esclaves

Il y a également d'autres esclaves, hommes et femmes. Ils font fonction de cuisiniers, femmes de ménage, infirmiers etc... Leurs noms sont Grittel, Longmuir, Abon, Nyuk Thaal, Ebret, Hollain et Jakko. Si nécessaire, utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest.

Les Démons de la Maison Fai'shaan

T'zll

Race Ockularr

Il s'agit de l'oeil gauche de Valil comme l'auront remarqué les aventuriers dans l'arène.

Gldll'rr

Race Bronkon

Ce démon de garde velu est d'une laideur épouvantable. Il semble issu du croisement entre un ours et une grenouille. C'est ce démon qui a tiré les aventuriers de leur cage.

FOR 32 CON 18 TAI 27 INT 5 POU 15 DEX 17
Points de Vie : 33 Armure : 4 points de peau et fourrure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	1D10+3D6	-
Griffe	45 %	4D6	25 %
Etreindre	90 %	8D6	-

Pouvoirs : Cuirasse, Griffes x2, Saut, Gueule

Compétence : Sauter 65 %

Facultés : ce démon est capable d'effectuer des sauts de 10 mètres en longueur et de 5 mètres en hauteur à l'aide de ses pattes de grenouille lépreuses. Au combat, il attaque avec ses deux griffes et sa morsure. Si les deux griffes touchent, il peut étreindre son adversaire le round suivant.

Sr'ss'rr

Race Lakreet

Ce démon est un chasseur d'esclaves. Il ressemble à une anguille ailée. Il renifle consciencieusement chaque nouvel esclave et peut dès lors le retrouver n'importe où. Il ne fait rien de la journée et virevolte constamment dans la cuisine, plongeant de temps à autre pour dérober quelques miettes.

FOR 16 CON 15 TAI 29 INT 14 POU 13 DEX 19
Points de Vie : 32 Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	60 %	2D10+2D6	-

Pouvoirs : Ailes de Dragon, Oreilles, Gueule, Sonar, Groin

Compétences : Voler 65 %, Ecouter 70 %, Sentir 35 %

V'ng'rrl

Race Staxarnal

Cette monstruosité est liée au bracelet de Merenga, prête à sauver à son aide. Son apparence est des plus terrifiantes. D'une taille de plus de trois mètres, ce n'est qu'un amas de crocs, d'os, d'écailles et de piquants.

FOR 20 CON 27 TAI 21 INT 12 POU 11 DEX 14
Points de Vie : 36 Armure : 10 points d'os durs

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	25 %	1D10+2D6	-
Griffes	55 %	3D6	55 %
Piquants	25 %	3D3	-

Pouvoirs : Cuirasse, Griffe x2, Gueule

Compétences : Chercher 10 %, Voir 20 %

Facultés : ce démon peut courir à une vitesse de 80 mètres par round. Les piquants peuvent être lancés à une distance de 10 mètres, affectant une zone d'un mètre de rayon. Au combat, il attaque deux fois avec ses griffes ou une seule avec sa morsure.

Chansun

Il s'agit en fait d'un demi démon et il peut donc être lié. Valil y a déjà pensé et s'est promis d'essayer à l'occasion. Ses caractéristiques sont présentées plus haut.

K'kt et R'd'px

Race Jhendem

Ces deux démons aux longues pattes tirent le chariot de la famille. Ils possèdent une douzaine de jambes et de longues têtes anguleuses. Leur peau est noire et sans aucun poil.

FOR 33 CON 20 TAI 27 INT 5 POU 13 DEX 18

Points de Vie : 35 chacun

Armure : Aucune

Armes

Attaque

Dégâts

Parade

Morsure

20 %

1D10+3D6

-

Pouvoirs : Coursier (60 mètres par round), Gueule

Compétences : Chercher 20 %, Voir 20 %

Travaux Journaliers

Dans leur nouvelle vie d'esclaves d'intérieur, les aventuriers vont travailler. Dur. Les Pan Tangiens sont paresseux. Ils ne ramassent rien, ne nettoient rien, ne soulèvent rien, ne portent rien et ne se déplacent pas. Par exemple, si Valil est dans la bibliothèque, un esclave sera avec elle afin de lui ramener les livres et en tourner les pages au fur et à mesure de la lecture.

Les esclaves préparent à manger, lavent les vêtements, astiquent les pièces, font les courses, amusent les enfants, essuient les déchets laissés par les démons, font la toilette de Enrend, époussettent les ancêtres desséchés, etc... Les journées de travail durent dix huit heures. A l'occasion, une tâche particulière leur est confiée. Quatre exemples sont donnés ci-dessous.

Des Drogues pour Enrend

Un ou deux aventuriers se voient remettre une missive revêtu du sceau de Fai'shaan et sont envoyés chez l'apothicaire afin de rechercher des drogues pour Enrend. La boutique est emplie de plantes et d'herbes odorantes et les étagères sont couvertes de parties encore fumantes de démons et d'humains. L'apothicaire est très occupé à essayer de convaincre un noble obstiné des vertus d'un nouveau poison. En voyant les aventuriers, il fera boire un liquide à l'un d'entre eux afin de prouver la véracité de ses dires (VIR 15, si le jet contre la CON est manqué, le personnage cesse immédiatement de respirer. Un jet sous CONx10 devra être tenté le premier round, sous CONx9 au second et ainsi de suite. Si le jet est manqué, le personnage tombe et endure 1D8 points de dégâts à chaque round jusqu'à la mort). "Vous voyez ?" dira l'apothicaire. "Oui", opinera le noble, "Je vais en prendre un peu". Le marché sera conclu et l'apothicaire reconduira son client à la porte. En revenant, il se souviendra de l'esclave en train d'agoniser sur le plancher. "Bon, il devrait y avoir un antidote par ici... C'est incroyable, il y était encore il y a cinq minutes".

Lancez 1D8 pour déterminer le nombre de rounds durant lesquels l'aventurier devra lutter contre la mort avant de se voir l'antidote administré.

Une Sortie pour les Enfants

On demande aux aventuriers d'emmener Merenga et Eppely en excursion au Jardin de la Souffrance. Les deux enfants demanderont qu'on leur achète un sac de punaises à l'entrée. Ils les planteront joyeusement dans les suppliciés rencontrés au hasard de la promenade et à l'occasion dans un aventurier. Le Jardin est un lieu sordide où l'on se détend en suivant la présentation de tortures publiques. On peut y rencontrer d'autres enfants. Le gentil petit Johanni Absaleffen poussera Eppely dans une flaque d'entrailles. Eppely piquera une grosse colère et ordonnera à ses esclaves de tuer Johanni (ce qui serait une offense punie de mort). La mignonne Miffip Brenshagan narguera Merenga en lui disant que l'un de ses esclaves domestiques a été capable de tenir dix-sept minutes sur la Roue des Soixante Morts et qu'il est le détenteur actuel du record. Merenga déclarera que ce devait être une poule mouillée car n'importe lequel de ses esclaves pourrait tenir une demi-heure. "Ha oui" dira Miffip ; "Et oui" renchéra Merenga. Les aventuriers peuvent rapidement deviner où ce genre de discussions risque d'aboutir et feraient bien de distraire très rapidement les deux petites filles. Dans tous les cas, les enfants passeront une journée inoubliable.

Une Sortie pour Chansun

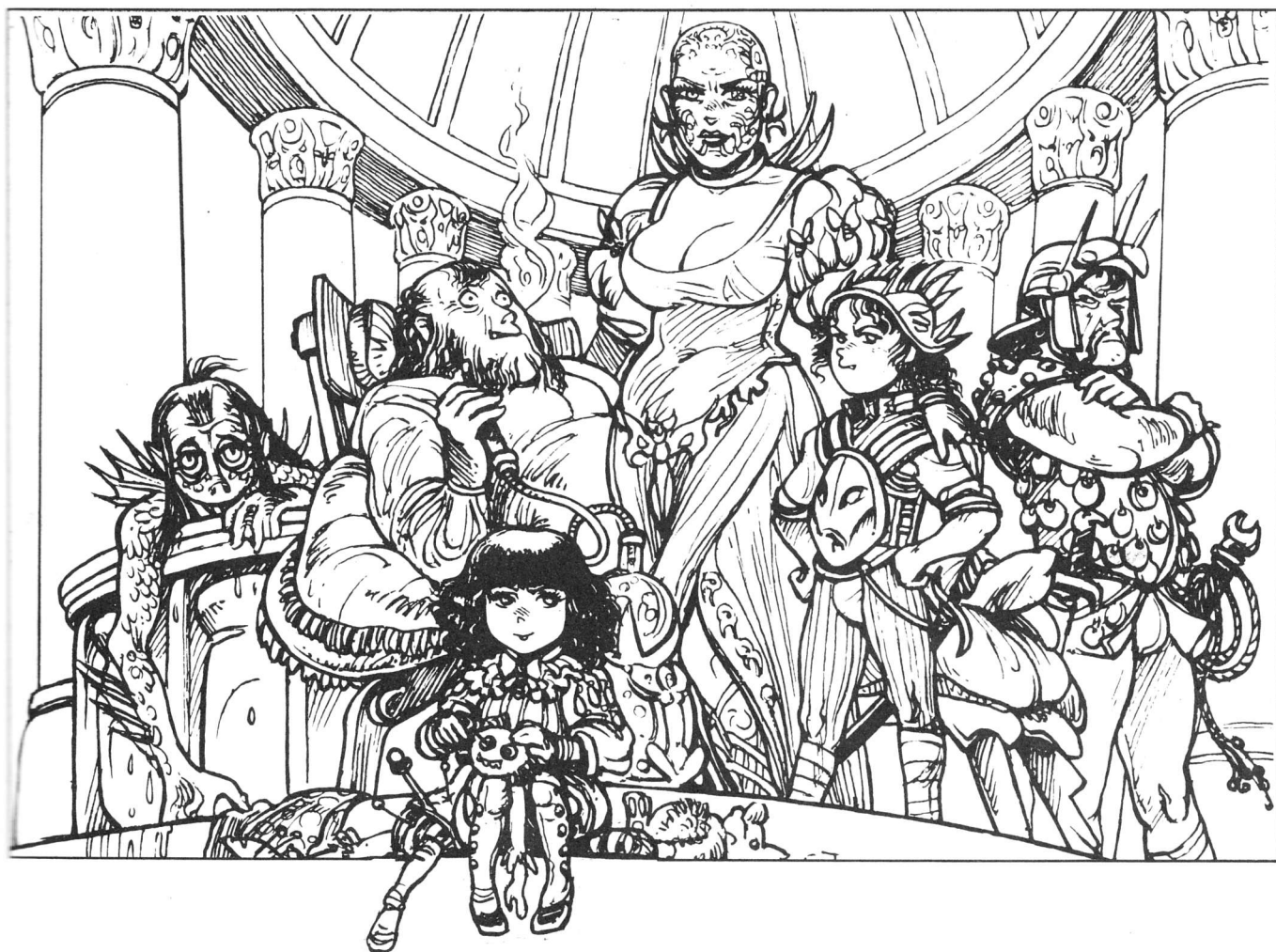
On demandera au plus fort des aventuriers de tirer le réservoir à roues de Chansun lors de ses promenades du soir. Les premières nuits, tout se passera bien ; cependant, un beau soir, il lui demandera de l'emmener à l'océan. Personne n'a donné de telles consignes à l'esclave lorsqu'ils ont quitté la maison. Quoi qu'il en soit, Chansun est d'un rang supérieur à l'esclave et personne n'a dit à ce dernier qu'ils ne devaient pas s'approcher de la mer. Une fois sur le rivage, Chansun demandera à son esclave de l'aider à sortir de son réservoir. Il se glissera alors dans l'eau et s'éloignera en nageant. Valil réprimandera sévèrement l'aventurier pour cet acte. Elle lui dira qu'il savait parfaitement qu'il ne devait pas aller au bord de la mer (ce qui est un mensonge). Elle fera ligoter le personnage et Obrox se chargera de le fouetter jusqu'à lui infliger 2D4 points de dégâts.

Secrètement, Valil est enchantée par ce qui vient d'arriver. Elle avait tout prévu, sachant parfaitement que tôt ou tard l'esclave ignorant laisserait Chansun s'échapper. Elle s'est ainsi débarrassée du premier des frères de son époux. Il ne lui reste plus qu'à mettre en branle la deuxième partie de son plan (voir plus loin "Une Dette Remboursée") et éliminer le second.

Magie Noire avec Valil

Si un ou plusieurs aventuriers sont sorciers, Valil les interrogera de près, essayant d'en apprendre autant que possible. Elle ne connaît personne possédant ses capacités et a soif de connaissance. S'il s'agit de personnages féminins, elle leur montrera sa cave secrète et les invitera à une cérémonie d'invocation. Si les aventuriers gagnent la confiance de Valil, ils pourront même être autorisés à retranscrire l'un des Rituels de son Grimoire. Tout ce qu'elle connaît sur l'invocation démoniaque y est consigné.

L'entrée de la cave secrète, une trappe recouverte de boîtes vides, se trouve dans le placard de la cuisine. La pièce



en elle-même est sombre et les odeurs d'encens et de fumée d'anciens rituels y flottent encore. Une zone a été recouverte de différents symboles afin d'y conduire les invocations. Des chaînes ornent un mur. Elles permettent de maintenir l'objet du sacrifice pendant la cérémonie. On y trouve également un sanctuaire consacré à Eequor et un bureau contenant le Grimoire de Valil. Ce dernier est surmonté de plusieurs étagères où sont posés des dizaines de pots remplis d'herbes, de champignons séchés et de poudres.

Plusieurs indices peuvent permettre aux personnages de découvrir cette pièce secrète. Certains matins on peut sentir dans la cuisine des odeurs d'herbes brûlées et de chair calcinée. Ils pourront également voir Valil quitter la cuisine à l'aube pour aller droit au lit. De plus, une nuit, Obrox ordonnera à un esclave mâle de se rendre auprès de la maîtresse ; on ne le reverra jamais plus. Si Valil apprend que les aventuriers rôdent autour de la pièce secrète ou qu'ils y sont entrés, elle les fera sévèrement fouetter (2D6 points de dégâts).

Une Dette Remboursée

Après une quinzaine de jours de bons et loyaux services, Valil réclamera aux aventuriers le remboursement de leur dette. Elle va organiser un banquet en l'honneur de son époux. Son beau-frère, Greegle Fai'shaan, sera présent. Elle désire que les aventuriers l'assassinent. Elle leur dira que la toxicomanie de Enrend le tue lentement et que ses possessions (ce qui

comprend sa personne et ses enfants) passeront entre les mains de son frère aîné, Greegle. Elle ne peut supporter cette idée. Avec la mort de Greegle et le départ de Chansun, elle pourrait rester dans sa maison sous la tutelle de Eppely.

En vérité, Greegle a quelques soupçons sur les manœuvres de Valil et l'état de stupeur perpétuelle de Enrend. Elle veut donc simplement l'éliminer pour écarter tout danger. Enrend s'empoisonne bien petit à petit mais Valil ne veut pas que Eppely dirige la famille. Son seul souhait est que Merenga hérite de tous les biens de la maison (son mariage avec un époux à la volonté défaillante sera arrangé en temps voulu). Valil ne désire pas tuer Eppely mais il lui faut s'en débarrasser. Elle projette donc de l'envoyer avec les aventuriers. Une fois parti, elle et Merenga pourront rester seules dans la maison, sous la tutelle de l'enfant mâle le plus malléable qui soit, Probbit.

Elle dira aux aventuriers qu'au moins une personne devra être présente afin de témoigner et que la faute soit rejetée sur des esclaves renégats. Elle aidera honnêtement les personnages à s'échapper. Elle leur expliquera qu'ils ne pourraient jamais endurer les tortures qu'entraînerait leur acte et qu'ils la dénonceraient sans coup férir. Pour permettre leur fuite, elle laissera sans surveillance le chariot. Ils pourront ainsi s'en emparer et atteindre les quais où ils trouveront un bateau prêt à partir. Elle laissera les armes de leur choix dans le chariot et le bateau sera complètement équipé pour un long voyage en mer, notamment en eau et nourriture. Elle terminera son exposé en leur disant qu'ils trouveront dans le chariot quelque chose qu'ils devront absolument prendre avec eux

sans poser de questions. S'ils ne respectent pas tous les termes de l'accord, le démon lakreet les retrouvera.

Si les personnages donnent leur accord, laissez-les mettre au point l'assassinat. Valil leur suggérera le plan suivant : s'arranger pour que Greegle les surprenne en train de commettre un acte interdit. Il leur suffira alors de le tuer dans une tentative visiblement destinée à le faire taire.

Si les aventuriers racontent à Enrend le plan de Valil, il sourira, poussera un petit rire bête et tombera endormi, la drogue lui retirant visiblement tout moyen d'agir. Si les aventuriers informent Greegle de ce qui se foment, ils les remerciera, fera emprisonner et exécuter Valil et enverra les personnages au sacrifice. S'ils parlent à toute autre personne, celle-ci se dépêchera d'en informer Valil qui, en soupirant, fera droguer les personnages qui se réveilleront dans les chaînes de la cave secrète, prêts à être sacrifiés lors d'une prochaine invocation.

Le Banquet

Si les aventuriers tombent d'accord avec Valil, ils devront mettre leur plan au point. Ils seront gardés très occupés les jours suivants. Ils devront notamment porter les diverses invitations, nettoyer la maison de la cave au plafond, se procurer nourritures fines et vins rares et aider aux cuisines. Valil ne leur parlera plus de l'assassinat. Elle ne veut pas être vue en compagnie des futurs meurtriers.

La grande nuit arrivera enfin. Le banquet de Enrend n'est qu'une orgie où chacun rivalise de glotonnerie et de luxure. Un personnage devra se tenir à la porte et annoncer l'entrée des différents Pan Tangiens invités. Ces derniers comptent notamment dans leur rang Prendar Karallan, le sorcier dont le renom n'est plus à faire, et son garçon Lividité ; les jumeaux guerriers Dhaan et Rhaan Crelk, bras dessus dessous ; Valaroon V'shang, le capitaine de la galère qui a capturé les personnages ("Tu n'étais pas sur mon navire, esclave ?"), son épouse Vaxip et le démon g'ff'eetle qui récitera sur un ton monocorde la description de l'esclave à la porte ; Greegle Fai'shaan, le beau-frère nauséux et odorant de Enrend qui posera une main moite sur les fesses de l'esclave en lui promettant de le revoir plus tard ; Mustak le Réservé, un prêtre de Balan au regard fou qui, sans explication, lancera l'esclave contre un mur et le frappera au visage de son masque en fer couvert de piquants (1D4 points de dégâts) ; N le Sans Nom, un sorcier silencieux, et son épouse sans langue, S la Subversive ; Green Ommafin le Protubérant et sa kyrielle d'enfants terribles et bien d'autres encore, suivant l'imagination et le plaisir du maître de jeu.

Le banquet commencera. Les aventuriers devront servir les divers plats et verser à boire aux invités. Tous se comporteront avec cruauté et arrogance, maltraitant les esclaves tout en se repaissant sans aucun savoir vivre. Les enfants seront très vite ivres et seront portés au lit. Enrend sera visiblement à côté de la plaque et tournera rapidement de l'oeil. Les invités saisiront cette occasion pour se répandre en remarques sur sa faiblesse. Greegle ne sera pas le dernier pour insulter son frère. Valil sourira froidement et fera semblant de s'amuser, jetant de temps à autre un regard chargé de sens en direction des personnages.

Greegle pourra être facilement éloigné de la table. Trois choses jouent en faveur des personnages : sa bêtise naturelle, son état d'ivresse avancé et sa paillardise innée. Toutes les

ruses classiques fonctionneront (il est ouvert aux invitations des deux sexes du moment que le CHA du personnage est supérieur à 15 ou inférieur à 7). Son meurtre ne sera qu'une formalité désagréable mais simple.

Greegle Fai'shaan, victime du meurtre

Greegle est un homme aux yeux globuleux, corpulent et ruisant sans cesse d'une sueur malodorante. Il ne sait absolument pas ce que signifie le mot hygiène.

FOR 12 CON 14 TAI 18 INT 11

POU 8 DEX 10 CHA 7

Points de Vie : 20 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	47 %	1D4+2	45 %

Compétences : Eructer 84 %, Tenir l'Alcool 21 %, Ecouter 39 %, Voir 42 %

Langues : Commun 45 %/55 %, Mabden 07 %/10 %

La Fuite

Une fois le meurtre de Greegle découvert, l'alarme sera donnée. Fort heureusement, les invités sont complètement ivres et incapables de se lancer dans une poursuite échevelée. Cette dernière ne fera donc pas long feu. Valil lâchera le démon lakreet mais il s'envolera dans la direction opposée à celle des personnages.

Fidèle à sa parole, Valil a laissé le chariot accessible. Néanmoins, Obrox est dans l'étable et Valil ne l'a pas averti du projet d'évasion (en fait, elle veut sa mort car il connaît une partie de son plan, ayant placé un étrange sac dans le chariot). Obrox réalisera rapidement que les aventuriers ont commis un acte répréhensible et il brandira son gourdin avec la ferme intention de les arrêter. Si les personnages ne le neutralisent pas dans les cinq rounds, les poursuivants ivres les rattrapperont. Un jet réussi en Persuader ou en Eloquence peut également convaincre Obrox de fuir avec les aventuriers si les chances de s'en sortir lui paraissent réelles.

Les démons jhendem n'ont plus qu'à recevoir l'ordre de s'emparer des brancards du chariot et de commencer à courir. Les armes demandées par les personnages se trouveront bien à bord du chariot en compagnie d'un grand sac de plus d'un mètre. Il est fermé par un noeud (Faire un Noeud pour l'ouvrir ou plus simplement se servir d'une dague pour l'éventrer). Eppely se trouve à l'intérieur. C'est la chose que Valil leur a demandé d'emporter avec eux. Obrox l'a placé ici à la demande expresse de sa maîtresse. Il est ivre et endormi.

Les aventuriers conduiront le chariot jusqu'aux quais où, comme promis, un bateau les attend. On peut trouver à bord de la nourriture et de l'eau, ainsi qu'un équipement de pêche. Le bateau possède deux rames et une petite voile.

Adieu Pour Toujours à Pan Tang

Les aventuriers et Eppely mettront les voiles durant la nuit. Lorsque Eppely se réveillera, il leur ordonnera de rentrer immédiatement. A priori, les personnages n'ont aucune envie de lui obéir. Il entrera dans une colère noire et commencera à lancer par dessus bord l'eau et la nourriture. Il devra être rapidement arrêté. Si l'un des aventuriers décide

de tuer cette petite peste, regardez-le dans les yeux et déclarez froidement que Pan Tang les a décidément bien changés. Quoi qu'il en soit, si les aventuriers ne veulent pas devenir fous durant les trente jours de jeun et de soif à venir, ils devront apprendre à Eppely la valeur de la patience et du silence.

A bord de leur esquif, ballottés par les courants vers une destination inconnue, quel sera leur destin ? Seront-ils repris par les Pan Tangiens ? Parviendront-ils à leur échapper ? Comment va se dérouler leur voyage ? Seul le maître de jeu le sait.

Pour l'heure, ils ont réussi l'impossible : s'enfuir de Pan Tang !



Le Chaos Exultant

Dans les rangs de la Théocratie, deux hommes sont ennemis jurés après une amitié de longue date. Le premier s'appelle Verkij Laanark, un érudit et soit-disant métaphysicien. Le second est Karad Hy'un, un vieux sorcier beaucoup plus puissant.

Laanark a conçu une nouvelle tour à ajouter au Temple du Chaos de Hwamgaarl. Il a baptisé cette construction terriblement chaotique la Spire de la Nuit. Après en avoir remis les plans à Hy'un, il pria le vieil homme d'en parler au Théocrate. Non seulement Hy'un s'exécuta mais il tira toute l'affaire à lui. Il gravit les échelons de la Théocratie alors que Laanark fut exilé.

La Spire de la Nuit fut construite, Hy'un recueillant tous les crédits et les louanges de sa conception. Laanark a juré de détruire la Spire mais il souhaite que sa disparition semble le résultat d'un défaut dans la conception de la tour. Ainsi, Hy'un serait lui aussi disgracié et endurerait les affres dont il a souffert. A cette fin, il a invoqué un démon supérieur, Abyssma le Destructeur, et l'a lié dans un bâton qu'il a appelé le Bâton de Sauvegarde. Il projeta alors de relâcher Abyssma dans le centre névralgique de la tour, causant ainsi sa destruction.

La Spire de la Nuit est unique en ce sens où l'on ne peut l'atteindre que par un autre plan. Il y a une chambre dans le Temple du Chaos sous la Spire. De là, les adorateurs pan tangiens se rendent sur le plan de Hrath. Une fois arrivé, leur foi est éprouvée par deux mignons de Chardros. S'ils satisfont aux épreuves, ils sont autorisés à passer un portail en direction des Jeunes Royaumes, mais cette fois dans la Spire elle-même.

Laanark s'est rendu sur Hrath mais est tombé dans une embuscade tendue par des démons. Il est parvenu à s'enfuir mais en perdant le Bâton de Sauvegarde. A présent, il recherche des aventuriers qui se rendront sur Hrath, récupéreront le Bâton et détruiront la Spire de la Nuit. Pour ce faire, il est prêt à offrir beaucoup d'argent mais peut-on faire confiance à un Pan Tangien ?

Le Gambit du Pan Tangien

Ce scénario permet à des aventuriers de se rendre sur l'île de Pan Tang sans recourir aux bateaux et autres moyens de locomotion. Il permettra également aux joueurs de découvrir toute l'étendue de la dépravation pan tangienne et quelques uns des aspects les plus noirs des pratiques religieuses des Prêtres du Chaos. Aucune compétence particulière n'est véritablement obligatoire dans cette aventure, même si la présence d'un aventurier versé dans les arts de la magie peut s'avérer utile.

Le scénario peut débuter dans n'importe quelle contrée civilisée des Jeunes Royaumes, de préférence dans une cité. Pan Tang et Melniboné ne sont pas appropriées. Les personnages entendront dire par les canaux d'informations habi-

tuels (mendiants, coupe-jarrets, mercenaires et voleurs) qu'un sorcier offre une forte récompense à quelques âmes bien trempées et prêtes à accomplir une mission pour lui. Son nom est Verkij Laanark et il a élu domicile dans l'auberge la plus confortable de la cité, l'Oasis Exquise. C'est là qu'il attend la plus audacieuse bande d'aventuriers des Jeunes Royaumes.

L'Oasis Exquise

L'Oasis Exquise est un grand bâtiment de pierre orange. De superbes figures ailées en or repoussé décorent le dessus de la porte, invitant d'un sourire éclatant les voyageurs à pénétrer dans les lieux. La clientèle de l'auberge est très bien habillée et parle doucement. Un musicien joue d'un instrument à cordes alors qu'un serpent décoré de plumes ondoie au rythme de la musique. Marchands et sénateurs s'y rencontrent et ce n'est pas un lieu pour mercenaires désargentés.

Le serviteur de l'auberge jettera un regard dédaigneux aux aventuriers et les informera que Verkij Laanark est à l'étage, dans la Chambre Pourpre. Il déclarera que si l'homme est bien à la recherche de mercenaires, personne n'a trouvé grâce à ses yeux jusqu'à présent.

Une fois à l'étage, les personnages remarqueront une porte pourpre dont émanent une musique suave et des odeurs d'encens. Elle sera ouverte par deux serviteurs, un beau jeune homme et une délicate jeune fille. Tout dans la pièce inspire le luxe et le confort, vins et drogues sont posés un peu partout. Un homme replet d'un âge moyen invitera les personnages à s'asseoir sur des coussins en sa compagnie. Son nom est Verkij Laanark et il parlera d'une voix suave et riche.

Verkij Laanark

Laanark est un petit homme au teint bistré. Ses cheveux sont noirs et huilés, ses yeux sombres et il porte une magnifique barbe tressée décorée de perles. Il est revêtu de robes noires très onéreuses et brodées d'or. Ses pieds sont glissés dans des pantoufles taillées dans la peau d'un animal inconnu.

Il regardera attentivement les aventuriers et leur posera quelques questions pertinentes ; quelles expériences ont-ils déjà vécues, à quel dieu ils ont prêté allégeance. Les réponses lui importeront peu car il est apte à juger d'un coup d'oeil la valeur de ceux qui se trouvent devant lui. Il craint de ne trouver personne pour la mission qu'il envisage aussi, pour peu que les aventuriers lui semblent capables et débrouillards, il en viendra vite au fait.

Laanark fera tambouriner ses doigts sur le plancher. Ils sont couverts de bagues et ressemblent à des petites limaces blanches portant des colliers d'argent. "J'ai une mission qui sans être simple n'est pas excessivement complexe. Pour ne pas être mortelle, elle n'est pas exempte de dangers. Je n'hésiterai pas à très bien vous payer pour l'exécution de cette

tâche. Si vous ne voulez pas d'argent, cela pourra être quelques faveurs magiques. Néanmoins, je dois avoir votre réponse immédiatement et vous devrez partir sur le champ."

Il offrira 200 Grandes Or, 20 sur l'heure et le reste à l'accomplissement de la mission. A leur retour, il leur promettra de lier un démon dans l'arme d'un des membres du groupe. En fait, il n'a aucune intention de revoir les personnages. Aussi, si ces derniers commencent à discuter le montant de leur rétribution, il fera semblant de refuser pour finalement accepter au prix le plus fort.

Une fois tout le monde d'accord, il commencera à sucer les extrémités de sa moustache grasseuse et continuera : "Je désire que, grâce à mes pouvoirs de sorcier, vous vous rendiez sur le plan de Hrath. Ce plan du Chaos mineur contient un bâton créé par mes soins, le Bâton de Sauvegarde auquel est lié un puissant démon. Vous devez récupérer ce Bâton situé au fond du Gouffre des Os et le ramener sur l'unique montagne de ce plan.

"La seule épreuve que vous aurez à passer se déroule sur la Montagne. Vous y trouverez des créatures que vous devrez satisfaire avant de passer. La possession du Bâton devrait suffire. Si vous ne l'avez pas, vous n'aurez pas besoin de les rencontrer.

"De là, vous repasserez dans les Jeunes Royaumes, au niveau du domaine d'un de mes vieux ennemis, Karad Hy'un. Il s'agit d'un homme maléfique qui s'est ligué aux Seigneurs des Enfers Supérieurs. L'endroit est chaotique par nature et change constamment. Vous devrez vous rendre dans la salle appelée Voûte aux Sigiles ou Chambre d'Invocation. Il s'agit d'une pièce octogonale contenant une pléthore de sigiles et de brasiers destinés à invoquer des démons. Des sigiles sont même gravés sur les murs et le plafond. C'est là que vous devrez relâcher le démon lié au bâton. Il suffit simplement de le vouloir pour libérer cette créature. Vous reviendrez alors auprès de moi grâce à un démon de téléportation que je vais vous remettre et qui témoignera pour vous de l'accomplissement de la mission. Simple et élégant.

"A présent, êtes-vous jamais allé sur d'autres plans mes amis ?" Quelle que soit la réponse des personnages, il se lancera alors dans une vaste dissertation sur le Multivers et les Sphères de la Loi et du Chaos. Son langage est dense et ampoulé et les aventuriers auront tout intérêt à l'interrompre s'ils ne veulent pas rapidement attraper un terrible mal de tête.

Dès qu'on lui fera remarquer que son exposé est vaguement hors sujet, il lancera un regard dédaigneux à l'impertinent et lui lancera un péremptoire "Vous ne comprenez décidément rien". Il sortira alors un objet des plis de sa robe. Il s'agit d'une ceinture noire et reptilienne. La boucle a la forme d'un visage hurlant, la bouche et les oreilles sont maintenus ouverts par des crochets.

"Il s'agit de l'objet qui vous permettra de revenir ici. Je suggère qu'il soit porté par celui d'entre vous ayant le moins de chances de mourir". Dès que l'aventurier mettra la ceinture, le démon se réveillera. Il tremblera et une langue serpentine jaillira de la boucle pour fermer la ceinture. "Vous pouvez rentrer quand vous le désirez mais si votre mission n'est pas accomplie, vous ne serez pas payés."

Laanark poussera les personnages à partir sur le champ. Les aventuriers peuvent néanmoins avoir besoin de retourner en ville afin de récupérer leurs armes et armures ou d'autres pièces d'équipement. Il leur offrira de payer tout équipement

mineur dont les aventuriers pourraient avoir besoin. "Mais hâtez-vous," dira-t-il, "car les vents du temps refroidissent nos passions les plus enflammées."

Une fois les personnages prêts, il demandera aux esclaves de retirer le tapis. Ces derniers le rouleront dans un coin pour révéler des symboles brûlés dans le plancher de la pièce. De nombreux signes du Chaos sont portés à l'intérieur d'une étoile à huit branches. Il demandera alors au garçon de venir s'agenouiller en sa compagnie au centre du dessin. Avant que les aventuriers n'aient le temps de bouger, il décapitera le jeune homme à l'aide de son épée large. Remettant son arme au fourreau, il mettra le feu aux cheveux de la tête tranchée et demandera à la jeune fille de le débarrasser du corps. Ceci fait, il jettera de la poudre dans les cheveux et en respirera l'odeur. Il commencera à chanter. Des sons lourds, chargés de peur et de désir impie, jailliront de ses lèvres alors que la fumée fétide émanant de la tête brûlée remplira la pièce. Celle-ci commencera à se troubler. Un mur finira par disparaître et on verra un étrange désert de sable sous un ciel pourpre. La voie vers le Plan de Hrath vient de s'ouvrir.

"Allez mes amis", dira Laanark dans un effort, "et que Chardros soit avec vous".

Verkij Laanark

FOR 11	CON 15	TAI 17	INT 20
POU 21	DEX 13	CHA 8	
Points de Vie : 20		Armure : Aucune	
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	54 %	1D8+1	48 %
Compétences : Architecture Chaotique 98 %, Dissimuler 69 % Ecouter 55 %, Mémoriser 76 %, Eloquence 67 %, Persuader 81 % Connaissance des Plantes 52 %, Connaissance des Poisons 36, Voir 62 %, Sentir 45 %			
Langues : Commun 86 %/100 %, Bas Melnibonéen 49 %/68 % Haut Melnibonéen 74%/83 %, Mabden 88 %/37 %			
Compétence en Invocation : 84 %			
Invocations : tous les Elémentaires ; Abyssma le Destructeur ; Portail vers Hrath ; race démoniaque bangongi ; tout autre race démoniaque suivant le désir du maître de jeu.			
Démons : Vellmar (Epée Large Démon)			

Vellmar

Epée Démon	Race Bangongi	VC : 115
INT 10	POU 14	CON 35
Pouvoirs : +5D6 aux dégâts		

Elair

Elair est l'esclave de corps de Verkij. Elle n'a que seize ans. Ses cheveux sont roux et ses yeux verts. Elle déteste Verkij mais le craint trop pour s'enfuir ou émettre une opinion défavorable à son encontre.

