

1ère partie : New York, 12 février 1921

Un article dans le New-York Times attire l'attention des investigateurs.

"Le professeur Nathan Silvertwist est décédé hier soir à son domicile de New-York, 10ème avenue, victime d'une crise cardiaque. Il s'agit malheureusement des suites logiques d'une longue maladie, que la médecine n'a pu enrayer. Ce célèbre anthropologue sera longtemps regretté par ses confrères."

Or, les investigateurs connaissaient bien Silvertwist, et pour eux sa santé n'a jamais été une préoccupation particulière.

A la police

On ne veut pas s'étendre sur le décès du professeur. L'officier chargé de l'affaire confirmera une mort par crise cardiaque. Toutefois une Psychologie réussie indiquera que l'officier ne veut rien dire de ce qu'il sait. Une Eloquence donnera aux investigateurs la permission de visiter l'appartement du professeur (accompagnés d'un policier). Autres renseignements disponibles : l'autopsie a été pratiquée à l'hôpital Saint Georges. Le corps est à la morgue de la faculté de médecine.

A l'hôpital Saint Georges

Baratin donnera la possibilité de voir le Docteur Philips, qui a pratiqué l'autopsie. Eloquence : l'autopsie a été ordonnée par la police. Le professeur est mort d'empoisonnement, le docteur prétend n'avoir pas découvert la nature de l'empoisonnement. Psychologie : le docteur est perplexe et un peu affolé. Visiblement, il cache quelque chose, mais il ne dira rien de plus.

A la morgue

Eloquence : les investigateurs pourront voir le corps. T.O.C. : deux petits trous espacés de 15 mm apparaissent sur la gorge du professeur. Zoologie : morsure de cobra royal!

L'appartement du professeur

Le bureau : sur la table de travail sont empilés des dizaines de livres : 2 petites étagères supportent une collection de statuettes.

T.O.C. : un petit carnet écrit de la main du professeur (reproduction d'un fragment du Necronomicon traitant des accouplements contre nature entre humains et créatures surnaturelles. SAN -1d4, +2%, Mythe de Cthulhu, 1ère heure de lecture). Archéologie: les statuettes sont d'origine brésilienne.

Bibliothèque : beaucoup d'ouvrages traitent du Brésil. Il y a quelques études sur le Vaudou, un parchemin écrit en portugais.

Lire le portugais : "Activité des hommes serpents" par le moine franciscain Dos Santos 1836. Il en ressort que les hommes serpents ont une grande activité dans la région du Coutas (Brésil).

Le salon : sur la table de séjour, un tas de livres de droit international, et un petit registre de compte bancaire. Chaque relevé est accompagné d'annotations. Un meuble vitré avec des bibelots en terre cuite.

Comptabilité : le professeur faisait de grosses dépenses pour de fréquents voyages au Brésil. Depuis une vingtaine de jours, le professeur aurait acquis un petit appartement dans le Bronx. Archéologie : les bibelots sont originaires de la région de Coutas (ancien territoire d'une tribu d'Indiens aujourd'hui disparue). Des runes bizarres sont gravées sur les bibelots. Occultisme : ce sont des symboles occultes non traditionnels.

T.O.C. : une clef est cachée derrière une pochette (clef de l'appartement du Bronx).

L'appartement quartier du Bronx

En fait, il n'y a qu'une petite cuisine de 2x2 m, et une petite chambre qui sert de bureau (un lit de camp est plié dans un coin).

Quand les PJ arrivent à l'appartement, Miguel, un mulâtre d'origine brésilienne, est en train de le fouiller. Sur son front est tracé un symbole cabalistique. Occultisme : symbole vaudou.

Miguel : voir Annexe PNJ.

Il se battra pour essayer de fuir. Il était sur le point de découvrir des documents amassés par Silvertwist. Il est amové par Figueroa, Grand Prêtre de Yig, résidant au Brésil. Mais ceci, les investigateurs ne le savent pas encore !

Si Miguel est maîtrisé, il croquera une capsule de poison, discrètement placée dans sa bouche. Il mourra en trente secondes, le temps nécessaire à entamer une incantation:

Rez-Vi ! Rez-Vi ! Torrecaya Rez-Vi ! Torrecaya-Yig ! Ondoss-Yig ! Rez-Vi !

Ceci est un sortilège visant à contacter Figueroa au Brésil.

Occultisme : rituel magique inconnu.

- si on interrompt l'incantation, le voyage au Brésil se fera sans histoire.

