

Attleborough, banlieue de Londres, Mars 1943. Subitement des V1 se mettent à pleuvoir sur cette bourgade sans importance. Une colonie d'Indigènes d'Afrique débarque. Des monstres courent dans la forêt. Du pain sur la planche pour des Investigateurs courageux.

Attleborough, Banlieue de Londres, Septembre 1921

« Professeur ! Professeur ! » Le jeune homme entra en coup de vent dans la respectable bâtisse perdue dans la forêt, sous l'oeil impassible des deux lions de pierre gardant l'entrée. "Que se passe-t-il Wright ?" Le vieil homme qui s'affairait à une expérience capitale ne daigna pas relever le nez de sa paillasse. Il savait d'avance qui se tenait devant lui.

"Hé bien Wright ? C'est tout ce que vous trouvez à me dire à votre retour d'Afrique ?" Nick Wright essuya d'un geste machinal la sueur coulant de son front. Il avait dû laisser sa voiture en ville pour venir à travers la forêt jusqu'ici. Le professeur Mason désirant avant tout le calme, il s'était exilé des habitants d'Attleborough, sa ville natale. Wright tendit le paquet qu'il serait contre lui, et attendit un peu. "Mais, professeur... Vous ne me demandez pas ce que c'est ? - Voyons Wright, ce serait vous offenser ! Je sais que, comme à votre habitude, vous brûlez de me le dire !" Et en effet... Après l'explication de Wright, le professeur Mason suspendit le cours de son expérience pour les mois à venir, tant le contenu du petit paquet méritait son attention...

L'intrigue

Nick Wright, brillant zoologue d'une trentaine d'années, est parti en Afrique recueillir des informations sur la faune méconnue de certaines régions reculées de l'Afrique Equatoriale. Après plusieurs mois d'errance à la recherche d'espèces non répertoriées, il fit la connaissance d'une tribu noire. Ils s'appelaient eux-mêmes les "Wulle Dara", les fils du retour. Toutes leurs croyances tournaient autour d'une cérémonie qui selon eux symbolisait le retour à leur véritable apparence. Intrigué, Wright resta à l'une de ces cérémonies sans toute fois y participer, bien que proposition lui fût faite. Les hommes de la tribu, au son de tambours infernaux, s'enduisaient les cheveux d'une étrange poudre mouillée, le "Mangare Dara" ou semence du retour. Peu à peu, le rythme s'accroissait, les danses devinrent plus en plus frénétiques, et Wright vit sous ses yeux effarés l'apparence de ses hôtes se transformer peu à peu... Pour ne plus avoir rien d'humain.

Terrifié, il s'enfuit... Pour être aussitôt rattrapé par la tribu en folie ; à la vue de ces créatures, il s'évanouit. Le lendemain, à son réveil, la tribu était normale, la cérémonie du retour était terminée. Il demanda un échantillon de cette étrange mixture à ses hôtes, car "sa tribu en manquait". Sceptiques, les Wulle Dara lui donnèrent quelques grammes de substance. Wright rentra immédiatement à Londres.

Un premier examen de la chose confirma ce qu'il savait déjà : c'était vivant. Il alla voir son maître, le professeur Richard Mason. Ils étudièrent le cycle de vie de la chose. De poussière, elle passe à mousse verdâtre, puis devient un conglomérat de mousse. Les deux savants prirent peur car la chose semblait penser ! Sa seule subsistance est la lumière. Wright et Mason murèrent toutes leurs fenêtres, mais trop tard, la chose, emplie d'énergie, happa Mason qui mourut sur le coup. Wright réussit à s'enfuir, mais trois miles plus loin, il s'arrêta, frappé d'amnésie. A moitié fou, il fût interné quelques jours plus tard, alors qu'il murait les fenêtres d'une maison. Il passa vingt ans dans la clinique psychiatrique de Swanington pour folie furieuse. Au bout de cette période, il fut relâché. Sa mémoire lui étant revenue par bribes, il revint à Attleborough, mais là, un V1 "malencontreux" l'ensevelit sous les décombres. Avant de mourir, il demanda à un passant de contacter une personne de sa famille. Ainsi mourut Richard Wright, le 13 mars 1943.

La chose, elle, revit à nouveau. Six mois auparavant un premier V1 a fait éclater une fenêtre. Et aujourd'hui, trois jeunes adolescents sont venus visiter la maison abandonnée. Maintenant ils portent sur eux Mangare Da-ra...

