

Ce scénario conviendra à une équipe d'investigateurs ayant quelque motivation pour combattre les créatures du Mythe. L'aventure se passe à Boston mais peut être déplacée sans aucune modification.

L'intrigue

Des représentants de la grande race de Yith ont contacté un mystique pour qu'il lance un grand sortilège. Les investigateurs, suivant des signes, vont être amenés à contrecarrer ce projet. Le problème est que ce sort devait empêcher l'arrivée d'un Polype Volant. Les barbares de cette histoire ne sont pas le sorcier, ses suivants et la grande race de Yith, mais bien les investigateurs qui ne comprennent rien aux plans cosmiques. D'ailleurs, il leur incombera de reprendre le travail et de l'achever pour sauver la situation. Facile.

Nature morte

18 février 1922. Boston s'embourbe dans la neige. Il a rarement fait aussi froid de souvenir de Bostonien.

Les Investigateurs vont être tirés du lit, contactés à leur travail ou arrêtés en pleine rue par la police criminelle. Peut-être se sont-ils rendus d'eux-mêmes au commissariat le plus proche ou ont-ils été dénoncés par leur concierge, mais depuis quelques jours leurs portraits apeurés sont affichés sur chaque panneau public. Pas de prime, pas d'accusation, juste la question : "Connaissez-vous ces gens ?". La police laisse un numéro de téléphone et un nom : Sergeant Howarth (cf. les fiches de PNJ en fin de scénario).

Ce dernier attend que tous les investigateurs soient présents pour expliquer le curieux avis de recherche. Le 15 au soir, vers 22h, dans le quartier de Fenway park, la police a été alertée par des hurlements. Il faut savoir que dans ce coin plutôt pauvre, il n'y a que des artistes, des petits malfrats, des alcooliques et des opiomanes. Les cris venaient d'un atelier appartenant à un dénommé Sigmus Freshen. Quand les agents sont arrivés, ils n'ont découvert que les restes d'un corps en grande partie brûlé par de l'acide. La plupart des toiles avaient été détruites à l'aide du même produit et les croquis avaient disparu. Freshen n'avait aucun talent et pas d'ennemis connus, mais il était méthodique. Aussi, chaque fois qu'il terminait une de ses croûtes, il l'envoyait chez le traiteur pour qu'un vernis protecteur soit appliqué sur la peinture. Une de ses "œuvres" a ainsi échappé à l'acide et est revenue le 16 au matin. Howarth se dirige alors vers une grande toile couverte qu'il dévoile. En premier plan, les personnages peuvent se reconnaître. Ils fixent le ciel avec une expression de terreur indicible. Derrière eux, ils peuvent discerner la baie du Massachusetts sous une tempête de neige. Seule ombre au tableau pour les modèles : aucun ne connaissait Sigmus Freshen.

Même les paranoïaques ont des ennemis

Le policier prendra la déposition de chacun et demandera à ce que personne ne quitte la ville dans la semaine à venir. Il dépêche un policier par investigateur pour une filature discrète. Si l'un d'eux venait à enfreindre la loi trop ouvertement dans les heures qui suivent, il se retrouverait dans le bureau de Howarth. Quelques jets de T.O.C. permettent de repérer la surveillance. Les policiers ne sont pas difficiles à semer.

Une fois hors du commissariat, les personnages peuvent rentrer chez eux et vaquer à leurs occupations. Ils recevront tous un paquet envoyé de la poste centrale. Il contient une petite fiole d'acide concentré étiquetée. D'une écriture rapide, on y a inscrit : "Qui que vous soyez, mêlez-vous de vos affaires". Le soir même, à 23 heures, les policiers qui suivent les personnages sont fondus par un nuage d'acide. Il faudra attendre le matin (et la relève) pour que l'alerte soit donnée.

La nuit du 18, tous les investigateurs feront le même cauchemar. Par la suite, chaque fois qu'ils dormiront jusqu'au soir du 21, leur rêve évoluera.

18 février au soir.

Ils se retrouvent seuls, face à une forêt d'où sort une grande lumière blanche illuminant la nuit. Une mélodie violente et rapide arrive à eux. Ils avancent et pénètrent dans le bois. Des mots semblent se détacher de ce galimatias pourtant aphonique. Si l'un des personnages est germain ou Scandinave, il pourra reconnaître certains sons gutturaux de sa langue natale.

19 février au soir.