- s'il le réussit, deux assassins attaqueront les PJ sur le bateau.

- s'il s'enfuit, il attaquera lui-même les PJ.

Documents intéressants

A la bibliothèque

- liste de trente femmes disparues, de

février à juin 1919.

- liste de trente enfants venant du Brésil à destination des Etats-Unis, depuis 1920.

- plantation de Torrecaya de M Figueroa, province de Bahia, à 20 km de la ville de Brumado sur le fleuve Coutas. Le dessin d'un serpent humanoïde est agrafé au plan de la plantation.

A la police

- il leur faudra 24 heures pour obtenir les renseignements suivants : la liste des femmes correspond à trente disparitions ayant eu lieu depuis 1919, la liste des enfants ne correspond à rien.

2ème partie : la plantation Torrecaya

Le voyage

Les PJ trouveront des places à bord d'un caboteur affrété par la Sun-Coffee, à destination de Bahia. A bord, deux matelots engagés récemment sont à la solde de Figueroa, et attaqueront les PJ sans la moindre peur. Ces deux hommes sont des tueurs entraînés (cet événement n'interviendra que si Miguel a pu terminer son incantation).

Débarqués à Bahia, les PJ trouveront un train à destination de Brumado (492 miles). Là-bas, ils trouveront un car vétuste faisant la liaison avec la plantation, située à 15 km au nord de Coutas, pas très loin du fleuve. Brumado : il y a un poste de police conséquent, avec un effectif de 25 policiers commandés par le lieutenant Montao. Ils pourraient éventuellement aider les PJ si ceux-ci usent avec soin de leur talent de communication.

La plantation Torrecaya

Cette plantation est vouée à la culture du café. Toutefois, ce qui peut intriguer, c'est la présence d'une palissade de 5m de haut entourant le domaine. Un petit village côtoie la plantation ; l'auberge est le seul lieu animé, où se mêlent ouvriers, chercheurs d'or et trafiquants divers. Un des trafiquants, Joe Taller, connaît un moyen de pénétrer discrètement dans la plantation. Il connaît un tunnel menant directement au sous-sol de la ferme, mais il faudra alors y rencontrer des vestiges monstrueux des temps passés. Si Joe s'aperçoit que les PJ s'intéressent à Torrecaya, il engagera la conversation avec prudence. Il connaît le passage sous l'arbre, en dehors de la villa ; il essaiera toutefois de gagner quelques dollars. Un soir où il vendait de l'alcool de contrebande à Tombstone, le régisseur de la plantation, il a vu une ombre disparaître au pied de l'arbre.

Pour approcher de la maison de Figueroa, il faut rouler durant 5 km à travers des



champs de café, par de petites routes de terre, contrôlées tous les 2 km par deux hommes armés, qui arrêtent tout véhicule inconnu.

Baratin, Eloquence, Discussion + Botanique ou Histoire permettront aux investigateurs de retrouver le régisseur de Figueroa, Arthur Tombstone.

Discussion réussie : Tombstone donnera des renseignements généraux sur la plantation.

Psychologie indiquera de l'hostilité et une grande méfiance.

T.O.C. réussi : il y a deux clefs très petites glissées dans le ruban du chapeau, et une bouteille plate dans la poche droite du veston (il aime boire). En aucun cas les PJ ne seront autorisés à voir Figueroa. Arthur Tombstone ne sait pas exactement ce que trame Figueroa, et il est loin de se douter du but de celui-ci. Toutefois, il fournit de temps en temps des esclaves qui disparaissent dans la villa. Pour lui, ceci ne le regarde pas, vu ce que lui donne Figueroa pour ce travail.

La maison de Figueroa

La palissade de bois mesure 5 m de hauteur. Les portes ne s'ouvrent que deux fois dans la journée :

- à 8 h 30 quand Figueroa part au volant de sa voiture pour inspecter ses champs.
- à 13 h 30 lorsqu'il rentre chez lui.

La nuit, deux hommes armés font la ronde toutes les demi-heures avec un doberman tenu en laisse.

1 Le bassin : les formes en sont toutes sinueuses. Les bords sont sculptés en forme de corps reptiliens. Tous les 3 m, une bouche humaine y est gravée ; elle est pourvue de 2 crocs acérés et d'une langue fourchue. Si un investigateur regarde dans l'eau du bassin, il y verra des centaines de vipères alvéolées (-1 en Santé Mentale si jet sous SAN raté).

