

Qui a dit que nous avions oublié Les Années Folles? Nathalie Achard, une Gardienne expérimentée, vous propose aujourd'hui un scénario ayant pour cadre la France des années vingt prévu pour deux ou trois Investigateurs. Si vous n'avez joué, jusqu'à présent, que des aventures anglo-saxonnes, voici l'occasion de vous offrir un petit dépaysement...

INTRODUCTION POUR LES INVESTIGATEURS

Esprit es-tu là ?

La vie parisienne bat son plein en ce serein mois de juillet 1920. La chaleur n'étant pas excessive, les habitants de la capitale savourent, sans angoisse particulière, le temps qui passe. Enfin... presque sans angoisse. En effet, on déplore de nombreuses disparitions inexplicables depuis un mois environ. Ce seraient plus de 20 personnes que l'on aurait « perdues de vue » dans des circonstances mystérieuses: petits bourgeois, ouvriers, lavandières et autres membres du « petit peuple ». L'enquête de police semble piétiner.

Le matin du vendredi 9 juillet, l'un des Investigateurs reçoit un billet le conviant - ainsi que ses amis - à un « thé » chez la Comtesse de Garamont qu'il connaît depuis longtemps. Les joueurs ne devraient pas hésiter longtemps, car le 10 Faubourg Saint-Antoine (adresse de la Comtesse) est LE lieu où il convient d'être vu en ce moment.

Quand les Investigateurs arrivent à la réception, ils se rendent rapidement compte que la réputation de ce haut lieu de l'intelligentsia parisienne n'est pas surfaite. Tout ce que Paris compte de personnalités brillantes et spirituelles s'y trouve déjà. Détail étrange: la Comtesse paraît exténuée, malgré la joie de façade avec laquelle elle accueille ses convives.

En fin d'après midi, alors que plus de la moitié des invités se sont éclipsés, une bourgeoise vaguement hystérique propose d'organiser une séance de spiritisme. Une idée qui semble plaire à la plupart des personnes présentes. Les Investigateurs peuvent décider de participer ou non à la séance. La Comtesse, quant à elle, ne semble pas particulièrement intéressée et offre à ceux qui le désirent de continuer leur conversation dans un petit salon adjacent.

Les rideaux sont tirés et un guéridon bien ciré est installé au centre de la pièce. Revendiquant le statut de « médium », la femme qui dirige la séance demande à tous les participants de s'asseoir en silence autour de la table et de faire le vide dans leur esprit. Certains convives paraissent connaître la procédure à suivre. D'autres sont plus perplexes.

Le silence se fait rapidement pesant et tout le monde commence à suer à grosses gouttes. Au bout d'un moment, apparemment interminable, la maîtresse de cérémonie prononce d'une voix empreinte de gravité la célèbre formule: « Esprit, es-tu là? ». A peine a-t-elle fini de parler, qu'elle tombe à la renverse sans un cri, les yeux révulsés et la bave aux lèvres. L'expression de son visage est VRAIMENT terrifiante (jet de SAN 0/1D3).

C'est l'affolement. On envoie chercher un médecin, alors que la Comtesse entre dans la pièce, l'air consterné. Avant d'avoir pu dire un mot, elle perd connaissance et s'effondre sur une liseuse. Heureusement, quelques sels lui font vite reprendre ses sens. Les choses ne sont pas aussi faciles en ce qui concerne l'autre femme: rien ne semble pouvoir la tirer de sa torpeur.

La Comtesse, en femme de caractère, donne quelques instructions à ses domestiques. Elle se tourne ensuite vers les Investigateurs et les prie de bien vouloir la suivre dans son bureau.

Clothilde de Garamont

C'est une femme d'une trentaine d'années, de belle prestance. Veuve depuis maintenant trois ans, elle n'a jamais laissé entendre qu'elle comptait se remarier un jour. Pourtant, ce ne sont pas les prétendants qui manquent, qu'ils soient attirés par le charme raffiné de la Comtesse... ou par sa confortable fortune (avant de convoquer en justes noces, elle était déjà Comtesse de Fermeil). Elle ne parvient pas à oublier son mari, le Comte Hubert de Garamont, de vingt ans son aîné, qui est mort subitement d'une crise cardiaque en pleine rue. Leur fille, Blandine, une enfant douce et aimante, a elle aussi été profondément touchée par la disparition de son père. La Comtesse a emménagé depuis plus d'un an dans le quartier où elle vit aujourd'hui. Cet endroit, avec ses nombreuses boutiques crasseuses et ses longues rues bordées d'immeubles de rapport, ne correspond guère à son statut social, mais elle y est sentimentalement attachée. N'est-ce pas sur la place de la Bastille qu'elle a rencontré Hubert, cet homme qu'elle a tellement aimé ?...

Ne m'appellez plus Jeanne d'Arc

« Je vais vous révéler ce qui pèse sur mon existence, depuis maintenant un bon mois, et qui me gâche chaque heure qui passe. J'ai besoin de me confier à quelqu'un. L'affaire est étrange, et je suis sûre que des esprits étroits me riraient au nez et me conseilleraient une bonne cure de repos. Vous, vous m'inspirez confiance. Je ne suis pas femme à me laisser impressionner, et si je veux tout vous dire, c'est que l'incident qui vient de se produire est la goutte qui fait déborder le vase... »

Vous n'êtes pas sans savoir que cela va faire un peu plus d'un an que je me suis installée ici. Peu importe que le quartier soit un peu « populaire », je m'y sens bien. Mais voilà, depuis un mois je me fais réveiller, quasiment toutes les nuits, par des bruits sinistres ressemblant à des cris de douleur provenant des entrailles de la terre. Oui, je sais, cela peut paraître grotesque, mais croyez-moi: je n'en peux plus! Il règne dans cette maison une ambiance « désagréable » qui commence même à affecter Blandine. C'est pourquoi j'ai décidé de l'envoyer dans notre maison en Sologne. Quant à moi, je ne dors presque plus et j'éprouve un sentiment d'oppression qui ne

cesse de s'accroître d'heure en heure. Je suis convaincue que le malaise de Madame de Guéry est lié à toute cette histoire. Je compte rejoindre ma fille après-demain, afin de m'accorder quelques jours de tranquillité. Je ne suis toutefois pas très rassurée et l'idée d'abandonner ainsi mon domicile ne me plaît pas outre mesure. Pourrais-je vous demander un service personnel? Venez vous installer ici pendant mon absence. Georges et Amandine, mon majordome et ma cuisinière, seront à votre service. Si vous acceptez, je me sentirai plus rassurée. »

Espérons que les Investigateurs n'auront pas le cœur de décevoir cette séduisante veuve...

POUR LE GARDIEN

Ce qui se passe

Non, ce ne sont pas des cambrieurs ni des jaloux qui se jouent de la Comtesse pour la chasser de chez elle. Pour comprendre le fin mot de cette affaire, il faut remonter à 1789, année mythique de l'histoire de France qui vit la victoire des roturiers sur la noblesse... Le Duc de Rochefort et quelques-uns de ses amis nobles vécurent très mal ce tournant de l'Histoire. Déçus par la négligence du Roi et par la faiblesse de Dieu, ils décidèrent de se tourner vers « d'autres autorités ». Depuis longtemps déjà, le Duc avait étudié dans le secret de sa cave des grimoires très anciens qui lui avaient conféré un savoir terrifiant. Il utilisa ces connaissances pour invoquer un puissant serviteur de Nyarlathotep, que les manuscrits désignaient sous le nom de « Son Altesse ». Le Duc voulait proposer un pacte à cette monstruosité: l'aider à revenir, en échange d'une restauration de la monarchie et d'un partage du pouvoir. Son Altesse, créature ambitieuse et malfaisante, s'était apparemment exilée volontairement dans une autre dimension afin d'échapper au courroux de son maître, qui était jaloux de ses prérogatives.

La cérémonie d'invocation commença. Elle dura 3 jours et 3 nuits, et une centaine d'innocents furent sacrifiés. Tout se déroula comme prévu, jusqu'à ce que Rochefort entreprit d'égorger lui-même les victimes vouées à Son Altesse. Mal lui en prit. Alors qu'il levait sa dague sacrificielle, un manant qui s'était subrepticement libéré de ses liens se jeta sur lui et lui enfonça la lame dans le cœur. L'appel fut interrompu dans la plus grande confusion et le démon resta « bloqué » dans une stase temporelle proche du 18ème siècle.

En ce début de 20ème siècle, les événements de 1789 semblent bien lointains et les excès des révolutionnaires sont oubliés. Mais tout le monde n'a pas tiré un trait sur le passé. Ainsi, par exemple, le Duc de Rochefort, descendant direct du sorcier, ressent toujours une profonde amertume quand il pense au temps où Versailles gouvernait le pays. En 1910, il a découvert des documents relatant les travaux de son ancêtre. Il a alors consacré tout son temps à étudier les livres qui avaient appartenu à ce dernier. Aujourd'hui, il est capable d'achever l'invocation de Son Altesse.



Pour cela, il lui suffira de plusieurs dizaines de sacrifiés! Voilà pourquoi, depuis un mois maintenant, il a enlevé avec l'aide de quelques amis des personnes qu'il torture et assassine dans l'attente du Grand Jour qui sera, bien évidemment, le 14 juillet!

Madame de Guéry, lors de sa séance de spiritisme, a eu le malheur « d'effleurer » mentalement Son Altesse. A quelques jours de la date prévue pour son arrivée, cette créature ignoble peut être sentie avec une netteté accrue par les êtres dotés de facultés parapsychiques.

Pour éviter tout problème, le monstre a préféré « court-circuiter » le médium en détruisant littéralement son cerveau (un de ses rares pouvoirs, pour l'instant), ce qui a eu pour effet de plonger la pauvre femme dans un coma dont rien ne saurait la faire sortir.

Avant l'installation chez la Comtesse

La Comtesse a décidé de partir le 11 juillet (elle fait d'ailleurs une remarque intéressante à ce sujet: « Cela aura au moins l'avantage de m'éviter cette fête sans pudeur du 14 juillet! »).

Si les Investigateurs s'intéressent au voisinage immédiat de la maison de la Comtesse:

- Le 8 est un autre petit hôtel particulier habité par un couple de bourgeois taciturnes qui n'ont aucun rapport avec l'histoire.

- Le 12 est une librairie aux vitres crasseuses, tenue par un petit homme rabougri à l'humeur revêche.

Gaspard Dubon, le « libraire », est un complice du Duc qu'il a rencontré lors d'une réunion royaliste, il y a près de 15 ans maintenant. Rochefort, après s'être montré contrarié de voir un roturier au sein d'une assemblée composée exclusivement de nobles, a fini par apprécier le dévouement fervent à la cause monarchiste dont celui-ci faisait preuve. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les deux hommes se lièrent d'amitié. Lorsqu'en 1910, le Duc découvrit les écrits de son aïeul, Dubon l'aïda dans ses recherches en lui procurant notamment quelques ouvrages « interdits ». C'est dans la cave même de la librairie que sont détenus les malheureux qui doivent être sacrifiés afin de permettre la matérialisation de Son Altesse. Chaque nuit, Rochefort s'amuse à leur infliger d'ignobles tortures et leurs cris de souffrances sont parfois assez puissants pour que la Comtesse de Garamont les entende depuis sa chambre.

Si les Investigateurs, pour une raison ou une autre, s'intéressent aux disparitions qui se sont produites au cours du mois écoulé (ils peuvent se rendre dans un commissariat ou prendre contact avec les journaux qui ont couvert ces affaires), ils apprendront que toutes les victimes habitaient le quartier de la Bastille. Il s'agissait, pour la plupart, de noctambules qui fréquentaient le Balajo, mais une enquête dans ce haut lieu de la vie parisienne ne révéla rien. C'est une boîte de nuit très en vogue où la jeunesse aime finir ses soirées pour « s'encanailler » un peu en dansant la java (note pour le Gardien: une bonne bagarre avec quelques « habitués » patibulaires peut donner aux joueurs l'occasion d'utiliser leurs compétences de combat à mains nues).

Si les Investigateurs s'intéressent au précédent propriétaire de la maison de la Comtesse, ils découvriront qu'il s'agit d'un certain Duc de Rochefort qui vit actuellement à Versailles...

Si les joueurs pensent à interroger ceux pour qui la rue n'a pas de mystère (les clochards), et plus particulièrement ceux qui vivent dans le voisinage du Faubourg Saint-Antoine, ils apprendront que depuis quelques semaines, un fiacre qui ne ressemble pas à « ceux qu'on fait d'nos jours » s'arrête toutes les nuits vers 2 heures du matin au numéro 12 de la rue. Si les Investigateurs savent tirer les vers du nez des clochards avec un peu de Baratin (une bouteille de gros rouge sera une précieuse alliée!), ils pourront déduire de leurs descriptions que le « fiacre » en question ressemble beaucoup à un carrosse du 18ème siècle. Ils sauront aussi que ses passagers sont généralement au nombre de quatre (un, très grand, qui ouvre la porte de la librairie; deux autres qui en portent un troisième, qui paraît incapable de marcher).

Chose étrange, quand ils ressortent de la librairie au bout d'une heure, ils ne sont plus que trois (l'homme « fatigué » ne réapparaît jamais). Attention: les clochards ne savent rien de plus! Si les joueurs insistent en leur promettant une récompense, ils n'hésiteront pas à affabuler pour tirer parti de la situation....

Le Duc de Rochefort (Chrétien, de son prénom)

Ce beau et grand quadragénaire à l'allure altière ne peut pas s'empêcher de se montrer extrêmement méprisant à l'égard des « gens du peuple » (aïe, aïe, pour les Investigateurs de condition modeste!). S'il a vendu sa maison à la Comtesse de Garamont, il s'étonne encore qu'elle ait pu consentir à résider dans un quartier aussi mal famé. Les femmes sont tellement imprévisibles...

En cherchant du côté du cadastre, les Investigateurs ont la possibilité de découvrir que le Duc a en fait vendu TOUTES les maisons qu'il possédait à Paris. Apparemment, il avait un gros besoin d'argent. De fait, sa somptueuse demeure versaillaise semble avoir été restaurée et réaménagée de fond en comble. Tout y est fastueux, brillant... une vraie résidence royale! Les personnages les plus curieux pourront éventuellement remarquer qu'une des grandes pièces de la maison ressemble étrangement à une salle des glaces en miniature!

Si l'un des Investigateurs est d'ascendance noble et parvient à se gagner sa confiance (une tâche très, très, très difficile!), le Duc lui glissera lors d'une conversation privée que la « période d'infamie » sera bientôt terminée, que le sang royal va bientôt être honoré à nouveau et que bien des choses vont changer lors des « réjouissances obscènes » prévues pour les prochains jours. « IL va venir pour tout remettre à sa place et nous pourrions revivre! » Quelles que soient les questions qu'on lui posera alors, il refusera d'en dire plus. Attention à ne pas éveiller ses soupçons! S'il a le moindre doute sur l'honorabilité de son interlocuteur, Rochefort n'hésitera pas à le faire suivre par ses hommes

de mains... qui n'auront aucun scrupule à employer des moyens expéditifs pour protéger leur entreprise.

Si les Investigateurs se rendent chez le Duc alors que celui-ci est absent, ils devront affronter son majordome muet qui est doté d'une force prodigieuse. Ils pourront éventuellement trouver dans la cave, derrière des bouteilles de vin, un petit « cabinet de travail ». C'est là que se trouve le grimoire contenant la formule d'invocation de Son Altesse et un exemplaire incomplet des Fragments de G'harne.

A la bibliothèque de Versailles

Si les Investigateurs se renseignent sur les événements survenus à Versailles lors de la Révolution, ils trouveront quantités d'ouvrages consacrés à cette période! Toutefois, s'ils mentionnent le nom du Duc de Rochefort et expliquent de manière plausible les raisons de leur enquête, le bibliothécaire leur permettra de consulter le journal d'un curé où est relatée l'histoire des sacrifices et de la mort du Duc de Rochefort. Il n'est toutefois fait aucune mention de Son Altesse, ni des motifs qui avaient animé le Duc. Aux joueurs de deviner...

12, Faubourg Saint-Antoine, le lieu de l'invocation

Pendant la journée, la librairie crasseuse semble parfaitement tranquille. Les rayonnages poussiéreux sont couverts de livres anodins et le libraire reste en permanence assis devant une grande tenture rouge qui dissimule la porte conduisant au « lieu de la cérémonie ».

Il est probable que les Investigateurs décideront de visiter le 12, avant le jour fatidique. S'ils ne prennent alors aucune précaution particulière et rencontrent le Comte... ils auront toutes les chances d'aller rejoindre les rangs des sacrifiés.

Par contre, s'ils opèrent avant l'arrivée de Rochefort et de ses sbires, ils ne devraient pas avoir de problèmes particuliers. Le libraire dormira d'un sommeil profond au premier étage et seul un grand vacarme pourra le réveiller.

La porte en acier, qui se trouve derrière la tenture rouge, n'a pas de verrou. Pour l'ouvrir, il suffit de tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre un bas relief représentant une étrange fleur de lys (quand celle-ci se retrouve la « tête en bas », elle rappelle fortement un crâne de bouc). Attention: si on tourne la fleur dans le mauvais sens, une petite pointe empoisonnée jaillira du centre de la fleur (Tox. 18).

Derrière la porte, il y a un long couloir en pente dont l'extrémité est obturée par un autre rideau rouge. L'odeur de putréfaction qui règne dans le couloir est intolérable et on peut entendre des gémissements sourds (jet de SAN 1D6/1D3). Pour pouvoir avancer, les Investigateurs devront se boucher le nez ou placer un morceau d'étoffe devant leur visage.

Le second rideau dissimule une véritable vision d'horreur: une grande pièce ronde dont le sol en terre battue est recouvert d'une épaisse couche de sang séché. Un gros bloc de marbre noir, également couvert de sang, trône au centre de la salle. Ce bloc est entouré par une trentaine de corps d'hommes et de femmes qui ont tous subi d'atroces mutila-



tions (SAN 2D6/1D6). Un ou deux malheureux vivent encore... mais il est trop tard pour leur porter secours.

Flashbacks en crescendo

Au cours des derniers jours qui précéderont le 14 juillet, Paris va connaître des phénomènes mystérieux qui sèmeront la panique au sein de la population. Le Gardien doit utiliser ces phénomènes, dus à « l'approche » de Son Altesse, afin de faire monter la tension chez les joueurs.

- Le 11 juillet: de nombreux passants racontent qu'ils ont aperçus des gens habillés à la mode du XVIII^{ème} siècle dans le quartier de la Bastille. Si les joueurs tentent de rencontrer ces personnes, celles-ci disparaîtront en fumée avant d'avoir pu rien dire (SAN 1D6/0).

- Le 12 juillet: certaines rues du centre de la capitale subissent d'étonnantes modifications. Comme Son Altesse essaye de s'extraire de la stase temporelle dans laquelle il est bloqué, ses efforts rendent aux façades des maisons les plus anciennes l'aspect qu'elles avaient en 1789.

- Le 13 juillet: les apparitions se multiplient de plus en plus. Ce sont maintenant de véritables scènes datant de la Révolution qui se reproduisent dans certains quartiers. Des hordes de sans culottes envahissent les boulevards et la population parisienne, paniquée, fuit dans le plus grand désordre. L'agitation est à son comble et des voyous hystériques se livrent à un pillage systématique des beaux quartiers. Tout cela ne va pas simplifier la tâche des Investigateurs!

Dans la nuit du 12 au 13 juillet

Les Investigateurs qui veilleront cette nuit-là pourront être les témoins d'une scène absolument étonnante. Vers une heure du matin, une étrange forme ailée (un Byakhee invoqué par le Duc; SAN 1D6/1) passera en rase-mottes dans la rue du Faubourg Saint-Antoine avant de prendre la direction de la place de la Bastille. Une fois arrivé là, il poussera un terrible cri qui réveillera tout Paris. C'est alors que s'engagera dans un silence de plomb un combat de titans opposant le monstre et le « génie » qui domine la place (oui, le génie de la Bastille bougera vraiment! SAN 1D6/1D3). L'affrontement sera bref. Vaincu, le génie tombera au pied de sa colonne, disloqué et ensanglanté. La bête prendra alors sa place et singera l'attitude de sa victime, avant de reprendre son vol en direction du nord.

Note: quoi qu'il advienne de Son Altesse et du Duc, le Byakhee restera à Paris. Dans un premier temps, il se cachera dans l'un des clochers de Notre Dame, avant de semer la panique dans toutes les rues de la capitale. Vous avez tout intérêt à proposer une petite « chasse au monstre » à vos joueurs, une fois que ce scénario aura été achevé.

Atroces secrets

En lisant les documents découverts dans la cave du Duc ou en parcourant certains ouvrages du Mythe (ils peuvent trouver une édition du Culte des Goules du Comte d'Erlette à la bibliothèque de Versailles), les joueurs vont pouvoir apprendre pas mal de choses:

- Son Altesse est un « démon » extrêmement dangereux.

- Normalement, si son invocation est interrompue à temps, il est possible de l'empêcher d'apparaître.

- Il est impossible d'interrompre deux fois une invocation. Quoi qu'il advienne, si de nouveaux sacrifices lui sont consacrés, il DOIT répondre à l'appel qui lui est lancé.

- Pendant les premières heures de sa matérialisation, Son Altesse est plus vulnérable car il est obligé de « s'incarner » dans le corps du sorcier qui l'a invoqué.

- Si l'invocateur est tué, Son Altesse peut s'incarner dans le corps de n'importe quelle personne se trouvant dans un rayon de trois mille mètres autour du lieu d'invocation.

CONCLUSIONS POSSIBLES

Bien sûr, les choses ne se passent jamais comme on le voudrait...

- Si les Investigateurs tuent Rochefort ou le tiennent à distance de la librairie avant l'apparition de Son Altesse, le monstre s'incarnera dans le corps d'une personne se trouvant dans les parages du Faubourg Saint-Antoine (un Investigateur, par exemple). Au bout de trois heures, il sortira du corps de sa victime et commencera à ravager la capitale. Il jouira alors de toute sa puissance.

- Si les Investigateurs laissent le Duc accomplir la fin de l'invocation, Son Altesse apparaîtra dans la cave de la librairie sous la forme d'une énorme colonne incandescente (son véritable aspect; SAN 1D20/2D6) qui « entrera » dans le Duc à une vitesse vertigineuse. Celui-ci tombera alors à terre, avant de se redresser aussitôt. S'il voit les Investigateurs à ce moment-là, il semblera pris de panique... et s'enfuira à toutes jambes. Le monstre ne restera prisonnier du corps de Rochefort que pendant trois heures, après quoi il reprendra son

apparence et ses pouvoirs. Les Investigateurs devront tout faire pour tuer le démon tant qu'il n'ait pas plus puissant qu'un simple mortel!

Épilogue

Il serait pour le moins regrettable que Son Altesse restaure un semblant de monarchie démoniaque en lieu et place de la République française! Si vos joueurs se montrent à la hauteur de la tâche, pensez à les récompenser de quelques points de SAN, afin de les préparer à affronter les horreurs que ne manqueront pas de comporter leurs prochaines aventures.

NOBLES, TRUANDS ET MONSTRE (CARACTÉRISTIQUES)

La Comtesse de Garamont

FOR: 08 CON: 12 TAI: 11 DEX: 12
APP: 14 INT: 13 POU: 14 EDU: 13

Points de Vie: 12

Compétences: Discussion 40%, Histoire 40%, Monter à Cheval 50%, Musique 50%.

Le Duc de Rochefort

FOR: 15 CON: 15 TAI: 14 DEX: 12
APP: 15 INT: 18 POU: 15 EDU: 15

Points de vie: 15

Compétences: Discussion 50%, Discrétion 60%, Écouter 50%, Esquiver 70%, Mythe de Cthulhu 50%, Rapière 60% (dommages 1D6+1D4).

Sorts: Invoquer un Byakhee, Contacter un Chien de Tindalos, Flétrissement, Invoquer Son Altesse.

Gaspard Dubon (le libraire)

FOR: 07 CON: 08 TAI: 11 DEX: 08
APP: 09 INT: 11 POU: 07 EDU: 14

Points de Vie: 10

Compétences: Discrétion 70%, Bibliothèque 80%, Mythe de Cthulhu 30%.

Sorts: Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire.

Le majordome muet du Duc

FOR: 20 CON: 15 TAI: 16 DEX: 07
APP: 06 INT: 06 POU: 10 EDU: 08

Points de Vie: 16

Compétences: Masse 80% (dommages 1D8+1D6), Poings 40% (dommages 1D3+1D6).

Les deux sbires du Duc

FOR: 15 CON: 14 TAI: 13 DEX: 13
POV: 14

Compétences: Poings 70% (1D3+1D4), Couteau 50% (1D6+1D4).

Son Altesse

FOR: 38 CON: 50 TAI: 25 INT: 18
Points de Vie: 38

Compétence: Chocs Physiques 80% (4D6, quatre attaques par round).

Sorts: une dizaine de sorts au choix.

Armure: les armes non magiques ne lui infligent que la moitié de leurs dommages normaux.

Perte de SAN: 2D6/1D20.