Comment Jouer

Vous le verrez par la suite, le facteur temps a une importance capitale dans le déroulement de la partie. Voici donc les éléments importants qui vont marquer pour les jours à venir la petite ville d'Attleborough, à vous de les exploiter au mieux. N'oubliez pas que la Grande-Bretagne est en plein effort de guerre, qu'il y a peu de jeunes, et beaucoup de méfiance vis à vis des étrangers. La chronologie présentée en fin de scénario est indicative, libre à vous de ralentir ou d'accélérer le cours des événements pour le bon déroulement de la partie. Cependant, gardez les faits dans

le même ordre.

Les trois aventuriers

On s'ennuie à mourir à Attleborough, surtout lorsqu'on est jeune et que les grands frères sont partis accomplir de vaillants exploits. Il y a quelques semaines, Mark Amatulo a repéré une vieille baraque abandonnée dans la forêt de Taverham, au sud de la ville. Avec ses copains Mike Greer et Christopher Matthew, 14 ans, il a mûrement préparé son coup. Leurs parents les croient à un festival de Criquet à Swanington et ils ont subtilisé tout le matériel nécessaire à ce genre d'expédition : Cordes, lampes... Le vendredi 12 mars, ils se rendent sur les lieux. La visite est superbe, frissons garantis. La bicoque est remplie de vieux appareils, de cornues et autres tubes à essais. Seule chose étrange, des bouts de tissus ou quelque chose d'approchant pendent du plafond. Ils semblent vibrer quand on les touche, et s'illuminer quand on les éclaire. D'ailleurs on y voit goutte ici, presque toutes les fenêtres sont murées... Au bout de deux heures, trouvant le jeu lassant, nos Robinsons quittent les lieux, vaguement inquiets, et très, très sales. Il faudra qu'ils se lavent la tête en rentrant, car elle est pleine d'une drôle de poussière collante. Enfin...

Introduction des investigateurs

Plusieurs cas de figures sont possibles. Voici à mon avis le meilleur : un des joueurs est résident permanent de Attleborough. Il se promène dans la rue dans l'après-midi du samedi quand un sifflement suraigu se fait entendre. Immédiatement, il se rappelle du V1 qui était tombé il y a six mois dans la forêt de Taverham. Il se jette à plat ventre, juste à temps pour entendre le bruit de la déflagration. Il sent le souffle brûlant l'atteindre, presque le traîner par terre. Se relevant, il constate les dégâts : the Beggar's Inn est à moitié effondré, plusieurs personnes sont blessées. La plus proche de lui semble mal en point, car elle est coincée sous des dizaines de kilos de gravats. L'homme appelle le joueur. Sa voix est sifflante, à peine audible : "Je vous en prie !... Contactez (nom d'un autre joueur et son adresse)... Je suis Nick Wright... Je fais partie de sa famille, même si il ne me connaît pas. Vous aussi aidez-le, car ce



n'est pas le dernier V1 qui tombera... D'autres suivront... Elle les appelle pour se libérer... Aahh Mangare Dara... Mangare Dara..."

Le reste se perd dans un sifflement. Peu de temps avant l'arrivée des secours, Wright rend son dernier soupir dans les bras de l'Investigateur.

L'autre joueur est un lointain neveu de Nick Wright. Dans sa famille, on sait que Nick était un zoologue de renom, élève du grand Mason. Il y a vingt ans, il est parti en Afrique pour ses recherches. On avait perdu trace de lui, mais en 1921, il annonça son retour, puis plus de nouvelle. Considéré disparu en Afrique.

Les Autres joueurs sont des connaissances du parent de Wright, ou bien des résidents d'Attleborough.

Le Mangare Dara

Le Mangare Dara est une étrange chose en vérité, un cauchemar pour tout scientifique. En effet le Mangare Dara se présente tout d'abord sous la forme d'oeufs microscopiques. Ceux-ci attendent un hôte, car ce sont des parasites. Ils se logent dans le cuir chevelu des êtres humains, et créent un véritable lien avec celui-ci, en enfonçant dans son encéphale des ca-nules fins comme des cheveux". Ces oeufs fouissent l'inconscient collectif du pauvre hôte, agissent sur son métabolisme et le métamorphosent en ce qu'il était il y a vingt mille, cent mille, cinq cent mille ans. La victime perd toute notion claire de son environnement. Tout se résume alors pour elle à des émotions simples : peur, faim, froid, envie de copuler. Passé ce stade, les oeufs vampirisent littéralement leur hôte qui dépérit à vue d'œil. Sa croissance s'arrête, il perd du poids, et même quelques centimètres en taille. Il devient irritable. Sur la fin, l'hôte reste sous sa forme animale, et meurt d'inanition dans d'atroces souffrances. Les oeufs gorgés d'énergie luisent dans ses cheveux. Ils rompent alors le lien, et sortent leurs racines de la tête du pauvre "humain". Puis les chrysalides se réunissent pour fusionner en une masse moussue et verdâtre. C'est la matrice du Retour qui possède un étrange pouvoir sur les vents qui se lèvent à sa demande. Se nourrissant de lumière elle grandit et devient intelligente, et donc apte à se défendre. Puis elle explose, libérant des milliards d'oeufs, qu'elle guide en créant un immense ouragan. Belle bête n'est-ce pas ?