2 Le patio : un grand patio orné de nombreuses plantes vertes. Les murs ont l'aspect de la peau d'ophidiens (écailles vert brun). Si on touche les murs, on a la sensation de palper de la vraie peau.

3 La salle à manger : une table de 4 mètres, dix fauteuils, deux statues de cobra royal, un lustre magnifique dont chacune des quatre branches représente une vipère tenant dans sa bouche une ampoule.

4 La chambre de Figueroa : un lit à baldaquin, un tapis rouge sur lequel sont lovés deux cobras. Deux meubles (une armoire et une commode). Dans un tiroir de la commode, on trouvera une arme étrange : cela ressemble à une arbalète dont les courbes seraient exagérées. Le mécanisme de tir est constitué de la corde classique, qui vient s'enrouler autour d'un disque plat, pourvu d'une spirale à six tours.

Idee ou zoologie : on peut facilement y placer un serpent de 60 à 80 cm de longueur.

C'est l'arme favorite de Figueroa ! Il y place des vipères qu'il lance ainsi sur ses ennemis.

5 La salle des gardes : c'est là que vivent les trois gardes du corps de Figueroa. La nuit, il n'y en a qu'un, les autres faisant la ronde. Sur la table est posée une "thompson", huilée, avec un chargeur à côté (20 coups).

6 La cuisine : une cuisine tout à fait banale, à un détail près : une fouille bien faite (Chance) ou un T.O.C. réussi laissera

apparaître un défaut à la cheminée de coin : c'est une fausse cheminée, la paroi coulisse, et apparaît alors un garde-manger : une demi-douzaine de mains humaines fraîchement coupées ! Les PJ noteront alors l'odeur douceuse qui monte des casseroles (jet sous Santé Mentale réussi, 1d2, raté, 1d4).

7 Le bureau de Figueroa : trois fauteuils de cuir couleur opale reliés par des coutures jaune pâle. T.O.C. + Zoologie : relieur en peau humaine (-1 en SAN ou -d3 SAN).

Un bureau tout en ébène, derrière un rayonnement supportant une bonne centaine de classeurs. Il s'agit des livres de comptes de Figueroa. Sur le mur ouest, le portrait d'un homme avec pour sous-titre :

"Antonio Maria Elena Montao Figueroa, 1795 -1815 Lisboa"

Bibliothèque : les dates correspondent à celles trouvées à New-York (femmes et enfants). Comptabilité : paiement d'hommes de main en dollars américains, location à 11 reprises de wagons à bestiaux à destination de Boston, société Grand Voyage Marchandises, Société Import -Export, achat d'un aller simple pour Boston daté de 10 jours (chaque jet de comptabilité doit être précédé d'un jet de bibliothèque).

8 Le dépôt : des sacs et des tonneaux y sont entreposés ; un escalier mène au toit en terrasse à 10 m de hauteur (un observatoire parfait).

9 L'accès aux cellules : T.O.C. réussi : piège - trappe se dérobant (chute de 6m, le fond est garni de 8 cobras !).

10 Les cellules : chaque cellule est occupée par deux femmes décharnées.

Psychologie : toutes souffrent d'ophiophobie (peur des serpents)

Diagnostiquer maladie : 2 d'entre elles ont accouché il y a un mois environ. Jet en idée : la date correspond à peu près avec celle de l'arrivée des enfants à New-York.

11 La bibliothèque : une table ronde, autour de laquelle sont disposées cinq chaises. Sur la table, une petite boîte noire de 20 cm d'arête, pourvue d'une gemme rouge en son centre. Devant la gemme sont gravées des runes.

Occultisme : signes cabalistiques, non traditionnels. Lecture possible du sortilège : "Contact avec la Grand Race".

Celui qui lit le sortilège dépensera 8 points de POU. La gemme émettra alors un globe de leur rougeâtre de 3 mètres de diamètre, à l'intérieur duquel se matérialisera l'image d'un représentant de la Grand-Race (-1d6 SAN si jet raté).

Le lanceur de sorts sera tétanisé pour une durée de 10 mn ; les PJ verront les pseudopodes tentaculaires de la créature palper le front de leur ami. Celui-ci dira alors :

"Ondoss-Yig ! Les rejetons du serpent ! Boston sera le nid du dieu ! Les rejetons et le prêtre du dieu dans la cave ! L'histoire marche sous les écailles du serpent ! Yig-ondossan ! Ondoss-Yig !"