Même rêve, si ce n'est qu'il est possible de discerner des voix de femmes et d'hommes. Le personnage avance vers une clairière d'où vient la lumière aveuglante. Autour de lui, il peut remarquer des crânes humains couverts de peintures rituelles. Perte de SAN 0/1.

20 février au soir.

Même rêve, avec une impression d'étouffement en plus. Les arbres semblent plus agressifs.

Quand le rêveur arrive enfin dans la clairière, il peut voir les chanteurs. Il s'agit des adeptes de Oyo Kings et de leur maître. Vêtus de robes cérémonielles et de colifichets cabalistiques, ils dansent autour d'un feu dans lequel se consomment les restes d'un corps humain (SAN 1/1d6). Kings semble complètement fou et donne des coups de poignard à ses adeptes qui ne s'en rendent même pas compte. Il fait froid.

21 février au soir.

Il est peu probable que les investigateurs dorment mais, si c'est le cas, le rêve s'achève par l'arrivée d'un Polype Volant dans un ciel tourmenté par le blizzard. Tous les adeptes disparaissent en hurlant sous le monstre qui se tourne vers le rêveur (SAN 1/1d8). À présent, le rêveur sait que la créature le traquera partout où il pourra se cacher.

Petit problème gastrique

C'est Howarth qui viendra tirer du lit chaque personnage. Au poste de police, il demande des explications sur la mort de cinq de ses meilleurs éléments, fondus à l'acide (0/1 point de SAN en apprenant la nouvelle). N'ayant aucune preuve contre les investigateurs, il les libère à midi, en attendant d'avoir des preuves contre eux. Il les prévient que même s'ils agonisent devant lui, il ne lèvera pas le petit doigt pour les aider. Ses subordonnés sont morts, bientôt ce

sera leur tour, prophétise-t-il un peu à la hâte. Au moment le plus propice, il pourra réapparaître, le visage fumant, pour mourir dans les bras du plus sensible des personnages (SAN 1d6/1d8).

Il semble évident que nos héros vont devoir commencer une enquête. Pour les motiver, une petite attaque surprise se produira avant la fin de la journée. Les membres de la grande race de Yith préfèrent toujours attaquer des victimes isolées. Si le groupe se sépare, l'un d'entre eux aura l'occasion de tester les vaporisateurs à acide. Le but est d'éliminer discrètement, pas de faire peur. Se faire brûler par le nuage provoque un choc mental la première fois (SAN 0/1).

L'homme qui a vu l'ours

Les pistes les plus évidentes restent celles de Freshen et des paquets contenant de l'acide.

L'artiste vivait surtout de la pension que lui payait sa famille de New York. Il vivait dans un quartier sordide (Fenway) que les investigateurs devraient éviter le soir. Il n'avait pas de petite amie et ses voisins avaient peu de contact avec lui. La police a posé des scellés, mais il est possible de pénétrer dans l'atelier par l'une des fenêtres. Les restes du corps ont été emportés, par contre les toiles brûlées sont encore là. La fouille des agents a été relativement sommaire car on peut y trouver un indice important. Il s'agit d'un dessin effectué derrière la porte d'entrée (que personne n'a donc remarqué) qui représente un poignard dont le manche imite la patte d'un ours. La peinture a été baptisée Taksnön. Une brève enquête sur ce curieux nom ne donne rien (et pour cause, il ne veut rien dire). Par contre, si un personnage va voir les armuriers de luxe de Boston, il en est un qui aura déjà vu ce poignard. C'est même lui qui l'a fait faire sur commande. Pour obtenir le nom du client, il faudra insister, soudoyer mais ni menacer ni tenter de voler. Ces deux dernières solutions mènent directement dans le bureau de Howarth. L'homme en question disait s'appeler monsieur Kings.

Les paquets, eux, ont été envoyés de la poste centrale. Un jet de chance aidant, il est possible de retrouver le guichetier qui a affranchi les colis. Il se rappelle que l'homme lui ayant apporté les paquets était petit, presque chauve, la cinquantaine et qu'il avait du mal à faire la différence entre les pièces de monnaie. Probablement un étranger. C'était en fait un membre de la grande race de Yith, ne maîtrisant pas bien le système monétaire. Le fonctionnaire a retenu un détail troublant : l'homme avait une chevalière probablement acquise à l'armée. En effet, où d'autre pourrait-on obtenir des bijoux ornés de poignards en forme de griffe d'ours ?