Les Walle Dara se sont trompés de semence quand ils ont donné des oeufs à Wright. Ceux-ci étaient déjà passés par un hôte, ce qui explique la rapide croissance de la chose dans la maison de Mason. Les Walle Dara sont les seuls à pouvoir retirer les oeufs des hôtes

sans tuer ni l'homme ni les oeufs.

Le Mangare Dara de la maison a passé tous ces stades, et est resté longtemps bloqué à son ultime transformation : une masse verdâtre emplissant tout le plancher de la vieille bâtisse. Malheureusement (pour qui ?). Il n'a pas emmagasiné assez d'énergie pour se fractionner. En septembre 1941, un V1 est tombé à proximité de la maison, brisant quelques fenêtres. La chose avalla goulûment l'énergie du soleil, mais ce n'était pas assez. Elle comprit que ces étranges choses volantes évoluant à la limite de sa perception pouvaient l'aider à briser sa prison. Depuis, elle essaie désespérément de dévier les V1 destinés à Londres vers la forêt de Taverham. Puis trois humains sont venus. Elle a déposé sur eux quelques-uns de ses précieux oeufs, espérant une aide des bêtes qu'elle créerait ainsi...

La ville de Attleborough

Située à vingt-trois kilomètres au sud-est de Londres, la charmante ville d'Attleborough (3472 habitants) est à elle toute seule l'Angleterre personnifiée... Cette bourgade, comme la plupart de celles de Grande-Bretagne à cette époque est désertée par les hommes, occupés à défendre vaillamment l'île de Sa Majesté, ou à guerroyer en Afrique du Nord. Seules restent les personnes âgées, les déclarés inaptes, les femmes et les enfants. La ville est essentiellement résidentielle, en dehors d'une usine de confection de tissus, qui était la seule industrie de la ville. Celle-ci a fait faillite au début de la guerre. Attleborough est très accueillante envers les étrangers, du moment qu'ils sont anglais, bien entendu !

Chronologie

Vendredi 12 : les trois enfants sont contaminés. Le Mangare Dara a emmagasiné assez d'énergie pour détourner un V1.

Samedi 13 : Wright arrive en ville, se fait tuer. Dans la nuit, les premiers enfants du retour sévisent.

Dimanche 14 : un autre V1 tombe au sud de la ville.

Lundi 15 : le corps de Wright est enterré dans une fosse publique de Swannington. Mardi 16 : un autre V1 tombe entre la forêt de Taverham et Attleborough. Mercredi 17 : inspection sanitaire. Un mort dans la nuit à Attleborough, à moitié dévoré par quelque chose d'inconnu. Les Wulle Dara sont arrêtés et soupçonnés de meurtre. Partie de chasse au lapin dans les environs de la ville.

Jeudi 18 : le temps se couvre, le baromètre baisse : le Mangare Dara est prêt à exploser et libérer ses oeufs. Autre meurtre.

Vendredi 19 : si les Investigateurs n'ont pas encore détruit le Mangare Dara : un V1 tombe en plein sur la maison. Tout brûle, le Mangare Dara ne survit pas au feu. Toutes les personnes contaminées meurent, les enfants du Retour comme fous se ruent sur la ville et attaquent tous les êtres qu'ils y rencontrent.