Dix minutes après, le PJ reviendra à un état normal, mais il sera la proie à une amnésie totale durant 1 heure. Ce temps écoulé, il reviendra à lui avec une perte de santé mentale de 5 points + une téraphobie (peur des monstres. Toute créature est susceptible d'être un monstre, les monstres sont partout, la fin est proche).

Le gardien des arcanes devra veiller à jouer lui-même cette phobie en imposant

des actions illogiques ou bizarres au personnage.

T.O.C. : la paroi de la bibliothèque pivote sur elle-même, quand on exerce une légère pression sur le rayonnement le plus haut.

Bibliothèque : tous les ouvrages sont consacrés aux serpents.

12 Le puits aux sacrifices : un puits de 2,5 mètres de diamètre, profond de 15 mètres, et donnant dans le souterrain venant du grand arbre en dehors de l'enceinte. Dans cette salle dort un énorme serpent (boa constrictor) : il attaquera les PJ après 10 rounds de présence (compter 1 mn en temps réel) SAN 0 ou -1d2. Sur le front du serpent est sertie une énorme émeraude sur laquelle sont gravées des runes noires : Lire le portugais : "briser la glace devant les enfants".

A ce stade les PJ peuvent facilement se faire aider par la police locale. Le contact avec la Grande Race leur aura permis de savoir exactement ce qui se trame. Si toutefois cela n'a pas eu lieu, ils sont au courant de la liaison de Figueroa avec la Société Grand Voyage Marchandise de Boston. De plus, Figueroa est parti la veille pour Boston.

S'ils parviennent à survivre jusque-là, chacun regagnera 1d6 points de SAN, qui lui seront bien utiles à Boston ! De plus, les autorités brésiliennes permettront aux PJ de prendre l'avion (4 jours de voyage avec de fréquentes escales).

Précisions concernant l'épisode du Yithian (Grand Race) : le gardien des arcanes devra savoir que la Grand Race n'a peut-être pas intérêt à hériter d'un monde gouverné par Yig, le père des serpents !

Ceci, seuls des investigateurs de haut niveau pourraient le comprendre.

3ème partie : Boston

En débarquant à Boston, les investigateurs sont frappés par l'ambiance régnant dans la ville. De gros nuages vaguement teintés de rose s'amassent au-dessus du pays. Les patrouilles de police sont doublées.

Baratin + Discussion : on a recensé 22 cas de décès par morsure de serpents depuis 15 jours.

Toutes les deux heures, effectuer un jet de Chance puis, parmi les PJ l'ayant raté, tirer arbitrairement celui qui sera sujet à une attaque par un crotale.

La Grand Voyage Marchandise

Les bureaux de cette société se trouvent au 18 Alburg Street, 4ème étage. Ils sont constitués de deux pièces : une salle d'attente et un bureau ; de jour comme de nuit, une secrétaire est présente pour répondre aimablement à toutes les questions. Elle justifiera sa présence de nuit par un soi-disant travail en retard.

Si les PJ se montrent curieux, elle essaiera d'abord de les faire partir "car son travail ne lui permet aucune indiscretion" ; en dernière extrémité elle attaquera les PJ en reprenant sa vraie forme, celle d'un homme-serpent ! (numéro 1).

Bibliothèque : de nombreux documents traitent de la plantation Torecaya.

T.O.C. : un petit livre de facture non



humaine. Anthropologie : c'est l'écriture d'une créature humanoïde.

T.O.C. : une petite statue identique à celle trouvée chez le professeur à New-York.
Comptabilité : faux bénéfiques. Ceux-ci proviennent de la plantation Torecaya.
Réception de 10 wagons à bestiaux, en provenance du Brésil. Bibliothèque : la cargaison est entreposée dans une cave entrepôt, sur les quais aux marchandises de la gare de Boston, quai 12 entrepôt 31.

La cérémonie, quai 12 entrepôt 31

1 L'entrepôt : grandes caisses, sacs... Deux hommes-serpents sont en embuscade près de la trappe. Quant les PJ entrent dans l'entrepôt, ils entendent une multitude de voix en provenance du sol ; jet sous Ecoute : "Ondoss Yig ! Lonoans Seraphu ! Yig ! Yig ! Ondoss Seraphu Yig !" La litanie leur parvient étouffée car elle provient du sous-sol.

2 Le sous-sol : une immense statue de cobra royal autour de laquelle des enfants, mi-hommes mi-serpents, forment une ronde et psalmodient leur incantation sous la direction de Montao Figueroa, l'homme représenté sur le tableau de la plantation (-1d3 SAN ou -1d6 SAN).

