



Un scénario de **Jean Reitzin** • Illustrations d'**Erwann Surcouff**

La quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon

pour *Warhammer*

NOTE LIMINAIRE

Ce scénario fut d'abord écrit pour le monde du Dodécaèdre, créé par Nicolas « Snorri » Dessaux. Afin que *Warhammer* figure dans ce volume, j'ai pris la liberté de l'adapter, mais sa version originale peut être téléchargée. L'histoire se déroule dans la région de Marienburg, dans les Wastelands, une lugubre contrée de marécages au bord de la mer de Griffes, au nord du monde connu. Les personnages doivent échanger une jeune fille contre rançon à des proxénètes du port. Las, un peuple d'hybrides et de ruraux stériles en a fait l'acquisition pour la sacrifier à son Seigneur, le **seigneur** Dagon.

Inspiration : Monsieur Alfredo Da Silva

L'HISTOIRE

Zeemarsh, un village de pêcheurs situé près de Marienburg, fut longtemps un lieu de misère. Mais, alors que les Wastelands connaissaient une famine **biblique**, il y a de cela deux siècles, les Zeemarkers (nom donné aux habitants du village) nourrirent la région en ramenant, d'on ne sait où, du poisson salé. Depuis, le village est réputé pour ses pêches. Ceci s'expliquerait pour certains par la technique (les habitants construisent des navires particuliers), pour d'autres par la bénédiction de Manann qui inspirerait lui-même les Zeemarkers.

Le secret de Zeemarsh ? C'est un démon du nom de Dagon qui favorise l'activité halieutique de ce village. Il y a deux siècles, lorsque commença la grande famine, le village reçut la visite d'un étrange hybride mi-homme, mi-poisson. Il instruisit les hommes dans la manière de construire des bateaux qui pouvaient affronter les périls de la haute mer et apprit aux pêcheurs comment conserver le poisson. Puis il

Paru en 1986, **Warhammer Fantasy Role-Playing Game** est un jeu édité par Games Workshop. Exploitant la licence d'un jeu de figurines à succès, *Warhammer Battle*, WFRPG proposait un format original (toutes les règles, une description du monde, un scénario d'introduction et un bestiaire en un seul gros livre de 500 pages) et une mécanique novatrice avec son système de carrière et de caractéristiques. Mais c'est surtout par son ambiance que le jeu innovait. En proposant un univers semblable à l'Europe de la Renaissance mais dans une version sombre et décadente où la folie et la corruption rôdent derrière les mœurs policées des cours et des constructions politiques, *Warhammer* se situait à mi-chemin entre la fantasy classique et un imaginaire désespéré que n'aurait pas renié Lovecraft. C'est ce ton unique, conservé au gré des **trois éditions** qu'a connues le jeu, que le défi se devait de saluer.

Fiche Grog :

disparut. Un mois plus tard, un bateau était construit et les hommes partirent en mer. Ils **revinrent** au bout de deux mois les cales pleines de poisson salé. L'hybride revint et demanda à être payé. Il exigea une « femme portant l'œuf » et choisit Olga, une célibataire enceinte. Le mariage fut célébré dans le sanctuaire de Manann. Lorsque les époux burent le verre rituel, l'hybride cracha dans le verre de son épouse une glaire sordide où grouillaient des centaines de petits têtards. Olga





fut forcée à boire le liquide nauséabond et avala la semence de Dagon. Lorsqu'Olga fut à terme, l'hybride enseigna aux Zeemarkers le rituel. Attachée à un rocher, la jeune femme mourut noyée sous la marée. Tous virent son corps être déchiqueté par les larves de Dagon qui nagèrent vers le large. Avant de mourir, Olga prononça une terrible malédiction condamnant les gens du village à ne jamais engendrer.

Les enlèvements

A la suite de cette malédiction, la population de Zeemarsch se réduisit, mais le seigneur Dagon pourvut à ce mal en envoyant une partie de ses propres enfants. Le village est désormais peuplé d'hybrides, des êtres dégénérés qui enlèvent tous les cinq ans une femme enceinte et l'offrent à leur Père. Les Zeemarkers font généralement appel à la faune des bas-fonds pour amener au village une prostituée ou une réprouvée quelconque que personne ne cherchera. La femme doit être enceinte car les larves de Dagon ne peuvent pas se développer autrement. Elle est ensuite amenée au village et conduite au sanctuaire de Manann où elle est charmée par le prêtre Achab qui lui fait boire la semence de Dagon et elle reste enfermée jusqu'à son terme. La victime est alors conduite à la grotte des sacrifices et livrée à la marée. Lorsque les flots montent, les larves qu'elle porte la dévorent avant de nager vers l'océan.

L'année 1500 est celle où la quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon est attendue au village. Les hybrides ont payé un proxénète de Marienburg du nom de Tadeus Rodak pour la trouver. Celui-ci pensa à Edwige, l'une de ses filles, mais celle-ci se défendit et s'échappa. Rodak se jeta alors sur la première femme enceinte qu'il aperçut et enleva Héléne, une jeune mariée que les PJ connaissent bien. Chargée sur un des navires de Zeemarsch, elle arriva au village une semaine avant que l'aventure ne commence.

ACTE I : ENLEVÉE !

Rançon *in media res*

L'aventure commence par le combat opposant les PJ aux faux kidnappeurs. Un groupe d'aigrefins qui a assisté à l'enlèvement essaie en effet de profiter de la situation et a demandé une rançon à Ivo Guldmeyer, le père d'Héléne. Celui-ci a confié aux PJ le soin de porter la rançon au lieu de rendez-vous, une arrière-cour lugubre et sale du quartier de Rijkspoort. Les faux kidnappeurs sont cependant résolus à tuer les personnages et à prendre la rançon.

Dès que leur groupe est réduit de moitié, les kidnappeurs demandent la vie sauve en échange d'informations. Ils avouent qu'ils n'ont pas enlevé Héléne mais que c'est un maquereau des quais du nom de Rodak qui a fait le coup. Ils l'ont entendu se vanter et donnent sa planque, le Rotterdam, un bouge sordide de Suiddock.

L'enquête

Si les PJ retournent auprès d'Ivo, celui-ci conseille aux PJ d'enquêter sans passer par la milice. Il sait que les Zeemarkers rapportent un profit important à de nombreux armateurs cotés à la bourse de la ville. Si les PJ persistent et appellent la milice, celle-ci prévient Rodak, lequel prend la fuite et disparaît du scénario. Les PJ peuvent cependant trouver une piste auprès des filles de Rodak. **Avec des tests de rumeur et d'interrogatoire, on peut les faire parler. Les PJ peuvent ainsi contacter Edwige qui** explique que Rodak a voulu la vendre à des « bouseux puants » dont le gros navire mouillait au port mais qu'elle s'est enfuie. Elle a vu ensuite Rodak enlever Héléne qui passait à proximité.

Si les PJ mettent la main sur Rodak à Suiddock, un test d'interrogatoire le pousse aux aveux : un habitant de Zeemarsch du nom de Jorek lui a demandé d'enlever une femme enceinte depuis plus de trois mois. Rodak ne sait pas **pourquoi mais** il sait que les habitants du village font cette demande tous les cinq ans et qu'ils paient très bien pour cela. Il montre une belle perle huître d'une valeur de 5 CO. Il explique enfin ce qui s'est passé et pourquoi il a choisi par dépit Héléne.

Interlude

Les PJ peuvent se renseigner avant d'entreprendre le voyage jusqu'à Zeemarsch. La réputation du village n'est pas formidable et les navires évitent cette côte dangereuse où ont lieu de nombreux naufrages. Le voyage par la route (deux jours) s'impose, donc.

ACTE II : ZEEMARSH

Saltzbau

Sur la route, les PJ peuvent traverser la communauté hobeline de Saltzbau et y passer la nuit. Les habitants de la communauté parlent des habitants de Zeemarsch comme des « arriérés puants » et évitent comme la peste le village. Un fermier prend alors la parole pour dire que les habitants sentent mauvais mais qu'ils paient bien. L'un d'entre eux lui a acheté de la viande, des fruits et du fromage laissant derrière lui une perle que le fermier exhibe fièrement. Tous contemplant la perle huître et glosent sur sa valeur. Si les PJ parviennent à l'examiner, ils verront qu'elle est du même genre que celles qui ont été remises à Rodak. Le fermier peut également décrire son acheteur : un homme massif mais aux traits bizarres « comme tous ceux de là-bas » qui n'a pas dit son nom. Il s'agit de Studson, l'aubergiste de Zeemarsch.