Les Fils de la Glace

Un investigateur réussissant un jet d'Occultisme peut se rappeler avoir déjà rencontré Oyos Kings, médium de son métier. Dans le milieu, il a une réputation peu enviable d'escroc, de manipulateur et de coureur de jupons (vieux et riches). Depuis quelques années, il vit un peu en retrait, dans une grande demeure de North Quincy, au sud de Boston. Il anime un groupe de prière néo-paganiste connu sous le nom des Fils de la Glace. Dans une librairie occulte, il est possible de trouver un fascicule donnant quelques principes de base du dogme. Sur la couverture, le poignard apparaît une fois de plus. Un historien ou un ethnologue de profession y trouveront un amalgame honteux de tout ce que le gourou a pu lire sur la mythologie Scandinave et celte. Taksnön est un syncrétisme de Thor et d'un Lug mâtiné de démon cornu. Kings est un beau parleur mais un piètre théologien. Seule l'adresse en fin de livret est

importante : Taksnön Hall, Squantum Road, North Quincy. Il faut deux heures en voiture pour s'y rendre à cause de la tempête de neige qui s'abat sur la côte.

Il n'est pas possible de rencontrer un adepte des Fils de la Glace à Boston actuellement, même si les noms sont assez simples à trouver (les listes de cultes sont accessibles à cette époque). En effet, il semble que tous les fidèles soient en vacances pour les six jours à venir au moins. Les anciens membres de cette communauté, par contre, peuvent parler. Robert Pulasky fut l'un des premiers à se rendre aux réunions organisées par Kings. Géant d'une cinquantaine d'années, il travaille dans une banque en centre ville. À première vue, il semble être la dernière personne à pouvoir entrer dans une secte. Il ne s'explique d'ailleurs pas pourquoi il est tombé dans le piège. Par contre, il assure avoir été témoin de faits extraordinaires. Kings est un escroc et Taksnön est une invention, mais il demeure des phénomènes incroyables encore inexpliqués. Si on lui parle de l'homme de la poste centrale ou des attaquants à l'acide, il se rappelle avoir vu une personne correspondant à la description. Kings l'a emmené une fois dans un restaurant français sur Cambridge street, La Bolée, et est allé échanger quelques mots avec cet homme qui semblait être un habitué. Ce dernier lui a donné un paquet et a déguerpi sans payer.

À partir du moment où les personnages ont connaissance de l'existence de la secte, le scénario va s'accélérer. Non seulement la police a lancé un nouvel avis de recherche (définitif, celle fois), mais en plus les incarnés de la grande race de Yith vont réitérer leur attaque à l'acide.

La Bolée

vos notes

Le restaurant en question est fermé depuis quelques jours. Le patron, monsieur Sergent, a donné congé à ses employés. On le décrira comme devenu inexplicablement instable, il y a quatre ans de cela. Un investigateur curieux pourra visiter la Bolée. D'ailleurs, il ne sera pas le seul, puisque les locaux servent de lieu de rendez-vous pour une dizaine de membres de la grande race de Yith (dont Sergent). Ils se réunissent dans le cellier et restent immobiles, au milieu de quartiers de viande suspendus. Pour communiquer, ils n'ont pas besoin de parler, ils utilisent la pensée, être présent lors de ce conciliabule peut être désagréable pour un simple humain. Les ondes mentales des extraterrestres peuvent irrémédiablement endommager un cerveau trop simple. Il faudra donc réussir un jet de POU x 3 toutes les trois minutes ou être victime d'hallucinations. La grande race de Yith évoque le danger d'un Polype Volant. C'est donc une vision de ce monstre qui va se précipiter sur l'investigateur malchanceux et lui faire perdre 1D3/1D20 SAN. Dans son esprit restera aussi gravé le son flûté caractérisant la présence de la créature. Par la suite, il pourra le reconnaître comme tel. Alertés, les Yithians prennent à leur tour le curieux en chasse, cette fois avec leur vaporisateur à acide. Ils pensent avoir affaire à un serviteur du Polype Volant venu les espionner. Une fouille en règle du restaurant permet de trouver les actes de propriété de Taksnön Hall à North Quincy. Il y a aussi tout un arsenal, des explosifs et une camionnette Ford T. Sans les pousser dans ce sens, il serait bon que les investigateurs récupèrent ce matériel de guerre. Si un Yithian est capturé, il quitte son corps d'accueil, pour repartir dans son époque.