Si les PJ brisent la pierre qu'ils auront prise sur le boa constrictor, les enfants s'écrouleront dans d'atroces soubresauts, et en 6 rounds il ne restera d'eux qu'un petit tas de poussière (SAN 0 ou -1d3). Il ne restera alors plus qu'à combattre Figueroa, prêtre de Yig âgé de 125 ans !

Conclusion

Dès que les rejets de Yig sont détruits, la situation à Boston redevient normale en quelques jours. Sinon, les nuages deviendront rouges et vomiront durant 15 jours et 15 nuits des milliards de crotales, les victimes se compteront par milliers, et il y aura cinq fous de plus internés à l'asile de Boston !

Personnages non joueurs

Miguel

FOR 13 DEX 11 INT 10
IDEE 50 PM 12
CON 12 APP 8 POU 12
CHCE 60 PV 10
TAI 12 SAN 60 EDU 7
CONNAIS. 35 AGE 32 ans

Camouflage 30 Discrétion 20 Ecouter 30
Esquiver 32 Lancer 32 Lire/écrire portugais 35
Se cacher 21 Suivre piste 23 Poignard 1d4+2 (+1d4) 30%

Sortilège : "Contacter Figueroa" : il s'agit en fait d'un contact télépathique entre lui et Figueroa ; la réussite est automatique, mais Miguel perd 10 PM et 1 point de POU. Sa mission est de détruire les documents assemblés par le professeur.

Assassins

1 Alberto

FOR 12 DEX 14 INT 11
IDEE 55 PM 8
CON 12 APP 6 POU 8
CHANCE 40 PV 10
TAI 10 SAN 40 EDU 4
CONNAIS. 20 AGE 28 ans

Camouflage 35 Discrétion 36 Esquiver 35
Lancer 38 Se cacher 30 Poignard 1d4+2 + poison tox. 4 (tue en 4 heures ou fièvre pendant 8 jours : un jet sous la CON tous les jours - si le PJ n'est pas mort... Chaque jet raté : -1PV.).

2 José

FOR 16 DEX 10 INT 10
IDEE 40 PM 6
CON 18 APP 5 POU 6
CHANCE 30 PV 17
TAI 16 SAN 30 EDU 7
CONNAIS. 35 AGE 30 ans

Discrétion 15 Esquiver 20 Lancer 30 Se cacher 20 Lutte 40% Dégâts +d4

Lieutenant Montao

FOR 11 DEX 13 INT 15
IDEE 75 PM 10
CON 10 APP 14 POU 10
CHANCE 50 PV 10
TAI 10 SAN 50 EDU 14
CONNAIS. 70 AGE 35 ans

Baratin 33 Bibliothèque 28 Camouflage 50
Conduire auto 20 Dessiner carte 25 Diag. maladie 20
Discrétion 25 Discussion 34 Droit 40
Ecouter 38 Eloquence 22 Esquiver 31
Histoire 28 Parler anglais 25 Premiers soins 50
Psycho 23 Se cacher 38 Suivre pistes 25
T.O.C. 55 Tir Arme Poing : revolver 9 mm 40%

Policiers de Brumado (profil type)

FOR 10 DEX 14 INT 12
IDEE 60 PM 9
CON 10 APP 12 POU 9
CHANCE 45 PV 10
TAI 10 SAN 45 EDU 10
CONNAIS. 50 AGE 25 à 45 ans

Discussion 35 Ecouter 30 Esquiver 35



Psychologie 15 Se cacher 40 Suivre piste 40
T.O.C. 50 Fusil non automatique cal 30 25%
Matraque 45%

Joe Taller (trafics et autres magouilles)

FOR 14 DEX 10 INT 13
IDEE 65 PM 8
CON 12 APP 10 POU 8
CHANCE 40 PV 13
TAI 14 SAN 40 EDU 8
CONNAIS. 40 AGE 35 ans

Baratin 39 Camouflage 55 Compta 33
Conduire engin lourd 30 Dessiner carte 29
Discrétion 44 Discussion 25 Ecouter 35
Eloquence 28 Esquiver 25 Marchandage 30
Mécanique 32 Psycho. 12 Se cacher 28
Suivre piste 29 T.O.C. 41 Poignard
commando 33% parade 20% revolver 22
41%

Surveillants plantation

FOR 13 DEX 12 INT 10
IDEE 50 PM 8
CON 13 APP 9 POU 8
CHANCE 40 PV 12
TAI 11 SAN 40 EDU 7
CONNAIS. 35 AGE 18 à 48 ans

Discrétion 38 Ecouter 51 Esquiver 28
Lancer 31 Se cacher 22 T.O.C. 34
Fusil winchester 4/round 1d6 30% 10m
PV 8

Le magasin contient 2 coups. L'avantage
de cette arme est le suivant : même si aucune
balle n'est engagée dans la culasse on peut
quand même tirer un coup en début de
round vu la grande rapidité de chargement.
Un autre tir est possible en fin de round.

Arthur Tombstone

FOR 13 DEX 11 INT 12
IDEE 60 PM 8
CON 12 APP 10 POU 8
CHANCE 40 PV 12
TAI 12 SAN 40 EDU 10
CONNAIS. 50 AGE 35 ans

Alcoolisme 99% Discrétion 20 Esquiver
20 Monter cheval 40 Piloter avion 42 Se
cacher 22 Suivre piste 26 T.O.C. 31

Fouet 1d3 33% PV 6 Portée 1m50
Empalement : entrave
Revolver 22 36%

Vipères alvéolées

FOR 14 DEX 12 CON 6
POU 2 TAI 3 PV 4

Mordre 30% 1d2 + poison toxicité 10
Déplacement 10 en eau, 4 sur terre

Cobras

FOR 6 DEX 14 CON 6
POU 2 TAI 4 PV 5

Mordre 33% 1d3 + poison toxicité 14.
Discrétion 25%

Crotales

FOR 4 DEX 8 CON 2
POU 3 TAI 2 PV 2

Morsure 30% 1d10 Constriction 25% (1d6

+1d8/round) + 20% morsure

Gardes du corps maison de Figuroa

FOR 10/16/12 INT 7 IDEE 35
PM 7
CON 12/12/16 POU 7
CHANCE 35 PV 12/15/13

Ecouter 35 Esquiver 38 Lancer 33 T.O.C.
40 Couteau commando 40% (les deux
premiers) mitraillette Thompson 20% (le
troisième)

Hommes serpents

(le premier possède le sort "forme
humaine")

	1	2	3
FOR	10	10	12
CON	10	11	12
TAI	10	10	12
INT	16	17	15
POU	13	12	14
DEX	13	14	15
PV	10	10	12

Déplacement 8m/round

Morsure 35% 1d8 + toxicité : CON de
l'homme serpent

Armes 35%

Sortilèges

- Forme humaine : 1 PM par heure de
forme humaine. Lévitiation : - 4 PM et -1
POU. Peut relever 1 TAI 15 de 6m

- Queue de serpent : -5 PM -1 POU Ce sort
permet de créer une queue de serpent qui
enserme le cou de la victime si l'homme
serpent réussit un jet de POU contre POU.
Dégât : 1d8 + règle de la noyade. FORCE de
la queue : FORCE de l'homme serpent

Enfant mi-hommes, mi- serpents

FOR 8 DEX 10 PM 10
CON 7 APP 2 PV 7

Sauter 40% Esquiver 30% Déplacement 8
Griffes 38% 1d4 Morsure 40% 1d8

Ces êtres mesurent environ 1m20. Ils se
déplacent sur deux appendices en forme de
queue de serpent, qui les supportent par
reptation. Leurs visages sont mi-humains
mi-serpent avec un croissant de lune sur le
front. Leur peau a la couleur brune des
crotales, et seul le bas du corps est recouvert
d'écailles.

Si les PJ ratent le jet de SAN, ils perdront
1d4 points de SAN.

Figuroa prêtre de Yig

FOR 12 DEX 10 INT 16
IDEE 16 PM 14
CON 10 APP 3 POU 12
CHANCE 60 PV 13
TAI 16 SAN 0 EDU 10
CONNAIS. 50 AGE 125 ans

Sortilèges : "Malédiction de Yig" : ce sort
lui coûte 5 PM et 1 POU. Si son POU
surmonte celui de sa victime, alors celle-ci
est broyée par un serpent invisible (2d8 par
round). A chaque round la victime a droit à

un jet de POU contre POU, afin de se
dégager de la prise.

"Atrophie d'un membre" : coûte 5 PM et
-1d6 SAN. 1 round pour être lancé. POU
contre POU : atrophie permanente d'un
membre, et -1d8PV -3 points de CON. JS
sous SAN ou -1d3.