Le village

Le village se trouve dans une crique déserte au bout d'une lande inféconde couverte de chardons et de tourbières. Les restes d'une palissade sont visibles mais le village est ouvert aux quatre vents. Une trentaine de maisons en bois s'étendent entre la lande et le quai sur lequel sont amarrés deux gros vaisseaux ronds destinés à la pêche hauturière.

Les maisons sont de simples cahutes en bois crasseuses et mal entretenues dont les fenêtres donnent sur la lande et les entrées tournent le dos à la mer. Elles sont vides de toutes richesses hormis des paillasses d'algues dans lesquels grouillent des crustacés et qui refoulent une odeur répugnante de poisson et de marée.

Le village est dépourvu de toute vie animale terrestre ou aérienne, à l'exception d'oiseaux de mers aux cris stridents et angoissants. Quand les PJ arrivent à 300 mètres du village, leurs chevaux se cabrent et refusent d'avancer. Un personnage compétent avec les animaux remarque qu'il n'est pas possible de calmer les chevaux mais qu'on peut les cacher sous le creux d'une dune.

Les réactions des Hybrides

Les habitants se montrent très peu bavards et n'hésitent pas à rembarquer les curieux en mettant en avant leur haine des étrangers. Si les PJ parviennent à charmer un hybride, celui-ci **peut alors donner** des informations, **parler** de Dagon (appelé « Père »), d'Achab et du rôle dévolu aux femmes enlevées.

Les habitants considèrent les PJ avec beaucoup de méfiance. Ils sont en effet persuadés que le monde conspire contre eux pour voler leurs secrets de pêche. Si les PJ s'intéressent à leurs constructions et à leurs navires, ils les menacent et leur demandent de partir, n'hésitant pas à fourbir des armes pour appuyer leurs propos.

Mais si les PJ mentionnent le rapt d'Hélène, les Hybrides préviennent Achab. Ils envoient l'un des leurs au temple via les grottes de la falaise, ce qui prend environ 20 minutes. Achab ordonne que les PJ soient éliminés d'une manière ou d'une autre. Il fait monter la garde devant le sanctuaire et devant les grottes quand la marée est basse par des groupes de quatre hybrides. Quatre autres hybrides le rejoignent dans le temple pendant que le reste se divise en petits groupes d'1D4+1 hybrides pour chasser et mettre à mort les PJ.

Les quais

Les quais sont la partie la plus **active** du village. Les deux navires sont semblables à ceux dont les PJ ont pu entendre parler. Sur les quais, s'activent quelques artisans qui réparent les filets, battent le fer ou sculptent des pièces en bois.

L'auberge de la Sirène décapitée

Battant sinistrement sous les vents du nord à l'entrée du village, l'enseigne *La Sirène décapitée* signale l'auberge qui accueille les rares voyageurs. Quelques hybrides y vident des verres d'un breuvage épais et brun. Ils communiquent entre eux à voix basse mais manifestent la même méfiance que les travailleurs des quais. Studson, le patron de **l'auberge** est un hybride massif qui propose d'un ton neutre des places dans la chambre commune ainsi que du grog et de la soupe de poisson. Si on lui demande autre chose que de la soupe de poissons ou du grog, il répond que le village ne produit pas ce genre de nourriture.

Le sanctuaire fermé de Manann

Au centre du village, se trouve un sanctuaire à Manann sinistre et délaissé. Les massives portes de bois en sont fermées par une chaîne. C'est en effet dans le temple que sont installées les épouses de Dagon sous la surveillance du prêtre dément Achab. Il les domine grâce à sa magie et s'assure, par ses soins, qu'elles aillent bien à leur terme. C'est ici que sont portés les produits frais destinés à maintenir la santé des épouses de Dagon. La salle du temple est déserte, mais un passage secret situé sous la statue ravagée de Manann permet d'accéder aux caves.

Les grottes

Sous la falaise qui borde le village au nord, un réseau de grottes conduit au sanctuaire de Manann. A chaque marée haute, les grottes sont noyées/immergées mais on peut les visiter quand la marée se retire, laissant derrière elle une odeur putride pendant quatre heures avant que la mer ne revienne. Les PJ peuvent alors remarquer des chaînes rouillées attachées à un rocher dans le boyau principal. La grotte est également peuplée par des goules marines qui se terrent dans un boyau secondaire mais qui repèrent la présence humaine en 1d4+1 rounds. Elles se précipitent alors sur les intrus. Asservies par Achab, elles ne font aucun mal aux hybrides qui circulent dans la grotte.