North Quincy

Logiquement, toutes les pistes mènent à North Quincy. C'est un lieu-dit de cinq maisons, au centre d'une zone boisée bordant la baie du même nom. À deux kilomètres au sud se trouve Quincy. Ce village compte deux cents âmes au plus et vit surtout de l'agriculture. La mer n'est pas loin mais les pêcheurs sont rares car la baie est dangereuse. Oyos Kings est bien connu et le révérend Thomas, qui officie ici, aura des mots assez durs pour le décrire. Pour lui, c'est un illuminé dangereux qui pervertit les brebis égarées. Depuis qu'il a installé sa secte diabolique dans la région, "des bêtes disparaissent, la récolte est mauvaise et les femmes font des fausses couches". Il exagère un brin, mais donne le ton général. Taksnön Hall est l'ancienne demeure familiale de monsieur Sergent. Manoir de trois étages qui surplombe la petite forêt d'une part et la côte déchirée de l'autre, il est visible de très loin. La neige rend le voyage pénible, d'autant qu'à North Quincy, l'accueil est presque aussi froid que le blizzard. Il n'y a qu'un hôtel qui fait office de poste, de bar et de restaurant. Sur place, on se méfie des étrangers. On ne sait pas ce que font "les fous du manoir" ces derniers temps, mais ils traînent du côté de Bellevue road non loin du chenal de Moon Island. Il n'y a rien là-bas si ce n'est des grottes qui servaient dans le temps à la contrebande. Il faut une bonne demi-heure pour arriver à Taksnön Hall.

Après la bataille ?

Dès que les investigateurs se dirigent vers le manoir de King, certains signes vont trouver leur signification. La forêt qu'ils traversent ressemble curieusement à celle de leur rêve. Au loin, la vue sur la baie pourrait correspondre à celle du tableau de Freshen. Mais surtout, à peine couvert par le vent, un son flûté s'élève de sous les branches lourdes de neige. Toute personne ayant été victime de la vision du Polype Volant doit réussir un jet de SAN ou perdre 1d6 point(s) de Santé Mentale. Le chuintement est encore lointain mais identique. Jusqu'à la fin du scénario, il augmentera.

Le manoir est au centre d'un vaste domaine. C'est une demeure dans le plus pur style anglais avec des toitures pointues, des tours et des pièces couvertes de lambris sombres. Il compte trois étages, de nombreuses pièces décorées de lourdes peaux tendues et une bibliothèque sans intérêt. La décoration imite le style nordique (grosses armes, crâne d'élan) avec peu de bonheur. Tout est vide, abandonné. Mis à part trois chiens de garde impressionnants, il n'y a plus personne depuis au moins deux jours. Les bêtes sont affaîmées et attaqueront sans prévenir.

Sur place, il reste un arsenal complet (si celui du restaurant n'a pas été récupéré) mais aucun livre, aucune indication sur l'endroit où pourraient se trouver les Fils de la Glace. Dans le bureau de Kings, par contre, un calendrier indique un événement important, le soir suivant l'arrivée des investigateurs à North Quincy. Il y a aussi les croquis de Freshen et un pistolet cracheur d'acide (deux charges). Les croquis représentent les rêves de l'artiste : les cités de Yithians, le Polype Volant, les portraits des investigateurs et un membre de la grande race de Yith. Freshen n'ayant aucun talent, tout reste imprécis et brouillon. Voir ces images impose un jet de SAN (0/1 point).