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 9
POU 15	DEX 12	CHA 14	
Points de Vie : 12		Armure : Aucune	
Bonus aux Dégâts : Aucun			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	15 %	1D3	-
Compétences : Se Cacher 36 %, Ecouter 43 %, Mouvement Silen-			
cieux 51 %, Voir 39 %, Chanter 54 %			
Langues : Commun -/45 %			

Le Bâton de Sauvegarde

Selon la description de Laanark, le Bâton n'excède pas un mètre de longueur. Il est en ivoire noir et recouvert de symboles et de runes. Un petit embout d'argent marqué d'un signe unique se trouve à chaque extrémité.

Le Bâton de Sauvegarde contient un démon lié, Abyssma le Destructeur. Lorsque Laanark a conçu la Spire de la Nuit, il savait qu'un démon pouvait détruire ses sigiles et balayer les liens qui maintiennent la tour : Abyssma le Destructeur. Au prix d'un effort surhumain, il parvint à invoquer Abyssma sur le Plan de Hrath et à le lier au Bâton. Le pacte conclu et les sacrifices personnels qu'il dut accomplir à cette occasion sont si effrayants que même le pire des sorciers de Pan Tang aurait frémi devant le prix à payer. Mais il tenait enfin sa vengeance.

Abyssma est l'un des démons vivant dans le domaine d'Arioch. De ce fait, sa loyauté à l'égard de Chardros et de ses laquais pan tangiens n'est pas très grande même si naturellement il se plie à l'autorité des Seigneurs du Chaos. Abyssma a le pouvoir de briser le Bâton dès qu'une nouvelle personne s'en emparera. Néanmoins, son esprit retors et pervers le pousse à attendre afin d'occasionner un maximum de destruction. Il sait que s'il prend son temps, quelqu'un viendra prendre le Bâton pour le délivrer dans la Spire de la Nuit. Là, il sera capable de libérer ses frères démons et de disperser l'endroit dans les multiples plans du Chaos. Abyssma est capable de réduire n'importe quelle substance en ses composants et même en atomes invisibles. Lorsqu'il est lâché sur un être humain, il le pèle comme un fruit, retirant chaque couche de peau, muscles, chair et os jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien. Il n'aime pas détruire les humains, les considérant comme des marguerites indignes de ses pouvoirs. Néanmoins, si le porteur du Bâton le pointe vers quelque chose et lui ordonne de la détruire (un simple mot comme attaque ou frappe), Abyssma lui obéira.

Toutefois, il y a un prix à payer. Le porteur perd 1D4 points de CON à chaque fois qu'il utilise le Bâton et que le pouvoir d'Abyssma parcourt son corps. Si le Bâton est utilisé continuellement la CON tombera à 3 puis Abyssma s'attaquera à l'âme du personnage, érodant son POU. Une fois le POU tombé à 3, ce sera au tour du CHA, Abyssma faisant vieillir le personnage à une vitesse surnaturelle. Une fois le CHA tombé à 0, Abyssma dévore simplement le porteur du Bâton et attend un nouveau "maître".

Abyssma le Destructeur

Race Xyxxaxix

VC : Inconnue

FOR 25 CON 100 TAI 3 (50) INT 32 POU 110 DEX 20

Points de Vie : 138 Armure : Aucune

Pouvoirs : Détruire et Vide

Détruire : C'est le pouvoir qu'Abyssma utilise lorsqu'il est lié au Bâton. Il ne déploie alors qu'une fraction de celui-ci. Contre toutes les créatures vivantes, il s'agit d'une attaque de POU contre POU. Celui d'Abyssma est considéré comme étant de 11. Abyssma a 55 % de chances de détruire les objets inanimés d'une TAI inférieure à 32.

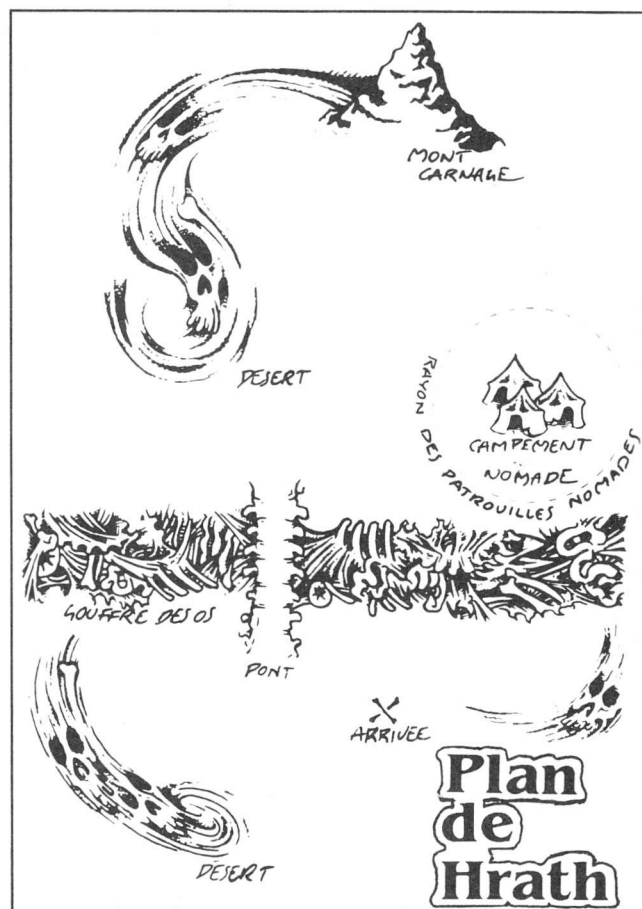
Vide : C'est le pouvoir qu'Abyssma utilise lorsqu'il se manifeste hors de son objet de lien. Une fois libéré, il échappe à tout commandement à moins de le lier à nouveau. Vide détruit tous les signes du Chaos, sigiles de la Loi et liens élémentaires. Ils sont absorbés dans la tempête chaotique créée par le démon qui en dévore la magie. Il y a 10 % de chances cumulatifs par round que le démon dévore n'importe quel type de magie, armes et armures démons comprises. Après dix rounds, la tornade s'attaque aux êtres et objets réels.

Le Plan de Hrath

Hrath est un plan du Chaos et une des demeures de Chardros le Faucheur, Patron des Pan Tangiens. Il n'est pas seulement peuplé de démons et des morts vivants de Chardros mais également par des humains exilés d'autres plans parce qu'ils sont tombés en disgrâce auprès des Seigneurs du Chaos et de Chardros en particulier. Ces humains qui ont survécu se sont regroupés en une bande nomade qui rôde sans cesse dans le Plan, essayant de rester loin du regard glacé de Chardros.

Ce plan n'est qu'un vaste désert. Cependant, il n'est pas composé de sable mais de la poudre de millions d'os écrasés. Ce désert est parcouru sans cesse par des vents chaotiques. Deux caractéristiques géographiques d'importance marquent ce relief plat, le Mont Carnage et le Gouffre des Os. Ce sont les seuls éléments notables dans cette étendue de poudre d'ossements blanchis. Le ciel est bas et d'une couleur pourpre. Il n'y a ni jour, ni nuit. La lueur blafarde des cieux éclaire la terre comme si une pleine lune perpétuelle inondait ces sables blancs.

Ce plan est chaotique. Les invocations y seront donc plus faciles. Pour les accomplir, il ne faudra que le quart des points de POU et du temps nécessaires sur les Jeunes Royaumes. Par contre, les démons sont beaucoup plus difficiles à lier et on ne peut les obliger qu'à accomplir un seul service. Les démons déjà liés ne poseront pas de problèmes particuliers. Néanmoins, s'ils se manifestent en dehors de leurs objets de lien, leur chance de se libérer sera doublée. On ne peut invoquer sur ce plan que des Élémentaires de l'Air suivant les règles habituelles. A l'exception de Chardros, on



ne peut appeler aucun Seigneur du Chaos. Il est également impossible de conjurer un quelconque Seigneur des Bêtes ou Seigneur Élémentaire.

Les Vertus de la Loi ou les objets technologiques sont quasiment inutilisables et leurs chances de fonctionner correctement ne sont que de 15 %.

Le Désert des Vents

Les aventuriers se retrouvent dans les sables d'un vaste désert. Derrière eux le portail vers les Jeunes Royaumes se referme et disparaît à tout jamais. Immédiatement leurs sens sont assaillis. Le seul bruit qui emplir leurs oreilles est le gémissement des vents, la seule chose qu'ils perçoivent est le sable qui tourbillonne et leur brûle les yeux. Les compétences visuelles sont réduites à un maximum de 20 % et la compétence Ecouter est divisée par deux.

Les dunes blanches sont en sable fin et changent constamment. Il est donc très difficile d'y progresser à pied. Les personnages se retrouveront vite en train de ramper. Le sable fin pénètre partout, dans les vêtements, les oreilles et la bouche. En dépit de l'absence de soleil, la chaleur est étouffante, rendant la progression plus ardue encore.

Cette avancée dans les enfers, l'épuisement et la déshydratation feront vite sentir leurs effets. Tout personnage dont la CON est inférieure ou égale à 10 devra effectuer un jet sous CONx5 une fois par heure et perdre 1 point de vie à chaque échec. Les aventuriers possédant une meilleure CON pourront tenir six heures avant de devoir commencer à effectuer ces jets. Si le groupe compte un personnage originaire du Désert des Soupîrs, son savoir sera utile. Les personnages effectueront leurs jets sous CONx6 pour connaître les effets de l'exposition.

Dix huit heures sont nécessaires à pied pour atteindre le gouffre. Bien sûr, il y a des moyens plus rapides. Alors que les aventuriers progresseront péniblement dans le désert en se demandant combien de temps ils pourront tenir sans idée de la direction à suivre, sans équipement approprié et sans monture, une occasion d'augmenter leurs chances de survie apparaîtra.

Rodéo Démoniaque

Après deux heures d'errance dans le désert, des jets réussis en Ecouter permettront aux personnages de distinguer au dessus du vent un bruit de déglutition et de lapement provenant de derrière la prochaine dune. Si aucun jet en Ecouter n'est réussi, les aventuriers tomberont au coin d'une dune sur un spectacle étrange dans ce paysage plus étrange encore ; des bêtes en train de boire autour d'un point d'eau.

Après un examen plus poussé, on s'apercevra qu'il ne s'agit pas exactement d'animaux, ni d'eau d'ailleurs. La mare est formée d'une substance que les autochtones appellent Uiddick. Ce liquide fétide est formé du jus des myriades de corps réduits en poussière pour former ce plan. Si l'on ne sombre pas dans la démence à l'idée d'en avaler, il apporte un certain réconfort et secours à ceux dont l'estomac est suffisamment accroché pour le supporter. Les nomades de ce plan le distillent afin d'en retirer les éléments les plus précieux mais un personnage désespéré peut l'avalier pur si l'en- vie lui en prend. Cette mélasse noire est striée de rouge et sa consistance rappelle celle de la boue épaisse. Un aventurier

désireux de boire du Uiddick devra réussir un jet sous CONx4 pour l'avalier et le garder au fond de l'estomac.

Les créatures, appelées Yodab, sont des démons de ce plan. Elles possèdent le long cou d'une girafe et la morphologie du chameau. Leur tête est ronde et leur visage n'est qu'une hideuse caricature d'humain. Elles sont stupides, minables et couardes au dernier degré. On peut les obliger à servir de montures. Leurs pieds plats et larges leur confèrent une bonne assise sur les sables du désert. De plus, elles sont rapides et infatigables.

Il y a trois moyens de dompter ces démons :

- ❑ Les aventuriers peuvent les invoquer et les obliger à les servir, exactement comme des démons normaux. En ce cas, les règles habituelles sur l'invocation s'appliquent.
- ❑ Les aventuriers peuvent les pourchasser et les prendre au lasso. En ce cas, les Yodab essaieront de fuir. Ils n'attaqueront que s'ils pensent que leur adversaire est sérieusement blessé et incapable de se défendre. Une fois pris, ils sont indisciplinés mais généralement dirigeables.
- ❑ On peut discuter avec eux. Si les aventuriers leur offrent quelque chose qu'ils désirent (un vaste point de Uiddick quelque part ou quelques victimes inoffensives), les Yodab seront d'accord pour les accompagner. Les aventuriers ne peuvent utiliser des compétences comme Marchander ou Persuader. Ces démons sont trop stupides pour qu'elles aient un effet quelconque. Un jet sous CHAx3 devra être réussi. Si les Yodab découvrent plus tard qu'on leur a menti, ils peuvent devenir hostiles et attendre patiemment une occasion de se venger des personnages.

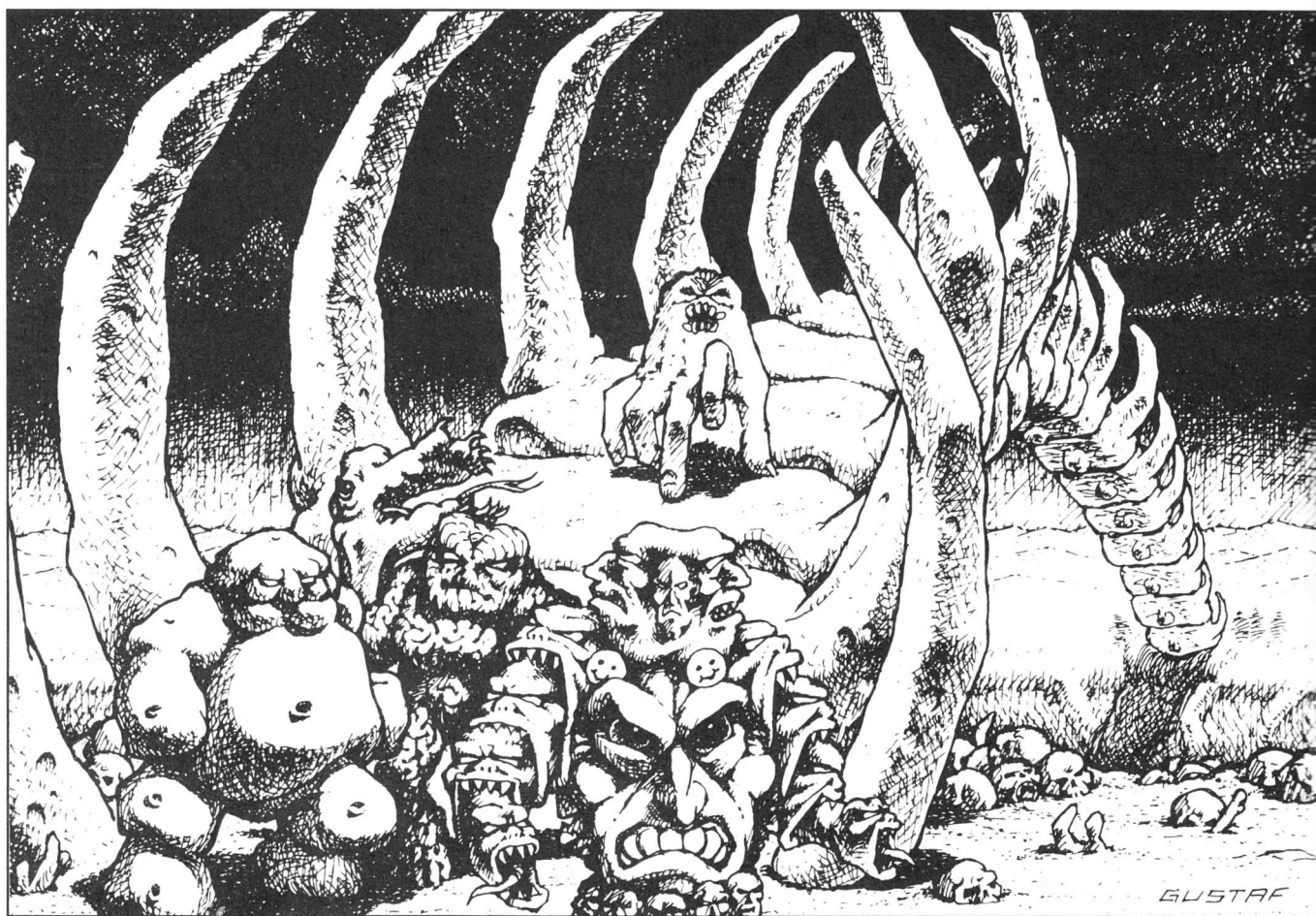
Pour monter un Yodab, il suffit de réussir un jet sous la moitié de sa compétence Equitation. Si le Yodab a été convaincu d'apporter son aide à l'aventurier, il compensera les erreurs de son cavalier. Celui-ci pourra effectuer ses jets sous sa compétence normale. La peau des Yodab est particulièrement lâche et molle. Monter un de ces démons revient à s'asseoir sur un sac de graisse mouvante.

Yodab, bêtes démons de Hrath

Race Yodab				VC : 231
FOR 5D8	CON 7D8	TAI 7D8	INT 1D8	POU 3D8 DEX 2D8
Points de Vie : 44 (en moyenne)				Armure : Aucune
Armes	Attaque	Dégâts	Parade	
Piétiner *	50 %	7D6	-	
* Cette attaque ne peut être utilisée que contre un ennemi à terre, la seule occasion qui poussera un Yodab à attaquer.				
Compétences : Ecouter 45 %, Sentir 70 %				
Langues : Commun -15 %				

Le Gouffre des Os

L'ennuyeuse succession de dunes s'achèvera finalement sur une longue pente ensablée se terminant sur un gouffre. Ce dernier s'étend aussi loin que l'oeil peut porter. On pourrait le comparer à une sorte d'immense plaie incapable de cicatriser. Les bords en sont d'un rouge livide et palpitants. Les murs intérieurs sont couverts de nerfs épais, gras, gélatineux et tremblotants. Cette espèce de dentelle sanguinolente est



accrochée à des monceaux d'os. On ne pourra réprimer un frisson devant cette espèce de blessure béante.

Le seul moyen de traverser le gouffre est d'emprunter un pont fait d'un seul os, la colonne vertébrale de quelque animal titanesque. Il s'appuie sur les deux bords du gouffre et atteint une longueur de près d'un kilomètre. De chaque côté du pont, on peut voir cinq créatures s'agiter. Il s'agit de Démons Morceaux, chargés par leur maître Chardros de garder le pont. Leur laideur est telle qu'ils en deviennent indescritibles. Rampant, bavant, gémissant, le seul fait d'exister semble leur occasionner une terrible douleur. Ils regarderont les personnages en émettant simplement d'horribles gargouillis.

Chaque Démon Morceau est créé à partir d'un appendice, organe ou membre d'un corps humain. Ces organes sont rassemblés, malaxés et déformés pour constituer des espèces de jambes, de torsos, de bras et de têtes. Le premier démon est Pied. Il a été conçu à partir d'une masse de pieds. Ces derniers sont même à l'origine de sa face grotesque, un pied à l'endroit et l'autre à l'envers créant les mâchoires. Les quatre autres démons sont Mains, Ventres, Intestins et Visages. A l'autre bout du pont, scrutant les personnages, on peut apercevoir Coeurs, Bras, Jambes, Têtes et Fesses.

Les démons sont incapables de communiquer. Ils regarderont les aventuriers mais n'entreprendront aucune action. Rien n'engendrera une riposte de leur part, pas même un jet de flèches à distance. Les personnages qui choisiront de descendre au fond du gouffre seront ignorés. Les démons se contenteront de tourner la "tête" pour les regarder un instant puis reprendront leur position initiale. Néanmoins, à la minute où un aventurier mettra un pied sur le pont, ils passeront à l'attaque.

Ils n'entreront pas en mêlée mais disposent de pouvoirs démoniaques dont ils se serviront pour mettre leur adversaire en déroute. Si un personnage est tué, ils lanceront son corps dans le gouffre. Celui-ci atteint une profondeur de trois cents mètres (reportez vous au paragraphe Mourir sur le Plan de Hrath).

Démons Cinq Parties

Race Zycksickx					VC : 119
FOR 5	CON 10	TAI 10	INT 7	POU 13	DEX 9
Points de Vie : 10 chacun					
Armure : Aucune					
Pouvoirs : Puant (VIR 6D6, rayon 1 à m.), Peur (VIR 6D6 rayon 10 m.)					

Dans le Gouffre

Si l'on effectue des recherches en haut du gouffre, on ne découvrira rien à propos du Bâton de Sauvegarde et les Démons Morceaux sont incapables de répondre aux questions posées à son sujet. Tôt ou tard, que ce soit après avoir été tués, lancés ou plus simplement qu'ils aient décidé de descendre, les aventuriers se retrouveront au fond du gouffre. Si tel n'est pas le cas, ils rencontreront alors un groupe de nomades alors qu'ils continuent leur errance de l'autre côté du pont.

On peut descendre dans le gouffre en utilisant les nerfs comme des cordes ou en s'accrochant au mur spongieux et mou qui apparaît entre les os. A chaque prise, ce dernier crachera un liquide écoeurant et pulsera sous la main du personnage. Les deux méthodes nécessitent un jet en Grimper.

Le fond du gouffre est mou et spongieux. Une brume rougeâtre de dix mètres d'épaisseur flotte dans les airs. Le sol bat en rythme comme si le gouffre entier respirait. Une chute d'une grande hauteur (comme par exemple du bord du gouffre) n'occasionnera qu'une perte de 1D6 points de vie, la réception s'effectuant sur cette surface molle.

Les Habitants du Gouffre

Les aventuriers découvriront rapidement qu'ils ne sont pas seuls. Des silhouettes s'avancent dans cette brume rouge et moite. Il s'agit des morts de Chardros. Leur aspect est le même que celui de leur vivant, ils ont juste l'air un peu moins frais. Ils sont conduits par Pastak Horum, un amuseur ilmiorien mort. Il sera heureux d'apprendre que les personnages arrivent des Jeunes Royaumes et il sera très content de pouvoir leur apporter son aide si les aventuriers la lui demandent. Il renverra le reste de son groupe dans le gouffre, en lui disant qu'il les rattrapera bientôt. "A dire vrai," confiera-t-il, "Je suis plutôt lassé de leur compagnie. Nous devons errer dans cette glorieuse gouttière depuis plusieurs décennies."

Pastak ne sait pas exactement combien de temps s'est écoulé depuis sa mort. Il a été tué par un Pan Tangien sur la tête duquel il avait cassé un oeuf en jonglant. Le Pan Tangien avait consacré son âme à Chardros, afin de gagner quelque statut auprès de son dieu, et à présent Pastak erre pour l'éternité dans ce gouffre répugnant. "Si certains d'entre vous pratiquent ce genre d'acte, pensez bien à ce que vous faites lorsque vous consacrez l'âme d'un homme. Cela peut avoir des conséquences désastreuses sur le pauvre type." Il expliquera alors à quel point les choses sont ennuyeuses ici, à l'exception de quelques escarmouches entre groupes de morts et les attaques épisodiques du Carnosaure. Pastak expliquera que se trouver en dehors du gouffre est aussi dangereux que de se trouver à l'intérieur. Au moins ici, on peut se nourrir en paix. Les morts arrachent simplement des pans de murs, ces derniers se régénérant au fur et à mesure. Les aventuriers peuvent goûter à ce plat s'ils en ont envie (similaire au Uiddick, il est aussi difficile à garder au fond de l'estomac). Le Carnosaure n'apprécie guère ce met, il préfère chasser des proies sur pied.

Pastak connaît l'endroit où se trouve le Bâton de Sauvegarde mais ne pensera pas à l'indiquer aux aventuriers si ces derniers n'en font pas mention. Se lamenter sur son destin misérable semble l'intéresser davantage. Il ne connaît pas le Bâton de Sauvegarde par son nom mais sait quelque chose à propos "d'un petit bâton d'à peu près un mètre". Il a été laissé tomber ici par un homme barbu et replet. Alors qu'il tentait de traverser le pont, les Démons Morceaux l'ont pris par surprise. Il a réussi à s'enfuir mais a perdu l'objet. Un homme mort l'a ramassé au fond du gouffre et a explosé immédiatement. Depuis tout le monde l'avait laissé tranquille. Il y a quelque temps, une altercation a éclaté sur le pont entre des Pan Tangiens et des Nomades. Ces derniers l'emportèrent, descendirent dans le gouffre et s'emparèrent du bâton.

Pastak ne sait pas grand chose des Nomades, hormis qu'ils sont robustes et étranges. "Je pense un jour sortir d'ici et aller leur parler," dira-t-il, "car j'ai entendu dire qu'ils avaient une Légion des Cadavres qu'ils utilisent au combat. Peut-être voudront-ils bien de moi dans les rangs de leurs soldats. Néanmoins, ils m'apparaissent un peu agressif à notre égard. Ils ont formé une phalange qui effectue des raids au fond du gouffre afin de nous y cantonner. Ils repartent en-

suite." Pastak se lancera alors dans un vaste exposé sur ses projets à l'égard des Nomades dont il a encore trop peur pour oser s'en approcher.

Pastak Horum, amuseur ilmiorien

Malgré son apparence horrible due à son statut de mort, Pastak essaie toujours de faire bonne figure et de sourire à tout le monde. Ses compétences ont diminué avec sa mort. Leurs niveaux actuels prouvent qu'il devait être un amuseur accompli lors de son vivant.

FOR 10	CON	12	TAI 9	INT 14
POU 0	DEX 9	CHA 0		
Points de Vie : 12		Armure : Aucune		
Bonus aux Dégâts : Aucun				
Armes		Attaque	Dégâts	Parade
Dague		56 %	1D4+2	72 %
Cimeterre		15 %	1D8+1	20 %
Compétences : Equilibre 44 %, Grimper 56 %, Jongler 67 %, Mouvement Silencieux 34 %, Connaissance de la Musique 74 %, Persuader 40 %, Chanter 44 %, Passe-Passe 76 %, Culbuter 65 %				
Langues : Commun -/35 %				

L'Attaque du Carnosaure

Le gai babillage de Pastak pourrait continuer ad libidum s'il n'était brutalement interrompu. Le sol commencera à trembler sous les pieds des personnages qui apercevront, sous la structure veineuse du fond du gouffre, une tête de deux mètres de large. "Le Carnosaure", hurlera Pastak en s'enfuyant. Si les personnages le combattent et semblent lui tenir tête, les morts viendront à leur rescousse. Si les choses paraissent désespérées et que les aventuriers désirent s'enfuir, Pastak leur montrera une nouvelle méthode. Il attrapera un des nerfs qui pendent le long du mur, s'y maintiendra solidement et le mordra violemment. Le nerf émettra un cri de douleur strident, se détendra comme un fouet et projettera Pastak au dessus du brouillard et des triples têtes du Carnosaure.

Les aventuriers peuvent suivre cet exemple. Ils devront réussir un jet sous FORx5 pour rester accrocher au nerf et un jet en Equilibre pour s'agripper à la paroi du gouffre. Si le Carnosaure a été blessé, il sautera et tentera de mordre un des aventuriers alors qu'il s'élève dans les airs. Naturellement, si un des personnages manque son jet en Grimper, il retombera dans le gouffre où le Carnosaure l'attendra prêt à assouvir sa vengeance, à savoir dévorer l'aventurier.

Carnosaure

Le Carnosaure vit sous le gouffre et remonte à la surface lorsqu'il sent des morts marcher sur le fond. Son appétit est insatiable et il ressemble à un croisement entre un dinosaure et une moissonneuse batteuse. Son corps épais et bulbeux est supporté par deux jambes puissantes. Ses bras sont très petits et il possède trois têtes. Ces dernières sont articulées sur un seul cou et ne sont en fait que trois paires de mâchoires gigantesques surmontées de trois yeux chacune. Cette créature atteint une taille de douze mètres.

FOR 35	CON 30	TAI 45	INT 2	POU 6	DEX 9
Points de Vie : 63					
Armure : 10 points de cuir écoeurant					
Armes	Attaque	Dégâts	Parade		
Triple morsure	60 %	1D8+3D6	-		
Compétences : Sentir Mouvement Au Dessus d'Elle 55 %					
Notes : Le Carnosaure continuera à mordre la même victime jusqu'à ce que celle-ci soit complètement démembrée. En effet, il a coutume de tuer des morts vivants.					

Mourir sur le Plan de Hrath

A la différence de nombreux endroits dans le Multivers, mourir sur Hrath ne signifie pas la fin d'un aventurier. Puisqu'il s'agit du domaine de Chardros, le Dieu Squelette de la Mort, le personnage continue son existence après sa mort, mais il ne pourra plus quitter cet endroit et sera sujet à certaines règles et modifications.

L'aventurier perdra tout son POU et ne sera plus que le jouet de Chardros, animé par son sinistre pouvoir. Il ne pourra plus être tué à nouveau mais peut être détruit ou démembré. Son CHA sera réduit à 0 et il ne pourra donc plus posséder des démons liés. Ses compétences en Communication seront divisées par deux, ses cordes vocales épaissies l'empêchant d'articuler correctement. Du fait de ses muscles dégénérés, sa DEX sera également divisée par deux. Les corps vivants ne se détériorent plus mais leur aspect horrible révèle leur triste condition. Toutes les autres caractéristiques et compétences restent ce qu'elles ont été durant le vivant du personnage.

Ne représentant pas une menace immédiate pour Chardros durant cette partie de l'aventure, les aventuriers morts peuvent choisir de rester avec leurs compagnons jusqu'à ce qu'ils atteignent la Chambre des Testeurs de Foi. Ils peuvent également décider de servir Ghenna Miller dans sa Légion de Cadavres.

A la Rencontre des Nomades

Les aventuriers devront entreprendre un nouveau voyage dans le désert pour atteindre les Nomades. Les Yodab ne savent pas grimper. A moins d'avoir vaincu les Démons Morceaux, les personnages se retrouvent donc sans animal de monte de ce côté du Gouffre des Os.

Néanmoins, les Nomades effectuent des patrouilles dans cette zone. Ils ont donc une chance de repérer les aventuriers et de les conduire à leur camp. L'aventurier marchant en tête devra effectuer un jet sous POUx5. En cas de réussite, le groupe a de la chance et est repéré par les Nomades en 1D10 heures. En cas d'échec, il ne le sera qu'au bout de 2D10 heures et en cas de maladresse, ce ne sera qu'au bout de 1D4 jours. Les règles découlant de la progression dans le désert s'appliquent également dans cette partie de l'aventure.

Si les personnages rencontrent rapidement les Nomades, ce sera un groupe de chasse de 2D6 membres à la recherche de Yodab auprès du Gouffre. Dans les autres cas, ce sera un éclaireur qui patrouille aux alentours du camp dans un rayon de trois kilomètres. Ils traiteront les aventuriers avec méfiance mais ont l'habitude de voir des étrangers traîner sur le Plan. Si les personnages ne semblent pas dangereux, ils seront conduits au camp pour y rencontrer Ghenna.

Les Nomades de Hrath

Les Nomades de Hrath sont des hommes et des femmes d'autres plans qui ont défié le Chaos. Il peut s'agir d'adorateurs du Chaos ayant renié leurs vœux, de suivants de la Loi suffisamment malchanceux pour tomber entre ses griffes, de gens ordinaires qui l'ont offensé ou se sont sans le savoir dressés contre ses plans insensés, ou des serviteurs de la Balance capturés par ses mignons fous ou trahis par un de leurs nombreux ennemis.

Ces gens d'origine diverse se sont regroupés pour survivre. Ils se sont forgés une nouvelle culture et un style de vie adapté à ce monde hostile. Du fait des sables changeants et de l'inimitié constante de Chardros, ils sont devenus des nomades, chevauchant un grand nombre de Yobad (ils ont réussi à dompter ces créatures). Ils se nourrissent de la chair trouvée sur les parois supérieures du Gouffre des Os et boivent du Uiddick distillé. Ces deux ressources de Hrath sont en effet trouvées en quantité inépuisable. Ils vivent sous des tentes faites à partir des peaux de leurs ennemis, hommes ou démons.

Ils haïssent les Pan Tangiens par dessus tout du fait de leurs rapports pervers avec Chardros. Ils se méfient également de tous les étrangers au plan, en particulier des adorateurs du Chaos. Ils déclarent tous n'adorer aucun dieu mais ils rêvent d'entrevoir un jour la cité éternelle de Tanelorn où ils pensent trouver la paix et la liberté.

Les Nomades font passer un rituel d'acceptation à chaque nouveau membre. Le candidat doit s'agenouiller et renier toutes ses anciennes allégeances pour jurer fidélité à la tribu. Ceci fait, une dague démon est posée sur sa gorge. La dague Sent la Vérité à 90 %.

Les Nomades sont conduits par Ghenna Miller. Au combat, ils sont placés sous les ordres de Bal et du chaman de la tribu, Duusek.

Ghenna Miller, chef nomade de Hrath

Ghenna est une grande femme à la peau d'ébène. Elle provient d'un plan technologique assez proche de notre vingtième siècle. D'une beauté exceptionnelle, elle porte des braies et une tunique en peau et en soie. Une longue cape noire en peau de démon recouvre ses épaules.

FOR 14 CON 15 TAI 16 INT 15

POU 12 DEX 14 CHA 20

Points de Vie : 19 Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance longue	76 %	1D10+1	84 %
Pied	65 %	1D6	-

Compétences : Embuscade 65 %, Grimper 54 %, Eviter 92 %, Premiers Soins 65 %, Se Cacher 55 %, Sauter 55 %, Ecouter 75 %, Cartographie 42 %, Mouvement Silencieux 66 %, Connaissance de la Musique 42 %, Eloquence 77 %, Persuader 81 %, Equitation 90 %, Chercher 91 %, Voir 90 %, Poser un Piège 32 %, Sentir 55 %, Goûter 42 %, Pister 86 %

Langues : Plan Originel 57 %/75 %, Commun 12 %/55 %

Duusek

Duusek est un sorcier à peau bleue originaire des Plans Chaotiques de Xaxbar. Élégant, il a un aspect un peu étrange. Il est complètement dépourvu de système pileux et ne possède même pas de cils. Il a été trompé par le Seigneur de la race démoniaque x'xxx'lll et s'est retrouvé piégé ici.

FOR 11 CON 14 TAI 12 INT 23

POU 19 DEX 13 CHA 8

Points de Vie : 14 Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	41 %	1D4+2	64 %

Compétences : Ecouter 78 %, Mémoriser 91 %, Persuader 64 %, Equitation 36 %, Pister 77 %

Langues : Commun -/43 %, Plan Originel 95 %/100 %

Compétence en Invocation : 57 %
Invocations : Elémentaires de l’Air, race démoniaque x’xxx’III
Démons : Fact (dague démon)

Fact

Dague Démon **Race X’xxx’III** **VC : 82**
CON 25 INT 14 POU 16

Pouvoirs : Vérité (portée 10 m.)
Vérité : Ce pouvoir permet au démon de détecter un mensonge s’il réussit un jet de POU contre celui de sa victime (VC : 50+5 par 10 mètres de portée).

Bal

Bal est un géant de Dharijor. Il a trahi les Pan Tangiens en se retournant contre le Chaos. Il croit toujours avoir pris la bonne décision même si elle lui a coûté son exil sur Hrath. De grande taille et large d’épaules, il serait séduisant si son nez n’avait pas été brisé trop souvent.

FOR 19 CON 18 TAI 20 INT 12
POU 10 DEX 11 CHA 13
Points de Vie : 26 **Armure :** Cuir (1D6-1)
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	78 %	2D8	70 %

Compétences : Eviter 49 %, Ecouter 43 %, Equitation 67 %, Voir 56 %
Langues : Commun -/60 %

Nomades Typiques de Hrath

Les nomades sont complètement recouverts de peaux pour éviter la morsure du sable. Ils sont originaires de cultures très diverses et on y trouve aussi bien des hommes que des femmes.

FOR 14 CON 16 TAI 12 INT 13
POU 10 DEX 12 CHA 9
Points de Vie : 16 **Armure :** Cuir (1D6-1)
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	67 %	1D10+1+2D6 *	-
Cimeterre	45 %	1D8+1	36 %
Bouclier	13 %	1D6	54 %

*** Bonus dû au Yodab**
Compétences : Eviter 44 %, Ecouter 55 %, Equitation 69 %, Voir 45 %

La Cité Nomade

Le camp nomade est en fait une cité composée de tentes dispersées dans le désert. Ses lumières étincelantes rappellent les étoiles absentes du ciel pourpre et vide. Les Yodab sont entravés ensemble et boivent du Uiddick dans des sacs de peau. Ils semblent tranquilles et dociles.
Les aventuriers sont poussés sans grand ménagement jusqu’à la tente de Ghenna. Il s’agit d’une petite tente de velours noir située à côté de la grande tente centrale du camp. Ghenna n’apprécie pas de vivre dans un vaste abri en dépit de ses prérogatives de chef. Elle sortira de sa tente en compagnie du grand Bal et de l’étrange Duusek.
Ghenna demandera aux aventuriers ce qu’ils attendent d’elle et de sa tribu. Si des morts désireux de rejoindre la Légion de Cadavres se trouvent parmi eux, elle leur dira de consulter Duusek à ce propos (voir la Légion de Cadavres). S’ils lui disent ce qu’ils recherchent, elle les autorisera à pénétrer dans sa tente où ils pourront discuter des choses plus en détail. En réussissant un jet en Voir, les personnages distingueront le Bâton de Sauvegarde pendu à sa hanche.

Une Entrevue avec Ghenna

L’intérieur de la tente de Ghenna est spartiate et fonctionnel. Le sol en peau peut être roulé à n’importe quel instant au cas où les Nomades devraient reprendre la route. Son seul trésor est une valise dans laquelle elle range des reliques de sa vie passée sur son plan d’origine. Sur la valise, on peut voir une étrange image la représentant en compagnie d’un homme et d’une femme plus âgés de la même couleur de peau et lui ressemblant légèrement. La représentation de Ghenna est criante de vérité sans que l’on puisse distinguer un quelconque moyen de reproduction (il s’agit d’une photographie qui devrait fasciner les aventuriers originaires des Jeunes Royaumes).
Si on l’interroge à propos du portrait, Ghenna expliquera doucement qu’elle vient d’un monde de la Loi. Ce plan a souffert un terrible effondrement économique et géographique et ses habitants ont commencé à adorer des dieux étranges et à accomplir de la magie. Dès lors, le plan a glissé de la Loi vers le Chaos. Ghenna a combattu cette tendance et affronté le pire des dieux adorés, Chardros lui même. Son destin était dès lors scellé et elle s’est retrouvée exilée sur Hrath.
Elle fera alors un effort pour revenir aux préoccupations de l’heure. Son attitude distante reste néanmoins amicale. Elle devine que les aventuriers peuvent s’avérer d’excellents alliés mais ces derniers n’ayant pas été exilés sur ce plan, elle reste soupçonneuse sur la nature de leur venue et les moyens utilisés.
Quoi qu’il en soit, les aventuriers ont besoin du Bâton de Sauvegarde. Ghenna n’est pas prête à s’en séparer car il s’agit d’une arme formidable. Néanmoins, elle désire avoir des alliés sur les Jeunes Royaumes et proposera un marché aux personnages. Elle leur remettra le Bâton mais ils devront emmener avec eux un membre de son peuple (elle pense à Duusek). Ainsi, ils pourront découvrir un moyen de faire passer les captifs de Hrath aux Jeunes Royaumes et peut être même à Tanelorn. En dernier ressort, Ghenna peut exiger le serment que les aventuriers, une fois de retour sur les Jeunes Royaumes, feront tout pour trouver un moyen de libérer les Nomades. L’aventure destinée à l’accomplissement de ce marché est laissée à l’appréciation du maître de jeu.
Les aventuriers ont deux alliés pour convaincre Ghenna : Duusek et le Bâton de Sauvegarde. Duusek sait que l’artefact exerce une influence néfaste sur son chef et serait heureux que celui-ci s’en débarrasse. Il conseillera à Ghenna de faire confiance aux personnages, en supposant que ces derniers ne se comportent pas comme des imbéciles et détériorent leur image auprès de lui. Le Bâton de Sauvegarde exercera lui aussi une influence discrète sur Ghenna, lui suggérant de le remettre aux aventuriers. Bien évidemment, il prêche pour sa paroisse. Son seul but est d’apporter la destruction et on ne peut pas dire que cet endroit désolé se prête à ce type d’activité.
Une fois que Ghenna sera déterminée à aider les aventuriers, elle leur dira où ils doivent se rendre. "Il existe un lieu appelé le Mont Carnage. A mi-chemin du sommet, on peut trouver une salle voûtée où de nombreux Pan Tangiens pénétrèrent en suivant le sentier de la montagne. Dans cette salle,

vous subirez des épreuves que vous devrez réussir pour passer sur un autre plan." Elle rajoutera qu'avec son aide, ils pourront atteindre cet endroit mais des hordes de morts pululent autour de la montagne et attaquent toute personne s'aventurant dans ces lieux. Ses Nomades et sa Légion de Cadavres sont à leur disposition.

La Légion de Cadavres

Ces soldats morts ont subi le même rituel que celui suivi par les nomades vivants. Ils voyagent à pied et se battent à l'aide de leurs ongles et de leurs dents si aucune arme n'est disponible. Ils savent qu'ils forment les troupes de choc des nomades et qu'ils ont peu de chances de réchapper à une rencontre avec un ennemi quelconque. Néanmoins, leur désir de mettre un terme à leur misérable existence est plus fort que tout. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe "Mourir sur le Plan de Hrath".

Leur chef est Duusek, le sorcier, mais un sergent a également été nommé dans leurs rangs. Il s'agit de Sdarz, un Jhar-korien au teint bistré, qui brutalise souvent ses troupes pour les pousser au combat et est reconnu comme le guerrier le plus féroce des nomades, morts ou vivants.

Guerrier Typique de la Légion de Cadavres

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 11

POU 0 DEX 5 CHA 0

Points de Vie : 12 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	25 %	1D6	25 %
Poing	25 %	1D3	-

Compétences : Aucune

Langues : Commun -/25 %

Le Mont Carnage

Si les aventuriers se déplacent avec les Nomades, le voyage vers le Mont Carnage sera rapide et ne posera aucun problème. Les Nomades traversent vite le désert et dans des conditions confortables, tout du moins comparativement aux déplacements précédents des personnages. 1D8+4 heures sont nécessaires pour atteindre la montagne. Si les personnages se déplacent seuls, ils devront s'orienter par eux-mêmes. S'ils quittent Ghenna en des termes amicaux, elle leur dira que les vent et les sables tournent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. A l'aide d'une bonne carte, ils peuvent donc déterminer correctement leur trajet. De cette façon, ce dernier nécessitera également 1D8+4 heures. Sans l'aide des Nomades, le voyage durera 1D2 jours et un jet sous POUx5 devra être réussi pour que les aventuriers trouvent la montagne.

La montagne s'élève au dessus des sables. D'une couleur rouge sang, elle s'élève plus haut que la plus grande montagne des Jeunes Royaumes et son sommet disparaît dans les épais nuages pourpres. Un sentier étroit et venteux conduit d'une profusion de collines rocheuses au milieu de la montagne où se trouve une chambre de pierre. Un nouveau sentier quitte cette salle. Il longe le flanc de la montagne pour se terminer devant l'Entrée de Pierre placée là par les Pan Tangiens.

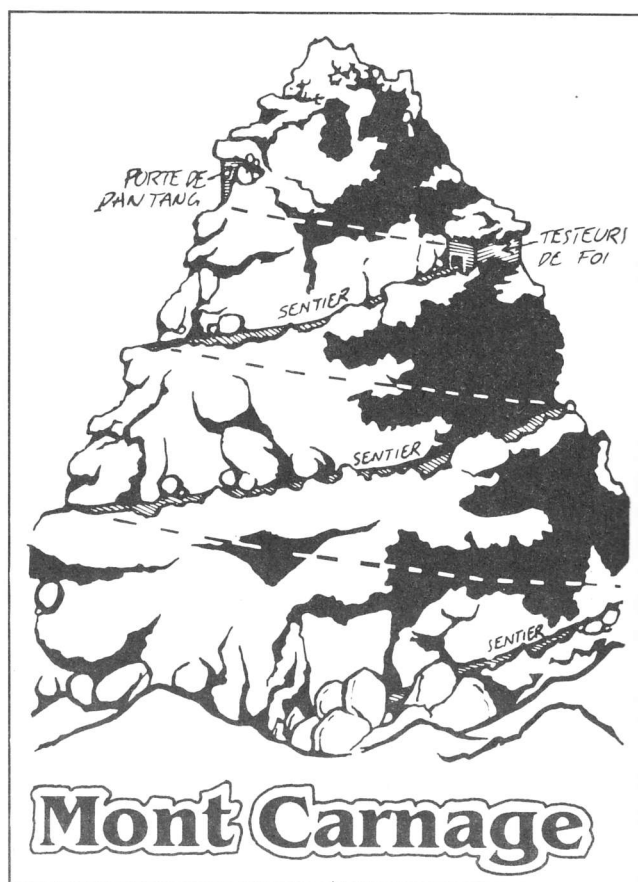
Les Pan Tangiens pénètrent sur le plan de Hrath à partir d'une pièce située dans le Temple Chaos de Hwamgaarl et arrivent à l'Entrée de Pierre au sommet du Mont Carnage. Ils descendent le sentier jusqu'à la Chambre des Testeurs de Foi et de là retournent dans le plan des Jeunes Royaumes et la Spire de la Nuit. Généralement, le voyage dure une demi-heure.

Ghenna révélera ce point aux personnages alors qu'ils surveilleront la montagne. Un jet réussi en Voir permettra de distinguer derrière le Mont Carnage un voile brillant à la texture étrange. En scrutant ce voile qui ressemble à un épais rideau de pluie, on peut apercevoir au travers une tour octogonale noire se terminant par une grande spire. En fait, les aventuriers voient au travers des plans. La grande magie des Testeurs de Foi et de leur Salle permet de rapprocher les deux plans et de les faire presque coïncider en cet endroit.

Plans de Bataille

"Le principal problème vient des collines. C'est là que les morts nous attendent.", leur dira Ghenna. "Une fois sur le sentier, vous serez en sécurité. Je n'ai jamais vu personne s'y faire attaquer. Mais qui sait," rajoutera-t-elle avec l'un de ses rares sourires, "Ils feront peut-être une exception pour vous."

Encouragez les joueurs à mettre au point leur propre plan pour franchir les collines et atteindre le sentier. Ghenna est ouverte à toutes les suggestions. Elle dispose de vingt Nomades montés sur des Yodab et de trente morts. Elle ne porte pas un grand intérêt à la survie de sa Légion de Cadavres mais ne sera pas prête à sacrifier son existence inutilement. Si Pastak a pu rejoindre la Légion de Cadavres, il sera présent et pressé de se battre. Ghenna sait qu'il n'y a pas moins de deux cents morts qui rôdent au pied de la montagne.



Si nécessaire, elle présentera quelques plans envisageables. Les Nomades montés peuvent lancer une attaque de diversion afin d'éloigner l'ennemi et permettre aux aventuriers, en compagnie de la Légion de Cadavres en couverture, d'atteindre le sentier ; les Nomades peuvent former une phalange autour des aventuriers, les morts sur les ailes, afin de lancer une vaste attaque et forcer le passage ; ou enfin, les Nomades et la Légion de Cadavres peuvent tous deux lancer des attaques de diversion et laisser les aventuriers se débrouiller seuls pour s'infiltrer entre les rangs vers le sentier.

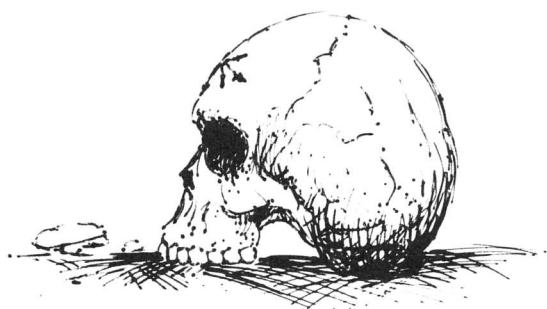
Une fois le plan mis au point, Ghenna donnera le Bâton de Sauvegarde au leader des personnages ou toute autre personne désireuse de le porter. Elle rajoutera, émue, "Je vous souhaite bonne chance et j'espère que la fortune nous prépare des retrouvailles heureuses."

Les Hordes de la Montagne des Morts

Les collines s'élèvent doucement mais la zone entière est encombrée de gigantesques blocs de pierre, certains atteignant dix mètres de hauteur. Si la progression n'est pas très difficile, le lieu se prête particulièrement bien aux embuscades de toutes sortes. Les personnages doivent, d'une façon ou d'une autre, se frayer un chemin dans les collines pour atteindre le sentier.

Des jets en Ecouter permettront de détecter les morts alors qu'ils rôdent dans les rochers à la recherche de proies vivantes. Si aucune attaque de diversion n'est effectuée, une centaine d'entre eux se jetteront du haut des blocs de pierre sur les aventuriers et les forces de Ghenna. Si une attaque de diversion a été effectuée, il ne restera plus qu'un petit nombre d'ennemis entre les aventuriers et leur but. 1D8 morts surgiront de derrière les rochers pour se jeter sur les personnages et tenter de l'emporter grâce à l'élément de surprise.

Le maître de jeu est libre de choisir l'une ou l'autre de ces situations ou encore de combiner les deux. Par exemple, les personnages peuvent courir comme des fous jusqu'à la limite du sentier et se heurter soudain à une horde de morts leur barant le chemin. Si les choses tournent trop mal, Ghenna peut surgir pour une attaque de dernière minute. Somme toute, les aventuriers restent son unique chance de quitter ce plan maudit.



La Horde de Morts

Les morts de cette zone sont les restes des fidèles de Chardros que ce dernier a recollé. Ce n'est qu'un ramassis de morceaux de bras, de jambes, de visages, de têtes, d'yeux ; tous assemblés en une épouvantable vision. Des corps obèses sont dotés de bras et de jambes décharnés. Des visages séduisants surmontent des troncs difformes. Ces morts sont maladroits mais obstinés. Ils attireraient la compassion si ce n'était leurs yeux rouges, leurs dents jaunes et

leur soif de sang. Ces choses utilisent leurs ongles et leurs dents pour se battre. Ils peuvent également ramasser une arme et s'en servir sans grande compétence.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	11	12	10	12	11	12	10
CÓN	11	12	13	10	12	11	10	11
TAI	12	11	10	13	14	10	13	11
INT	3	6	7	5	8	6	5	9
POU	0	0	0	0	0	0	0	0
DEX	3	4	3	5	6	4	5	4
CHA	0	0	0	0	0	0	0	0
PdV	11	12	13	11	14	11	11	11
BD	-	-	-	-	+1D6 /+1D4	-	+1D6 /+1D4	-

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	35 %	1D6	10 %
Morsure	25 %	1D4	-
Arme	10 %	Dégâts de l'arme	10 %

Compétences : Aucune

Notes : Les morts n'arrêtent de se battre que s'ils sont démembrés ou détruits.

Gravir la Montagne

Une fois sur le sentier gravissant la montagne, les aventuriers devront progresser l'un derrière l'autre, le passage étant étroit et abrupt. Le chemin serpente de façon vertigineuse pour pénétrer dans les étranges dimensions de ce plan. Des jets en Equilibre seront nécessaires pour ne pas tomber en avant. Ceci fait, le personnage devra réussir un jet réussi sous 5xPOU ou être hypnotisé par le tourbillon de nuages et l'étrange courbure de la montagne. En cas d'échec, il glissera du sentier. Un jet réussi sous 3xDEX devra être effectué pour parvenir à se rattraper au bord du chemin. Si le personnage manque ce jet, il glissera jusqu'au niveau inférieur du sentier endurant 3D6 points de dégâts (moitié des dommages si un jet est réussi en Sauter ou Culbuter).

Bien au dessus, un jet réussi en Voir permettra de remarquer un groupe de prêtres pan tangiens en train de descendre le sentier pour se diriger vers l'Entrée de Pierre. Les aventuriers mettront une heure pour gravir la montagne. Les Pan Tangiens auront disparu depuis longtemps.

Les Testeurs de Foi

Une grande salle de pierre se trouve aux trois quarts du chemin permettant d'atteindre le sommet de la montagne. Elle bloque le passage dans les deux sens. Elle est recouverte de symboles du Chaos et de Chardros. Le motif le plus courant représente huit faux liées émanant d'une tête de mort. L'odeur s'élevant de la chambre rappelle celle d'un charnier. La pierre intérieure est froide et incolore.

Le passage conduisant à l'intérieur est court et large et mène à une vaste salle octogonale. Deux créatures s'y tiennent, oscillant d'avant en arrière répondant à une sorte d'impulsion secrète. Des hommes et des femmes sont enchaînés tout le long des murs. Leurs intestins à nu sont dévorés par des masses d'asticots. Les yeux emplis d'horreur, leur bouche profère d'obscurs avertissements. Si la puanteur provenant de ces malheureux est insoutenable, celle des créatures est pire encore.



Ces dernières sont de grande taille et possèdent une ossature fine. Leurs mains se terminent sur de longues griffes crochues. Elles portent des robes faites d'une matière visqueuse tournoyant sans cesse sur leur corps. Leur tête n'est qu'un amas d'yeux, qui à l'instar de la substance visqueuse, glissent tout au long de leur crâne. Elles ne possèdent pas de bouche ou toute autre caractéristique physique.

Tout personnage qui entre dans la salle sans faire partie du groupe portant le Bâton de Sauvegarde ou qui attaque les Testeurs, rejoindra les pauvres victimes qui pendent le long des murs. Brandir le Bâton de Sauvegarde est suffisant pour gagner l'accès à la porte menant aux Jeunes Royaumes. Néanmoins, les créatures resteront un très long moment sans répondre. Les personnages, les oreilles remplies des plaintes et gémissements des enchaînés, auront peut être envie de se lancer dans un acte désespéré. Ceci aurait pour effet de les envoyer directement dans les chaînes rejoindre les hommes et les femmes dévorés par leurs propres asticots.

Finalement, une des créatures lèvera une main. "Passez, fidèles de Chardros." La voix viendra simultanément de toutes les horreurs enchaînées aux murs et les créatures baisseront leurs têtes croûteuses en signe d'accord.

Les personnages doivent passer au travers d'une membrane tremblante suspendue dans les airs. En s'avançant, ils entreront dans une dimension ténébreuse alors que leurs âmes seront fouillées par des tentacules froids et curieux. Ceci durera une minute et ils arriveront dans la Spire de la Nuit en poussant sans doute un grand soupir de soulagement. Ils sont de retour dans les Jeunes Royaumes.

Les Testeurs de Foi

Ces deux créatures grotesques empêchent les impies de pénétrer dans le domaine sacré de Chardros à Hwamgaarl. Ceux qu'elles tuent sont enchaînés aux murs et ramenés à la vie pour gémir pour l'éternité.

FOR 50 CON 50 TAI 25 INT 25

POU 25 DEX 15

Points de Vie : 63 chacun

Armure : robes démoniaques (25 points)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes x2	100 %	1D10+3D6	100 %

Compétences : Chercher 100 %, Voir 100 %, Pister 100 %

Langues : Commun -/100 %, Bas Melnibonéen -/100 %, Haut Melnibonéen -/100 %, Mabden -/100 %

La Spire de la Nuit

A présent, le groupe a atteint la Spire de la Nuit, la création de Verkij Laanark usurpée par Karad Hy'un. Il s'agit d'une tour sombre située au sommet du grand Temple Palais du Chaos à Hwamgaarl. La Spire de la Nuit est véritablement chaotique en ce sens où les huit chambres qu'elle contient changent constamment d'emplacement autour d'un axe central. On ne peut entrer dans aucune pièce à partir d'une autre, à l'exception de la chambre centrale. Des couloirs tortueux partent de cette dernière pour mener à chacune des pièces (voir carte). Ces actes magiques sont accomplis par des démons liés dans la Voûte aux Sigiles qui maintient en perma-

nence le temple dans un état d'instabilité. La Voûte aux Sigiles est la pièce que recherchent les aventuriers. C'est à partir de là que Abyssma peut défaire la structure entière (voir "Détruire la Spire de la Nuit"). Le maître de jeu peut très bien décider que la Voûte aux Sigiles sera la dernière chambre que visiteront les personnages.

Le maître de jeu peut utiliser n'importe quelle méthode pour mélanger les huit chambres. On peut effectuer un jet de 1D8 pour déterminer sur le plan la pièce dans laquelle entrent les aventuriers. Les pièces peuvent effectuer une rotation de 1D8-1 dans le sens (contraire) des aiguilles d'une montre à chaque fois que les personnages sortent d'une chambre ou, plus simplement, le maître de jeu peut décider dans quelle pièce pénètrent les aventuriers. Il est tout à fait possible de sortir d'une salle, traverser complètement la chambre centrale et se retrouver dans la pièce située juste à la gauche de celle que l'on vient de quitter.

Les Pan Tangiens évitent de se perdre dans les salles en s'accordant au bâtiment. Il suffit de méditer d'une façon particulière dans la chambre centrale pendant huit heures. Ceci fait, il est possible de deviner le moment des changements et de savoir où sont localisées les différentes salles. La pièce centrale est appelée Chambre de Contamination. Les huit salles qui l'encadrent sont indiquées sur la table ci-contre.

Chambres de la Spire de la Nuit. Pour les détails, reportez-vous au paragraphe Descriptions des Chambres de la Spire de la Nuit.

Les Prêtres

L'accès de la Spire de la Nuit restant très difficile aux non Pan Tangiens, ses habitants et dévots ne s'attendent pas à y trouver des intrus. Les aventuriers disposent d'une certaine latitude avant que leurs actions n'alertent les Pan Tangiens. S'ils sont attaqués, un des Prêtres se précipitera vers la sortie afin d'aller chercher de l'aide. S'il n'y a aucun garde à l'intérieur du temple, les prêtres restent de formidables adversaires et les lieux en regorgent. 2D10+10 prêtres sont présents à n'importe quel moment dans la Spire. S'ils sont capturés, les personnages seront torturés jusqu'à ce qu'ils aient révélé le but de leur venue. Ils seront ensuite réduits en esclavage, exécutés ou pire encore.

Prêtres de la Spire de la Nuit

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest. La majorité d'entre eux sont des prêtres de Chardros, même si des membres d'autres clergés viennent parfois dans la Spire présenter leurs respects, visiter le Maître des Ordures ou simplement s'émerveiller devant l'édifice.

Esclaves du Temple

Les esclaves du temple endurent un traitement effroyable. Ils sont vêtus de noir et leurs têtes sont encastrées dans des heaumes démons. Ces derniers représentent des visages grotesques aux expressions malades.

Si l'on parle à l'esclave, le démon lui répète ce qu'il désire qu'il entende. Si le message est simple, le démon le lui répète intégralement. Si le démon entend un rituel, il rendra l'esclave complètement sourd. L'esclave doit parler au tra-

vers du démon qui déformera parfois ses propos. Le démon voit également pour l'esclave, lui conférant une sorte de sonar qui permet au malheureux de se repérer sans véritablement distinguer quoi que ce soit.

Le port de ces masques démons pendant plus de six mois entraîne une folie irrémédiable. L'esclave est alors consigné aux bancs de méditation. Tenter de retirer le heaume provoque une attaque par acide du démon qui dévore le cerveau de l'esclave, le tuant sur le coup.

Les Chambres de la Spire de la Nuit

Les Chambres

L'intérieur (et l'extérieur) de la Spire de la Nuit est constitué d'une pierre noire. Cette matière étrange absorbe les bruits et déforme les sons, les faisant paraître étranges et lointains. Tous les plafonds sont élevés même s'ils n'atteignent pas la taille du bâtiment en lui-même (le propos de cette section plus élevée est détaillé dans la Spire).

Chambres de la Spire de la Nuit.	
D8	Chambre
1	La Nef du Maître des Ordures
2	La Couveuse
3	Le Grand Temple
4	La Voûte aux Sigiles et la Chambre d'Invocation
5	Le Sanctuaire
6	L'Assemblée du Théocrate
7	Les Appartements Cléricaux et le Grimoirium
8	La Spire

La Chambre de Contamination

Cette chambre octogonale et sombre contient les cabines d'entrée et de sortie, seize baignoires de contamination et huit bancs de méditation. Huit arches permettent l'accès dans les différentes salles. Elles sont marquées par d'horribles symboles du chaos.

Neuf Pan Tangiens se trouvent dans les baignoires. Les esclaves prennent soin de leurs maîtres et personne ne portera attention aux personnages lorsqu'ils sortiront de la cabine. Les vêtements des Pan Tangiens pendent auprès des baignoires. Les aventuriers peuvent très bien s'en emparer. Une fois le bain achevé, les esclaves revêtent les Pan Tangiens de robes rituelles. La disparition des vêtements ne sera donc pas remarquée avant 1D6+2 heures.

Cabines d'Entrée et de Sortie : elles ressemblent à d'énormes blocs de pierre creusés et couverts des symboles nécessaires au maintien des démons qui y sont liés. Elles sont situées non loin d'une des parois de la pièce. C'est par elles que les Pan Tangiens entrent ou sortent du temple. Ceux qui rentrent proviennent du plan de Hrath ; ceux qui sortent arrivent dans une salle du Temple Palais plus bas. Cette dernière contient également deux cabines. L'une d'entre elles sert à accueillir les adorateurs de retour de la Spire de la Nuit, l'autre les envoie sur le plan de Hrath, au Portail de Pierre au sommet du Mont Carnage.

Les Bains de Contamination : c'est ici que des Pan Tangiens dénudés s'immergent dans une eau saumâtre contenant la substance répugnante choisie dans la Nef du Maître des Ordures. Ceci leur permet d'accomplir leurs rituels insensés. Il s'agit, en fait, d'un rituel de purification pervers. Les bains sont en pierre et les canaux d'écoulement qui couvrent le sol ressemblent à d'hideux membres humains torturés.

Bancs de Méditation : les bancs de méditation se trouvent au centre de la pièce. Les Pan Tangiens s'agenouillent sur ces bancs cloutés afin d'y méditer. Les sujets favorisés comprennent la symétrie chaotique du temple (qui devient claire après huit heures), la gloire de Chardros, la nature du Chaos et d'autres problèmes métaphysiques. Des cages se trouvent sous les bancs. Elles contiennent des esclaves torturés à mort grâce à des piques pénétrant leurs entrailles et descendant du fond du banc dès qu'un Pan Tangien s'y assoit. Leurs cris d'agonie favorisent la méditation des adorateurs.

Descriptions des Chambres de la Spire de la Nuit

1. La Nef du Maître des Ordures

C'est ici que sont conservés les composants des Rituels de Contamination. C'est le Maître des Ordures qui a la charge de les surveiller et de les dispenser. La pièce est remplie d'étagères couvertes de jarres de pierre. Elle contient également un pavillon et une énorme chaise de pierre et trois cabines de pierre, semblables à celles de la Chambre de Contamination.

Le Maître des Ordures est assis sur la chaise. Cet homme vieux et barbu est couvert de pustules et de verrues. Deux esclaves lui servent d'aides. Ces derniers ne portent pas de heaumes démons (voir "Les Esclaves du Temple"). Néanmoins, leurs paupières sont cousues et leur sens de l'odorat particulièrement développé. Ils sont ainsi capables de reconnaître chaque jarre par son odeur. Il y a trois autres esclaves dans la pièce, un pour chaque cabine.



Les cabines sont dites de Purgation. C'est là que doivent se rendre les Pan Tangiens en disgrâce et obligés d'accomplir les Rituels d'Harmonisation. Plutôt que d'utiliser les ordures stockées dans les jarres, leurs propres déchets et excréments leur sont arrachés.

Une cabine est en cours d'utilisation. On peut entendre les hurlements de douleur du Pan Tangien en train de s'y faire purger. L'une des cabines est ouverte. A l'intérieur, de nombreux objets étranges sont reliés à un vaste réservoir par des tubes. Cela va du hameçon au crochet. Tous sont recouverts de sang et autre.

Seuls les esclaves du Maître des Ordures ont le droit de toucher aux jarres. Elles portent des indications en Mabden et Haut Melnibonéen. Un regard rapide permettra de repérer des échantillons aussi appétissants que de la Salive de Porc, des Ordures Pourries ou du Vomi de Chèvre.

1D6 prêtres flânent entre les étagères et un Pan Tangien se trouve dans une Cabine de Purgation. A moins que les aventuriers ne commettent quelque chose de répréhensible, personne ne les remarquera. De toute façon, le Maître des Ordures est par trop occupé à écouter les gémissements et plaintes émanant de la cabine comme s'il s'agissait de la plus délicate des symphonies.

Le Maître des Ordures

FOR 7 CON 16 TAI 10 INT 21
POU 19 DEX 8 CHA 1

Points de Vie : 16 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Armes : Aucune

Compétences : Ecouter 67 %, Chercher 84 %, Sentir 93 %

Langues : Commun 100 %/100 %, Mabden 78 %/84 %, Bas Melnibonéen 44 %/83 %, Haut Melnibonéen 92 %/90 %.

2. La Couveuse

C'est ici que les Pan Tangiens essaient d'élever des démons afin de ne plus être obligés d'invoquer ces choses. La couveuse est un complexe d'octogones dans des octogones et rappelle un peu les nids d'abeille. Ces unités octogonales contiennent des tubes dans lesquels les créatures sont en gestation.

Les êtres qui y reposent sont des hybrides démon-esclave ou démon-Pan Tangien. A l'heure actuelle, ces monstres ressemblent à de répugnants foetus enfermés dans des sacs translucides mais l'apparence de certains d'entre eux a déjà de quoi lever le cœur. On peut néanmoins y reconnaître d'horribles visages humains greffés sur des corps vils et pervers.

Les deux seuls habitants de la salle sont des Pan Tangiens chargés de s'occuper des nids. Ils questionneront brutalement les aventuriers sur les raisons de leur présence dans ces lieux. Les seules personnes autorisées à y entrer sont des parents pan tangiens venus voir leur immonde progéniture. Tous les renseignements sur les origines des monstres sont reportés sur des manuscrits reposant dans des tubes scellés près des nids individuels.

3. Le Grand Temple

C'est ici que sont conduits les services consacrés à Chardros. Les prélats de son église y maintiennent son adoration, passant moins de temps à invoquer des démons qu'à apaiser leur redoutable Seigneur du Chaos. La pièce est sombre et



laide, un large autel dominant la chambre. Ce dernier a la forme d'un gigantesque octogone et les murs sont couverts de scènes de dépravation impensables pour des personnes saines d'esprit.

Une cérémonie est toujours en cours dans cette pièce, les Pan Tangiens grenouillant sans cesse auprès de leur Seigneur afin d'obtenir un peu plus de pouvoir. 2D8 prêtres sont toujours présents. Les aventuriers peuvent entrer mais ils doivent baigner leur visage dans le bénitier d'immondices derrière la porte.

Un esclave situé non loin de là se chargera de les essuyer à l'aide d'un torchon crasseux. Si les personnages ne suivent pas ce rituel répugnant, parlent ou causent un désordre quelconque, ils seront immédiatement reconnus comme des intrus. Les étrangers capturés au cours de cette cérémonie sont immédiatement éviscérés, leurs âmes offertes à l'appétit de Chardros.

4. La Voûte aux Sigiles et la Chambre d'Invocation

C'est ici que se trouvent les puissants sigiles maintenant liés les démons qui créent cette construction en changement perpétuel. Cette voûte contient également des inscriptions destinées à faciliter l'invocation de démons. Des emplacements vierges et amovibles ont été prévus afin d'y porter ultérieurement le nom de races démoniaques à venir. La pièce est nue et sans attrait. A l'exception des inscriptions de lien, la seule décoration provient de brasiers. Ceux-ci ont la forme d'un homme en train de hurler, transpercé de part en part par des dizaines de faux.

Un bonus de 30 % est accordé à toute invocation effectuée en ces lieux. Il est impossible d'entrer dans la salle si une invocation est en cours. M'gbck, un démon avec le pouvoir de mur, protège la pièce au cas où des démons seraient relâchés par inadvertance par un sorcier distrait. Il ferme la porte tant que le rituel n'est pas achevé. On peut regarder au travers de ce démon membraneux. Ainsi, les spectateurs peuvent dire si la salle est occupée.

Il y a 40 % de chances que la salle soit occupée. Si les aventuriers trouvent rapidement la pièce, le maître de jeu peut très bien décider qu'elle n'est pas libre. Si la chambre d'invocation est occupée, elle ne sera pas libérée avant 1D8 heures. Cette pièce constitue le but final des personnages. C'est là qu'ils doivent libérer Abyssma du Bâton de Sauvegarde.

M'gbck

Mur Démon **Race Freztenat** **VC : 519**

Ce démon revêt généralement la forme d'un paquet visqueux roulé au plafond de la Chambre d'Invocation. Lorsqu'une invocation est en cours, il se déroule de lui-même pour fermer la pièce.

FOR 10 CON 100 TAI 30 INT 10

POU 20 DEX 10

Points de Vie : 118

Armure : 100 de caoutchouc étrange et translucide

Armes : Aucune

Pouvoirs : Oeil Percant x1, Compétences (voir ci-dessous), Bouclier de Chair (5 m. de largeur, 10 m. de hauteur, 10 cm. d'épaisseur, 20D6 points de vie, 100 points d'armure)

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %

5. Le Sanctuaire

C'est dans cette salle que les dévotions aux autres Seigneurs du Chaos sont conduites. A l'instar du Grand Temple, son apparence est sinistre. Chaque adorateur peut le décorer suivant son bon plaisir et les goûts de son dieu. Sept autels sont installés le long des murs. On peut y adorer n'importe quel Seigneur du Chaos. Les chances d'un sorcier d'en contacter un sont augmentées de la moitié de sa compétence normale. Le maître de jeu peut décider qu'une cérémonie mineure est en train de s'y dérouler.

6. L'Assemblée du Théocrate

Il s'agit de la résidence du Théocrate lorsqu'il visite la Spire de la Nuit. C'est également un lieu de rassemblement pour le haut clergé qui, grâce à des démons, s'y retrouve en contact direct avec le Théocrate.

La décoration est des plus luxueuses et éclectiques. Le clergé pan tangien s'y adonne aux plaisirs de la chair, servi par de séduisants jeunes hommes et femmes. Des tapisseries fines et de la soie délicate sont suspendues aux murs. Les mets et boissons les plus raffinés y sont dégustés dans une ambiance indolente.

Au fond de la pièce, dans un lieu retiré, les sorciers peuvent communiquer avec le Théocrate. Trois démons sont liés dans les murs sous la forme d'oreilles, d'yeux et d'une bouche. Les yeux permettent au Théocrate de voir la personne désireuse d'obtenir une audience. Les oreilles permettent au Théocrate de l'entendre. Quant à la bouche, elle lui permet de faire entendre sa parole à son interlocuteur.

Cette partie est gardée par deux énormes prêtres de Chardros. La peine en cas d'usage inadéquat est la mort instantanée. Un rendez vous avec le Théocrate se prend au moins un an à l'avance. La personne doit également être un prêtre ou agent de Chardros, ainsi qu'un serviteur reconnu du Théocrate. Il y a 2D6 prêtres dans l'Assemblée.

7. Les Appartements Cléricaux et le Grimoirium

Cette salle sert de lieu de repos aux chercheurs et serviteurs du Chaos. Elle contient en son centre une spirale de plusieurs mètres de hauteur. Une quarantaine de cubes sont répartis dans la salle. Ils ne sont pas tous occupés. Couverts de soie, ils peuvent facilement être convertis en table, bureau ou lit. Une partie de la salle sert de cuisine où les esclaves préparent la nourriture. Une penderie permet également de ranger les robes des prêtres.

1D20 prêtres et 2D10 esclaves sont en permanence dans cette salle. L'un des esclaves a pour tâche d'allouer les lits. Son heaume démon ne sera pas facile à tromper si les aventuriers s'y essaient.

La pièce du centre, en forme de spirale, est fermée aux esclaves. Elle atteint le plafond, vingt mètres plus haut. Elle contient le grimoirium et on y monte en suivant des escaliers en colimaçon. La porte du bas est un démon, G'rrm, qui n'autorise l'accès qu'aux agents et prêtres du Chaos (le Bâton de Sauvegarde peut le tromper). Seule une personne peut entrer à la fois dans le grimoirium.

Les grimoires sont rangés sur des étagères entourant l'axe central. On peut y trouver près de 3 500 volumes. Des milliers de races démoniaques y sont décrites. Pour la plupart, il s'agit de rouleaux de papier, mais d'autres supports sont parfois utilisés. On y trouve notamment un squelette humain complètement gravé et un torse mal conservé

et couvert de tatouages. Retirer une pièce quelconque du grimoirium est strictement interdit sauf dispense expresse du Théocrate.

G'rrm

Porte Démon	Race Follsupp	VC : 248
-------------	---------------	----------

Ce démon est lié dans une porte du grimoirium. Il ressemble à un vaste livre. On peut lire sur la couverture en haut melnibonéen "Pour les vrais serviteurs et pour eux seuls". Un oeil se trouve dans chaque O. En ouvrant le livre, on ouvre la porte. Si la personne n'est ni prêtre, ni agent, des pages de pierre s'envoleront du livre pour frapper l'impie.

CON 20	INT 20	POU 20
Points de Vie : 20	Armure : 20 points de pierre	
Armes	Attaque	Dégâts
Pages	55 %	10D3 dans un rayon de 3 mètres

Pouvoirs : Oeil Percant, Fléchettes (les pages), Savoir Ultime (Prêtres et Agents du Chaos), Compétences

Compétences : Chercher 30+6D10 %, Voir 30+6D10 %

8. La Spire

Cette salle ne contient aucun plafond. On peut donc y voir le ciel. Des démons liés à cet effet dans cette partie de la tour permettent aux spectateurs de contempler en permanence le ciel nocturne, et ce quel que soit l'instant de la journée. Un gigantesque démon (TAI 30) est lié dans la spire elle-même. Il forme un siège au sol afin de contempler les étoiles. Sa tête creuse est tournée vers le ciel et si l'on regarde les étoiles au travers de l'arrière de son crâne, on peut avoir une vision des différents noeuds de connexion du multivers. Cette carte démoniaque est suffisamment complexe pour contenir l'intégralité du multivers. Elle est si vaste que tout individu qui n'est pas prêtre deviendra fou si un jet sous POUx3 n'est pas réussi. En cas d'échec, le personnage balbutiera des idioties pendant un nombre de jours égal à la différence entre le résultat obtenu et celui nécessaire à la réussite.

Cette salle ne nécessite aucun entretien. En regardant la carte, un aventurier peut avoir une idée de l'emplacement d'un portail entre Hrath et le monde des Jeunes Royaumes. Si un jet critique en Connaissance de la Musique est réussi, le personnage découvre cette porte (l'emplacement est laissé à la discrétion du maître de jeu). A chaque tentative pour trouver le portail, un jet sous POUx3 devra être effectué. Il y a 15 % de chances que quelqu'un étudie dans la Spire à l'arrivée des personnages.

Détruire la Spire de la Nuit

A un moment ou un autre, les aventuriers libéreront le démon du Bâton de Sauvegarde. Ce sera soit intentionnellement (dans la Voûte aux Sigiles), soit dans une situation désespérée (ailleurs dans la Spire de la Nuit). Ceci fait, ils tenteront probablement de se téléporter. Reportez vous alors au paragraphe Le Cadeau de Verkij Laanark.

Abyssma relâché dans la Voûte aux Sigiles

Abyssma a l'apparence d'une créature massive et caoutchouteuse, dotée d'une mâchoire impressionnante. Il remerciera les aventuriers et commencera à tourbillonner jusqu'à se transformer en une épouvantable tornade, un vide hurlant



GA
SS
NE
R
91

qui brisera les sigiles et aspirera tous les autres démons. Les salles de la Spire de la Nuit commenceront elles aussi à tournoyer pour être attirées vers le vide. Finalement, elles s'abîmeront dans les ténèbres, emmenant avec elles les habitants hurlants de la Spire.

Pour résister à cette attraction, il est nécessaire de réussir un jet sous POUx5. En cas de réussite, le personnage est éjecté de la Spire de la Nuit et atterri sans dommages dans les rues de Hwamgaarl. Une réussite critique ramène l'aventurier à son point de départ. En cas d'échec, un jet devra être effectué sur la Table de la Tornade du Chaos. En cas de maladresse, le personnage est mis en pièces par le vide ou transformé en une monstruosité du Chaos.

Table de la Tornade du Chaos	
D8	Destination
1-4	Hrath
5-6	Plan de Chardros, au pied du trône du Seigneur du Chaos
7	Terre du Tragique Millénaire (monde de Hawkmoon)
8	Au choix du maître de jeu

Abyssma relâché en dehors de la Voûte aux Sigiles

Abyssma sera alors moins à son avantage puisque la structure entière est conçue pour contenir des démons. Néanmoins, le pouvoir d'Abyssma lui permet de détruire les sigiles de toutes les pièces dans lesquelles il se trouve. Ainsi, le site commencera à se balancer pour être attiré vers le démon. Toutes les invocations en cours dans la Chambre d'Invocation se concluront immédiatement par des maladresses. Ceci ouvrira la Voûte aux Sigiles et Abyssma s'y précipitera. Les aventuriers devront retenir les Pan Tangiens un temps suffisamment long pour permettre à Abyssma d'atteindre la Voûte, ce qui nécessitera 1D4+4 rounds. S'ils n'y parviennent pas, les pouvoirs combinés de tous les sorciers pan tangiens seront suffisants pour neutraliser le démon et le lier à nouveau dans le bâton. Les aventuriers devront alors fuir de leur propre côté. Si Abyssma atteint la Voûte, reportez vous au paragraphe ci-dessus.

Le Cadeau de Verkij Laanark

Lorsque les personnages tenteront d'utiliser la ceinture démon que leur a remis Laanark au début de leur mission, ils s'apercevront qu'il ne s'agissait que d'une ruse cruelle. Le

démon éclatera de rire et leur dira qu'il n'a que le pouvoir de leur délivrer un message : que les aventuriers sont des fous et qu'il leur souhaite un agréable séjour dans le vide ou entre les griffes des hommes de Pan Tang.

Une fois la trahison révélée, les aventuriers devront rapidement s'éloigner s'ils ne veulent pas être attirés par la tornade d'Abyssma. La seule issue de secours reste la cabine de sortie dans la Chambre de Contamination.

Malheureusement, son accès est encombré par des dizaines de Pan Tangiens en fuite. Les personnages devront réussir un jet sous FORx5 ou DEXx5 pour repousser le paquet avant que le vide ne les happe (voir plus haut). Ceux qui parviendront à passer la cabine de sortie se retrouveront sains et saufs dans une chambre du Temple Palais. De là ils devront arranger leur propre fuite de Pan Tang.

Suites et Fins

Le scénario peut se conclure de diverses façons. Avant que le maître de jeu n'atteigne cette fin apocalyptique, il devra réfléchir sur ce que peuvent bien devenir les aventuriers : atterrir sur Hrath ? Perdus dans Hwamgaarl ? De retour à leur point de départ ? Prisonniers de Pan Tang ? Utilisez la solution la plus appropriée à la suite de votre campagne.

Verkij Laanark s'attend à ce que les personnages périssent dans la destruction du temple. S'ils en réchappent, les aventuriers se lanceront sans doute à sa recherche afin de se venger. Laanark aura déjà quitté le lieu où ils l'ont rencontré pour la première fois. Le maître de jeu pourra alors concevoir une série de scénarios qui permettra aux personnages de remettre la main sur le sorcier.

Le maître de jeu peut également permettre aux aventuriers de libérer les âmes de Hrath mais ils gagneraient alors l'initié de Chardros et des Pan Tangiens.

Enfin, il est probable que les aventuriers se retrouvent cloués sur Pan Tang. Il s'agit alors d'un excellent début de campagne dans ce lieu horrible. Les personnages machiavéliques peuvent très bien chercher à rencontrer le rival de Laanark, Karad Hy'un, dans l'espoir de s'en attirer les faveurs. Cette tâche peut s'avérer compliquée par sa disgrâce après la destruction de la Spire de la Nuit et le fait que les personnages en soient à l'origine. Au lieu de gagner son soutien, ils peuvent commencer leur campagne sur Pan Tang avec un ennemi tout prêt. A l'instar du Chaos, les possibilités sont infinies.

Celui Qui Rit

D'hideuses parodies d'êtres humains taillées dans de la pierre noire surplombent les rues de fer de Hwamgaarl. Leurs bouches hurlent la douleur de leur torture sans fin, ni espoir.

Il fut un temps, il s'agissait d'hommes et de femmes. Tous ont osé défier ou courroucer le Théocrate qui les a pétrifiés pour les punir. Sous leur peau de roc, leurs esprits continuent de vivre, incapables de sentir ou de toucher le monde qui les entoure. Même le sommeil qui leur permettrait de fuir un instant leur pitoyable condition leur est interdit. Au bout de quelques semaines, l'individu ainsi emprisonné sombre dans la folie. Ce sont les pleurs et gémissements de ces statues qui résonnent sans fin dans tout Hwamgaarl. En les écoutant attentivement, on pourrait presque discerner les mots de cette litanie éternelle que profèrent les damnés. Néanmoins, quelque part dans la cité, une statue reste silencieuse.

La demande d'une esclave mourante conduira d'abord les aventuriers à la demeure d'un sorcier étrangement inefficace puis dans la retraite campagnarde d'un des hommes les plus puissants de l'île. De retour à Hwamgaarl, les personnages apprendront un secret oublié à propos du Théocrate et que même les tyrans peuvent avoir des faiblesses et des fragilités bien humaines.

Ce scénario n'est pas conçu pour se transformer en bataille rangée. Il s'agit plutôt de découvrir peu à peu la vie pan tangienne et mettre à jour quelques secrets du passé. Il suppose que les aventuriers ont librement accès à Pan Tang et peuvent quitter les quais de Hwamgaarl. Généralement, cela signifie qu'au moins un des personnages est prêtre ou agent du Chaos, le reste du groupe constituant sa suite. Si tel n'est pas le cas, des citoyens de nations alliées comme Pikarayd ou Dharijor peuvent éventuellement être autorisés à entrer dans Hwamgaarl.

Les événements de ce scénario débutent avec le paragraphe Un Accident. Si les aventuriers sont déjà à Hwamgaarl, sautez la partie introductive et reportez-vous directement à cette section.

Dans le Port de Hwamgaarl

Pour une raison ou une autre, les aventuriers arrivent dans le port de Hwamgaarl. Ils peuvent être en pèlerinage pour le Temple du Chaos ou de simples passagers sur une galère de Dharijor venue conclure quelques affaires commerciales rapides dans la Cité des Statues Qui Hurlent.

Le pont du navire est bruyant d'activité. Une fois le navire solidement amarré au quai, des envoyés du Théocrate montent à bord. Ces prêtres de Chardros sont revêtus de longues robes noires et portent des masques en forme de crânes. Ils font office d'inspecteurs et leur parole fait force de loi dans le port. Tout manque de respect à leur égard est un manque de respect à l'égard du Théocrate. Ces écarts sont rapidement châtiés. Les prêtres feront l'inventaire du navire, aussi bien

en passagers et équipage, qu'en marchandises s'il y a lieu. Une fois les noms et identités des personnages notés, ces derniers seront libres de traîner dans la zone du port.

Une cacophonie de sons, de visions et d'odeurs comme il n'en existe nulle part ailleurs dans les Jeunes Royaumes les assaillira rapidement. Surplombant les falaises de 70 mètres qui entourent le port, les personnages pourront apercevoir le Temple Palais en forme de labyrinthe du Théocrate. Un grand portail en forme d'arche laisse la salle de l'autel exposé aux éléments. Un jet réussi en Voir permettra de distinguer l'éclat des dagues. Quelques instants plus tard, des corps pantelants seront lancés du haut des parois déchiquetées. Les flots infestés de requins sembleront s'animer au moment où les cadavres toucheront la surface de l'eau.

Entrepôts, dortoirs et baraquements sont serrés au pied des falaises gigantesques. Ici et là, ils pourront voir des bâtiments de pierre noire sans fenêtre. Des gardes ennuyés en repoussent sans ménagement les étrangers un peu trop curieux. Chacune de ces constructions en forme d'écuries ne contient qu'une seule entrée. Des jets en Sentir permettront de distinguer une puanteur effroyable en émanant. Mélange d'urine, d'excréments et de sueur, elle levera le cœur des personnages. Des jets réussis en Ecouter permettront d'entendre un bruit de chaînes et la respiration pénible de milliers de personnes. C'est ici que sont retenus les esclaves humains.

Un flot constant de créatures ailées, griffues ou écailleuses crociera les aventuriers. Il s'agit bien évidemment de créatures en provenance d'autres dimensions. Certaines portent des prêtres sur leur dos, d'autres s'affairent à leurs tâches sans prêter attention aux humains qui les entourent. De nombreuses patrouilles parcourent également le port, prêtes à régler tous les troubles éventuels. Tous les non Pan Tangiens seront traités avec le plus grand mépris et couverts d'insultes, à l'exception des membres de l'Eglise du Chaos.

Chambres Avec Vue

Si les aventuriers préfèrent rester à terre plutôt que de dormir à bord du navire un peu inconfortable, plusieurs possibilités s'offrent à eux.

Auberges

Plusieurs auberges existent spécialement conçues pour les étrangers. Elles sont toutes dirigées par des Pan Tangiens et, de ce fait, n'offrent aucun confort, à moins que le visiteur n'ait jamais connu que les enfers. Les prix sont exorbitants ce qui n'empêche pas de nombreux marins et marchands venir y louer une chambre. Au milieu de la fumée et des flots de bière, on peut y entendre d'étranges récits sur des aventures survenues en haute mer. Un aventurier qui élirait domicile dans une de ces auberges pourrait en apprendre beaucoup sur

Hwamgaarl sans mettre un pied dans la cité. Les deux meilleures auberges pour voyageurs du port sont l'Homme Saignant et l'Epée et le Fouet. A l'occasion, plusieurs sectes du Chaos effectuent des descentes dans ces auberges afin de s'emparer d'un individu quelconque. Il est alors envoyé au sacrifice ou torturé sur place suivant la mode du jour. Ce détail permettra aux aventuriers de ne pas oublier que tant qu'ils se trouvent sur les rives de Pan Tang, ils sont les sujets du Théocrate.

Dortoirs

Plusieurs dortoirs (en fait des baraquements) permettent de dormir à un prix moindre. Ils abritent essentiellement des membres d'équipage des galères de Pan Tang ou des soldats revenant de terres étrangères ou prêts à s'y rendre. Les étrangers courageux peuvent y trouver abri mais non sans risque. Les mercenaires ivres morts n'ont jamais fait de bons compagnons de chambrée. A moins de ressembler à de puissants sorciers, les personnages ont toutes les chances d'être les victimes de plaisanteries violentes et sans finesse. Après tout, il n'est rien de plus drôle pour un Pan Tangien que de voir quelqu'un victime de démanégeaisons, avoir les mains liées dans le dos. La nourriture est mauvaise et le niveau d'hygiène très bas. Dans le meilleur des cas, en restant ici les personnages garantissent aux puces leur repas chaud du soir.

Chambres d'Hôte

Les prêtres et agents du Chaos sont conduits vers des quartiers réservés aux invités religieux. Nichée près du tunnel, la maison d'hôte est un bâtiment élaboré en forme de A. Ses pointes étincelantes contrastent avec les rangées de tuiles noires couvrant le toit.

Le responsable est Vlatchik le Demi, un homme d'âge moyen. Son surnom ne provient pas de son sang à demi pan tangien mais de la perte de la moitié de sa mâchoire lors d'un combat il y a quelques années. Ses robes sont d'un vert et d'un orange scintillant et il porte un masque en or battu sur son visage. Ses longs cheveux argentés achèvent de dissimuler ses traits hideux. Lui et son équipe d'esclaves et de démons s'assurent que tous les dignitaires en visite reçoivent ce qu'ils désirent. Les moyens de déplacement sont fournis et on accédera à toute requête dès lors qu'elle n'est pas en contradiction avec les lois de Pan Tang.

Entrer dans Hwamgaarl

On accède à Hwamgaarl proprement dite par un tunnel creusé dans la falaise. Son entrée est gardée par des soldats et des démons. D'autres entités démoniaques ont également été liées à la Porte du Port, le portail baroque qui ferme le tunnel.

Il y a deux façons d'entrer dans Hwamgaarl. On peut en faire la demande directement aux gardes de la porte ou tenter de s'infiltrer dans les lieux en gravissant les falaises et en pénétrant dans le labyrinthe de grottes qui percent la pierre. La seconde méthode est réservée aux aventuriers les plus braves ou les plus stupides, l'échec ou la capture signifiant la mort instantanée.

Tout prêtre ou agent du Chaos est libre d'emprunter le tunnel sans contrôle particulier. Ils peuvent parcourir les rues de

Hwamgaarl sans être inquiétés. Les citoyens de Pikarayd ou de Dharijor et les adeptes de l'Eglise du Chaos pourront pénétrer dans le tunnel en réussissant un jet sous Persuader ou Crédit. Néanmoins, ils devront en permanence porter une broche sur leur manteau afin de faire connaître leur statut de visiteurs.

De plus, ils devront être de retour au port à la tombée de la nuit sous peine de mort. Aucun autre étranger n'a le droit d'emprunter le tunnel sans l'autorisation expresse d'un des Evêques de l'Eglise ou du Théocrate lui-même.

Dans la Cité

Le tunnel s'élève doucement pour aboutir au bas de Hwamgaarl. Apportés par le vent, les cris des statues, le claquement des fouets et le grincement des roues d'acier sur les rues de fer retentissent en une cacophonie infernale dans le tunnel.

Hwamgaarl est véritablement la cité des damnés même si pour les membres de l'Eglise du Chaos, c'est un véritable paradis. Les toits irréguliers dessinent dans le ciel des formes étranges et malsaines. Des tours et des colonnes penchent dangereusement à droite et à gauche. En certains endroits, des bâtiments encombrant la chaussée qui les contourne. Par instants, on peut voir des murs éclatés, laissant des débris d'ameublement sur les pavés. Partout, au sommet des toits ou des piliers, dans des niches, on peut remarquer des statues qui hurlent et gémissent. Personne ne leur prête attention ou ralentit le pas à leurs plaintes.

Des chariots tirés par des tigres ou des créatures étranges descendent dans un fracas infernal les rues et boulevards. Des choses ailées aux visages ignobles traversent les airs. Ici un noble se repose dans les coussins de sa chaise à porteurs, là un noble au visage aquilin envoie ses esclaves écarter la foule environnante pour lui permettre de respirer. La populace détonne par rapport aux rues obscures. Leurs vêtements ne sont qu'un ramassis de tissus et de tenues en provenance des quatre coins des Jeunes Royaumes.

Un Accident

Soudain, alors qu'ils se trouvent dans l'une des rues pavées de fer, les aventuriers seront les témoins d'un horrible accident. Un prêtre de Balan, superbe et dédaigneux derrière son masque de fer, descendra la rue dans son chariot tiré par des tigres. Sans voir ou sans prêter attention à une vieille esclave sur son chemin, l'attelage roulera sur la malheureuse sans hésiter. Un jet réussi en Ecouter permettra d'entendre la colonne vertébrale de la pauvre femme craquer sous les roues bardées d'acier qui lui passent sur le corps. Sans même ralentir, le prêtre, visiblement préoccupé par des affaires plus importantes, disparaîtra au coin de la rue. Ce genre d'incidents est courant sur Pan Tang.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, la vieille femme sera toujours en vie. A l'aide de ses doigts ensanglantés, elle tirera le poids de son corps mort à l'écart de la route pour s'effondrer dans le caniveau. Un jet réussi en Voir permettra de distinguer un anneau briller à son doigt. Aucun jet en Premiers Soins ou démon de guérison ne pourront la sauver. Tout au plus, un aventurier compatissant pourra ainsi adoucir ses derniers instants.



GA
SS
NE
R
91

Crachant son sang étincelant sur ses lèvres grises, elle suppliera les personnages de donner l'anneau qu'elle porte à son fils. S'ils remplissent sa dernière volonté, elle leur promettra que son enfant les récompensera d'un grand pouvoir. Elle leur arrachera le serment d'accomplir ce souhait puis expirera, une dernière bulle de sang écarlate éclatant au coin de sa bouche.

Ce scénario suppose que les aventuriers accèdent à la demande de la femme mourante, que ce soit par curiosité ou appât du gain. Si tel n'est pas le cas, le maître de jeu devra les tenter. Quelle sorte de pouvoir peut-elle bien offrir ? Quel est le secret de l'anneau ?

Chercher une Piste

L'anneau ne sera pas facile à retirer du doigt crispé mais une fois enlevé, un jet en Evaluer un Trésor permettra de remarquer qu'il est en bronze. Il ne possède aucune valeur en lui-même et on pourra s'estimer heureux d'en tirer 1 GB sur le marché. Gravés sur la face intérieure on peut lire les mots suivants : Foi Véritable, Amour Véritable, Le Cœur Pur Est Béni Entre Tous. Aucune signification particulière ne semble rattachée à ces mots. Un jet en Connaissance de la Musique ne permettra pas de se souvenir d'une quelconque ballade chantée à propos de ce bijou de pacotille.

On pourra apercevoir une inscription sur l'épaule gauche de la femme morte. Ecrite en Mabden, elle l'identifie comme la propriété de Krill l'Inapte. Si les personnages ne comprennent pas le Mabden, un garde tout proche sera prêt à leur servir de traducteur, surtout s'il reçoit en échange la bénédiction d'un prêtre.

La femme en elle-même semblait très faible. Il ne lui reste plus que la peau sur les os et il apparaît qu'elle n'a pas reçu suffisamment à manger depuis des semaines. Il est impossible de déterminer son âge. La vie l'a traitée si durement qu'elle pourrait aussi bien avoir trente ans que soixante. Les cicatrices de coups de fouet innombrables zèbrent son dos et ses épaules. Sa peau est grise et fripée. En dépit des ravages du temps, le reflet de sa beauté passée est encore visible. Un jet en Chercher sur ses mains permettra de remarquer que le bout de ses doigts est calleux. Un jet réussi en Connaissance de la Musique permettra de savoir que de telles callosités proviennent d'une pratique importante de la harpe ou de tout autre instrument à cordes.

Le cadavre restera dans le caniveau jusqu'à ce qu'un tigre ou un démon de passage s'en repaisse. Si tel n'est pas le cas, des gardes le ramasseront pour le jeter dans le port comme pâture aux requins. Si les aventuriers l'emportent, les gardes penseront qu'ils en ont besoin pour un quelconque travail nécromantique. Personne à Pan Tang ne songerait à accorder une sépulture à un esclave.

Se Renseigner à propos de Krill l'Inapte

Chaque cité possède sa source de plaisanteries. Krill est celle de Hwamgaarl. Il y a 25 % de chances qu'en parlant à n'importe qui, les aventuriers apprennent qui est Krill et où il vit : dans une tour entourée d'un mur rose. Cet étrange édifice se situe tout près de la porte de sortie terrestre de Hwamgaarl. Si les personnages se renseignent auprès d'un noble, celui-ci sera offensé par tant de familiarité de la part d'étrangers. Si des prêtres se trouvent dans leurs rangs, il ravalera sa

fierté. Si ce sont des agents, il s'en ira en leur tournant le dos. Si les aventuriers ne sont que des étrangers sans importance, il donnera l'ordre à ses quatre gardes du corps de les tuer sur le champ. Un jet réussi en Persuader le convaincra de la futilité de sa colère. En ce cas, le noble indigné retournera chez lui et passera sa rage en faisant bouillir quelques esclaves dans de l'huile.

Noble et Quatre Gardes

Si un combat devait avoir lieu, utilisez pour le noble et ses gardes du corps les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest.

La Tour de Krill

Sur Pan Tang, la réussite se distingue par les marques de faveur accordées par le Théocrate. Plus l'on vit près du Temple Palais, plus le statut social est important. Suivant ces critères, Krill l'Inapte doit servir de repère au bas de l'échelle de la renommée. En effet, il vit juste à côté de la Porte de l'Ile, à l'ouest de la cité.

Sa demeure se trouve à l'écart de la route, derrière un grand mur de cristal rose scintillant. Aucune porte n'est visible. Il suffit de traverser le mur qui s'écartera au passage des aventuriers pour se refermer sur eux en les caressant avec la douceur d'un amant. Malheureusement, ce faisant, il répandra sur les personnages une gelée violette complètement inoffensive mais à la forte odeur d'oignons. Un bon bain permettra d'effacer facilement ces désagréments.

Un jardin devait se trouver dans l'enceinte dessinée par le mur. Quoi qu'il en soit, tous les arbustes, fleurs et autres sont plantés la tête en bas, leurs racines ondoyant doucement dans la brise. En lieu et place de gazon, on peut apercevoir une vaste étendue de velours d'un vert criard rehaussée de statues en marbre blanc du plus mauvais goût. Du fait de leur poids, la plupart de ces statues se sont enfoncées dans le velours et on en distingue plus que de pâles mains blanches agrippant l'air ou des visages blancs regardant stupidement le ciel.

La tour est des plus instables. Les fondations semblent à peine soutenir ce ramassis de pierres désorganisées. Des fenêtres ont été placées ici et là, au hasard de la construction. La porte d'entrée est tordue et ne tient plus dans ses gonds. C'est ici que vivent le pseudo-sorcier Krill et ses esclaves domestiques. Ces derniers sont au nombre de trois et assistés d'une multitude de démons débiles et autres créatures extra-dimensionnelles.

Rez de Chaussée

Il y a quelques années, ce devait être une vaste entrée destinée à impressionner les visiteurs et à faire étalage de la richesse des habitants de la tour. Depuis que Krill s'est installé dans la tour, il n'y a plus rien dans cette vaste pièce. Le sol de marbre nu est à peine décoré par quelques mosaïques.

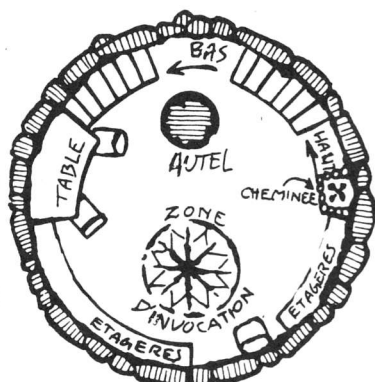
Entre les fentes, on peut remarquer des amas de brindilles et d'herbes ressemblant à des nids. Des jets réussis en Ecouter permettront d'entendre des pépiements semblant en émaner. Si les nids sont dérangés, des nuées piaillantes de démons kitchplok en jailliront, donnant l'alarme dans la tour. Krill a accidentellement invoqué ces petits démons couverts

Tour de Krill

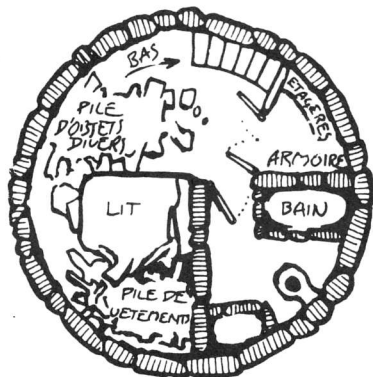
Rez de
Chaussée
Hall
d'Entrée



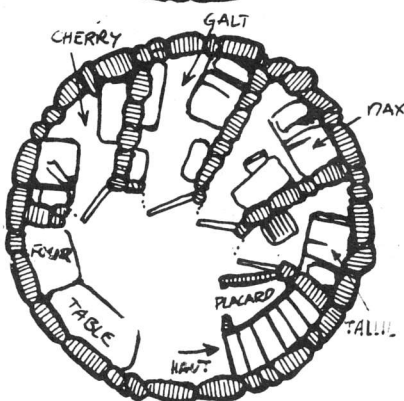
Premier
Etage
Etude
Bibliothèque
et
Chambre
d'Invocation



Second
Etage
Chambre
de Krill



Cave
Cuisine
et
Quartiers
des Esclaves



de fourrure il y a quelques mois. Ils se sont reproduits à une vitesse folle et infestent complètement la tour. Aux moments les plus inopportuns, les aventuriers peuvent très bien marcher dessus, trébucher alors qu'ils leur courent dans les jambes ou s'asseoir sans le savoir sur une boule hurlante. Si les personnages devaient par malheur montrer une quelconque marque d'attachement à ces créatures, ils se retrouveraient rapidement suivis par une cohorte de ces bestioles aux grandes oreilles et aux yeux larmoyants.

Démons Kitchplok

Vous pouvez trouver les caractéristiques de ces démons dans le Pan Tang Digest.

Les démons kitchplok ont au moins le mérite de donner l'alarme par leurs cris stridents. Un vieil esclave remontera rapidement de la cave pour voir ce qui se passe. Il s'agit de Galt. Il saluera les aventuriers et les conduira à l'étude de son maître.

Galt

Ronchon de caractère, le vieux Galt sert de jardinier et d'homme à tout faire à Krill. Il n'est pas particulièrement doué et dans n'importe quelle autre demeure de Pan Tang, on l'aurait tué depuis déjà bien longtemps. Ici, il peut s'asseoir auprès du feu et papoter avec Cherry dans la cuisine. Il sert de maître d'hôtel dans les rares occasions où Krill reçoit des visiteurs. Il tordra nerveusement son chapeau entre ses mains lorsqu'il accueillera les personnages.

FOR 10 CON 11 TAI 10 INT 8

POU 9 DEX 9 CHA 7

Points de Vie : 11 Armure : Aucune

Bonus aux Dégâts : Aucun

Compétences : Jardinage 17 %, Connaissance des Plantes 4 %

Langues : Commun -/40 %

Premier Etage

Les escaliers s'élèvent en tournant vers le premier étage où se trouvent l'étude de Krill, sa bibliothèque et sa salle d'invocation. Les murs de cette pièce circulaire sont tapissés de livres et de manuscrits dans des milliers de langues différentes. Malheureusement, bon nombre d'entre eux sont endommagés, les pages abîmées par l'eau ou collées ensemble. D'autres ont été rongés par les démons kitchplok qui ont la détestable habitude de ne manger qu'un mot sur deux dans un texte. Les débris sont encore lisibles mais difficilement compréhensibles, laissant au lecteur un désagréable sentiment de frustration, les textes ne pouvant plus être utilisés ou déchiffrés.

C'est dans cette salle que se trouve Krill en train d'achever un sort. Une jeune esclave est assise dans un coin. Le sorcier saluera ses visiteurs de la tête et leur désignera des sièges où s'asseoir. Il achèvera dans un sourire les derniers mots de son incantation. N'importe quel agent de Straasha reconnaîtra un sort d'invocation d'élémentaires de l'eau. Les autres sorciers le reconnaîtront s'ils réussissent un jet sous leur compétence d'Invocation. Malheureusement, Krill s'est trompé dans les dernières syllabes et au lieu d'un élémentaire de l'eau, ce sont de minuscules orages qui apparaissent dans la pièce. Surgissant de nulle part, ils laisseront s'abattre une pluie diluvienne sur toutes les personnes présentes. Chacun

sera trempé. De plus, les personnages qui manqueront un jet en Eviter seront frappés par de minuscules éclairs occasionnant 1D3 points de dégâts. Krill se perdra en excuses et demandera à ce que l'on apporte des serviettes et des vêtements secs à ses visiteurs. Cherry sautera de son siège pour s'exécuter.

Krill l'Inepte

Krill l'Inepte est maigre, nerveux et maladroit. Ses yeux bleu azur ne regardent jamais la personne avec laquelle il s'entretient et ses doigts effilés grattent constamment sa barbe folle. Il porte plusieurs couches de vêtements reprisés et tachés de restes de nourriture. Il n'est membre d'aucun culte de l'Eglise (il a été rejeté de tous côtés, même les prêtres de Balo l'ont trouvé par trop lamentable et ennuyeux). Il vit en solitaire, subsistant grâce aux dons de sa famille. Ce n'est que parce qu'il est le cousin de l'Evêque de Slortar qu'il a pu vivre aussi longtemps.

FOR 10 CON 11 TAI 9 INT 16
POU 20 DEX 8 CHA 9

Points de Vie : 11
Armure : 1D20 points d'armure démon défectueuse
Bonus aux Dégâts : Aucun
Armes : Aucune
Compétences : Equilibre 05 %, Crédit 50 %, Rire Bêtement 75 %, Persuader 65 %, Connaissance des Plantes 35 %
Langues : Commun 80 %/85 %, Haut Melnibonéen 60 %/65 %
Compétence en Invocation : 36 %
Invocations : Ce que Krill désire et ce qu'il obtient coïncide rarement. Ses invocations fonctionnent rarement et leur degré de réussite est complètement imprévisible. Le maître de jeu est libre de délirer comme il l'entend sur les créatures que Krill invoque.
Démons : Qat (Armure) et Poisson (Vertu de Savoir)

Qat

Armure Démon **Race G'nnoggell**
Elle ressemble à une peau de rat mouillée.
CON 20 TAI 9 INT 3 POU 7
Pouvoirs : l'armure démon de Krill ayant été invoquée n'importe comment, n'apporte que 1D20 points de protection alors qu'elle cli-gnote d'un plan de réalité à l'autre. Effectuez un jet pour déterminer la protection à chaque coup porté.

Poisson

Vertu de Savoir **VC : N/A**
Au lieu d'un démon, Krill a accidentellement invoqué une Vertu de Savoir sous la forme d'un poisson de fer. A la surprise et de Poisson et de Krill, le sorcier parvint à la lier. Il nage dans les airs, projetant un peu partout de la vapeur jaillissant d'entre ses joints de métal.
FOR 5 CON 50 TAI 2 INT 20
POU 20 DEX 13
Points de Vie : 43
Armure : 12 points d'écailles de métal
Pouvoirs: Poisson a 80 % de chances de répondre à n'importe quelle question de Krill. Le sorcier l'utilise généralement pour savoir où il a posé ses lunettes et s'il y a des morpions dans sa barbe. Il peut également porter des messages. A sa vitesse maximale, Poisson peut se déplacer à 300 kilomètres par heure.

Cherry

Jeune et élancée, cette ravissante jeune fille sert de servante, de maîtresse et de scribe à Krill. Elle attend tout le jour, assise dans un coin jusqu'à ce que son maître lui demande un service quelconque.

Avec ses longs cheveux roux et sa peau d'albâtre, Cherry est le parfait exemple de la beauté tarkeshite. C'est d'ailleurs dans ce pays qu'elle a été enlevée par des pillards alors qu'elle n'avait que cinq ans.

FOR 11 CON 9 TAI 10 INT 12
POU 11 DEX 12 CHA 14
Points de Vie : 9 **Armure :** Aucune
Bonus aux Dégâts : Aucun
Compétences : Mémoriser 47 %, Voir 41 %, Chercher 76 %
Langues : Commun 57 %/60 %

Second Etage

Après une nouvelle volée de marches, on arrive dans les appartements privés de Krill. Il s'agit d'un amas chaotique de vêtements, linge-ries et autres bizarreries en provenance des plans les plus diverses. Il est clair que le sorcier n'est pas un bon maître de maison.
Si les aventuriers ont l'opportunité de fouiller les lieux, ils découvriront des objets aussi utiles qu'un fruit musical de Valira qui chante quand on le coupe, un demi gobelet du monde Vide de Sye encore parfumé par le vin riche qu'il de-vait contenir et un livre dans une langue étrange et indéchif-frable. Il dépeint les aventures d'un petit garçon, d'une petite fille, de leur chien et de leur chaton. Si les personnages par-viennent à traduire le livre, peut être grâce à des démons sen-tiels, il s'intitule Dick et Jane s'amusent. Des démons kitchplok courent et grimpent dans toute la pièce, faisant leurs nids dans les armoires.

La Cave

Krill ne s'y rend jamais. Il s'agit de la demeure des es-claves et de la cuisine. Située sous la tour, une relative nor-malité y règne. Il arrive néanmoins que des démons kitchplok soient malencontreusement rajoutés à la nourriture. Max, un Argimilien au fort tour de taille, y est le maître.

Max le Cuisinier

Max est un Argimilien plutôt gras et au mauvais caractère. Il di-rige toute la maisonnée. Sa lourdeur cache un tempérament d'acier. Il donne ses ordres à Galt et Cherry mais ne les rudoie pas. Max sait très bien que tous ont une chance incroyable d'avoir pour maître un Pan Tangien comme Krill. Leur vie est bien plus facile que celle des autres esclaves et il fera tout pour préserver cet état de fait.
FOR 16 CON 16 TAI 18 INT 13
POU 14 DEX 12 CHA 13
Points de Vie : 22 **Armure :** Aucune
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hachoir	• 67 %	1D6+2	13 %

Compétences : Cuisiner 73 %, Connaissance de la Nourriture 65 %, Sentir 66 %, Goûter 71 %
Langues : Commun 20 %/65 %

Un Dîner avec Krill

Il est si rare que Krill reçoive des visiteurs qu'il ordonnera immédiatement que l'on prépare un repas en l'honneur de ses invités. Contrairement à ce qu'il pourrait sembler, la nourri-ture est excellente mais le repas est sans cesse interrompu par



des nuées de démons kitchplok courant autour la table en couinant pour grappiller quelques miettes. Krill expliquera aux personnages qu'ils possèdent néanmoins leur utilité. En effet, ils calment admirablement les nerfs. Pour démontrer ses dires, il ramassera l'une des bestioles et la posera sur la table en lui donnant à manger. Une fois la créature pleine et repue, Krill abattra son poing pour la réduire en une bouillie sanglante. "Vous voyez ?" ajoutera-t-il en souriant.

Quelques Questions sur l'Esclave

La raison de la visite des aventuriers est l'esclave morte. Krill ne sait pas grand chose à propos de ses esclaves. Néanmoins, si les personnages décrivent la vieille femme, il se souviendra l'avoir reçue en cadeau de la part de son cousin, l'Evêque Krend VI al du culte de Slortar. Il ne se rappelle pas de son travail mais elle semblait perpétuellement découragée. Sa mort ne lui causera aucune peine, mais il s'inquiétera de la nécessité de trouver un nouvel esclave.

Les aventuriers peuvent se renseigner auprès des autres esclaves. Max, l'Argimilien, parlera volontiers de ses compagnons de détention craignant que ces derniers ne soient pas assez serviles avec les personnages. Si ces derniers lui paraissent d'un certain rang, il s'aplatira devant eux rampant sur le plancher. Si tel n'est pas le cas, il préférera ramper sur ses genoux. A aucun moment, il ne lèvera la tête et il se contentera

de murmurer obséquieusement les réponses à moins qu'il ne lui en soit demandé autrement. De ce fait, les personnages devront réussir des jets en Ecouter pour entendre correctement ce qu'il dit.

La femme se nommait Tallis. Elle était issue d'un croisement tel que l'on en pratique dans les fosses aux esclaves sous le Temple Palais. En dépit de ses basses extractions, elle était arrogante. Elle se donnait des airs et gardait ses distances avec les autres. Elle considérait certaines tâches en dessous d'elle. Par exemple, elle consentait à récurer un pot mais refusait d'éplucher les légumes. Elle ne parlait jamais de son passé mais elle devait avoir connu de grandes peines. Tous les autres esclaves, à un moment ou un autre, avait été réveillés en pleine nuit par ses sanglots qui semblaient venir du fond de son cœur.

La Chambre de l'Esclave

Les aventuriers peuvent inspecter la chambre de Tallis dans la cave. Il s'agit d'une cellule nue dotée d'une paille rudimentaire. Apparemment, elle ne contient rien de remarquable. Dans un coin, un coffre en bois fait office de table. Plusieurs robes en coton complètement usagées et rapiécées y sont pliées avec soin. A côté d'elles, on peut trouver un vieux peigne presque complètement édenté et une brosse à cheveux très ancienne.

Un jet réussi en Chercher permettra de découvrir deux objets intéressants dissimulés dans la pailleasse. Le premier est une pièce de vêtement, de la soie brodée de fils d'or. Le second est le petit portrait d'un jeune homme âgé de quinze ans au plus. Un jet réussi en Evaluer un Trésor permettra de connaître la valeur de ces deux pièces, à savoir 5 GB pour le tissu et 75 GB pour le portrait.

Aucun habitant de la tour de Krill n'a vu le jeune homme en peinture auparavant. En fait chacun exprimera sa surprise en découvrant ce que Tallis possédait. Krill réclamera les objets, plus par sens du devoir que par réelle envie. Si les aventuriers réussissent un jet en Persuader, ils pourront les conserver.

Le Cousin de Krill

Les aventuriers, s'ils désirent continuer leur enquête, doivent à présent se rendre auprès du cousin de Krill, l'Evêque de Slortar. Approcher un membre aussi puissant de l'Eglise du Chaos n'est pas une chose à prendre à la légère. Après tout, l'Evêque Krend fait partie des sept hommes les plus puissants de Pan Tang après le Théocrate lui-même. Krill sera prêt à leur écrire une lettre d'introduction. Il dictera sa missive à Cherry puis sifflera Poisson. Il placera sa note dans la bouche de la créature et lui dira de la porter à son cousin. Poisson reviendra une heure plus tard avec la réponse. L'Evêque VI'al est prêt à accorder une audience aux aventuriers dans sa résidence de campagne. La rencontre devra avoir lieu d'ici deux jours à midi. Krill offrira aux aventuriers d'envoyer Poisson avec eux afin de les guider.

Quitter Hwamgaarl

Les terres de VI'al comptent parmi les plus grandes fermes à esclaves de Pan Tang. Elles se situent dans la partie la plus chaude de l'île, plus au sud. Elles sont distantes d'à peu près 200 kilomètres de Hwamgaarl. Les aventuriers devront probablement s'y rendre à pied. Il n'y a pas de chevaux sur Pan Tang. Les seuls chariots des alentours sont tirés par de lourds boeufs très lents. Les autres, tractés par des esclaves ou des démons, sont courants dans Pan Tang mais demeurent des propriétés privées et les aventuriers ne pourront pas s'en procurer pour un voyage au travers des terres.

La seule façon de quitter Hwamgaarl par la terre est de passer par la Porte de l'Ile. Ce vaste portail ornementé rugit et gémit en s'ouvrant, les démons qu'il contient usant leurs crocs sur ses barres en acier. Par delà cette porte, la route traverse en ligne droite la Plaine de Verre. Elle a été creusée dans la pierre étincelante, formant un passage étroit d'un mètre de profondeur. Le terrain étrange et désolé s'étend sur vingt kilomètres, après quoi des touffes d'herbes rêches commencent à apparaître tandis que le sol volcanique devient plus accidenté. Quelques kilomètres plus loin, seuls quelques cailloux de verre apparaissant au milieu des terres couvertes de verdure rappellent le paysage dantesque d'un peu plus tôt.

Ici et là on peut voir les champs de céréales et les vergers qui permettent à Pan Tang de subsister en plus de ce qui est volé dans les pays voisins. De petites forêts de chênes et de frênes assurent l'approvisionnement en bois de combustion. Des troupeaux de moutons et de boeufs paissent sur les pentes des collines vertes. Ce spectacle pastoral est quelque

peu gâché par les groupes d'esclaves affamés et maltraités chargés de son entretien sous la surveillance des Cavaliers du Diable. Pour chaque tête de bétail qui meurt de maladie ou suite à l'attaque d'un prédateur, un esclave est traditionnellement exécuté afin d'apprendre à ces derniers à prendre leur tâche plus au sérieux.

Poisson volera patiemment devant les aventuriers. L'objet a tendance à se déporter sur la gauche et doit fréquemment effectuer une pause afin de corriger sa trajectoire. Le voyage durera deux jours. Les personnages devront camper une nuit ou compter sur l'hospitalité d'un planteur. Le second jour, Poisson les conduira aux portes de la propriété de VI'al. Tanquant dans les airs, il fera demi tour et filera à la vitesse d'un boulet de canon vers Hwamgaarl, laissant derrière lui des petits nuages de vapeur.

Le Domaine de VI'al

Le domaine de VI'al est une ruche bourdonnante d'animaux et de personnes. Un grand manoir central est entouré par les bâtiments de la ferme, les écuries et les dépendances pour les esclaves et les animaux. Une vaste cour se trouve devant la maison. Une fontaine de sang y crache sans cesse de magnifiques jets écarlates alors que des coqs noirs grattent le sol alentour à la recherche de nourriture.

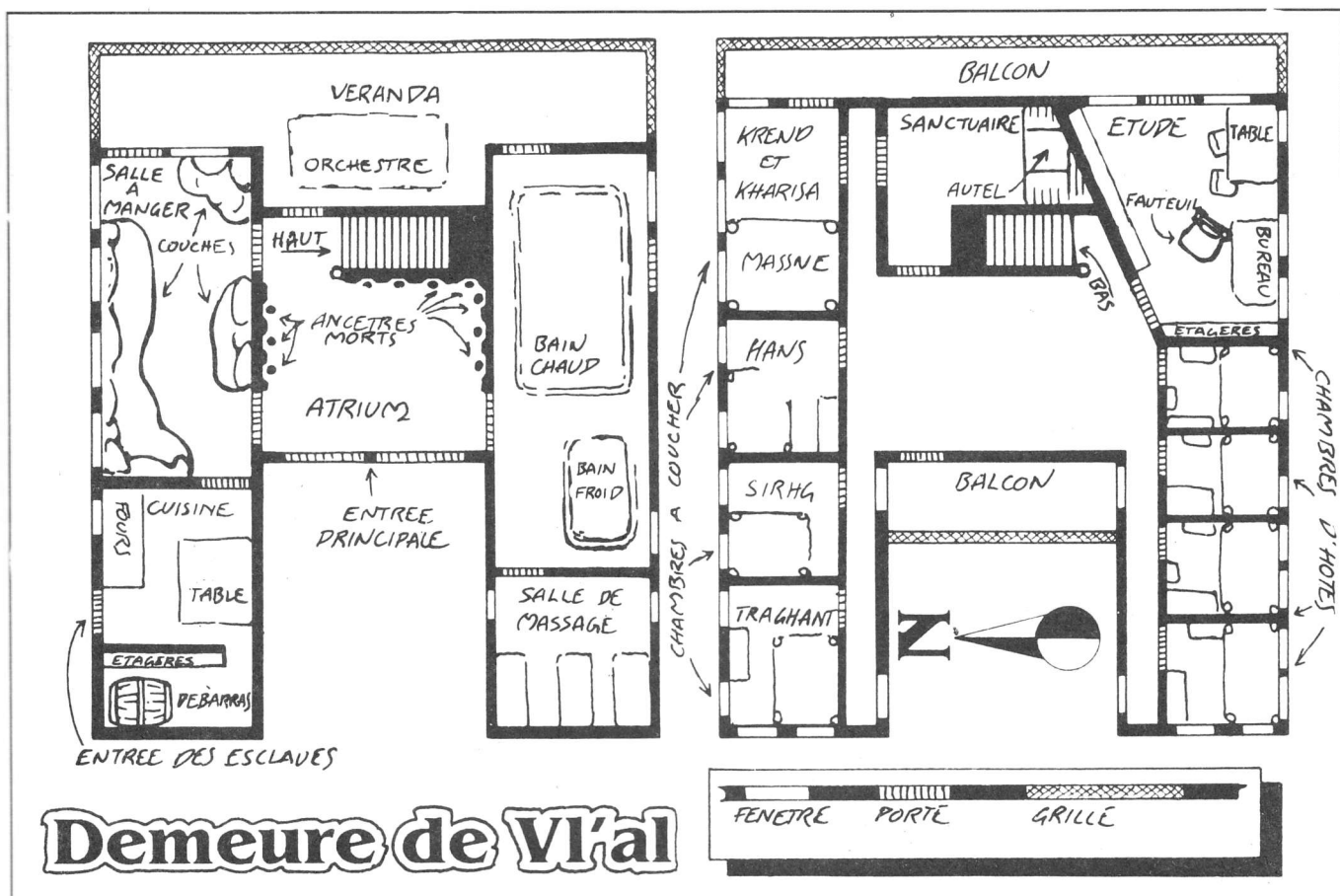
Le manoir en lui-même est un bâtiment blanc de deux étages comportant une partie centrale et deux ailes enfermant partiellement la cour. De hautes fenêtres arquées permettent de contempler les terres alentours. Les portes sont également en forme d'arches. Une véranda soutenue par des piliers court sur toute la longueur du bâtiment. Aucun des piliers n'est droit. Difformes, distendus, ils forment des angles pénibles à regarder. Provenant de l'ombre projetée par la véranda, on peut entendre des sons discordants. Jour et nuit, un petit orchestre d'esclaves reste en permanence à cet endroit afin de procurer un peu de musique délassante à la famille.

Un personnage incroyablement maigre et grand se tient en haut des escaliers. Il s'inclinera dans une profonde révérence, son front caressant la terre. Sa silhouette n'est pas humaine. Trois yeux écarlates brillent au sommet de sa tête chauve et sa peau est recouverte d'écailles semblables à des nodules. Il s'agit de Samiel, le maître d'hôtel et majordome de la famille. D'une voix gutturale, il souhaitera la bienvenue aux personnages.

Samiel expliquera que du fait de la dévotion de l'Evêque Krend à Slortar le Beau, il ne tolère dans son entourage aucune personne susceptible de rivaliser avec le Seigneur du Chaos. C'est pourquoi, tous les aventuriers possédant un CHA de 9 ou plus devront porter sur leurs têtes des sacs de soie. En cas de refus, l'Evêque se charge lui-même d'arracher le visage du blasphémateur. Une fois que les personnages auront passé leurs sacs, Samiel les conduira à l'intérieur.

Samiel

MajordomeDémon		Race Savann		
FOR 15	CON 15	TAI 18	INT 20	
POU 15	DEX 25	CHA 2		
Points de Vie : 21		Armure : Aucune		
Armes		Attaque	Dégâts	Parade
Poing x2		25 %	1D3+1D6	-
Morsure		25 %	1D10+1D6	-



Pouvoirs : Mains x2, Savoir Ultime (sphère : maintenance domestique), Coursier (30 m. par round), Gueule, Compétences (voir ci-dessous), Goût

Compétences : Plier le Linge 50 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 80 %, Connaissance des Poisons 50 %

La Maison Vl'al

A l'intérieur, tout n'est que grandeur et magnificence. On y trouve des soies, des velours, des tapisseries, des objets d'art, des meubles en provenance du monde entier. Le tout est disposé avec le plus parfait mauvais goût. Quelques pièces artistiques sont d'origine pan tangienne. Leur laideur et leur aspect primitif jurent avec la beauté qui les entoure. En l'examinant de près, on remarquera qu'une bonne partie du mobilier est tâchée ou zébrée de sang ou de pus séché.

Ici et là, des esclaves s'échinent à gratter le sol et les meubles afin de retirer ces marques écoeurantes. Leur aspect physique va du repoussant au franchement hideux. Aucun d'entre eux n'a un CHA supérieur à 8. Les visages de plusieurs d'entre eux ont été délibérément brûlés ou lacérés afin de les modeler aux standards de laideur de l'Evêque Krend.

La maison semble conçue pour capturer les sons et les déformer. Le bruit le plus léger est répété à l'infini et transformé par une acoustique devenue folle. Des conversations et bruits provenant du fin fond de la demeure reviennent sous la forme de hurlements distendus alors que les sons dont la source semble proche arrivent aux oreilles sous la forme de murmures lointains. Même la respiration des aventuriers sera déformée sous la forme d'un sifflement rauque alors que

leurs coeurs rendront un battement sourd semblable à celui d'un tambour funèbre. Ajoutant à la démente de la maison, un démon est lié à chaque porte. Un jet en Ecouter permettra de distinguer les craquements et obscénités qu'ils font entendre de leurs prisons. Si la main d'un aventurier s'attarde ne serait ce qu'un instant sur la poignée d'une porte, il sentira une langue visqueuse la lécher et l'embrasser.

Des chambres ont été préparées pour les aventuriers à l'étage supérieur. Elles sont somptueuses contenant notamment des lits à quatre places et une garde-robe remplie de vêtements splendides pour la plupart rehaussés de bijoux et de métaux précieux. En dépit de la qualité des matériaux utilisés, tout reste conforme aux standards esthétiques des Pan Tangiens. Pour des yeux sains, les vêtements sont laids et criards. La salle d'eau est commune. La baignoire de marbre se trouve au rez de chaussée et possède la taille d'une piscine. L'eau en est délicieusement chaude. Un second bain contient de l'eau glacée. Des esclaves spécialement entraînés peuvent y administrer des massages.

Le Déjeuner

Si les aventuriers arrivent avant l'heure du déjeuner, ils auront un peu de temps pour se reposer et se préparer. Le repas est servi à midi et est annoncé par un formidable coup de gong dont les personnages pourraient penser qu'il est donné juste derrière leur porte.

La salle à manger se trouve au rez de chaussée dans l'aile nord. C'est une pièce au plafond élevé. L'un des murs n'est qu'une immense baie vitrée susceptible d'être ouverte l'été

afin que la brise apporte un peu de fraîcheur aux convives. Des rideaux de dentelles bruissent sans cesse dans l'air. La pièce est emplie de soleil. Ce dernier joue sur le sol de marbre et les mosaïques d'or et de bijoux. Ces dernières sont d'une laideur affligeante. Il n'y a pas de table. Chacun s'allonge sur un édredon de soie pour déguster, appuyé sur le coude, les plats et vins que des esclaves présentent sur leurs dos. Tout au long du repas, des esclaves musiciens distraient les convives.

Les aventuriers déjeunent avec la famille VI'al comprenant l'Evêque Krend, Dame Kharisa et leurs fils Traghant et Sirhg. Han le Vaste, un prélat de Slortar, est également présent.

La Famille VI'al

La dynastie VI'al forme l'une des plus puissantes familles nobles de Pan Tang. Elle a atteint son apogée il y a une dizaine d'années avec l'accession de Krend VI'al au poste d'Evêque de Slortar. Une rivalité importante existe entre les membres de la famille. Les frères et cousins de Krend, pour bon nombre prêtres d'autres Seigneurs du Chaos, le combattent publiquement ou derrière la scène afin d'accroître leur propre statut dans le clan. A la tête de ces conspirateurs, on peut trouver le propre fils de Krend, Traghant VI'al, un disciple de Mabelrode. Les membres décédés de la famille se trouvent dans l'entrée. Leurs corps momifiés sont enfermés dans de splendides cabinets de verre.

L'Evêque Krend VI'al

Cet homme à l'apparence puissante a dépassé la cinquantaine. Il semble aussi solide qu'obèse. Ses courts cheveux noirs sont rayés de gris et couverts de sang. Des bubons purulents et des plaies sanglantes marquent son visage. Il les entretient afin de montrer son attachement à Slortar. Au cours des ans, il s'est fait arracher les deux oreilles, écraser le nez et découper les paupières. Actuellement, il se lacère régulièrement le visage. Lorsqu'il sourit, sa face ne ressemble qu'à un masque rouge et humide.

Il mènera la conversation comme il dirige le culte de Slortar, avec autorité. Si les aventuriers mentionnent le but de leur visite, l'esclave morte, il détournera habilement la conversation. Quelques minutes plus tard, un esclave viendra murmurer à l'oreille du personnage qui s'est renseigné à propos de Tallis que le Maître parlera au groupe dans son étude après le repas.

Dame Kharisa VI'al

Comme il sied à une femme de Pan Tang, Dame Kharisa est humble et obéissante. Une fine chaîne d'or est accrochée par un collier à son cou. Son extrémité se trouve dans une des mains de son époux. Elle ne répondra à aucune question sans lui lancer auparavant un regard afin d'obtenir l'autorisation de parler. Sa conversation se limite aux futilités. Si elle avait



reçu un minimum d'éducation, Kharisa aurait pu devenir une poëtesse ou un écrivain au talent extraordinaire. Malheureusement, à l'instar de la rose dont on arrache les boutons, elle a été détruite intellectuellement. Sa beauté passée était éblouissante. Néanmoins, après son mariage avec Krend, son visage a été enfoncé dans un lit de charbons ardents. Ce n'est plus aujourd'hui qu'un hideux amas de cicatrices et de chairs boursouflées

Traghtant VI'al

Agé de vingt huit ans, Traghtant est le fils de l'Evêque. Ses traits sont dissimulés derrière un voile de soie noire. Il fulminera et complotera contre son père tout au long du repas, grognant et tournant en ridicule tout ce qu'il dit. Sa main ne quittera jamais la garde de l'épée impressionnante qu'il porte au côté. Pour contrôler sa rage, Traghtant mordra de temps à autre le tissu de sa couche. Dès qu'il aura réalisé que les aventuriers sont venus voir son père pour une affaire particulière, il enverra un esclave leur demander s'il peut les rencontrer après le repas. Suspectant tout et n'importe quoi, Traghtant espère que les personnages pourront l'aider dans ses plans parricides.

Sirhg VI'al

Agé de quinze ans, Sirhg est le fils cadet de l'Evêque. C'est un novice de Balo et il vient juste de retrouver son nom après cinq ans de service et d'apprentissage au temple. Il s'agit de ses premières retrouvailles avec sa famille. Il n'arrêtera pas de rire et de bavarder tout au long du repas, lançant de la nourriture, déséquilibrant les esclaves au sol et proférant d'abjectes plaisanteries.

Han le Vaste

Han est un prélat de Slortar. Sa graisse s'étend sur toute sa couche qui craque à chacun de ses mouvements. Le plus grand des plaisirs de Han est la nourriture et il s'empiffrera, faisant gonfler ses bajoues comme des ballons. Dans le même temps, il entreprendra de faire l'apologie des mets les plus fins des Jeunes Royaumes en projetant des morceaux à moitié mâchés aux quatre coins de la pièce. S'il se considère comme un gourmet, Han n'est en fait qu'un ennuyeux aux manières exécrables.

Des Conversations Discrètes

Au cours du repas en compagnie de la famille VI'al et de leur invité, les aventuriers ont reçu deux invitations pour des conversations d'ordre privé. Leur sujet est détaillé ci-dessous et elles peuvent se dérouler dans n'importe quel ordre.

Parler Avec Traghtant

Une fois le repas achevé, Traghtant quittera rapidement la salle. Peu après, il se rendra dans une des chambres des personnages. Homme ambitieux, Traghtant se sent étouffé et contrarié par son père et il hait ce dernier de toute son âme. Il ferait n'importe quoi en son pouvoir pour assurer l'humiliation ou la mort de l'Evêque Krend.

Traghtant sait que les aventuriers sont venus voir son père pour s'entretenir avec lui d'un sujet d'importance. Il espère pouvoir utiliser ce savoir d'une façon ou d'une autre. Qu'ils soient venus se renseigner sur le fils d'une esclave morte lui paraît inimaginable. A l'instar de tous les Pan Tangiens, pour lui les esclaves ne sont que du bétail sans valeur dont la progéniture n'a aucun intérêt. Traghtant ne peut apporter aucun renseignement utile à propos de Tallis. Il ne connaît pas le nom de ses esclaves et encore moins celui de ceux qui ont été vendus. Croyant que les aventuriers ont un motif secret, il décidera de les suivre.

Parler Avec L'Evêque Krend

Krend a invité les aventuriers à venir lui parler dans son étude. Il s'agit sans doute des appartements les plus luxueux que les personnages aient jamais vus. C'est ici, entouré de ses richesses, que l'Evêque Krend VI'al prépare les enseignements du culte de Slortar qui sont ensuite propagés par l'Eglise du Chaos dans tous les Jeunes Royaumes. Si les aventuriers sont des prêtres ou des agents du Chaos, leur rencontre avec l'Evêque leur rapporte 2 points d'Elan.

L'étude fait un angle étrange à l'étage supérieur de l'aile droite. Chaque mur est couvert d'objets d'art ou de valeur : des tapisseries de soie, des sculptures, des peintures. Un parfum lourd flotte dans l'air alors que les épais tapis qui couvrent le sol absorbent le moindre bruit. Un peu partout, on peut remarquer des traces de sang, parfois récentes, d'autres plus anciennes.

Krend est assis dans un fauteuil au dossier élevé qui se déplace lentement dans la pièce. Il est servi par Falan, un esclave muet et illettré. Falan sert du vin à son maître et ses hôtes, ouvre les portes et accomplit toute autre tâche physique que l'Evêque Krend considère comme trop basse pour lui. Falan porte un sac de velours sur la tête.

Plus d'une douzaine de démons rôdent ici. Ils sont liés au tapis, au fauteuil animé de Krend ou toute autre pièce de mobilier. En cas de nécessité, faites votre choix parmi les démons domestiques et de défense présentés dans le Pan Tang Digest.

L'Evêque peut raconter aux aventuriers l'histoire de Tallis. Pour commencer, il leur fera jurer le secret. Afin de s'assurer qu'ils conserveront le silence, il leur présentera un de ses démons, Rangarterl, de la race fruyhnorte. Il est télépathe et les personnages pourront le sentir fouiller leur esprit. S'ils devaient jamais parler de ce que Krend leur a raconté, il le saurait et s'élancerait à leurs trousses pour les retrouver et les faire taire à jamais.

Cette petite précaution a deux origines. Pour commencer, l'Evêque ne donne pas ses informations à la légère. Ensuite, il adore exercer un contrôle sur ceux qu'il rencontre. Le démon assis sagement sur son épaule, l'Evêque commencera à leur raconter une histoire (reportez-vous au paragraphe "A Propos de Tallis").

Au cours de la conversation, Krend sortira une dague démon et lentement commencera à couper un des doigts de sa main gauche. Lorsque celui-ci ne tiendra plus que par quelques restes de tendons et de nerfs, il l'arrachera d'un coup de dent. Il prouve ainsi sa puissance. Lorsque l'on est aussi riche, il n'est nul besoin de lever le plus petit doigt pour obtenir ce que l'on désire.

Evêque Krend VI'al

FOR 16 CON 15 TAI 16 INT 26
POU 25 DEX 11 CHA 3

Points de Vie : 19 Armure : 35 points d'armure démon

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	95 %	1D4+2	93 %
Masse légère	81 %	1D6+2	58 %

Compétences : Evaluer un Trésor 100 %, Premiers Soins 76 %, Ecouter 4 % (aucune oreille), Connaissance des Plantes 73 %, Connaissance des Poisons 64 %, Voir 86 %

Langues : Commun 93 %/100 %, Mabden 100 %/100 %, Bas Melnibonéen 75 %/77 %, Haut Melnibonéen 86 %/92 %

Compétence en Invocation : 96 %

Invocations : Slortar, Kakatal, tous les Elémentaires, races démoniaques fruyhnorte, ng'luk, shplertz, savann ; autres suivant le désir du maître de jeu.

Bless

Dague Démon Race Shplertz VC : 103

Cette arme possède une lame de cristal rouge, semblable à du sang gelé.

CON 60 TAI 1 INT 5 POU 12 CHA 21

Pouvoirs : +2D6 points de dégâts, Marque du Chaos

Gorgeous

Armure Démon Race Ng'luk VC : 135

Cette armure de plaques scintille de toutes les couleurs, un peu comme du pétrole sur de l'eau

CON 36 TAI 16 INT 12 POU 15 CHA 32

Pouvoirs : Cuirasse (35 points), Eblouissement (5D6 de VIR, 10 m. de portée).

Rangarterl

Démon Télépathe Race Fruyhnorte VC : 362

Rangarterl ressemble à un énorme crapaud boursouflé doté de huit pattes et de deux yeux globuleux et brillants. Il communique télépathiquement, sa voix mentale rappelant le bruit du verre cassé. C'est un gardien de serments. Si quelqu'un où que ce soit dans le monde brise une promesse effectuée en sa présence, Rangarterl se téléportera sur son épaule pour le mordre au visage. Une armure n'apporte aucune protection contre ce type d'attaque, à moins qu'un heaume ne soit porté.

FOR 5 CON 34 TAI 3 INT 16

POU 13 DEX 14 CHA 2

Points de Vie : 28 Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure empoisonnée	70 %	1D10+poison VIR 10D6	-

Pouvoirs : Gueule, Savoir Ultime (Sphère : Promesses gardées), Télépathie (100 m. de portée), Téléportation

Compétence : Eviter 50 %

A Propos de Tallis

Il y a maintenant vingt ans, un noble pan tangien de haut rang tomba amoureux d'une esclave, Tallis. Il la couvrit de présents, l'installa dans ses appartements, lui apprit à chanter et à jouer de la harpe. En fait, tout ce qu'une noble de Pan Tang pouvait rêver avoir. Il ne prit aucune autre femme ou concubine. Plus tard, elle donna naissance à un enfant, Vark. C'est ce fils qui devait provoquer sa perte.

Alors que Vark devenait adulte, son ego enfla au delà de toute mesure du fait des cadeaux et faveurs dont lui et sa mère étaient couverts. On rapporta qu'un jour il aurait dit que, du fait de sa jeunesse et de sa force, il était sûr de survivre au Théocrate. Un tel outrage frisait le blasphème et le noble décida de faire rendre gorge au jeune homme. Pour ses péchés, Vark fut condamné par le Théocrate et transformé en statue. Il était sûr désormais de vivre éternellement.

Tallis supplia le noble d'épargner son fils mais en vain. Ecrasée de douleur, elle le tourmenta sans cesse de ses cris de désespoir et de ses pleurs. S'il ne se résignait pas à tuer l'esclave qu'il aimait, le noble ne pouvait la laisser impunie. Tallis fut chassée de sa demeure et retrouva son statut d'esclave.

L'Evêque Krend avait entendu parler de cette histoire et s'était arrangé pour acquérir l'esclave. L'identité du noble n'avait jamais été révélée et pendant cinq ans il essaya de la faire parler. En vain. Finalement, il se lassa de sa tristesse et de sa souffrance. Il finit par la donner à son cousin débile, Krill.

Il y a des milliers de statues hurlantes dans les rues de Hwamgaarl. L'Evêque ne peut pas dire laquelle d'entre elles est l'infortuné Vark. D'ailleurs, cela ne l'intéresse nullement. Il conseillera aux aventuriers de se renseigner auprès des Prêtres de Maluk. Ils sont connus pour leur sagesse et les secrets qu'ils conservent jalousement dans l'Université de la Perversité Lucide.

Un Secret

La mission des aventuriers a donné une idée à l'Evêque. Il avait quasiment oublié le bâtard infortuné de ce noble mystérieux. Les personnages seront peut-être capables de découvrir qui était son père. Cette connaissance pourrait s'avérer une arme redoutable contre cet homme. Il enverra donc plusieurs prêtres de sa secte sur les traces des aventuriers afin de se garder informé de la progression de leurs recherches.

De Retour à Hwamgaarl

Lorsque les personnages se décideront à quitter le domaine VI'al, Traghan leur fera part de son intention de voyager avec eux vers Hwamgaarl. Il montera son démon. Namadar, une chose hideuse à moitié chien et à moitié crocodile. Sa compagnie deviendra vite désagréable. Pendant plusieurs heures, il s'acharnera à vouloir connaître la véritable raison de leur visite. Dans un premier temps, il rira et plaisantera à propos de cette histoire d'esclave morte mais au fur et à mesure que le temps passera, il commencera par trouver les aventuriers un peu "lourds". Il deviendra de plus en plus irritable et brutal. Quelques heures avant d'atteindre Hwamgaarl, il éperonnera brutalement sa monture et partira au galop vers la cité, visiblement furieux.

Des Prêtres Aux Trousses

Une fois qu'ils auront atteint Hwamgaarl, les aventuriers seront suivis où qu'ils se rendent par deux groupes distincts. Le premier est composé de prêtres-guerriers de Mabelrode le Sans visage, placés sous les ordres de Traghan VI'al. Le second est formé d'une petite compagnie de prêtres sanglants de Slortar envoyés par l'Evêque pour lui rapporter tout ce que font les personnages.

La filature sera très discrète mais certains indices peuvent avertir les aventuriers de la présence de compagnons indésirables.

- ❑ *Alors que les personnages font des pieds et des mains pour se frayer un passage dans la foule qui encombre l'accès à la porte de cité, quelqu'un heurtera un aventurier laissant une empreinte collante et humide sur son épaule gauche. Cette marque sanglante représente une main à trois doigts.*
- ❑ *Alors qu'ils passeront le coin d'une rue, les personnages entendront un cri d'avertissement dans leurs dos. Une dague se plantera dans un mur juste à l'endroit où se trouvaient les aventuriers (3D4+2 de dégâts s'ils ne s'écartent pas). Il n'y a aucun signe de l'attaquant, ni de la personne les ayant prévenus.*
- ❑ *Sur un jet en Voir réussi, un aventurier apercevra furtivement un visage dans l'encadrement d'une fenêtre. La personne semblera les suivre du regard. La tête n'a pas de visage. Dès que l'espion aura réalisé qu'il a été repéré, sa tête disparaîtra de la fenêtre et ne sera plus aperçue.*
- ❑ *Si les aventuriers remontent sur leurs traces à un moment ou un autre, ils remarqueront des empreintes de pas sanglantes derrière eux. Celui qui les a faites a disparu depuis longtemps.*
- ❑ *Un esclave marchant en direction des personnages fait subitement demi tour en hurlant et s'enfuit en courant. Si les personnages sont assez braves pour se retourner, ils ne verront rien derrière eux.*
- ❑ *Un jet en Sentir permettra de détecter dans l'air la senteur lourde d'un parfum mélangé à l'odeur âcre du sang. Emporté par la brise de la mer, il sera impossible de déterminer son origine.*

L'Université de la Perversité Lucide

Il sera difficile de connaître l'emplacement de l'Université. Toutes les personnes auprès desquelles les aventuriers se renseigneront hocheront la tête et s'éloigneront le plus rapidement possible dans la direction inverse. Finalement, les personnages trouveront quelqu'un n'ayant rien à cacher, probablement un prêtre de Balo simple d'esprit.

L'Université est un bâtiment de trois étages, long et bas. Plusieurs dômes aux formes étranges émergent de son toit couvert de tuiles. Une tour centrale pointe un doigt accusateur vers le ciel. Au dessus de la porte, on peut contempler les têtes fraîchement tranchées de divers condamnés. Ces sinistres trophées sanguinolents sont autant d'avertissements à tous ceux passant devant le bâtiment.

Une fois entrés, les personnages pourront voir qu'un oeil immense a été peint sur le plafond du dôme. Il semble surveiller les prêtres qui s'affairent à leurs occupations. Les aventuriers devront réussir plusieurs jets en Persuader pour convaincre quelqu'un de les aider. Peu de prêtres sont susceptibles de répondre librement à leurs questions. En effet, en hommage à la gloire de leur dieu, leurs bouches sont généralement cousues.

Une fois qu'un prêtre sera d'accord pour les aider, ils seront conduits à l'étage supérieur dans la salle des Livres de la Damnation Délectable. C'est une vaste pièce nue. Ses murs comportent des tablettes sur lesquelles sont portés les noms de tous ceux qui ont été transformés en statues et l'endroit où ils se trouvent.

Des jets en Chercher et Lire Mabden seront nécessaires pour découvrir le nom de Vark. Si les personnages ne connaissent pas cette langue, ils devront demander à un prêtre de les assister. En échange de ce service, le prêtre leur demandera de lui livrer un secret que personne d'autre ne connaît. Si la révélation en elle-même n'a rien d'extraordinaire, un jet en Eloquence devra être réussi.

En cas d'échec, le prêtre acceptera comme paiement l'oeil d'un des aventuriers. Une fois que les personnages auront payé le prêtre, ce dernier trouvera la tablette correcte et la lira à haute voix.

Le nom complet du garçon esclave est Vark Lern. Lern est le nom de Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang. Sa statue se trouve actuellement sur un pilier, à un croisement de routes. Le prêtre indiquera le chemin aux aventuriers.

Un Nouveau Prêtre Aux Trousses

Les prêtres de Maluk ne sont pas stupides. Le fait que les personnages recherchent des informations sur les motifs d'un traître les rend hautement suspects. Une fois que les aventuriers auront quitté l'Université, ils seront suivis par un de ces prêtres borgnes à la respiration sifflante. Il se rajoutera aux deux groupes déjà sur les traces des personnages. Si un aventurier réussit un jet en Ecouter après avoir quitté l'Université, il entendra la respiration rauque et sifflante de leur nouveau poursuivant. Il sera alors facile aux personnages de deviner qu'il y a de la trahison dans l'air.

La Statue Silencieuse

En suivant les instructions données à l'Université, les aventuriers commenceront à descendre dans des rues étroites et venteuses. Les bâtiments s'élèveront toujours plus haut, bloquant la lumière du soleil. L'écho de leurs pas retentira derrière eux comme s'ils étaient suivis par une armée de fantômes. On peut entendre aux alentours les cris et pleurs des victimes de pierre de Hwamgaarl. Des jets réussis en Voir et Ecouter permettront de remarquer une statue ne proférant aucun son.

La statue de Vark Lern se trouve au sommet d'un petit pilier, à l'intersection de quatre ruelles étroites. Elle lève un bras crispé comme pour implorer alors que l'autre recouvre son visage, peut-être un dernier geste futile pour se protéger.

Les aventuriers arriveront par une ruelle, les prêtres de Mabelrode par la seconde, les prêtres de Slortar par la troisième et le prêtre de Maluk par la dernière. En voyant les personnages atteindre leur but, les deux groupes de prêtres se précipiteront en avant. Quatre hommes portent de longues robes rougeâtres, des flaqes de sang se formant lentement à l'endroit où ils posent les pieds. Trois autres hommes sont revêtus de robes d'acier, portent un heaume et sont conduits par Traghan VI'al. Les prêtres attaqueront les aventuriers mais essaieront également de s'entre-tuer dans leur tentative d'obtenir pour leurs sectes distinctes ce qu'ils croient être un pouvoir caché.



Quatre Prêtres de Slortar

Utilisez ceux présentés dans le Pan Tang Digest.

Trois Prêtres de Mabelrode

Utilisez ceux présentés dans le Pan Tang Digest.

Traghtant VI'al

FOR 18 CON 15 TAI 13 INT 16
POU 25 DEX 16 CHA 14

Points de Vie : 16

Armure : 25 points d'armure démon

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	88 %	1D8+1	79 %
Grand bouclier	43 %	1D6+2	84 %
Epée courte	73 %	1D6+1	68 %

Compétences : Eviter 56 %, Sauter 51 %, Ecouter 67 %, Voir 54 %, Pister 33 %, Culbuter 45 %

Langues : Commun 75 %/80 %, Mabden 46 %/50 %, Haut Melni-bonéen 53 %/69 %

Compétence en Invocation : 56 %

Invocations : Elémentaires du Feu, races démoniaques bangongi, kullull, ratchangett, spinalli, slomponn

Démons : Edge (Epée Large Démon), Keriell (Armure Démon), Namadar (Monture Démon)

Edge

Epée Large Démon Race Kullull VC : 105

Une épée noire effilée. La garde a été façonnée de façon à ressembler à un gobelet. Traghtant y recueille le sang de ses victimes pour s'en désaltérer après un combat.

CON 50 TAI 2 INT 13 POU 18

Pouvoirs : +4D6 aux dégâts. Toute blessure infligée par cette arme continuera à saigner occasionnant la perte de 1 point de vie par round tant que l'hémorragie n'aura pas été stoppée par magie ou à l'aide de Premiers Soins.

Keriell

Armure Démon Race Spinalli VC : 125

Cette armure noire démoniaque est couverte de piquants.

CON 25 TAI 13 INT 5 POU 14 DEX 13

Pouvoirs : Cuirasse (25 points), Fléchettes (attaque 48 %, 3D3 de dégâts, 10 m. de portée, 3 m. de rayon).

Namadar

Monture Démon Race Slomponn VC : 101

Cette créature hideuse à quatre pattes ressemble à un chien mais avec la peau d'un crocodile. Ses pattes sont trop petites pour son corps et pourtant elle se déplace à une vitesse surprenante.

FOR 30 CON 30 TAI 30 INT 3 POU 15 DEX 10

Points de Vie : 48

Armure : 10 points de peau écailleuse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50 %	1D10+3D6	-

Pouvoirs : Coursier (40 m. par round), Gueule

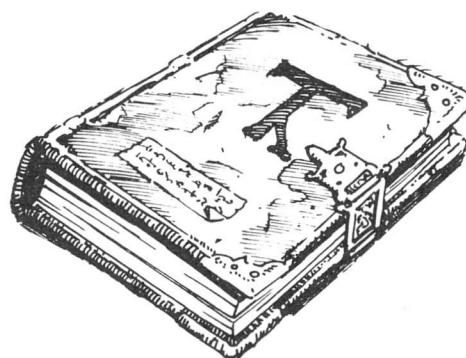
Compétences : Chercher 20 %, Voir 20 %

Le Cadeau d'une Mère à son Fils

Un jet en Grimper sera nécessaire pour se hisser sur le pilier et atteindre la statue. L'anneau peut s'enfiler dans n'importe lequel des doigts de pierre. Il glissera facilement pour prendre sa place. Rien n'arrivera. Seuls des nuages noirs lourds de menaces glisseront dans le ciel et les aventuriers n'entendront que le bruit de leurs propres respirations. Quand soudain la statue parlera.

D'une voix brisée, elle dira "Ainsi, elle m'aime malgré tout. Ma vanité a causé notre perte et nos vies ont été brisées par mon père, le Théocrate. Et pourtant, elle m'aime encore." La statue soupirera et le silence retombera. Cela ne durera qu'un instant. Un rire brisé, désespéré jaillira bientôt des lèvres pétrifiées. C'est la voix d'un damné qui se fait entendre. Dans le ciel, un épouvantable roulement de tonnerre s'élèvera et la pluie commencera à tomber à verse. Comme des larmes, les gouttes d'eau glisseront le long des joues de la statue. Dans l'ombre (jet en Voir), le prêtre de Maluk sourira et restera silencieux, gardant son secret.

L'esclave mourante leur avait promis un grand pouvoir. Le seul pouvoir que la statue a donné aux personnages est de savoir qu'ils l'ont rendue heureuse et ont apporté la bénédiction d'une mère à son fils unique. En quelque sorte, il s'agit bien là d'un pouvoir, celui de l'amour et de la joie, même si pour certains cela peut paraître peu de choses.



Sous Le Volcan

Gloire ou ruine, tel est le lot bientôt promis à Pan Tang. Ces prophéties ont été tenues dans le Temple Palais du Chaos, aperçues dans les foyers des Élémentaires, lues dans les entrailles des sacrifices effectués aux Seigneurs des Bêtes, murmurées dans les temples saints de la Loi. Les hommes doivent toujours compter avec les dieux mais ils sont libres de diriger leur propre destinée. Si Pan Tang est vraiment à la croisée des chemins, des dispositions doivent être prises pour pousser l'île démoniaque sur la voie qui la mènera à sa ruine.

Les forces de la Loi et du Chaos ont dressé leurs plans et s'apprêtent à bouger. Une fois de plus, les aventuriers leur permettront d'agir d'une façon privilégiée.

Les prêtres de Donblas ont construit huit objets particuliers, des Talismans de la Loi. Ils ont la faculté d'annihiler un Sanctuaire du Chaos. S'ils étaient tous placés dans un espace suffisamment restreint, les lignes de puissance loyale arracheraient l'âme du Chaos de l'endroit. Pan Tang est l'endroit.

Un agent de Donblas contacte les personnages et leur demande de placer les talismans dans huit sanctuaires de Pan Tang. Ce voyage leur permettra de parcourir l'île de long en large avant une confrontation volcanique dans le Coeur du Chaos avec les huit Seigneurs du Chaos eux-mêmes.

Un Combat pour la Vérité

Ce scénario peut débiter dans n'importe quel pays côtier des Jeunes Royaumes, à l'exception de Pan Tang et Melniboné. Les aventuriers devront être reconnus dans la cité comme des guerriers braves et de valeur. Si les personnages ont réussi à sauver la vie du Père Winbish dans le scénario Voir Hwamgaarl et Mourir, cela devrait suffire à asseoir leur réputation. Aucun d'entre eux ne doit être un prêtre ou agent de la Loi ou du Chaos.

Les aventuriers sont contactés à leur lieu de domicile par Brehmen le Dévot, un Champion de la Loi localement renommé. D'une taille imposante, il n'est pas spécialement beau. Sa coupe de cheveux est des plus laides et ses yeux bruns manquent totalement d'expression. Néanmoins, il sait ce qu'il veut, où il va et est d'une sincérité totale. Il porte une armure d'acier et une cape d'un bleu profond. Une broche brillante danse sur sa poitrine, son amulette de la Loi. Il porte un sac sur son épaule.

Brehmen demandera aux aventuriers s'ils veulent remplir une mission pour lui. Celle-ci est dangereuse et de caractère sacré mais ni lui, ni un de ses supérieurs ne peuvent l'accomplir. Elle implique un voyage dans la redoutable île de Pan Tang où aucun prêtre ou agent de la Loi ne peut mettre le pied sans être immédiatement détecté. En guise de paiement, ils auront l'insigne privilège de porter un coup terrible contre le Chaos. Si leurs intérêts sont d'ordre financier, le temple sera prêt éventuellement à remettre à chacun la somme de 5 000 GB.

Il ouvrira alors son sac et en sortira un disque d'argent. Un jet réussi en Ecouter permettra de remarquer que l'objet tictaque. "Il s'agit d'un Talisman de la Loi. Il a été conçu par nos érudits les plus pieux et doués. Placé près d'un site du Chaos, il arrachera à l'endroit son influence putrescente.

"Sur Pan Tang la démente, les plus grandes congrégations se rassemblent au Temple Palais du Théocrate, mais huit sanctuaires mineurs sont également dispersés dans l'île. Chacun d'entre eux est consacré à l'un des Seigneurs du Chaos adorés par ces infidèles. Je désire que vous placiez un de ces Talismans dans chacun de ces sanctuaires. Ceci permettra d'annihiler la force du sanctuaire et activera une puissante force loyale qui écrasera lentement l'île.

"Vous partirez avec huit de ces Talismans. Ma Vertu de Transport vous conduira jusqu'à l'île. Je vous remettrai également d'autres objets utiles que vous pourrez conserver. Accomplirez-vous cette mission pour nous, pour l'humanité ? Si cette enclave puante du Chaos n'est pas éradiquée, nous pouvons craindre le pire pour toutes les nations car les prophètes ont parlé et annoncé que vient à présent le temps de la Gloire ou de la Ruine pour Pan Tang."

Brehmen espère que les personnages accepteront la mission car il n'a rien d'autre à offrir. Si les aventuriers demandent davantage d'argent, il se retirera en leur expliquant que cette tâche n'est visiblement pas pour eux. Si les personnages acceptent, il leur serrera la main en dissimulant mal son émotion et videra le sac.

Les Fruits de la Loi

Divers objets brillants sortiront du sac de Brehmen. Il expliquera aux personnages l'utilité de chacun d'entre eux.

Huit Talismans de la Loi

Ces étranges objets tictaquant sont en argent et contiennent un mécanisme d'horlogerie. Ils ressemblent en fait à des montres à gousset sans cadran, mais des personnages des Jeunes Royaumes seront incapables de faire l'analogie. Gravée sur le dos du talisman, on peut distinguer la Flèche de la Loi. Les démons qui attaquent un personnage porteur d'un tel talisman doivent retirer 10 % à leurs chances de toucher. Le POU du personnage est considéré comme ayant une valeur de 18 pour toutes les attaques par magie. Tous les démons liés par le personnage sont également affectés par le talisman, perdant 10 % dans toutes leurs attaques.

Un Compas

Cet objet encombrant est scellé dans une boîte en bois. Il contient un fluide. Une aiguille est fixée sur la pointe d'une épingle. Celle-ci indique toujours la direction du nord.

Onguent

Il est conservé dans une petite jarre en terre. Cet onguent gras et odorant guérit 1D6 points de vie en une heure s'il est appliqué sur une blessure. Il y en a assez pour dix applications.

Trois Flèches de la Loi

N'importe quel arc peut tirer ces flèches. La tête des flèches est en cuivre, leur hampe en acier et l'empennage en or. Elles effectuent des dégâts normaux dans la plupart des cas. Néanmoins, dès qu'elles touchent un démon, elles lui percent instantanément le coeur et le tuent (armures démons incluses). Détruire un démon détruit également la flèche.

Un Défi pour les Braves

Brehmen expliquera aux aventuriers ce qu'ils ont à faire : "Vous devrez trouver les huit sanctuaires et ensevelir un Talisman à la base de chacun d'entre eux. Placez les dans un endroit dont ils ne pourront pas être retirés et où les prêtres du Chaos ne les verront pas. Ils commenceront à agir immédiatement et vous pourrez peut être en remarquer quelques effets. Trois de ces sanctuaires se trouvent dans la ville, quatre dans les terres alentours et un au large des côtes. Vous pouvez vous rendre dans les sept premiers dans l'ordre qui vous convient mais il y en a un qui doit absolument être le huitième et dernier.

Dans Hwamgaarl, il y en a un dans les Jardins de la Souffrance. Il possède la forme d'un vieux chevalet de torture. Un autre se trouve dans la bibliothèque de l'Université et revêt l'apparence d'un lutrin baroque. Le dernier n'est pas vraiment un endroit mais plutôt un objet, un petit galet pourpre qui se trouve dans la poche d'un des prêtres novices de Balo. On le remet à ce dernier afin qu'il le garde et si à la fin de l'année, le galet est toujours en sa possession, il est tué. Nous savons que cette pierre est actuellement entre les mains de Mishmax l'Inopposable. Bonne chance avec celui-là.

"Celui se trouvant en mer revêt l'apparence d'un récif au nord des côtes de l'île. Sur les terres, le premier se situe à l'ouest de la Plaine de Verre, un amas de rochers cristallins ; le second est une pierre d'exécution au milieu des plantations au sud et le dernier se trouve dans la jungle sous la forme d'un énorme crâne de pierre.

"Le sanctuaire dans lequel vous devrez vous rendre en dernier se situe sous le volcan, au centre de l'île et au coeur du Chaos. Vous devrez simplement lancer le Talisman dans la lave. Il résistera à la chaleur. Ceci fait, vous devrez rapidement quitter les lieux et rejoindre votre embarcation. Libéré du pouvoir du Chaos qui le bride, le volcan ne tardera pas à se réveiller. Nos érudits prédisent une éruption dans les deux à cinq jours.

"Il s'agit d'une tâche sainte et glorieuse. Je regrette de ne pouvoir l'entreprendre à votre place. Si vous réussissez, vous garantirez leur liberté à toutes les nations des Jeunes Royaumes et porterez au Chaos un coup dont il pourrait très bien ne jamais se remettre. On vous accueillera à bras ouverts dans n'importe quel temple de Donblas et nous considérerons avec intérêt toute demande en vue de deve-

nir agent auprès de notre juste cause. J'espère que vous ferez cela pour nous."

Brehmen ne pourra pas en dire beaucoup plus aux aventuriers. Il désire les voir partir le plus rapidement possible et leur proposera de les retrouver le lendemain sur les quais.

Brehmen le Dévot

FOR 15

CON 30

TAI 16

INT 13

POU 16

DEX 12

CHA 12

Points de Vie : 34

Armure : Plaque Vertueuse (9 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	92 %	9 points	90 %
Grand bouclier	40 %	1D6	88 %
Epée courte	67 %	1D6+1	61 %

Compétences : Eviter 77 %, Ecouter 76 %, Mémoriser 65 %, Eloquence 72 %, Chercher 53 %, Voir 84 %

Langues : Commun 65 %/65 %

Vertus : Arme Vertueuse (Epée large POU 16), Armure Vertueuse (Plaque POU 19), Vertu de Savoir (Abacus POU 18), Vertu de Voyage (Dauphin d'argent POU 22, voir ci-dessous), Amulette de la Loi.

Lever les Voiles

Le jour suivant est calme et clair ; il s'agit d'un heureux présage pour les prêtres de la Loi. Brehmen le Dévot attendra le groupe sur les quais. Un long bateau blanc y est amarré. Il contient de la nourriture, de l'eau, des cirés et des couvertures. Il n'y a ni mât, ni voile, ni rames de visible.

Plusieurs lourds masques de fer sont à bord du navire. Ils dissimulent le visage et peuvent être attachés par des lanières de cuir. Ils doivent être portés avec un heaume ou une capuche. Brehmen expliquera aux aventuriers qu'ils pourront ainsi se déguiser et se faire passer pour des prêtres d'un des Seigneurs du Chaos, Balan le Sinistre, dont les suivants sont des experts dans l'art de la torture. Il admettra qu'il s'agit là d'une couverture particulièrement répugnante mais elle leur garantira un anonymat complet. Les masques sont étouffants et réduisent de moitié toutes les compétences de perception basées sur la vue.

Brehmen sifflera et un arc en ciel se dessinera sur les eaux alors qu'un dauphin en surgira en bondissant. Il s'élèvera dans une courbe de lumière pour replonger, s'approchant du port en sifflant joyeusement. La créature est magnifique et n'est faite que d'argent. Il s'agit de la vertu de voyage de Brehmen. Il tirera le navire pour se rendre à Pan Tang et en revenir. Il suivra également toutes les autres instructions des aventuriers. Il se nomme Bell. Brehmen conseillera aux aventuriers de dissimuler Bell et le navire loin des regards pan tangiens. Ils devront aborder discrètement et se rendre à pied dans l'île.

Une députation de prêtres de la Loi arrivera à ce moment pour oindre et bénir les aventuriers et le bateau. Les pêcheurs regarderont la scène avec curiosité et quelques citoyens, se doutant qu'un grand événement est en train de se dérouler, se retourneront pour suivre des yeux les personnages qui embarquent.

Une fois les aventuriers à bord du navire, celui-ci bondira tiré par Bell qui s'est emparé des rênes et fonce sous les eaux, laissant derrière lui un sillage blanc et écumeux. Bientôt, les

spectateurs faisant des signes joyeux sur les quais disparaîtront de la vue, les cris d'adieu seront couverts par le piailllement des mouettes. Lentement, les nuages assombriront les cieux et la mer prendra un ton gris des plus sinistres.

Bell tire le navire à la vitesse sidérante de 10 noeuds par heure et ce 24 heures par jour sans se reposer. Les personnages parcourront 275 miles en un jour. A ce rythme, Pan Tang ne devrait pas tarder à apparaître.

Bell

Vertu de Voyage				Dauphin d'Argent
FOR 24	CON 36	TAI 24	INT 18	
POU 22	DEX 18	CHA 18		
Points de Vie : 48				
Armure : 6 points de peau d'argent				
Armes	Attaque	Dégâts	Parade	
Eperonner	60 %	2D6	-	
Compétences : Eviter 90 %, Nager 100 %, Siffler 75 %				

Aborder Pan Tang

Les huit sanctuaires, leur découverte et les conséquences des actions des personnages sont présentés plus loin. Les aventuriers peuvent s'y rendre dans n'importe quel ordre. Le maître de jeu devra décrire leur arrivée sur l'île et leur voyage au travers de cette dernière. De toute évidence, les personnages ne connaissent pas la nature exacte et l'emplacement précis de chaque sanctuaire. Ils devront donc poser des questions. Le maître de jeu devra utiliser les parties décrivant la vie sur l'île et les tables de rencontres pour gérer ces scènes et obtenir les informations nécessaires à leur bonne maîtrise. Ce scénario peut facilement couvrir plusieurs parties.

Le déguisement des personnages sera particulièrement efficace. Peu d'audacieux oseraient défier des prêtres de Balan. Néanmoins, certaines personnes pourraient avoir des questions à poser ou des requêtes à demander auprès de ces tortionnaires en voyage. Quelques possibilités sont décrites ci-dessous dans la partie Huit Tâches Pour Balan.

L'activité sur l'île est particulièrement fébrile. Tous ont entendu les mots du Théocrate qui veulent que la nation connaîtra bientôt son heure de Gloire ou sa Ruine. Personne ne veut être surpris en train de flemmarder. Des démons sont invoqués en quantité telle qu'il est impossible de tous les contrôler.

Des files interminables de sacrifiés entrent dans le Temple du Chaos inondé de sang. Sorciers et érudits s'entretiennent et cherchent la réponse aux questions se posant sur l'avenir de Pan Tang. Chacun veut voir des signes ou des présages dans les événements ou les croyances les plus étranges. En ce lieu où la folie a établi sa résidence, chacun semble devenir plus dément encore.

Huit Tâches Pour Balan

Ces rencontres peuvent avoir lieu quand et où le maître de jeu le désire. La populace croyant que les personnages sont vraiment des prêtres de Balan, elle attend d'eux certains services. Certaines de ces requêtes sont proprement abominables.

1. Un noble salue les aventuriers dans les rues de la cité et leur demande de venir souper dans sa demeure. Il est servi par trois jeunes garçons esclaves. On peut trouver un sanctuaire consacré à Balan dans sa maison. Après le repas, il demandera aux personnages de modeler les jeunes garçons de façon à ce qu'ils n'entendent pas le mal, ne disent pas le mal et ne voient pas le mal. En d'autres termes, il leur demande d'arracher les oreilles à l'un, couper la langue à l'autre et crever les yeux du dernier. Un jet réussi en Persuader ou Eloquence assorti de quelques bonnes raisons théologiques permettra aux aventuriers de se sortir d'affaires.

2. L'Evêque de Balan le Sinistre passe à côté des personnages dans son chariot tiré par un tigre. Il s'arrête et leur demande qui ils sont et quels actes de torture ils ont accomplis dans la journée. Il ne percera pas le déguisement des personnages, mais c'est l'occasion de donner à vos joueurs quelques sueurs froides.

3. Un groupe de guerriers conduit un Champion de la Loi au travers des rues. Lorsqu'ils voient les personnages, ils leur demandent d'approcher et de torturer l'homme sur le champ.

4. Dans les rues de Hwamgaarl, un tigre se retourne contre son maître et l'attaque. Après avoir tué l'homme, il s'approche en feulant des personnages. Suivant la loi de Pan Tang, ils n'ont pas le droit de le blesser et s'ils se défendent, tout le monde saura qu'ils ne sont pas de vrais prêtres. Le tigre grondera après les aventuriers puis retournera à son repas.

5. Un groupe de prêtres de Hionhurn accoste les personnages. Ils cherchent à débattre. Ils vantent la gloire et la sainteté d'une exécution immédiate et s'opposent à la pratique de la torture moins immédiate et plaisante.

6. Hors de la cité, les aventuriers surprennent un groupe de pillards de Tarkesh. Ces derniers les prennent pour des prêtres du Chaos et les attaquent.

7. Le propriétaire d'une plantation envoie un esclave chercher les aventuriers lorsqu'il les aperçoit passant par là. Un démon insoumis a élu résidence dans son grenier à grain. Il a tué tous ceux qui ont tenté de l'en déloger. Il veut que les personnages détruisent ou lient le démon pour lui.

8. Dans un endroit quelconque de l'île, un agent de Balo se précipite sur les aventuriers. Il leur demande d'accomplir une tâche pour lui. S'ils acceptent, il tirera de sa poche un poisson mort. "Emmenez-le à l'océan et rendez-lui sa liberté !"

Trois Sanctuaires dans la Cité

Le Chevalet de la Ruine

Le Chevalet de la Ruine est un sanctuaire consacré à Balan le Sinistre. Il s'agit d'une des pièces populaires du Jardin de la Souffrance. Grâce à leur déguisement de prêtres de Balan, les personnages seront traités avec respect et crainte alors qu'ils passeront les portes du jardin infernal. Il s'agit

véritablement de leur domaine. Une nuée d'enfants enthousiastes les suivront de tous côtés en leur criant de leur montrer quelques nouveaux types de tortures amusantes. S'ils déçoivent leur jeune auditoire, les cris de désappointement attireront les adultes qui s'étonneront de l'apparente réticence de ces experts en torture. Une histoire convaincante et un jet réussi en Persuader seront nécessaires pour expliquer à la foule assoiffée de sang pourquoi ils se trouvent dans l'incapacité d'accomplir ce qu'on leur demande. S'ils accèdent à la demande du public et accomplissent quelques tortures, leur quête de la Loi sera entachée d'un sang innocent.

Une fois débarrassés de leurs fans, les joueurs pourront se consacrer à la découverte du Chevalet de la Ruine. Il se trouve dans une clairière obscure. Le Chevalet est fait de pierre et de métal. Il ressemble à une grande table teintée de sang munie de huit mâchoires et de huit griffes le long de chaque axe. Cet objet abominable permet de travailler les victimes non seulement dans la longueur mais également dans la largeur. Un jour allongé sur cette monstruosité transforme un être humain en une pulpe sanglante. Personne ne résiste aux douze premières heures de traitement. La victime meurt toujours à l'aube. Au crépuscule, le cadavre est littéralement décollé du Chevalet pour être remplacé par un esclave frais.

Les prêtres de Balan viennent couramment rendre leurs hommages en ces lieux. Les aventuriers n'attireront donc pas l'attention lorsqu'ils s'agenouilleront au pied du Chevalet. Néanmoins au lieu de prières, il s'agira pour eux d'enterrer le Talisman.

Une fois ce dernier mis en place, tous les esclaves torturés dans le Jardin de la Souffrance expireront soudainement dans la paix et la douceur. Fous de rage, les Pan Tangiens frapperont et déchiquetteront les corps détendus que la vie a déjà quittés. Le mécanisme du Chevalet de la Ruine sera complètement enrayé. Tous les efforts des véritables prêtres de Balan en vue de le réparer durant la nuit seront vains. L'hideuse machine est à présente hors d'état.

Le Lutrin des Vérités Brisées

L'Université de la Perversité Lucide est sensée incarner la vie intellectuelle de Pan Tang. Ses portes sont donc toujours ouvertes à ceux désirant y conduire des recherches et les aventuriers peuvent y entrer librement.

Les salles forment un véritable labyrinthe dans lequel retentissent les échos des déclarations et expérimentations en cours. Les personnages pourront découvrir plusieurs formes d'enseignements bizarres : des groupes de jeunes sorciers étudiant des breuvages fumants et des mutations écoeurantes ; des démons liés en direct ; comment torturer efficacement ; des lectures à des étudiants drogués sur le Million de Sphères et un professeur fou haranguant sans trêve une salle emplies de cadavres en train de pourrir.

La Bibliothèque

La Bibliothèque constitue le centre de l'Université. Cette tour est remplie de livres, cartes, manuscrits et autres écrits sur la connaissance infernale. Le bâtiment est creux et le puits central s'élève de l'austère Salle de Lecture au toit lam-

brissé en passant par diverses galeries. La coupole du toit est faite de plusieurs morceaux de verre teints individuellement avec du sang puis fusionnés ensemble. La bibliothèque est donc perpétuellement baignée d'une lueur rougeâtre. Les lecteurs utilisent des lampes à huile pour s'éclairer. Elles ont la forme de crânes humains évidés. Les salles de la bibliothèque sont généralement silencieuses mais celle-ci retentit d'éclats de rire, de hurlements, de grognements, de bruits de combat, de gémissements et autres bruits moins humains.

Si les personnages passent quelques temps dans cette bibliothèque, ils pourront y trouver des cartes et des livres détaillant l'emplacement des huit sanctuaires (à l'exception du sanctuaire mobile de Balo).

La Salle de Lecture

Le Lutrin des Vérités Brisées se trouve au centre de la Salle de Lecture. Trois prêtres de Maluk y étudient. Leurs bouches ont été cousues et ils ne possèdent chacun qu'un seul oeil. Ils partageront leur attention entre leurs livres et les aventuriers. Le Lutrin est situé sur une plate-forme en bois. Ce pupitre impie a été taillé dans un bois noir et déchiqueté. Des éclats de bois transpercent les notes du lecteur et volent son sang s'il n'y porte pas attention durant son discours. Cette chose ressemble à un homme crucifié. Ses bras écartelés retiennent le livre, ses jambes forment l'assise du lutrin et sa tête en bois est tournée méchamment vers le public.

Une fois que les aventuriers seront sur la plate-forme, le lutrin répétera d'une voix grave tout ce qu'ils diront. Ceci permet à un lecteur de mieux se faire entendre. Si ce que les personnages racontent les trahit, les trois prêtres bondiront sur eux en tirant leurs armes. Du fait de leurs bouches cousues, ils sont incapables d'appeler à l'aide et les bruits de combat sont courants dans la bibliothèque.

Si les personnages parviennent à se débarrasser des prêtres en moins de cinq rounds et cachent leurs cadavres, le combat passera inaperçu.

Si l'affrontement devait se prolonger, quelqu'un verra des prêtres de Balan combattre des prêtres de Maluk. Cet endroit étant consacré à Maluk, les renforts rejoindront les véritables Pan Tangiens.

Ajoutez 1D3 combattants à chaque round. Une fois le combat entamé, le Lutrin s'animera. Il sautera et bousculera tout ce qui se trouve sur sa petite plate-forme, donnant au passage des coups de pied aux aventuriers.

Trois Prêtres de Maluk

Utilisez ceux présentés dans le Pan Tang Digest.

Le Lutrin des Vérités Brisées

Le Lutrin est indestructible. Il effectue deux attaques par round. Il ne quitte pas la plate-forme.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de pied x2	50 %	2D6	-

Sur un jet réussi sous DEXx3, les aventuriers peuvent arracher quelques lattes à la plate-forme et placer un Talisman de la Loi. Ceci fait, le Lutrin deviendra silencieux et ne bougera plus. L'encre de tous les livres ouverts dans la salle coulera des pages.

Le Galet Pourpre

Le Galet Pourpre est l'objet le plus saint du culte de Balo dans tout Pan Tang. De ce fait, il est confié à la personne la plus susceptible de le perdre. On sait que la dernière personne à l'avoir tenu entre ses mains est Mishmax l'Inopposable. Les aventuriers devront se renseigner à son propos. Sur un jet de 8 sur 1D8, la personne interrogée connaît Mishmax. Il ou elle leur dira l'avoir vu le matin même. Il a raconté vouloir passer la journée sur les falaises à arracher les ailes des mouettes.

Les aventuriers devront donc se rendre vers les hauteurs de Hwamgaarl. C'est là que se situent les bâtiments les plus larges et imposants. Ils appartiennent à ceux qui ont gagné les faveurs du Théocrate et peuvent vivre dans l'ombre du Temple Palais. Un jet réussi en Voir permettra de repérer une silhouette solitaire au sommet des falaises situées au nord du port.

Rencontrer Mishmax

Il s'agit bien sûr de la silhouette de Mishmax l'Inopposable, prêtre novice de Balo. Les rochers qui l'entourent sont recouverts de sang et de plumes. Il est en train de lancer des bouts de pain à des mouettes méfiantes qui se gardent bien de l'approcher. Alors que les aventuriers s'avancèrent, il leur sourira et leur offrira des sandwiches de pieds de mouette.

Mishmax l'Inopposable

Mishmax est un amas de styles et de couleurs. Ses joues sont recouvertes de traces de mascara provenant de ses yeux. On pourrait croire qu'il vient juste de pleurer mais ses lèvres dessinent un large sourire et il semble d'excellente humeur. Son crâne a été complètement rasé sur une longue bande. A la droite de celle-ci, ses cheveux longs et noirs retombent en cascade sur sa poitrine. A gauche, ils sont courts, rouges et bouclés. Il ne porte aucun vêtement pour couvrir ses jambes et il marche pieds nus. Néanmoins, une armure de plaques protège son torse.

FOR 10
POU 23
Points de Vie : 11
Bonus aux Dégâts : Aucun

CON 11
DEX 16
Armure : Demi Plaques (1D8-1)
Attaque
Masse légère 22 %

TAI 11
CHA 17
Dégâts
1D6+2

INT 8
Parade
77 %

Compétences : Grimper 99 %, Eviter 88 %, Jongler 44 %, Sentir 33 %, Chanter 11 %, Culbuter 55 %, Connaissance Etrange 66 %

Langues : Commun 14 %/41 %, Mabden 21 %/12 %

Si les aventuriers tuent Mishmax immédiatement, ils ont agi à la hâte. S'ils fouillent son corps, ils ne trouveront aucune trace du Galet Pourpre. Ils seront incapables de le découvrir dans les environs et devront renoncer à placer ce Talisman.

S'ils choisissent d'abord d'interroger Mishmax à son propos, il sourira béatement et ouvrira un petit sac qui pend à son oreille. Il est vide. Paniqué, il commencera à se fouiller complètement, retirant tous ses vêtements et son armure. La plupart d'entre eux tomberont du haut de la falaise dans la mer. Une fois nu comme un ver, il cherchera dans ses cheveux, sa bouche, ses oreilles, ses narines etc... Il finira par admettre qu'il l'a perdu et commencera à pleurer.

En lui parlant doucement, les aventuriers peuvent l'aider à retrouver sa mémoire. Où l'a-t-il vu pour la dernière fois ?

Dans le sac. Quand ? Ce matin en s'habillant. Peut être pourrait-il suivre à nouveau les étapes de sa journée ? Bonne idée. Il rassemblera les vêtements qui lui restent et, sautant, trébuchant et se rhabillant, il reconduira les aventuriers à Hwamgaarl.

Tout au long du trajet, Mishmax n'arrêtera pas de parler. Le maître de jeu peut l'utiliser pour rapporter aux aventuriers des rumeurs qui circulent actuellement dans la cité. Des prophéties rapportées au Temple Palais veulent que Pan Tang connaissent bientôt sa Gloire ou sa Ruine ; on dit que le peuple des mers ne va pas tarder à réapparaître, ce qui signifiera le début de la fin ; le Théocrate a annoncé que des espions étrangers rôdent sur l'île et que chacun doit être sur ses gardes ; la nuit dernière toutes les statues du mur ouest ont jappé comme des chiens ; il y a deux nuits on a vu clairement la Tour de l'Ombre alors qu'une personne en flammes en tombait du sommet ; on raconte également qu'au cours de la lune suivante, les Seigneurs du Chaos eux-mêmes marcheront parmi les habitants de l'île. C'est ainsi que le Novice gloussant, parlant et bondissant mènera les aventuriers à sa demeure.

La Demeure de Mishmax

Mishmax vit dans une pièce située au sommet d'une tour vide. Les niveaux inférieurs ont été complètement soufflés et sont déserts. On peut apercevoir de grands pans de pierre complètement vitrifiés. Plusieurs squelettes sont littéralement incrustés dans les murs. Mishmax a pris possession des lieux après la mort du précédent propriétaire, Ban'assh Frelkin (il flattera de la main le crâne de Frelkin au passage). Les escaliers sont dangereux et un jet en Grimper est nécessaire pour les gravir. En cas d'échec, une chute occasionnera 1D6 points de dégâts. Un jet en Ecouter permettra de distinguer des cris provenant de l'étage supérieur.

La chambre de Mishmax n'est en fait qu'une immense décharge. Il entrera rapidement dans la salle et s'appuiera le dos contre un mur. Il ne bougera pas de là et sera le dernier à sortir de la pièce au départ du groupe. Si quelqu'un le trompe ou l'oblige à se déplacer, on découvrira dessiner sur le mur une caricature amusante et dénudée du Théocrate.

Dans l'amas d'objets hétéroclites que compte la pièce, on peut découvrir dans un coin une dague hurlante (lui et quelques amis l'ont volée lors d'une farce, il jure qu'il voulait la rendre), un Léopard du Diable empaillé, un amas de papiers froissés dans lequel il dort, des vêtements rapiécés, la figure de proue d'une galère et une famille de rats gras et lisses.

Des jets en Chercher permettront de découvrir les objets suivants. Un jet réussi en Passe-Passe pour chacun permettra aux personnages de s'en emparer sans attirer l'attention de Mishmax.

- ☐ Un crâne humain aux yeux orange vif. Il n'est pas intelligent mais on peut s'en servir comme d'une torche à faible éclairage. Il illumine à 10 mètres devant lui.
- ☐ Le grimoire de Ban'assh Frelkin. Il contient les procédures d'invocation pour les races démoniaques suivantes : xafflenog, hecane, kurdle et zhakorz.
- ☐ Un collier de becs de mouettes. Il ne possède aucune propriété particulière.



❑ Une potion bouillonnante dans un flacon de verre. Ce produit effervescent clarifie les idées et favorise le raisonnement intellectuel. Il rajoute 1D8 points à l'INT pendant 1D6 heures. Néanmoins, il a des répercussions sur la coordination physique et fait perdre 1D4 points en FOR et en DEX pour une période équivalente.

❑ Une dague démon. Mishmax a tout oublié à son propos et elle l'ennuie. Un aventurier pourra s'en emparer sans même qu'il élève une protestation.

Agraxx

Dague Démon

Race Rednik

Une dague splendide à la lame effilée. Elle est décorée de motifs en forme de plumes.

CON 30 TAI 1 INT 15 POU 15

Pouvoirs : +2D6 aux dégâts. Chaque blessure occasionnée provoque une violente démangeaison (VIR 3D6 contre la CON). La victime doit alors se gratter. Toutes ses chances d'attaque sont alors divisées par deux jusqu'à ce qu'un jet sous CONx1 soit réussi.

Il n'y a aucun signe du Galet Pourpre. Mishmax commencera à nouveau à réfléchir en se grattant la tête. Ce matin, il s'est rendu directement de sa demeure aux falaises. Il a bien parlé à quelques personnes sur le chemin mais ne s'est pas arrêté. Peut-être est-il tombé des falaises ? Soudain, il criera "Ca y est ! Il doit être dans le Verger d'Os de Chardros !

"J'avais attrapé une mouette mais elle était parvenue à s'enfuir en me laissant quelques plumes dans la main. Elle plongeait le long de la falaise mais son vol n'était plus très sûr. Elle cria et disparut dans les cavernes sous le Temple du Chaos. J'ai descendu le long de la falaise et j'y suis rentré en rampant afin de l'attraper. J'ai du faire un bon bout de chemin dans les cavernes avant que je ne parvienne à l'épingler. C'est là que j'ai du perdre le galet."

De Retour aux Falaises

Mishmax ramènera les aventuriers aux falaises et leur montrera l'entrée d'une caverne, quinze mètres en contrebas sous la masse sombre du temple du Chaos. Il s'agit d'une descente périlleuse que Mishmax entamera immédiatement. Le savoir de ce fou et la chance qui veille sur les déments lui permettront de descendre à toute vitesse le précipice et d'entrer en rampant dans la caverne. De là, il saluera les personnages et leur fera signe de le suivre.

Un jet en Grimper est nécessaire pour arriver jusqu'à l'entrée. Les aventuriers devront s'assurer fermement au sommet de la falaise à l'aide de cordes. S'ils ne prennent pas cette mesure de précaution élémentaire, la moindre chute s'achèvera cinquante mètres plus bas dans la mer bouillonnante.

Le Verger d'Os de Chardros

L'entrée de la caverne est large et obscure. À l'intérieur, la brise marine balaie péniblement une odeur persistante de putréfaction. Les aventuriers entendront des craquements sous leurs pieds, des os humains. Le tunnel s'enfoncera dans la falaise alors que des embranchements commenceront à apparaître de tous côtés. Mishmax s'arrêtera en se grattant la tête,

se demandant à haute voix quel chemin il a bien pu suivre. Un jet réussi en Chercher ou Pister permettra de découvrir du sang et des plumes provenant de la mouette blessée. Cette piste sanglante s'enfonce dans cet horrible labyrinthe de ténèbres.

Au loin, on pourra entendre le rugissement des vagues. De terrifiants craquements s'élèveront de temps à autre comme si en ce lieu impie, les morts avaient du mal à trouver le repos. L'air deviendra de plus en plus étouffant et lourd. De nombreux insectes rampent sur les murs. Se laissant tomber du plafond, il explorent les aventuriers en se glissant sous leurs armures et leurs masques de fer. D'étranges événements semblent se dérouler en ces lieux :

- ❑ Un hurlement horrible retentira dans les couloirs obscurs. Son auteur restera invisible.
- ❑ Une pluie de sang tombe d'une fissure dans le plafond pour former un petit lac. Des caillots flottent à sa surface.
- ❑ Un grand rat s'enfuyant avec une main entre les crocs.
- ❑ A nouveau le hurlement. Cette fois, il est beaucoup plus près.
- ❑ Un cri horrible retentira dans un tunnel tout proche. Un esclave horriblement blessé rampe sur le sol. Il est parvenu à s'enfuir du Temple Palais pour pénétrer dans ces lieux terrifiants. Il est dévoré vivant par une nuée d'insectes qui recouvre son corps famélique.
- ❑ Un jet réussi en Ecouter permettra de remarquer des murmures semblant provenir d'une caverne un peu en avant. Deux squelettes y reposent, le dos contre un mur et leurs têtes inclinées l'une vers l'autre. Une fois la caverne traversée, les murmures retentiront à nouveau.

Le Galet Retrouvé

Les personnages finiront par découvrir une salle basse encombrée d'ossements jaunies. Elle est tapissée de plumes et de sang. C'est ici que Mishmax a capturé son oiseau. Un jet en Chercher permettra de retrouver le Galet Pourpre.

A présent que vont faire les aventuriers ? Ils peuvent tuer Mishmax et laisser son cadavre ici en compagnie du galet et d'un Talisman. Ils peuvent également lui rendre le Galet et lui faire cadeau d'un Talisman. Il les remerciera alors chaleureusement et l'enfermera avec le Galet dans le sac. Enfin, ils peuvent lui cacher le fait qu'ils ont retrouvé le Galet pour le conserver ou l'enterrer quelque part. N'importe laquelle de ces méthodes sera efficace. Une fois que le Galet et le Talisman auront été réunis, la bonne humeur de Mishmax disparaîtra. Dans toute la cité, les grimaces des membres du culte de Balo paraîtront un moment creuses, sans intérêt et pire sans humour.

La Chose Hurlante

Alors que les aventuriers seront sur le chemin de la sortie, le hurlement horrible retentira à deux pas et une chose famélique se ruera sur eux, écrasant les os sous ses pas.

La Chose des Catacombes

Cette créature est formée de quatre squelettes rejoints par la colonne vertébrale. Elle essaie de se déplacer dans quatre directions à la fois et hurle constamment avec la souffrance des âmes qui ne trouvent pas le repos.

FOR	10+10+10+10
CON	10+10+10+10
TAI	10+10+10+10
INT	1+1+1+1
POU	11+11+11+11
DEX	12+12+12+12
PdV	10+10+10+10

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes x8	60 %	1D6	30 %

Compétence : Détecter la Vie 80 %

La créature attaque une cible par round, tournant sur elle même pour frapper huit fois sa proie.

Chaque 10 points de dommages infligés à la Chose des Catacombes, un squelette est détruit et un esprit libéré. Ce dernier hurle et attaque la personne qui l'a relâché. Opposez son POU à celui de la victime. Si l'esprit l'emporte, l'aventurier est possédé. S'il perd, l'esprit s'enfuit en gémissant. Les aventuriers possédés attaquent leurs compagnons avec leurs compétences aux armes normales. A chaque round, ils peuvent opposer leur INT à leur propre POU. S'ils l'emportent, ils sont libérés de l'esprit.

Une fois que les personnages se seront débarrassés de la Chose des Catacombes, ils pourront retourner à l'entrée de la caverne et de là remonter sur le haut de la falaise.

Cinq Sanctuaires sur l'île

La Pierre d'Exécution

Le sanctuaire de Hionhurn l'Exécuteur se trouve dans les terres au sud de l'île. C'est dans ces terres fertiles que les esclaves suent sang et eau pour procurer à l'île de quoi se nourrir. Ceux qui sont trop vieux ou ont eu le malheur de déplaire à leurs maîtres sont emmenés à la Pierre d'Exécution et n'en reviennent pas.

Les aventuriers devront se renseigner sur la route à prendre pour l'atteindre. Ils peuvent obtenir cette information en s'arrêtant dans les différentes plantations ou en questionnant les contremaîtres dans les champs et les voyageurs croisés sur la route. Tout le monde leur dira "C'est plus au sud, puis suivez les têtes plantées".

La Pierre se situe sur la péninsule la plus au sud de l'île. Une route y conduit. Signalée de la façon la plus sinistre qui soit, elle est bordée de têtes empalées sur des piques, la face tournée vers Hwamgaarl. Les restes des malheureux exécutés en ces lieux sont jetés aux requins ou aux lézards du diable, à moins qu'ils ne soient donnés en nourriture aux autres esclaves.

Les aventuriers ne sont pas les seuls pèlerins. Huit prêtres de Hionhurn descendent la route. Ils escortent un jeune couple. Leur maître les a découverts en train de se serrer la main afin de s'apporter un peu de réconfort et les a immédiatement condamnés à mort. Ils s'avancent en trébuchant, une capuche

noire sur la tête. Les prêtres chantent une litanie à Hionhurn rendant fous de terreur les deux esclaves.

Le maître de jeu est libre de décider où les aventuriers rencontrent la procession. Cela peut être sur la route ou tout près de la Pierre. Le destin des deux esclaves est on ne peut plus clair. Si les aventuriers décident de ne pas les secourir, deux morts de plus pèseront sur leur conscience. S'ils volent à leur rescousse, ils devront combattre huit prêtres cornus de Hionhurn mais gagneront deux précieux alliés dans la bataille.

Dans un premier temps, les esclaves seront terrifiés par les aventuriers mais s'ils révèlent qu'ils ne sont pas des prêtres du Chaos, ils seront prêts à les rejoindre dans leur quête, surtout si les personnages leur offrent une chance de s'enfuir de Pan Tang. Le couple se présentera aux étrangers comme "les esclaves des prêtres". Aucun des deux ne possède d'arme ou d'armure.

La Pierre d'Exécution est une vaste dalle de granit blanc teintée en rose depuis bien longtemps par le sang qu'on y a déversé. Nourries par cet engrais, des plantes dégénérées et étranges ont poussé tout autour. Une fois le Talisman enterré, les plantes dépériront et se faneront. Des fissures apparaîtront sur la Pierre. Toutes les haches portées par les aventuriers s'émousseront instantanément et n'effectueront plus que la moitié des dégâts normaux. Même si elles sont à nouveau aiguïsées, elles effectueront toujours 1 point de dégâts en moins.

Huit Prêtres de Hionhurn

Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest.

Browan

Ce séduisant jeune homme possède des traits fins encadrés par une abondante chevelure noire. Il a gagné sa vie en volant dans les rues de Dhakos. Pour échapper aux poursuites, il a embarqué à bord d'un navire en route pour Ilmiora. Ce fut une grave erreur puisqu'il tomba entre les mains des Pan Tangiens.

FOR 13
POU 15
Points de Vie : 13
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

CON 12
DEX 13
Armure : Aucune

TAI 13
CHA 17
Attaque
Dégâts
Parade

INT 11

Compétences : Se Cacher 63 %, Ecouter 36 %, Mouvement Silencieux 68 %, Connaissances des Plantes 18 %, Voir 25 %
Langues : Commun -55 %

Riona

Agée de dix sept ans et d'une grande taille, c'est une blonde aux yeux bruns. Originnaire de Lormyr, il s'agit de la fille d'un noble local. Très douée à la chasse, elle n'a jamais affronté d'humains hormis par jeu. Elle a été capturée par les Pan Tangiens alors qu'elle se rendait vers les Cités Pourpres. Son père a été sacrifié.

FOR 14
POU 13
Points de Vie : 13
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

CON 10
DEX 16
Armure : Aucune

TAI 15
CHA 13
Attaque
Dégâts
Parade

INT 12

Compétences : Eviter 51 %, Equitation 56 %, Voir 47 %, Pister 44 %
Langues : Commun -60 %

Le Cristal Parfait

Le sanctuaire de cristal, consacré à Slortar le Vieux, se trouve dans les terres étincelantes de la Plaine de Verre. Celle-ci couvre une superficie de plus de 160 kilomètres carrés.

Les aventuriers ont besoin de se renseigner à propos de la localisation du cristal. Tous les prêtres de Slortar la connaissent mais gardent jalousement cette information. Les personnages devront donc se faire inviter ou suivre des membres du culte. S'ils se renseignent auprès d'autres prêtres ou sorciers, ces derniers connaissent la localisation du cristal sur un résultat de 8 sur 1D8. Celui-ci se trouve à la jonction de deux torrents qui descendent du Mont Douleur. La rivière traverse alors la Plaine de Verre pour se jeter dans la mer. Les personnages n'ont donc qu'à trouver l'endroit où le torrent se jette dans l'océan pour remonter vers sa source.

Traverser la Plaine de Verre est un voyage épuisant, en particulier pour les yeux. La substance vitreuse est très dangereuse et un jet en Equilibre doit être effectué chaque jour. En cas d'échec, les chutes occasionnent 1D6 points de dégâts (les armures absorbent ces dommages). Ce paysage est vide et irréel. On ne peut distinguer aucune forme de vie hormis les crabes qui se promènent entre les rochers brillants. Le seul bruit est produit par le vent qui siffle dans les canyons lumineux.

Si les aventuriers longent la côte afin de trouver le torrent, ils finiront inmanquablement par le découvrir. S'ils remontent alors vers sa source, ils trouveront le Cristal Parfait au confluent de deux torrents à 160 kilomètres des côtes. Un jet en Voir permettra de découvrir le Cristal Parfait. Il étincelle et brille comme nul autre.

Il s'agit d'un objet à la beauté surnaturelle. D'une taille de dix mètres, il renvoie et brille de milliers de couleurs aux reflets fascinants. Dans ses profondeurs de lumière, les aventuriers pourront apercevoir les ravages que le temps leur occasionnera. Leurs visages seront ridés et leurs traits avachis, leurs dos seront courbés par les ans et leurs muscles auront fondu. Si quelqu'un touche le Cristal, il se coupera en endurant 1 point de dégâts. Chaque facette est tranchante comme une lame de rasoir. Si quelqu'un tombe contre lui, il endurera des dommages plus sérieux et s'élevant jusqu'à 1D10. Les prêtres de Slortar effectuent des sacrifices à leur dieu en traînant lentement une victime à la surface de ce cristal.

Pour placer le Talisman, il suffit de réussir un jet en Chercher pour découvrir une crevasse à la base de la pierre brillante. Les aventuriers peuvent également creuser une niche dans le cristal. Pour ce faire, ils devront lui infliger 20 points de dégâts en un seul coup pour en briser la surface.

Dès que le Talisman sera mis en place, le cristal éclatera et une fontaine d'eau bouillante en jaillira. Tous les personnages devront effectuer un jet en Eviter sous peine d'endurer 1D6 points de dégâts non absorbables par l'armure. Le cristal semblera se ternir. Il n'aura plus rien d'exceptionnel et ressemblera à un amas de verre comme les autres dans ce paysage étrange.

L'Attaque des Crabes

Un jet en Ecouter permettra de remarquer un bruit de pattes dévalant une pente. Deux crabes à tête de mort qui rôdaient dans les environs ont été frappés de folie avec la modification de leur univers et ils se ruent à présent à l'attaque des intrus.



Deux Crabs à Tête de Mort

Utilisez les deux spécimens les plus importants parmi ceux présentés dans le Pan Tang Digest.

Une fois les monstres tués, leurs corps lâcheront une fontaine incessante de sang bouillonnant. Il éclaboussera les personnages et coulera en un torrent rouge sur le sol de verre. Bien loin de là, le volcan grondera et lâchera un nuage de vapeur.

Les Mâchoires de Pyaray

Le sanctuaire de Pyaray se trouve au large de la côte nord ouest de Pan Tang. Battu par les flots déchaînés, ce rocher déchiqueté se trouve à l'embouchure du Déroit du Chaos. A l'ouest, la mer rugit et gronde. Ses profondeurs aux couleurs étranges semblent parfois s'élever pour balayer les cieus enragés.

Le dauphin d'argent hésitera à se rendre dans cette zone mais on peut l'y obliger. Il se battra contre les éléments pour s'approcher du sanctuaire.

Au contact de cette chose de la Loi, les flots se gonfleront pour gronder de rage et de haine. Une gigantesque colonne d'eau fera irruption derrière le navire.

Elle le projettera à dix mètres en hauteur, dispersant l'équipage et le chargement dans les flots. Bell essaiera de secourir rapidement les personnages mais doit avant tout assurer le navire. Il ne pourra arracher à la fureur de l'océan qu'un seul aventurier à la fois. Ceux qui portent des armures en fer couleront immédiatement. Ceux qui portent des armures de cuir au plus devront réussir un jet en Nager pour demeurer à la surface.

Le Retour du Peuple des Mers

Alors qu'ils seront dans l'eau, les aventuriers verront des formes noires s'agiter sous eux. Les personnages en train de sombrer seront ramenés à l'air libre. Les hideuses silhouettes sont celles du peuple des mers de Pan Tang, les premiers habitants de l'île. Ils porteront les aventuriers sur leurs dos, fendant les eaux déchaînées pour atteindre le sanctuaire. D'habitude, ces créatures sont hostiles aux humains mais elles sentent qu'un coup va être porté au Chaos et elles sont assoiffées de vengeance.

Les épines empoisonnées des créatures en font des monstres dangereuses. Chaque aventurier devra réussir un jet sous DEXx3 pour éviter de se piquer.

En cas d'échec, le personnage endure 1D4 points de dégâts. Si ceux-ci passent l'armure, l'aventurier endure en plus 1D10 points de dégâts du fait du poison. Si ces dommages l'emportent sur sa CON, la victime est paralysée pendant 1D100 minutes.

Le peuple des mers amènera sains et saufs les personnages jusqu'aux rochers rendus glissants par l'écume, même si certains aventuriers peuvent avoir été paralysés accidentellement. Les personnages devront réussir un jet en Equilibre pour demeurer sur les rochers. En cas d'échec, ils retomberont à la mer et seront projetés contre les pierres. Ils endurent 2D6 points de dégâts avant d'être secourus par le peuple des mers. Les personnages paralysés ne pourront pas effectuer de jets en Equilibre.

Les Rochers

Les Mâchoires de Pyaray forment un petit amas de rochers noirs et déchiquetés. Ceux qui sont situés le plus à l'extérieur ont été taillés en forme de tentacules. Au centre, on peut apercevoir un autel. Dès que les aventuriers auront mis le pied sur l'île, les tentacules commenceront à s'animer, balayant les rochers avec des coups terrifiants. Ces attaques ne peuvent pas être Evitées ou Sautées. Toute personne touchée retombe automatiquement à l'eau. Une Parade permet de ne pas endurer de dégâts mais la chute est toujours inévitable. Tout individu n'ayant pas été touché par les tentacules peut tenter un jet en Grimper pour essayer de les passer et d'atteindre l'autel. Les tentacules ne peuvent attaquer que les personnes situées en bord de mer. Une fois que les aventuriers seront au centre de l'île, ils seront saufs.

Les Mâchoires de Pyaray

Le sanctuaire est indestructible. Huit tentacules l'entourent. Du fait de leur emplacement, ils ne peuvent pas tous attaquer le même côté de l'île.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules x8	40 %	2D8	-

Un jet sous INTx3 est nécessaire pour découvrir un creux où l'on pourra placer un Talisman sans que la mer en furie ne vienne le déloger. En cas d'échec, le Talisman est balayé. Néanmoins, Bell plongera à sa recherche et surgira bientôt avec le précieux objet dans sa bouche. Le personnage pourra donc effectuer un nouvel essai.

Une fois le Talisman en place, les tentacules retourneront à l'état de pierre et les eaux aux alentours du sanctuaire se calmeront brutalement. Néanmoins, les personnages pourront voir que la mer redouble de violence et de fureur au niveau du Déroit du Chaos. Le calme revenu, Bell pourra facilement ramener le navire et les personnages sur la terre ferme. Le peuple des mers les regardera partir puis doucement replongera dans les profondeurs.

Peuple des Mers

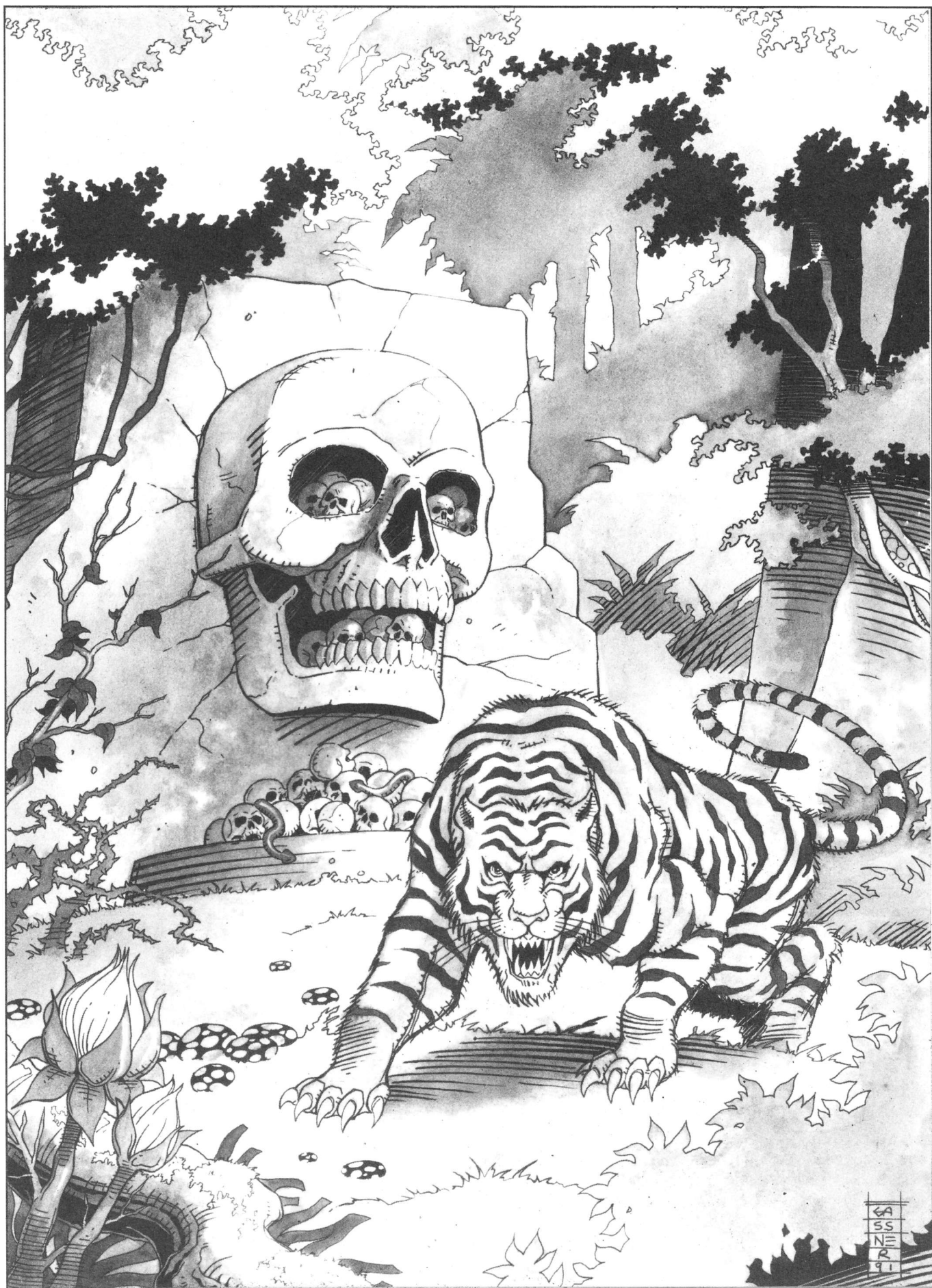
Utilisez les caractéristiques présentées dans le Pan Tang Digest.

Le Crâne des Crânes

Le Crâne est un vieil autel de pierre se trouvant dans les jungles au nord. Il marque l'emplacement du lieu d'arrivée des Mabden sur l'île et le début de leur adoration du Chaos. Hormis lors de cérémonies exceptionnelles, il est à présent abandonné aux serpents et aux tigres.

Le Crâne se trouve à soixante quinze kilomètres au nord du volcan. Le compas de Brehmen sera très utile pour le trouver. Un jet réussi en Navigation permettra de le localiser. Une fois que les aventuriers se seront approchés du site, des jets réussis en Pister et Chercher leur permettront de remarquer les traces d'anciens pèlerins. Ces pistes peuvent être suivies jusqu'au sanctuaire.

Tout près de ce dernier, ils entendront un rugissement emplé de colère et de défi. Au dessus de la tête des personnages, les singes crieront d'épouvante et s'enfuiront dans les arbres. Des nuées d'oiseaux s'envoleront en piaillant. Le rugisse-



ment retentira à nouveau, faisant trembler les arbres. Un jet réussi en Ecouter permettra de reconnaître un tigre ainsi que de deviner son emplacement.

Un jet réussi en Voir permettra de distinguer une masse grise entre les arbres : le Crâne des Crânes. Il s'agit d'une construction imposante scellée dans un mur de pierre. Des crânes humains emplissent la bouche et les orbites de la sculpture. Des serpents rampent et se tordent au milieu des os.

Le Tigre

Un énorme tigre se tient devant le sanctuaire. Il regardera froidement les personnages, ses yeux jaunes étincelant de fureur. Sa queue fouette l'air alors que ses oreilles sont couchées.

Alors que le tigre fixera les personnages, de grands yeux jaunes s'ouvriront dans le Crâne, rappelant ceux du félin. Puis les yeux de l'idole et du tigre tourneront au gris acier. Striés de rouge, les iris en sont d'un noir terrifiant. Il s'agit d'yeux humains, en fait ceux de Jagreen Lern, le Théocrate de Pan Tang. Grâce aux yeux du tigre et à ceux du Crâne, il voit les faux prêtres de Balan et sait qui ils sont. Le tigre rugira à nouveau et bondira sur les personnages.

Le Tigre du Théocrate

Le Théocrate s'est spécialement chargé de l'éducation de ce tigre et un lien magique existe entre eux. Il peut voir grâce à ses yeux et lui conférer son pouvoir magique. L'animal viendra à l'aide du Théocrate quelle que soit la distance.

FOR 30 CON 24 TAI 24 INT 6
POU 18 DEX 24

Points de Vie : 36

Armure : 2 points de fourrure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	65 %	3D6	-
Griffes x2	90 %	1D6+3	50 %
Déchiqueter	*	3D8	-

* Les deux attaques par griffes doivent porter dans le même round pour que le tigre puisse déchiqueter sa victime.

Une fois que les aventuriers auront tué le tigre, les gigantesques yeux jaunes du Crâne s'éteindront et ses orbites seront à nouveau remplies de ténèbres. Les serpents siffleront à l'unisson et se dresseront en ondulant.

(A des kilomètres de là, dans le Palais du Théocrate, un bruit épouvantable retentit alors que Jagreen Lern traverse en hurlant ses chambres, envoyant de tous côtés des esclaves et des démons messagers. "Gardes ! Gardes ! Aux armes ! Nous nous rendons au Mont Douleur !")

Les Serpents

Pour placer le Talisman, les aventuriers devront braver les serpents. Ces derniers ne frapperont pas les personnages si ceux-ci bougent très doucement. Si c'est ce qu'ils font et qu'un jet sous DEXx3 est réussi, ils pourront placer le Talisman sans être mordus. Une torche allumée excitera les serpents mais les gardera à distance. La personne portant la torche devra réussir un jet sous DEXx3 ou être victime d'une attaque foudroyante menée par un serpent ayant réussi à passer sa garde. Les personnages peuvent également recouvrir le

sanctuaire d'huile et y mettre le feu. De nombreux reptiles seront tués et les autres prendront la fuite. En ce cas, le Crâne crachera brutalement sur eux une langue de flamme (2D6 points de dégâts). Cette attaque n'a lieu qu'une seule fois.

Serpents

Il y a des douzaines de serpents. Leurs corps jaunes et orangés sont rayés de noir ou de marron.

FOR 3 CON 5 TAI 2 INT 2
POU 5 DEX 14

Points de vie : 5 chacun Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	90 %	3D6 (venin)	-

Si l'aventurier porte une armure, les crocs du serpent ne la passeront pas si le personnage réussit un jet sous POUx5.

Compétences : Embuscade 70 %, Se Cacher 80 %, Mouvement Silencieux 90 %

Une fois le Talisman mis en place, tous les tigres de la forêt se mettront à rugir de colère. Un terrible bruit semblable au tonnerre secouera les arbres. Tous les serpents encore présents s'éloigneront du sanctuaire. Des fissures supplémentaires apparaîtront dans le Crâne et sa mâchoire inférieure s'effondrera, vomissant des dizaines de crânes sur le sol de la jungle.

Le Coeur du Chaos

Le huitième sanctuaire se trouve sous le Mont Douleur, le volcan semi-actif de Pan Tang. Il est consacré à Mabelrode et représente la grande forge dans laquelle les Seigneurs du Chaos viennent fondre de nouvelles armes. On a demandé aux aventuriers de ne se rendre à ce sanctuaire qu'après avoir visité les sept autres. Ce scénario suppose qu'ils ont obéi à cette consigne et qu'ils ne s'y rendront qu'après avoir visité le Crâne des Crânes.