Les Pubs

Les Investigateurs n'auront aucun mal à se loger, les deux meilleurs auberges de la vile (The Baggar's Inn et

the Old Chesnut) son vides de locataires. Si les Investigateurs se rendent au bar du rez-de-chaussée des auberges, ils auront l'occasion de parler avec les habitants d'Attleborough. Ceux-ci, fort curieux de leur venue ici les presseront de questions. Mais si le parent de Wright décline son identité, les personnes s'excuseront et présenteront leurs condoléances au parent du défunt. Si les Investigateurs demandent des renseignements sur Wright, les buveurs déclareront ne pas le connaître (ce qui est vrai : Wright n'est presque jamais venu à Attleborough même). Certains déclareront l'avoir vu arriver dans la journée par la gare, une valise à la main. Un employé de la Mairie ajoutera que Wright est venu à l'Hôtel de Ville. Si un jet sous Eloquence est réussi (ou si une tournée générale est effectuée), il révélera qu'il est entré au bureau du cadastre, et qu'il a vaguement entendu parler d'une propriété Mason (l'employé du cadastre ne sait rien de plus). Wright ne semblait pas avoir trouvé ce qu'il désirait (et pour cause, la propriété de Mason a été mise au nom de Johanna Rutherford, sa sœur, décédée il y a un an). Si les Investigateurs demandent des renseignements sur un certain Mason, les gens avoueront ne pas le connaître. Les plus âgés se rappelleront un professeur natif d'Attleborough, mais selon eux, il est parti vivre ailleurs il y a bien longtemps.

Les sujets de conversation seront plutôt orientés sur la guerre en général et l'explosion du V1 en particulier. "En un an, il n'en est tombé qu'un par ici, et encore ! C'était à Taverham !" "Ouais, je m'en rappelle", ajoute le tenancier, "c'était le jour où la vieille Hackett est partie d'ici en emportant toutes ses diableries ! C'est peut-être encore de sa faute !" (au sujet de la vieille Hackett, consulter la rubrique fausses pistes).

La femme du tenancier annoncera aussi que l'inspection sanitaire passera lundi à l'école municipale, pour faire sa visite annuelle. On évoquera aussi la chasse au lapin que vont organiser les solides piliers de bar, avec pour enjeu une immense barrique de bière à qui ramènera le plus de lapins. Invitation sera d'ailleurs faite aux Investigateurs de participer à la chasse, qui aura lieu mercredi matin.

La Mairie

La vieille mairie d'Attleborough contient un tas de documents importants, mais malheureusement pour les Investigateurs, aucune mention n'est faite d'une quelconque propriété Mason. Sinon, la mairie accueille aussi sous son toit la poste d'Attleborough.



La gare

Une voie bordée d'un quai de ciment constitue la gare de cette charmante ville. Une petite maison (celle du chef de gare) longe le quai. Sur le mur, les horaires de la navette Attleborough-Swannington sont indiqués (une toute les heures). C'est aussi là que l'on peut acheter les billets pour Swannington. Le chef de gare a vu arriver Rick Wright le samedi 13 mars, en matinée. Si le chef de gare sait qu'il a affaire à des parents du défunt, il fera des allusions à la santé mentale de Wright. En effet, il a travaillé voici une dizaine d'années à la clinique psychiatrique de Swannington en tant qu'infirmier. Il a reconnu en Wright l'un des patients de la clinique. Il sait qu'il était atteint de folie furieuse, et qu'il a été interné pour avoir muré les fenêtres de plusieurs maisons à Swannington. Il donnera l'adresse du Docteur Banks, qui avait soutenu que sa folie était consécutive à un choc émotionnel.

La ville de Swannington

Swannington est une ville de moyenne importance située à dix kilomètres à l'ouest d'Attleborough. Voici les différents lieux où les Investigateurs pourront obtenir des renseignements sur Wright et Mason.

La clinique psychiatrique

Cet institut a recueilli Wright en février 1922. Il y avait été amené par les forces de police, car il avait été surpris en train de murer des fenêtres (décidément on le saura...). Le personnel de l'époque pourra fournir quelques renseignements sur Wright et sur les symptômes de sa folie : Wright est d'abord resté prostré pendant plusieurs semaines. Puis peu à peu, il est revenu à la vie. Il semblait complètement coupé de la réalité, dans un éternel brouillard schizophrénique. Ses nuits étaient souvent hantées par des cauchemars qui devaient le terrifier, car il se réveillait hurlant et tremblant de frayeur. Le médecin qui suivait son cas, le docteur Banks, semblait convaincu que pendant ses nuits, il revivait les événements qui l'avaient traumatisé.

Puis son état s'est amélioré au cours des années. En 1940, il était redevenu normal, mais de vastes zones d'ombres subsistaient dans sa mémoire. Le Docteur Banks lui conseilla de rester quelques mois à la clinique pendant lesquels il réussit à se souvenir de son nom. C'est lui personnellement qui s'occupa de lui pendant cette période. Le directeur de la clinique, Adrian Bewley, apprendra aux investigateurs qu'il a signé la feuille de départ de Wright vendredi soir, et que celui-ci est parti le samedi matin.

Le docteur Anthony Banks

Ce médecin spécialiste des névroses s'est retiré il y a de cela un mois. Le cas Wright est sa dernière affaire, et celle qui l'a le plus passionné. Il sera peiné d'apprendre la mort de Wright.

Voici en vrac les informations qu'il donnera. Il les révélera facilement si on lui fournit la preuve que l'un des investigateurs est membre de la famille de Wright.

"Après tant d'années passées à se refaire une personnalité. C'est affreux !". Banks sera très heureux de rencontrer un parent de Wright. Il le pressera de questions sur celui-ci. En effet bien que le docteur ait effectué de vastes recherches pour rechercher la famille Wright, il n'y était jamais arrivé. Il racontera ses longues séances avec Wright, au fil desquelles il était arrivé à la conclusion que son patient avait été choqué par un événement fort impressionnant. Il semblait craindre par-dessus tout la lumière et en règle générale cherchait par tous les moyens à en détruire la source, ou tout au moins à l'obstruer. Un mot avait marqué le médecin, un mot que Wright répétait souvent dans ses rêves : Mangare Dara. Banks avait fait des recherches à ce sujet, et en avait retrouvé trace dans un compte-rendu d'expédition mené en Afrique Equatoriale au début du siècle. Les Wulle Dara semblaient être le nom d'une tribu de sauvages africains vénérant le Mangare Dara, qui voulait dire le fruit du retour... ou quelque chose comme ça. Il avait poursuivi dans cette direction et était convaincu que c'était bien cela que Wright semblait craindre le plus. Un autre mot, un nom de famille, semblait associé à Mangare Dara dans l'esprit de Wright : Mason.

C'est tout ce que les Investigateurs apprendront d'Anthony Banks.

Si les Investigateurs se rendent aux archives municipales de l'une ou de l'autre de ces villes, ils auront accès à une série d'articles du professeur Mason, docteur en zoologie. Ils apprendront aussi que Mason est originaire d'Attleborough.

A Swannington, on a ouvert une clinique de fortune pour les blessés de guerre. Le corps de Wright y restera jusqu'à dimanche soir. Lundi, il sera enterré.

Fausse piste !

La vieille Hackett est une diseuse de bonne aventure. Le jour où en septembre 1941 le V1 est tombé dans la forêt de Taverham, elle avait tiré l'Arcane Sans Nom à côté de la Maison-Dieu. Il valait mieux ne pas s'éterniser à Attleborough. Elle ne sait rien de ce qui se trame vraiment à Taverham. Faites-la déambuler dans la région, histoire de

donner un peu plus de piment à l'histoire. Vous pouvez aussi lui faire tenir le rôle d'oiseau de mauvaise augure. Elle est très convaincante sur la place de la mairie, quand elle harangue les foules ! A l'ouest d'Attleborough, il y a une ancienne carrière de gypse et d'ardoise. Elle est abandonnée depuis plusieurs années. Une bande de voleurs s'y est réfugiée, et, depuis un an, ils sévisent dans la région. Lorsque les étranges fils du Retour se manifesteront (voir plus loin), ils n'hésiteront pas à revêtir des peaux de bêtes pour mener à bien leurs cambriolages.

Qu'arrive-t-il ?

Les V1

Attirés par le Mangare Dara, ils tomberont régulièrement, en se rapprochant de plus en plus de la propriété Mason pour enfin la réduire en poussière.

Les enfants du retour

Les personnes contaminées par le Mangare Dara auront un accès de "retour" environ deux heures après leur contamination. Elles auront mal à la tête et leurs cheveux les gratteront. Peu à peu, leur perception de l'environnement deviendra floue, pour finir complètement déformée. Puis, ils ne pourront rien faire. Ils seront des jouets du Mangare Dara. Celui-ci essaiera de les rassembler à Taverham, pour tenter de détruire les fenêtres obstruées, mais ces êtres sont difficilement contrôlables. Leur transformation durera 1d6 heures avec une période de rémission de 1d6+10 heures. Au bout de quatre transformations, les oeufs se retirent, l'homme meurt. En règle générale, les personnes qui subiront une transformation garderont un souvenir mitigé de leur aventure. D'un côté, ils seront terrifiés (1d10 de perte en SAN) mais, quand ils reprendront conscience, ils auront eu l'impression d'avoir vraiment vécu ; comme si auparavant leur vie n'avait été qu'un simulacre d'existence. Ils ne parleront donc pas de ces expériences à leur entourage.

Une à quatre personnes seront contaminées par jour. En priorité, les enfants de la classe des trois aventuriers, leurs parents, puis enfin l'importe qui, et pourquoi pas un Investigateur !

L'inspection sanitaire

Lundi, on procédera à l'examen médical des élèves de l'école d'Attleborough. Les médecins noteront que plusieurs enfants ont perdu un ou deux centimètres de taille. Ils attribueront ce fait à une mauvaise alimentation. Il s'agit bien sûr des premières conséquences des transformations répétitives.



ves. Plusieurs mères de familles iront manifester lundi après-midi devant la mairie pour "une meilleure alimentation dans la cantine, afin d'éviter le rachitisme !"

Les Wulle Dara

Eh oui ! Ils sont venus eux aussi. Il y a huit mois, leur Mangare Dara est morte. Ils se sont souvenus qu'ils avaient donné des oeufs à un Blanc. Depuis ce temps, ils ont réussi à venir jusqu'en Grande-Bretagne, ressentant toujours de plus en plus fort l'appel des autres enfants du Retour. Leur odyssee prend fin au commissariat d'Attleborough où ils sont arrêtés, et pris pour des espions. Eux seuls peuvent enlever les oeufs des victimes et ils savent comment lutter contre le Mangare Dara L'un d'eux sait parler l'anglais.

La partie de chasse

Si les Investigateurs décident d'aller à la chasse, ils devront préciser dans quel groupe ils s'intègrent. L'un partira à six heures du matin, un autre trente minutes plus tard, ainsi qu'un troisième à sept heures. Ils sont composés de six hommes en moyenne. Le dernier groupe ira dans la forêt de Taverham, les autres iront plus à l'est. Le groupe de Taverham se fera attaquer par 1d6 enfants du Retour. Ceux-ci ont été envoyés par le Mangare Dara pour protéger la maison.

Epilogue

Si les Investigateurs soupçonnent la région de Taveham (par les impacts de V1, les enfants du Retour...) ils peuvent la fouiller. Ils tomberont sur les enfants du Retour qui les attaqueront. S'ils arrivent à joindre les Wulle Dara à leur équipée (eux sont prêts à les suivre, mais la police voudra des preuves), ceux-ci pourront retirer les oeufs sur les enfants du Retour inconscients. Une fois dans la propriété Mason, ils découvriront que le Mangare Dara est devenu trop dangereux et ils tenteront de le brûler.

Et pour terminer, un grand merci aux Seigneurs de l'Astrolabe et à V. Jugié pour le test.

Personnages

Mangare Dara (état terminal)

FOR 5D6 DEX 3D6 INT 4D6
CON 4D6 POU 6D6
TAI initiale 6D6

Sorts : Contrôler enfants du Retour : 35%, Lever tempête : 85% force 50km/h par point de POU investi.

Attaque : pression par le corps 1D10.

Le Mangare Dara n'a pas de forme précise. Il peut s'étirer en toute direction. Toutefois, en doublant de taille, il divise par deux sa force, sa constitution

et sa dextérité.

Effets sur la SAN 2D6/o. Seuls dégâts endurés : le feu, le froid et l'acide.

Enfant du Retour

FOR 2D6+10 / DEX 2D6+15 / INT 1D6
CON 3D6+10 / POU 1D6 / TAI 3D6

Morsure 65% 2D8 / Griffes 80% 2D6

Les enfants du Retour sont des bêtes féroces. Quand ils ne sont pas sollicités par le Mangare Dara, ils sont autonomes, et seul le désir de chasser les poules à attaquer.

SAN : 1D8/o ; voir quelqu'un se transformer en enfant du Retour coûte 1D10/o.

Voleurs dans la carrière

FOR 15 DEX 9 INT 12 CON 10
APP 8 POU 10 TAI var EDU 7

Compétences : se servir d'un pistolet 65%, d'un gourdin 75%, effraction 75%.

Ils sont cinq à se cacher dans la carrière.

La vieille Hackett

FOR 7 DEX 9 INT 14 CON 9
APP 10 POU 14 TAI 12 EDU 10

Cartomancie 80%, éloquence 50%, baratin 70%.

Les Wulle Dara

FOR 15 DEX 16 INT 9 CON 16
APP 12 POU 7 TAI var

Se cacher 90%, retirer les oeufs de Mangare Dara 70%.