L'histoire en quelques mots

Oyos Kings était un médium à la petite semaine, profitant de la crédulité de ses clientes fortunées. Il fut contacté par un mouvement secret prétendument voué au culte de Taksnön, un demi-dieu Scandinave qui n'a jamais existé. Oyos fut témoin de miracles (des sortilèges très violents) et décida de prendre au sérieux ces gens. Les fils de Taksnön sont des représentants de la grande race de Yith qui veulent développer leur cheptel d'individus à contrôler sur Terre. Oyos apprit à son tour des sorts et fonda une succursale, les "Fils de la Glace", qu'il dirige depuis. Il ignore tout de la véritable nature de ses protecteurs. Le dogme de sa petite secte est aussi vague que ses réelles connaissances de la mythologie nordique. Il sait très bien que Taksnön est une invention et que les sortilèges que ses protecteurs lui apprennent viennent d'une autre source. Mais peu importe, tant que ses fidèles payent leur dû. Parmi ceux qui fréquentaient les cérémonies des Fils de la Glace, Sigmus Freshen était le seul réellement doué de facultés magiques. Son pouvoir était tel, qu'il entrevit l'avenir et le transposa sur la toile. La présence de Yithians dans les parages avait débloqué ses capacités médiumniques. Les investigateurs faisant partie de ses hallucinations, il les intégra à son œuvre. Son art ne représentait pas un danger jusqu'au jour où la grande race de Yith avertit Oyos Kings de l'imminence d'une catastrophe. Un Polype Volant allait débarquer par un passage connu, à la recherche de tous les Yithians incarnés dans des humains. Ce passage se trouve juste à côté de la demeure de Kings, un poste de surveillance. Ils enseignèrent donc au sorcier comment lancer un sort pour contrer cette arrivée. Dans l'urgence, ils éliminèrent tous les obstacles potentiels (Freshen qui avait refusé de participer au rituel). Découvrant les croquis de l'artiste, ils pensèrent que les personnages étaient des fouineurs sur leur trace. Pour information ils envoyèrent les dessins à Kings. Surveillant les gêneurs, ils sont tombés sur la police et ont éliminé les agents sans se rendre compte de qui cela pouvait être. Ils se savent condamnés si le Polype Volant émerge enfin. Reste la question des rêves : qui les envoie pour semer le trouble ? Le Polype lui-même,

Cantara

Pour retrouver Kings et sa petite troupe, il faut suivre les indications du rêve ou se souvenir de la peinture de Freshen. La tempête de neige redouble de violence lors du voyage vers Bellevue road. Impossible de s'y rendre en voiture. Un habitué des grands froids peut se rendre compte que ce maelström de glace n'est pas naturel (0/1 SAN). Une fois arrivé, il faut retrouver Kings et ses suivants. Des voix résonnent dans le lointain, psalmodiant des hymnes impies. Certains adeptes, dans la clairière, n'ayant pas résisté au froid, gisent sous la neige, adossés à des arbres. La mer ne doit pas être loin, mais le chant ne vient pas de la côte. Il s'élève d'une clairière dont le centre est troué par une grotte. Du matériel d'escalade a été installé pour une descente plus aisée. Après un puits de cinq mètres, un tunnel mène à une vaste caverne donnant sur une falaise abrupte. Un corps finit de se consumer (1/1d4 SAN) au centre d'un grand feu. Il y a une dizaine de personnes en transe, habillées à la façon de sorciers de pacotille (paillettes et chapeaux pointus). Certains sont à terre, d'autres sont déjà morts sous les coups de couteaux de Kings qui danse comme un fou. De temps à autre, il se dirige vers un pupitre sur lequel un livre a été posé. Il le consulte et reprend son rituel. Pour atteindre le livre qui est au bord de la falaise, il faut traverser la grotte et affronter 1d8 adepte(s) armé(s) d'un couteau. Il est aussi possible de dynamiter l'entrée ou de tirer dans le tas à la Thomson. En cas de manque de discrétion, c'est d'ailleurs le seul moyen qu'auront les investigateurs pour échapper aux fanatiques furieux. Ces derniers insulteront ceux qu'ils qualifient de suppôts du mal, tout en se battant à mort. Cette scène doit être violente, rapide et mortelle pour les imprudents. Les Fils de la Glace sont exténués, blessés et armés uniquement de couteaux : ils ne devraient pas offrir trop de résistance. Les survivants éventuels préféreront sauter dans la mer glacée plutôt que de se rendre. Si le livre est récupéré, il s'agit d'une compilation de feuillets en anglais (très explicite) permettant de lancer un sort interdisant l'accès à l'air libre d'un Polype Volant. Idéalement, cette information doit arriver après le massacre de Kings et de ses adeptes.

Oups !