Interlude

A partir de leur arrivée au village, considérez que les PJ ont 24 heures pour enquêter. Après, les hybrides leur donnent la chasse. Si les PJ rentrent à Gebenheim et cherchent des renforts, Ivo met à leur disposition deux mercenaires (prendre les profils des gardes de la famille Valantina, dans le scénario « Le contrat d'Oldenhaller »).



ACTE III : DÉLIVRER HÉLÈNE

Une aide surnaturelle

Si les PJ sont sur les quais pendant la nuit ou pénètrent dans les grottes à marée basse, ils voient le fantôme d'Olga sous l'apparence d'une femme noyée au ventre ravagé d'où sourdent des sortes de murènes. Celle-ci projette les images de son supplice (il faut réussir un test de peur pour ne pas gagner 1d6 points de folie) et les guide jusqu'aux escaliers menant au sanctuaire. Il est à noter qu'Olga ne voit pas les goules vivant dans la falaise et que celles-ci attaquent les PJ.

Entrer dans le sanctuaire

Si les hybrides ne se méfient pas encore des PJ, le sanctuaire n'est pas surveillé. Les PJ peuvent donc tenter de briser la chaîne qui retient les portes et y entrer par effraction. Cet acte sacrilège est remarqué 1D4+1 x5 minutes plus tard et déclenche alors l'alerte, Quatre hybrides se jetant immédiatement à la poursuite des PJ tandis que quatre autres empruntent les falaises pour prévenir Achab.

Si les PJ parviennent à trouver le passage secret (tests de fouille ou fouille rapide), ils accèdent par un petit escalier à la cave où est enfermée Héléne. La dernière marche est piégée par un fil qui déclenche une sonnerie prévenant Achab de la présence d'intrus et réveillant Héléne. Ne serait-ce l'absence d'ouverture naturelle, la pièce où est installée Héléne paraît confortable et chaleureuse. Héléne dort nue et paisiblement. Sur des mannequins et des patères sont suspendus de magnifiques bijoux et de beaux vêtements bordés de perles que font miroiter de petites veilleuses.

La pièce où dort Héléne communique avec le sanctuaire de Dagon dans lequel Achab a 75 % de chances d'être présent, en train de célébrer de noirs rituels ou à nourrir les têtards de la source impure. S'il n'est pas présent c'est qu'il dort (10% de chances sauf s'il a été alerté de la présence des PJ, auquel cas il est auprès d'Héléne) ou nourrit les goules (15%). Le sanctuaire d'Achab est creusé dans la roche et n'est pas éclairé. Aux pieds d'une statue de Dagon (dont les yeux sont des perles), s'étend une source nauséabonde destinée à produire la semence du démon. Les PJ qui regardent y verront nager des têtards. S'ils boivent à la source, ils doivent faire un test de poison pour ne pas mourir, si le jet est réussi, ils se transforment en 1D10 mois en hybride.

L'escalier descend du sanctuaire vers les grottes dans la falaise. On y entend le bruit du vent et les râles des goules, une puissante odeur de putréfaction s'en dégage.

La chambre d'Achab est située aux côtés du sanctuaire, elle sert de trésorerie et un coffre piégé par une aiguille empoisonnée contient cent perles de 5 CO. Des robes sombres de cérémonie sont posées sur des patères.

Héléne

Si les PJ réveillent Héléne, celle-ci refuse obstinément de les suivre et appelle à l'aide. Elle parle de son époux qu'elle veut enfin connaître et n'hésite pas à se moquer des PJ. Si Achab est présent et qu'il est engagé dans une situation de combat, elle tente de griffer, de mordre et d'aider celui qu'elle appelle son « oncle ».

Affronter Achab

Achab peut être affronté dans son sanctuaire, dans sa chambre ou dans la caverne des goules. En fonction de la méfiance des Habitants, il pourra être entouré de gardes. S'il est endormi, les PJ doivent réussir un test de discrétion pour ne pas le réveiller.

Quelles que soient les circonstances de l'affrontement, Achab utilise sa corne avant d'utiliser ses sorts. Il utilise ensuite son sort d'*Aura de protection* sur lui et *Vol d'esprit* pour aider les hybrides et les créatures invoquées et, en dernier recours, son sort de *Force de combat* (il augmente ses B d'1d6+1) avant de combattre à mains nues. Une fois qu'il est vaincu, le charme liant Héléne est rompu et elle recouvre ses esprits.

S'enfuir de Zeemmarsh

Une fois Achab défait, les PJ feraient mieux de prendre leurs jambes à leur cou. Il vaut mieux éviter la voie maritime et s'enfuir par voie de terre. Les hybrides sont à leur poursuite mais si les PJ ont pensé à cacher leurs chevaux, ils n'auront aucune difficulté à les semer dans la lande.

ÉPILOGUE

Après la mort d'Achab et leur fuite hors du village, les PJ peuvent rentrer chez Ivo à Marienburg. Reste qu'il faut désormais trouver un antidote pour soigner Héléne et préserver l'enfant qu'elle porte, ceci peut faire l'objet d'une autre aventure de votre invention.

Du côté du village, la mort d'Achab provoque le retour à la mer des hybrides. Dagon rase le village dans une série de tempêtes qui affectent la navigation dans la région. Après ces tempêtes, la vie marine dépérit sur des kilomètres et la région connaît une pénurie de poisson et de pêche. Dans ce cas, les PJ pourraient bien s'être attirés l'ire des boursicotiers dont les intérêts étaient liés aux pêches miraculeuses de Zeemmarsh.



PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Léo Sternberg

Léo est le fils aîné d'Ivo Sternberg, un notaire de la ville de Marienburg. Il a eu une adolescence tumultueuse et a pris l'habitude de s'opposer à son père. Il s'est tourné vers la magie et mène une vie d'étudiant dissipé plus souvent à la taverne qu'en cours. Son père l'a déshérité mais lorsque Léo a entendu que sa sœur Hélène a été capturée, il s'est rapproché de sa famille pour prêter main forte. Malheureusement, le vieil Ivo, à cause de son incapacité à sortir des sentiers battus et de son respect scrupuleux des lois, a perdu un temps précieux. Les Dieux seuls savent ce qui est arrivée à Hélène, désormais.

Carrière : apprenti-magicien

Compétences : langage (Magickan), incantations mineures, danse, lire/écrire, langage (classique), connaissance des parchemins, très bonne vision, endurance à l'alcool

Personnalité : dissolu, fâché avec son père

Sorts (7 PM) : Lumière rougeoyante

Équipement : habits froissés, dague, arbalète de poing et 20 carreaux, grimoire, journal, encre et parchemin, 5

CO

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha
4	27	31	3	3	6	35	1	31	28	42*	33	36	34

Gerda Sternberg

Première fille d'Ivo Sternberg, un notaire de Marienburg, Gerda est habituée à attendre son tour. Alors que son grand frère Léo se comporte comme un enfant dépravé vivant aux crochets de la famille, Gerda exécute la moindre volonté paternelle. Lorsque père voulait que Léo reprenne le cabinet familial, Gerda accepta d'être offerte en noviciat auprès du temple de Manann. Lorsque Ivo décida de chasser Léo de la maison, Gerda devint brusquement l'enfant chéri de son père et endossa le rôle de successeur, s'habillant même à la garçonne. Il y a une semaine, sa sœur Hélène a été enlevée. Gerda attend avec son père qu'on lui demande un rançon car comme le dit avec sagesse Père « Il n'y a pas d'enlèvement sans rançon ».

Carrière : initiée de Manann

Compétences : lire/écrire, connaissance des parchemins, langue (Classique), théologie, endurance accrue

Personnalité : droite dans ses bottes, fille aimante

Équipement : habits propres, robe de cérémonie, fronde, marteau de guerre, symbole béni de Manann, 10 CO

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha
4	31	35	3	4	7*	28	1	31	35	37	33	36	27



Ménélas Hunter

Orphelin d'une bonne famille de Marienburg, Ménélas est un héritier qui a eu le luxe de faire un mariage d'amour avec la belle Hélène Sternberg, qu'il n'appelle jamais autrement que « Ma Princesse » et qui lui a fait la joie d'annoncer qu'elle était enceinte de lui il y a un mois. Depuis que son épouse est enceinte, Ménélas se comporte de manière encore plus chevaleresque, satisfaisant à tous les caprices, notamment alimentaires, de sa femme et courant les marchés pour lui ramener des fromages malodorants et des fraises. Ménélas se voit comme un preux chevalier. Déjà, à l'orphelinat, il défendait le freluquet Antony qui était le souffre-douleur des petites brutes et les deux garçons sont restés amis. Ménélas respecte son beau-père, Ivo, qu'il considère comme son propre père et voit comme un homme d'expérience et de sagesse. Il s'entend bien avec Gerd mais se méfie de Léo **qu'il voit comme un fils ingrat.**

Carrière : écuyer

Compétences : soin des animaux, dressage, esquive, étiquette, héraldique, équitation, coups **puissant**

Personnalité : chevaleresque, amoureux

Équipement : chemise de mailles, cheval avec selle et mors, bouclier, épée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha
4	43*	27	4	3	7	33	1	28	35	27	33	28	34

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha
4	43	35	3	3	6	39	1	38	25	31	33	28	37



Antony

Antony est le meilleur ami de Ménélas, qu'il a connu à l'orphelinat. Enfant et adolescent malingre mais vif et rusé, Antony est devenu maître dans l'art de manipuler les consciences. C'est ainsi qu'il est devenu le principal confident de Ménélas, lequel lui procure ses largesses. Mais Antony sent qu'il a fait une erreur lorsqu'il a commencé à séduire Hélène, la propre femme de Ménélas. D'ailleurs elle lui a avoué qu'elle était enceinte de lui. Antony a tenté de la convaincre **d'avorter mais** Hélène a été capturée avant qu'il ait pu contacter une rebouteuse. Antony n'est pas sûr de récupérer **Hélène mais il est sûr** que le vieil Ivo paierait une belle somme si on lui ramène sa « fille ». Ensuite, il sera toujours temps de réfléchir.

Carrière : guide racoleur

Compétences : bagarre, corruption, sens de la répartie, langage des voleurs

Personnalité : intéressé, calculateur

Équipement : habits propres, armure de cuir, épée, dague, 6 couteaux de jet, 5 CO

PERSONNAGES NON JOUEURS

Seconds rôles

Les aigrefins : de faux rançonneurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	33	25	3	3	5	30	1
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
29	29	29	29	29	29		

Compétences : mouvement silencieux rural, mouvement silencieux urbain, coups assommants

Possessions : matraques, capuches, vestes de cuir

Rodak, maquereau sans code

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	43	25	4	3	5	35	1
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
29	29	29	29	29	29		

Compétences : mouvement silencieux rural, mouvement silencieux urbain, coups assommants, force accrue

Possessions : épée, manteau clinquant, veste de cuir

Les goules de la falaise

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	25	0	3	4	5	30	2
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
43	6	18	43	43	-		

Coup paralysant : tests contre le poison pour ne pas être paralysé pendant 1d8+4 rounds.

Affamées : si un cadavre se présente, la goule doit faire un jet de volonté pour ne pas arrêter le combat et dévorer le cadavre.

Les Hybrides, les innommables enfants de Dagon

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	41	25	3	4	7	30	1
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
30	29	24	29	24	17		

Armes : harpon, gaffè, sabre (comme armes normales)

Armure : peau écailleuse, 1 point d'armures

Premier rôle

Achab, prêtre de Dagon

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	41	25	3	2	7	35	1
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
30	43	43	43	34	18		

Arme : crochet

Armure : peau écailleuse (1 point d'armure)

Sorts (16 PM) : *magie de bataille* : Aura de protection, Force de combat, Vol d'esprit

La conque de Dagon : cet objet maudit irradie une aura magique et maléfique puissante. Il a la forme d'une très belle conque bleue électrique attachée à une chaîne en or. L'objet ne peut être utilisé que par un hybride ou un enfant de Dagon qui peut y souffler. Il émet une onde que tous les hybrides peuvent entendre jusqu'à 1 km à la ronde et permet également d'invoquer des créatures une fois par jour selon la table suivante.

01-50 1D6 sataniques (des oiseaux marins aux longs becs particulièrement agressifs)

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	33	25	4	4	6	30	1
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
30	-	10	24	24	-		

51-75 1D3 hybrides de profil standard

76-95 1D4 hybrides adultes (+10 en CC, +1 en force)

96-00 Dagon lui même

M	CC	CT	F	E	B	I	A
4	50	42	4	3	11	60	2
Dex	Cd	Int	Cal	Vol	Cha		
89	89	89	89	89	14		

Sujet à l'instabilité