Un vieux tunnel forgé par la lave permet d'accéder à ce sanctuaire. Son entrée se trouve à la base du volcan sur le côté ouest. Aucune route ne permet d'y accéder. Les aventuriers devront examiner le paysage pour trouver l'ouverture. Une volée de 64 marches mène au tunnel. On peut donc facilement le remarquer. Actuellement, le Théocrate et soixante dix guerriers campent devant l'entrée. Un démon cercle lentement dans le ciel au dessus d'eux. Dès qu'il verra les aventuriers approcher, il avertira son maître. Le Théocrate ordonnera alors la levée du camp et il déploiera vingt hommes à l'extérieur de la caverne. Lui et les cinquante autres gardes entreront dans le tunnel. Si les aventuriers réussissent un jet en Voir, ils apercevront le démon en train d'effectuer ses cercles puis plonger brutalement vers le sol.

Une vaste plaine de lave encombrée de blocs de basalte s'étend devant l'entrée. Vingt guerriers pan tangiens y sont cachés. Ils attendront que les aventuriers aient pénétré dans le volcan pour les suivre. Pour l'heure, ils demeureront dissimulés dans des caches que les personnages ne pourront remarquer s'ils empruntent la route directe vers la caverne. Les aventuriers ne pourront les repérer que s'ils réussissent un jet critique en Ecouter ou en Voir ou s'ils entreprennent une reconnaissance sur la plaine. Si les guerriers sont découverts, ils attaqueront avec pour objectif de repousser les personnages dans le tunnel du volcan.

Au pied des escaliers menant à l'entrée du tunnel, on peut remarquer un squelette complètement nettoyé. Seuls les débris de son équipement et son armure rouillée le maintiennent entier. Il ne possède aucune arme. Un oeil vivant se trouve dans une de ses orbites. Il regarde fixement droit devant lui. Il s'agit en fait de l'oeil à toutes d'araignée d'un démon de la race ollokot. Le corps de la créature est porté par le capitaine des guerriers cachés. Dès que l'attention des aventuriers sera attirée ailleurs, l'oeil ambulant sortira de l'orbite et s'introduira dans les vêtements d'un des personnages, prenant soin de se cacher dans les plis. Toute personne qui regardera le corps desséché après cet événement remarquera qu'à présent les deux orbites sont vides. Un jet en Chercher permettra de repérer l'oeil caché sur un des personnages. Si les aventuriers ne le trouvent pas, ils transporteront un espion.

Vingt Guerriers Pan Tangiens

Utilisez les caractéristiques des gardes de la cité présentées dans le Pan Tang Digest.

Démon Ollokot

Ses caractéristiques sont fournies parmi celles des démons domestiques dans le Pan Tang Digest.

L'Entrée

Chaque marche de l'escalier conduisant à l'entrée est gravée de mots. Il s'agit de Mabden. Un jet en Lire le Mabden sera nécessaire pour chacune d'entre elles. Ce sont en fait des prières aux Seigneurs du Chaos. La procédure correcte consiste à monter lentement les escaliers en prononçant les prières.

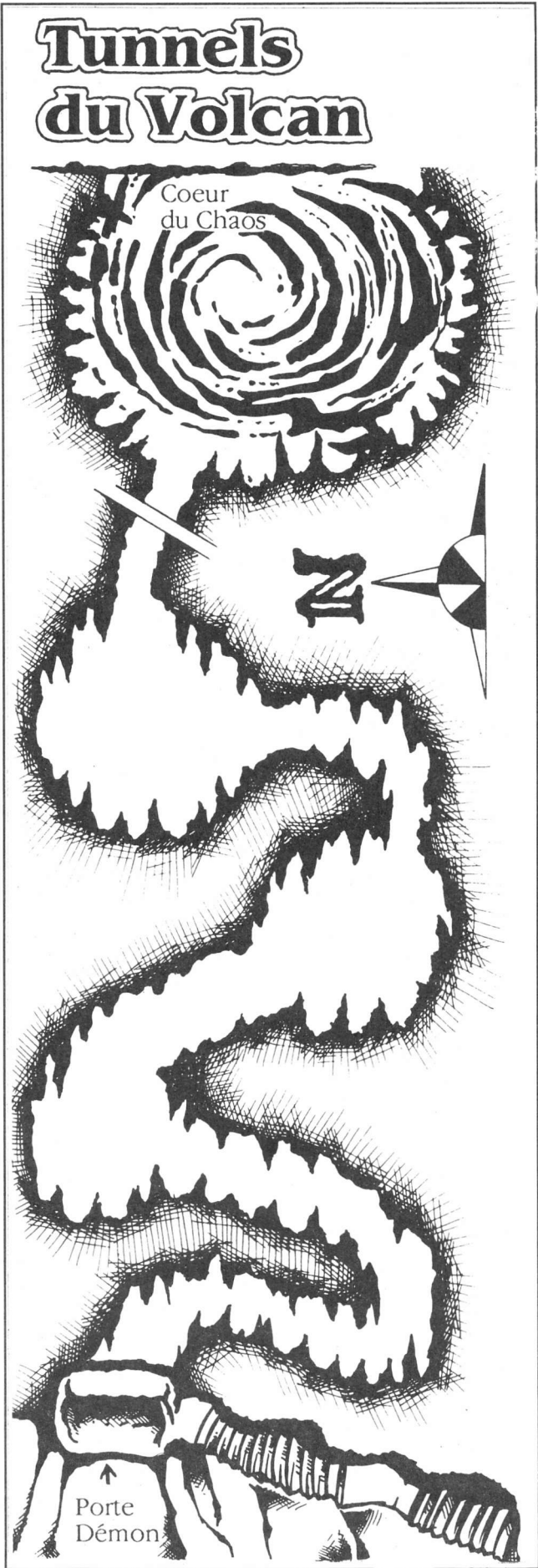
Des courants d'air humides proviennent de l'entrée de la caverne. Un visage démoniaque se trouve sur le linteau au dessus de l'entrée. Si les aventuriers ne prononcent pas correctement les 64 prières, il jappera "Par ordre du Théocrate de Pan Tang, il vous est interdit d'entrer ici." Il s'agit d'une porte démon qui projettera un flot de magma sur chaque personne qui essaiera d'entrer. Il peut être Evité ou Sauté. Si l'attaque manque, l'aventurier peut courir se mettre à l'abri. Les personnages peuvent préférer s'attaquer directement à la porte auquel cas elle crachera du magma une fois par round.

Urthern

Porte Démon		Race Diamennis		VC : 320
CON 20	TAI 20	INT 13	POU 15	DEX 19
Points de Vie : 28		Armure : 10 points de pierre		
Armes		Attaque	Dégâts	Parade
Jet de magma		75 %	3D6	
Pouvoirs : Oeil perçant, Jet de magma (Fournaise, 10 m. de portée), ompétences				
Compétences : Ecouter 70 %, Chercher 60 %, Voir 50 %				
Langues : Commun -/65 %, Haut Melnibonéen -/65 %, Bas Melnibonéen -/65 %, Mabden -/65 %				

Dans le Volcan

Le tunnel s'enfonce vers le coeur de la montagne. Les pierres alentours sont rouges et chaudes au toucher. La température s'élèvera au fur et à mesure de la progression des aventuriers. Ceux qui portent des armures en fer devront ef-



fectuer un jet sous CONx3. En cas d'échec, ils s'épuiseront et devront retirer 5 % à toutes leurs compétences d'Attaque, de Parade, de Manipulation et d'Agilité. Derrière les personnages, les vingt guerriers sortiront de leurs cachettes et commenceront à les suivre dans la caverne.

Le passage sous le volcan pulse d'une lueur rougeâtre. On peut toujours progresser mais la visibilité est mauvaise et les aventuriers devront retirer 20 % à leurs compétences en Voir, Chercher et Pister. Le tunnel serpente le long de galeries trempées par l'humidité. Dans certaines cavernes poreuses, la pierre semble respirer. Le long tunnel final possède des parois de verre derrière lesquelles on peut voir le magma pulser et glisser. Il fera de plus en plus chaud. Les aventuriers seront couverts de sueur et leurs armes auront tendance à glisser dans leurs mains moites. La chaleur sous les masques de Balan deviendra intolérable. Si les personnages ne les retirent pas, ils devront effectuer un jet sous CONx3. En cas d'échec, ils s'évanouiront.

Le Piège du Théocrate

Les aventuriers arriveront dans une vaste caverne encombrée de stalactites et de stalagmites. Des silhouettes sortiront de l'ombre pour les encercler. Il s'agit des cinquante gardes du Théocrate. Du fond de la caverne, une voix glaciale et terrible s'élèvera : "Ennemis de Pan Tang, vous êtes en présence de Jagreen Lern, le Théocrate. Laissez tomber vos armes ou préparez-vous à mourir là où vous vous tenez." Quarante gardes s'avanceront, les dix autres resteront avec leur chef au fond de la caverne, bloquant la sortie par cette voie.

Les Pan Tangiens ont l'intention de capturer les aventuriers afin qu'ils soient sacrifiés dans le sanctuaire qu'ils sont venus profaner. Si les personnages s'enfuient, les vingt guerriers qui les ont suivis s'élèveront entre eux et la sortie. La bataille sera sanglante mais l'issue ne fait aucun doute. Les aventuriers devront se rendre ou mourir ici.

Les personnages survivants seront capturés. Les gardes leur retireront leurs armes. Néanmoins, ils leur laisseront le Talisman de la Loi n'en voyant pas l'utilité. Ils seront alors emmenés devant le Théocrate. Les yeux de l'homme étincellent de rage et de folie. "Vous avez désacralisé les lieux saints de mon pays, vous avez tué plusieurs de mes sujets et abattu mon animal favori. Pour cela, vous serez consumés par ce que vous êtes venus profaner." Le Théocrate en tête, le groupe s'enfoncera alors sous le volcan.

Cinquante Gardes du Théocrate

Leurs caractéristiques sont fournies dans le Pan Tang Digest. N'oubliez pas de préciser aux joueurs que chacun d'entre eux possède une arme et une armure démons.

Le Théocrate

Ses caractéristiques sont également présentées dans le Pan Tang Digest. Une version plus détaillée se trouve dans les règles de base de Stormbringer 2nde édition.

Les Feux de Mabelrode

Leur voyage sous terre les emmènera des kilomètres sous la surface, au Coeur du Chaos. Un gigantesque rebord de pierre y surplombe une immense étendue de magma qui

tourne lentement. Deux gardes maintiendront solidement chaque personnage et tous devront s'avancer jusqu'au bord du surplomb. Une chaleur infernale émane de cette marmite bouillonnante. Chaque aventurier endure 1 point de dégâts par round passé au bord de l'abîme. "Contemplez les Feux de Mabelrode !" hurlera le Théocrate. "Je consacre vos âmes aux Seigneurs des Enfers Supérieurs !" En commençant par le personnage le plus à gauche, les aventuriers seront précipités dans la fournaise. La mort est instantanée. La meilleure chose qu'ils puissent faire est de réussir un jet sous FORx3 et d'emmener avec eux leurs deux gardiens.

La seule chance des aventuriers est de laisser tomber le Talisman de la Loi dans le magma, de préférence avant que l'un d'entre eux ne soit jeté dans la lave en fusion. S'ils n'y pensent pas, le Talisman tombera dans le gouffre avec la personne qui le transportait.

Dès que le Talisman sera lancé dans le magma, il flottera à sa surface. Lentement le liquide rouge en fusion commencera à tourner de plus en plus rapidement en s'élevant dans le puits. Un grondement montera des profondeurs et la caverne tremblera. Le volcan s'éveille. Les Pan Tangiens sembleront effrayés. Le Théocrate murmura "Par les Seigneurs du Chaos, non !" juste à l'instant où le magma débordera sur le rebord. Il s'écoulera en un torrent bouillonnant vers les aventuriers et les guerriers.

La Venue des Huit

"Non !" répondront en écho huit des gardes dont les corps commenceront à se déformer horriblement pour finalement éclater. Le sang éclaboussera toutes les personnes présentes alors que grandiront huit grandes figures à la majesté épouvantable. Il s'agit des avatars de Hionhurn, Chardros, Pyaray, Mabelrode, Ballo, Maluk, Balan et Slortar, les huit Seigneurs du Chaos. Mabelrode s'avancera et tout le magma, rassemblé en un arc brillant, s'élèvera pour s'abattre sur lui. Le Seigneur frémira de contentement et de joie, renversant sa tête pour boire le liquide en fusion. Il éclatera de rire, le torrent s'arrêtera et le niveau de magma redescendra dans le puits. Le volcan grognera et s'endormira à nouveau.

Chaque Pan Tangien tombera à genoux, à l'exception du Théocrate. Les huit le regarderont froidement et il s'agenouillera lentement. "N'oublie pas ton rang, Jagreen Lern" lui conseillera Pyaray. Slortar regardera autour de lui "Où est Arioch ?" demandera-t-il. "Il n'est pas avec nous dans cette affaire" lui répondra Chardros. "Les liens passés sont toujours trop puissants pour lui", dira Balan. "Il soigne son petit animal favori", dira Hionhurn. "C'est un fou," renchéra Mabelrode. "Non, je suis le fou," terminera Ballo. Maluk ne dira rien.

Le Théocrate parlera. "Nous vous vouons notre force et nos vies afin d'accomplir votre volonté en ce monde. Acceptez ces sacrifices que je vous offre mes Seigneurs". "Ainsi soit il" répondront les Seigneurs qui emporteront les aventuriers et disparaîtront.

Les Huit Seigneurs du Chaos

Aucune caractéristique n'est disponible. Ils sont immortels et peuvent accomplir ce que bon leur semble. Les aventuriers ne peuvent rien faire contre eux.



Dans les Griffes des Huit

Les aventuriers se retrouveront au centre du Saint des Saints, dans le Temple du Chaos. Les murs ouverts laissent passer la lumière et ils peuvent voir la mer au loin. Huit grandes statues se dressent autour d'eux. Alors qu'ils les regarderont, elles commenceront à respirer et deviendront de chair. Les huit Seigneurs du Chaos les observeront et parleront d'une seule voix.

"Vous vous êtes introduits sur nos terres. Vous avez désacralisé nos sanctuaires. Vous vous êtes dressés contre notre volonté. Pour ces crimes, vos existences nous appartiennent et nous en disposerons comme nous l'entendrons. Nous avons choisi de vous laisser vivre afin que vous puissiez profiter de chaque moment de l'histoire que vous avez essayé de changer. A présent, vous devez défaire ce que vous avez fait. Chacun d'entre vous doit aller avec l'un de nous."

Les huit tendront la main. Chaque aventurier devra choisir un Seigneur à accompagner. Deux aventuriers ne peuvent pas aller avec le même Seigneur. Une fois qu'ils auront fait leur choix, la scène disparaîtra.

Aux Sanctuaires

Chaque aventurier arrivera devant le sanctuaire du Seigneur qu'il a choisi. "Creuse et donne le moi" commandera le Seigneur. Il parle bien sûr du Talisman de la Loi. Si l'aventurier ne s'exécute pas, le Seigneur le tue instantanément. S'il accomplit sa volonté, le Seigneur acceptera le Talisman et le dévorera. Le site retrouvera son caractère impie. La mer rugira à nouveau autour des Mâchoires de Pyaray, les esclaves du Jardin de la Souffrance recommenceront à hurler sous la torture et ainsi de suite.

Un Choix

Chaque Seigneur offrira alors à l'aventurier un choix à faire. D'un geste, ils ouvriront un vortex tourbillonnant en dessous des pieds du personnage qu'ils maintiendront suspendu d'une griffe. "Tu es un guerrier doué et rusé. Sois mon serviteur fidèle pour l'éternité." Ils offrent en fait aux personnages de devenir leurs Agents. Si l'aventurier accepte, le Seigneur lui fait jurer allégeance et s'en va. Le personnage se retrouve alors avec une Amulette du Chaos dans une main et un démon lié (de la race bangongi ou ratchangett) dans l'une de ses armes. Il est à présent Agent du Chaos.

Le Prix du Refus

Si le personnage refuse, le Seigneur le laisse tomber dans le vortex. Le destin de chaque aventurier varie avec le Seigneur qu'il a choisi :

Chardros : L'aventurier tombe sur le plan de Hrath et devient un nomade perdu au milieu d'un désert de poussière d'os. Reportez-vous au scénario le Chaos Exultant dans ce supplément pour plus de détails. Sa fuite de ce plan devra faire l'objet d'une aventure créée par le maître de jeu.

Pyaray : L'aventurier tombe sur le pont d'un des vaisseaux de la Flotte du Chaos. L'équipage en est exclusivement composé de morts vivants. Sa fuite de ce vaisseau devra faire l'objet d'une aventure créée par le maître de jeu.

Balo : L'aventurier tombe là où Balo a le plus de chances de s'amuser. Un retour sous le volcan aux pieds du Théocrate pourrait s'avérer drôle mais peut-être un peu répétitif. Balo pourra donc choisir de l'expédition complètement nu sur une scène, en pleine représentation du Théâtre du Silence à Jadmar.

Slortar : L'aventurier retombe dans le pays d'origine de sa quête. Néanmoins, juste avant son départ, le Seigneur sort ses griffes et en lacère le visage du personnage. Celui-ci perd 1D8 de CHA. Si le CHA tombe à 0, le visage de l'aventurier est complètement arraché et ce dernier meurt dans d'horribles souffrances.

Mabelrode : L'aventurier tombe sur un champ de bataille. Ses armes sont avec lui. Il s'agit d'une escarmouche frontalière entre les troupes de Jharkor et de Dharijor. Les deux groupes en présence pensent que l'aventurier est un ennemi et tentent de le tuer.

Maluk : Le Seigneur offre au personnage de l'envoyer où il le désire en échange d'un de ses yeux. La perte d'un oeil diminue le CHA et la DEX de 2 points. En cas de refus, Maluk videra le cerveau de l'aventurier de toutes ses connaissances et les stockera dans un livre qu'il rangera dans la Bibliothèque de l'Université. L'INT du personnage tombera à 3. Il laissera alors tomber le personnage dans le pays dont il est parti. Pour regagner son INT, l'aventurier devra retourner à Pan Tang, obtenir le livre et le lire. Une telle quête devra être conçue par le maître de jeu.

Balan : L'aventurier tombe dans le corps de Brehmen le Dévot. Pendant un moment, il endure une insupportable agonie puis le corps de Brehmen explose. Le personnage endure 3D6 points de dégâts. Il se retrouve au milieu d'une taverne dans son pays d'origine, couvert de sang et tous les regards fixés sur lui.

Hionhurn : L'aventurier tombe dans une queue de personnes marchant vers un bloc. Le Seigneur lui offrira de l'épargner s'il veut bien faire office de bourreau. Si le personnage accepte, il décapitera des victimes toute la journée jusqu'à ce que le bloc soit noyé de sang. Hionhurn sera satisfait et il lui offrira à nouveau de devenir son Agent. Si le personnage refuse une seconde fois, il le renverra au bloc cette fois sans espoir d'être sauvé. Au moment où la hache s'abattra, l'aventurier sera enlevé. Il se retrouvera en compagnie d'un bel enfant. Il s'agit d'Arioch. "Excusez moi d'avoir tant tardé mais j'ai toujours adoré me comporter comme un Dieux ex Machina." Le Seigneur voudra avoir des nouvelles de Pan Tang, de la quête des aventuriers et des autres Seigneurs. "Je vois qu'ils ne m'ont pas attendu. Et bien ; je vais m'y mettre à mon tour. Que ta vie soit active et pleine. Ah, essaie de voir Imrryr tant que tu le peux encore." Il renverra alors le personnage là où il le souhaite.

La Catastrophe Finale

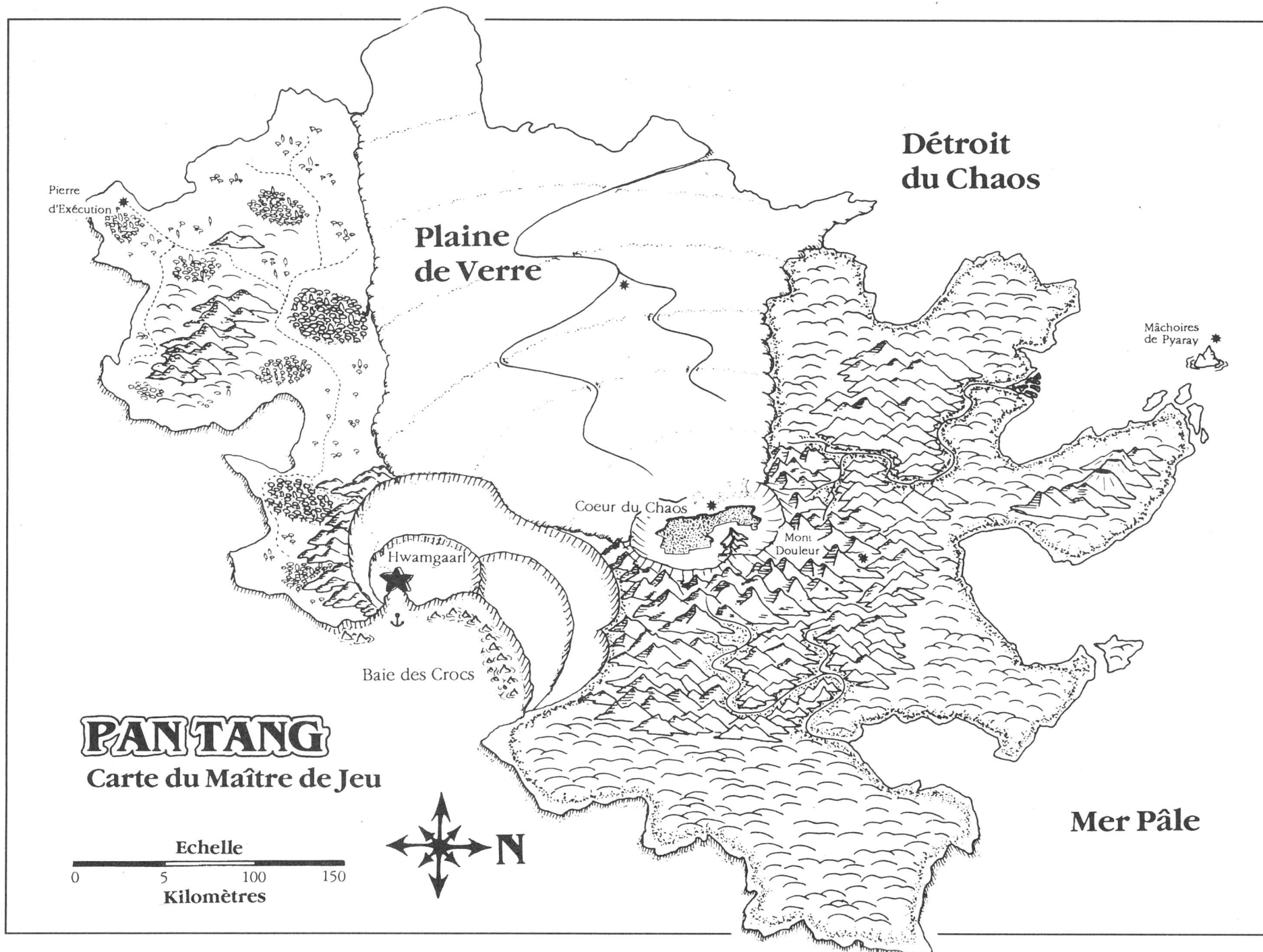
Ce scénario s'achève avec des aventuriers éparpillés aux quatre coins des Jeunes Royaumes. Certains sont devenus Agents du Chaos, d'autres peuvent être morts, défigurés ou en danger. Et qu'est-il arrivé aux deux jeunes esclaves Bröwan et Riona ? Ils feraient un très beau couple d'Agents du Chaos à rencontrer lors de futures aventures. Leur innocence

aura depuis longtemps disparu mais l'amour qu'ils éprouvent l'un pour l'autre n'en sera pas moins intense.

Le scénario a une conclusion catastrophique mais les punitions infligées sont légères au vu des forces que les personnages ont défiées.

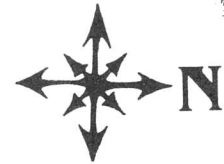
La Gloire de Pan Tang vient de commencer. Cette histoire longue et sanglante finira par apporter à l'île et au reste du monde la Ruine ultime.





PAN TANG
Carte du Maître de Jeu

Echelle
0 5 100 150
Kilomètres



Grimoire

Titre _____

Scribe _____

Description du Grimoire _____

Notes et Protections _____

_____ Nombre de Pages _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

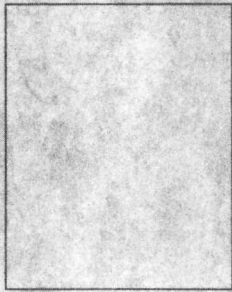
Race _____ V.C. _____ INT Libre _____

Description _____

Démons Connus

Nom du Démon _____ Race _____ V.C. _____

FOR _____
CON _____
TAI _____
INT _____
POU _____
DEX _____
CHA _____



Objet de Lien/Description

Pouvoirs Spéciaux et Notes

Armure _____ Protection _____

Blessure Majeure _____ Pdv _____

Points de Vie Actuels

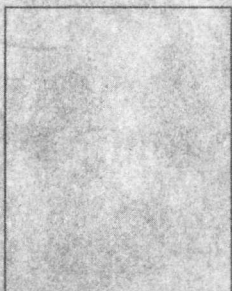
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Illustration

Pouvoirs	V.C.	Compétences	Armes	Attaque	Dégâts	Parade
_____	_____	_____ ☐	Bonus	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	Bonus aux Armes	Attaque	Dégâts	_____

Nom du Démon _____ Race _____ V.C. _____

FOR _____
CON _____
TAI _____
INT _____
POU _____
DEX _____
CHA _____



Objet de Lien/Description

Pouvoirs Spéciaux et Notes

Armure _____ Protection _____

Blessure Majeure _____ Pdv _____

Points de Vie Actuels

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Illustration

Pouvoirs	V.C.	Compétences	Armes	Attaque	Dégâts	Parade
_____	_____	_____ ☐	Bonus	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____ ☐	Bonus aux Armes	Attaque	Dégâts	_____

Continuez vos aventures dans
les Terres des Jeunes Royaumes avec
le prochain supplément pour



Périls sur les Jeunes Royaumes

NOS HEROS VOUS ATTENDENT

STORMBRINGER, Oscar du Jeu de Rôle Fantastique 1987.

Inspiré de la saga d'Elric le Necromancien, célèbre oeuvre de Michael Moorcock, Stormbringer se déroule dans un univers médiéval fantastique axé autour d'une magie noire et dangereuse, où les joueurs doivent préserver leur liberté face au Chaos. Découvrez maintenant la seconde édition avec de nouvelles règles de magie ainsi que les grimoires magiques.

- **L'Ecran du Maître** de Jeu, accompagné d'un scénario : l'Oeil de Straasha.
- **Démon et magie** comprend deux scénarios : l'Île du sorcier et le Cercle de Velours, des facultés spéciales pour vos démons, de nouvelles créatures, les Runes du Sorcier Rhatdor et des objets magiques originaux.
- **L'Octogone du Chaos**, avec des règles supplémentaires pour simuler les batailles à grande échelle et un scénario où les aventuriers seront entraînés dans les mystérieuses Collines Mortes pour sauver les Jeunes Royaumes.
- **Le Chant des Enfers** comprend six aventures qui permettront aux guerriers de parcourir le monde en tous sens ainsi que de nouvelles créatures, héros et trésors étranges.
- **Le Voleur d'Ames** est une vaste campagne de Stormbringer dans laquelle les aventuriers partent à la poursuite d'Elric de Melniboné. Ce supplément est agrémenté d'une liste de manuscrits et de savoirs recherchés par les sorciers et prêtres des Jeunes Royaumes.
- **Le Loup Blanc** comprend un descriptif complet d'un temple de la Loi, du Chaos et des Élémentaires. De plus, vous y trouverez les caractéristiques des bateaux de guerre des Jeunes Royaumes ainsi qu'un scénario complet : Dans l'Enfer Jaune.
- **Les Sorciers de Pan Tang** est un descriptif complet de ce peuple des Jeunes Royaumes. Il comprend la description de l'île, des Pan Tangiens et de leurs cultes, ainsi que quatre scénarios qui feront regretter aux personnages de connaître le nom de l'île démon.

HAWKMOON, tout comme Stormbringer, est inspiré de l'oeuvre de Michael Moorcock intitulée "La Saga des Runes". Hawkmoon se déroule en Europe, dans un univers post-apocalyptique revenu au stade médiéval.

- **L'Ecran du Maître** de Jeu, accompagné d'un scénario : Pour qui sonne le Glas.
- **L'Île Brisée**, première campagne des Champions Éternels est conçue pour être jouée par des personnages des jeux Hawkmoon ou Stormbringer. Elle vous emmènera à travers le multivers dans un long voyage.
- **La France** : un vaste panorama de la France au sixième millénaire avec la description des différentes régions, villes, personnalités, sites intéressants et organisation politique. Ce supplément est complété par une cinquantaine d'idées de scénarios.
- **La Kamarg** est un supplément du même type que La France, avec la description complète et détaillée de la contrée d'où se lève la résistance. Il est accompagné d'une campagne commençant au règne du Sorcier Bulgare pour s'achever avec la chute de l'empire granbreton.
- **L'Empire Ténébreux** est la description de la Granbretagne. Vous saurez tout sur les moeurs et coutumes des épouvantables Granbretons, leur science pervertie ainsi que l'invasion de l'Europe. Il est complété par deux scénarios. Un supplément à ne pas mettre entre toutes les mains.
- **Le Pirate des Mondes** est la deuxième campagne des Champions Éternels, utilisable aussi bien avec Hawkmoon que Stormbringer. Les personnages visiteront le multivers à la recherche du couteau planaire.

RUNEQUEST se déroule dans un univers influencé par certains mythes et légendes grecques et nordiques. Volonté et valeur permettront aux aventuriers de dominer le secret des runes et de compter parmi les plus fabuleux héros de ce monde. Sacré meilleur jeu de rôle en 1988, 1990, 1991.

- **L'Ecran du Maître** de Jeu superbement illustré, accompagné d'un scénario les Trois Pierres.
- **Les Dieux de Glorantha** décrit en détail l'ensemble des panthéons et des héros de Glorantha.
- **Genertela** détaille le continent du même nom et vous permettra de créer vos propres campagnes dans la première phase de la Guerre des Héros. Il est accompagné d'une carte en couleur de Genertela (80x50 cm).
- **Les Ruines Hantées** est une aide de jeu sur les trolls comprenant l'organisation d'un clan, les personnages principaux. Plusieurs scénarios y mettent en scène des personnages trolls ou encore des personnages humains ayant des contacts avec les trolls.
- **Les Secrets Oubliés** est un recueil d'informations concernant Glorantha tels le Temps, les Cristaux et Métaux Magiques. Dans une deuxième partie, ce supplément décrit toutes les races aînées du monde : nains, trolls, elfes, etc...

CYBERPUNK est un jeu de rôle inspiré de Mad Max et de Blade Runner et tiré de nombreux romans sur le thème du Cyberpunk. Vous pourrez jouer des personnages mi-homme, mi-machine mais attention aux psychosquads.

- **Ecran du Maître** de Jeu avec un scénario de 16 pages, Fire & Forget.
- **Solo of Fortune** est une aide de jeu dans laquelle vous trouverez tout ce qui concerne les personnages Solo. Comment s'habillent-ils ? Leur mentalité ou encore qu'est-ce qu'un Eurosolo.
- **Chrome** est un supplément comprenant tout le matériel cybernétique disponible sur le marché. Armes, véhicules, puces et autres.
- **Night City** est un guide complet décrivant quartier par quartier toute la ville de Night City, ainsi que tous les personnages importants. Une superbe carte couleur est également fournie.

EXCALIBUR est un jeu de plateau basé sur la légende du roi Arthur. Jeune chevalier de la Table Ronde, il vous faudra devenir le meilleur, celui auquel Arthur confiera la garde la prestigieuse épée, Excalibur, ainsi que l'intendance de toutes les terres d'Angleterre.

LE ROI ARTHUR est le second volet de la gamme de jeux de plateau consacré à la Table Ronde. Au terme de quêtes héroïques, vous devrez accéder au rang de meilleur chevalier et faire valoir vos droits au trône d'Angleterre.

TATOU est une revue bimestrielle. Elle regroupe à chaque numéro des scénarios et des aides de jeu sur tous les produits d'Oriflam.

UN SUPPLÉMENT POUR



Approuvé par Michael Moorcock

LES SORCIERS DE PAN TANG

"Entre les redents destinés à décourager d'éventuels assaillants, ils apercevaient parfois les statues hurlantes, qui furent jadis des hommes et des femmes, que Jagreen Lern et ses prédécesseurs avaient changés en pierre tout en leur conservant la vie et la parole. Elles parlaient peu d'ailleurs, mais hurlaient beaucoup, et leurs cris atroces retentissaient dans l'immonde cité comme les cris des damnés, car damnées, elles l'étaient".

Stormbringer, Michael Moorcock

Pan Tang est une île hideuse où le mal a élu domicile. Ses jungles obscures retentissent du rugissement de milliers de tigres, l'animal sacré de Chardros le Faucheur. La Plaine de Verre divise les terres, souvenir aveuglant d'un ancien cataclysme volcanique. Dans les plantations au sud, on peut entendre les plaintes et gémissements des esclaves qui meurent sous le labeur.

La capitale de cet enfer est Hwamgaarl, la cité des Statues Hurlantes. Des tigres en parcourent les rues, se repaissant de ce que bon leur semble. Des sorciers déments y invoquent des créatures monstrueuses afin d'accomplir leur volonté. Les habitants de Hwamgaarl se détendent dans les Jardins de la Souffrance, étudient de sombres mystères à l'Université de la Perversité Lucide et sacrifient des centaines d'hommes dans le Temple Palais du Théocrate afin de s'attirer les faveurs des Seigneurs du Chaos. Jagreen Lern est le Théocrate de Pan Tang. C'est lui qui préside aux destinées de ce pays de cauchemar. Un nouvel âge se dessine et ses armées sont prêtes. D'autres nations des Jeunes Royaumes complotent déjà contre Melniboné et bientôt ce sera la guerre. Pan Tang, tel un vautour, attend les résultats des premiers affrontements violents entre les armées des Jeunes Royaumes et les restes de la puissance de Melniboné. Si celle-ci a régné sur le monde pendant 10 000 ans, elle sera anéantie dans peu de temps. Viendra alors le tour de Pan Tang.

Ce supplément au jeu *Stormbringer* décrit complètement l'île de Pan Tang, ses habitants, ses coutumes et sa culture. Un système complet détaille entièrement la création d'un personnage issu de l'île démon. Vous y trouverez également la description de plusieurs démons couramment utilisés ainsi que cinq scénarios qui vous feront parcourir cet enfer de fond en comble.



ISBN : 2-906897-30-2

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



Prix : 138 F