Le problème qui va se poser aux investigateurs après le combat, c'est que ni la tempête surnaturelle, ni les rêves ne vont s'achever, au contraire. Depuis l'arrêt du sortilège, les signes augmentent en intensité. Ils vont alors (grâce aux feuillets) comprendre que les adorateurs de Taksnon ne voulaient pas invoquer un monstre mais bien empêcher sa venue. Et si on s'en réfère au calendrier chez Kings, l'arrivée est imminente. Nos investigateurs vont devoir, s'ils en ont le courage, reprendre le rituel et lancer le sort à la place des Fils de la Glace. Sinon, le Polype Volant débarquera et se fera un devoir de suivre la piste des derniers visiteurs de la caverne. S'ils ont fait sauter le couloir, ils peuvent récupérer le manuscrit en passant par le sommet de la falaise. Cette scène dans le blizzard est l'aboutissement du scénario. Le froid peut abattre quelques investigateurs avant la fin du rituel. Il doit avoir lieu dans une ambiance apocalyptique.

Le sort est le suivant : refouler un Polype Volant Coût : 30 points de Pouvoir (cumulables) et 15 points de vie. Pour comprendre le sortilège, il faut effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT. Il est possible de tenter sa chance toutes les deux heures.

Ce sort nécessite que les participants se blessent mutuellement jusqu'à une perte totale de 15 points de vie. Le rituel est psalmodié pendant pas moins de dix heures (ce qui devrait laisser juste assez de temps aux personnages). Se tenir au-dessus de la grotte (ou dedans) suffit pour que le sort fasse effet. Le sorcier désigné perd

2/1d6+1 points de Santé mentale. Les autres perdront 1/1d6 points. Aux participants de se répartir la perte des points de vie et des points de Pouvoir.

Dès le sort lancé, la tempête se calme et le son flûté disparaît pour toujours (?).

Conclusion

S'ils contrent la venue du Polype Volant, les investigateurs gagnent 1d10 SAN et leurs rêves s'arrêtent. Ils gagnent aussi 1d4 point(s) de Mythe de Cthulhu. Indiquer l'emplacement de la demeure d'Oyos Kings à la police suffira à orienter l'enquête vers une conclusion la-avant de tout soupçon les personnages. Et puis, surtout, les membres de la grande race de Yith vont s'intéresser à ces petits humains qui pourraient leur rendre service à l'avenir : ils ont l'air si simple à manipuler malgré leurs méthodes barbares...

Les PNJ

Sergent Howarth

Quarante ans, usé par son boulot, son divorce et ses dettes. Antipathique et parfois violent, il menace et frappe immédiatement après. Il ne faut attendre aucune aide de sa part, au contraire.

FOR 15 CON 15 TAI 16 INT 13
POU 08 DEX 14 APP 13

Pts de vie 15, Déplacement 10

Arme : Cal. 22, 65 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage.

Oyos Kings

Bel homme, quarante-huit ans, Portoricain. Le croiser hors de la cérémonie (pourquoi pas ?) est un plaisir. Il est plein d'esprit et bon joueur de poker. Mais attention, c'est un escroc avant tout.

FOR 12 CON 14 TAI 12 INT 16
POU 15 DEX 10 APP 15

Pts de vie 13 (8 pendant la cérémonie à cause de la fatigue), Déplacement 12 (8 pour les mêmes raisons) Armes : Couteau rituel (40 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage)

Note : Kings connaît quelques sorts mais il ne peut les lancer sans interférer avec la cérémonie.

Les chiens du manoir (bas-rouge)

Ils ont surtout faim. Les nourrir les calme un moment avant qu'ils ne se rappellent de leur fonction de gardien. Ils sentent l'arrivée du Polype et deviennent fous furieux s'il parvient à la surface.

FOR 15 CON 14 TAI 14
POU 5 DEX 14

Pts de vie 14, Déplacement 13

Armes : Morsures (40% de chance de base, 1d8 de point(s) de dommage)

Les incarnés de la grande race de Yith

Ils sont dix à Boston, huit hommes et deux femmes. Dans des corps de notables, ils sont au-dessus de tout soupçon et pourront faire jouer leurs relations pour nuire aux investigateurs. Ils ont tous un pistolet qui vaporise de l'acide, qu'ils ne craignent pas. Chaque arme a trois charges. Armes : Pistolet à acide (35% de chance de base, 1d20 point(s) de dommage). Ces amies sont silencieuses.

Les adeptes

La cérémonie les a rendus mentalement instables. Ils peuvent très bien attaquer ou tomber à genoux dans le feu. La fatigue les écrase et ils ne représentent pas un grand danger.

FOR 2D6 CON 1D6 TAI 2D6+6 INT 1D6+6
POU 1D6 DEX 1D6+3 APP 1D6

Pts de vie entre 6 et 10, Déplacement 8 Armes : Couteau rituel (40 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage)