

Ce scénario est destiné à des investigateurs expérimentés, possédant déjà une bonne connaissance du Mythe de Cthulhu. La première partie est assez linéaire ; par la suite, les PJ sont libres d'agir comme bon leur semble : le Gardien des Arcanes disposera alors d'une liste des lieux à visiter et d'une chronologie détaillant les principaux événements de l'aventure.

Scénario Fabrice COLIN
Plans Virginie AUGUSTIN

Neillands vit seul

L'intégralité de l'aventure se déroule à la sortie du petit village de Brompton, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest d'Ipswich. Peuplé d'une cinquantaine d'habitants, le hameau est un endroit suffisamment neutre pour que vous puissiez le transposer où bon vous semble, en Nouvelle-Angleterre ou ailleurs : l'essentiel est qu'il y ait une forêt et que le lieu soit éloigné de toute agglomération importante. Armstid Neillands habite à la lisière de Brompton ; c'est un vieil ami des PJ ou, du moins, de certains d'entre eux (à vous de déterminer dans quelles circonstances ils l'ont connu). Cela fait maintenant plusieurs années qu'ils ne l'ont pas vu. Aussi n'ont-ils aucune raison particulière de refuser l'invitation qui leur est faite de venir passer le nouvel an chez lui, à Brompton. Neillands est un homme d'une cinquantaine d'années - un comptable. Il travaille depuis quelques années, comme il le précise dans sa lettre, au sein d'une sorte d'orphelinat privé pour enfants handicapés mentaux. Les PJ ne sont jamais venus à Brompton. Leur ami leur a promis un séjour pittoresque, et de nombreuses anecdotes locales susceptibles d'attiser leur curiosité. Le village n'étant desservi que par une petite route mal entretenue, les personnages peuvent s'y rendre en voiture, s'ils possèdent un véhicule personnel, ou en taxi, s'ils ont pris le train jusqu'à Ipswich. La maison de Neillands est une petite bâtisse isolée mais bien entretenue, située à l'orée d'une forêt de hêtres et de chênes. Armstid accueille ses amis avec enthousiasme et leur fait rapidement visiter sa demeure : une maison toute simple, avec deux chambres d'amis, un salon confortable, une cheminée et une cuisine assez coquette. Neillands vit seul : il ne s'est jamais marié. Il préfère vivre ainsi, explique-t-il, au milieu de la nature, avec ses livres et ses pensées. Nous sommes le 31 décembre (l'année importe peu) et la nuit s'apprête déjà à tomber. La plupart des habitants de Brompton sont partis passer les fêtes en famille, à Ipswich ou plus loin. L'endroit respire le calme et la sérénité. Des odeurs de dinde rôtie chatouillent déjà les narines des convives. La soirée ne fait que commencer.

Malades, très malades

Attablés devant un assortiment de hors-d'œuvre plus appétissants les uns que les autres, les PJ commencent à se détendre. Armstid a sorti quelques bouteilles, et les langues commencent à se délier. Il est possible que tous les personnages ne connaissent pas Neillands. Cela n'a aucune importance. C'est un homme éminemment sympathique, qui sait mettre ses hôtes à l'aise. Son paisible embonpoint et sa moustache grisonnante trahissent un tempérament raisonnablement hédoniste. Les discussions vont bon train. Neillands parle sur

tout de son travail et de monsieur Blackwell, qui dirige l'établissement éponyme. L'orphelinat Blackwell, explique Neillands, n'est rien d'autre qu'un petit manoir, niché à quelques centaines de mètres de chez lui, au cœur de la forêt. C'est un endroit charmant et tranquille et son directeur, s'il faut en croire Neillands, effectue un travail admirable. L'orphelinat Blackwell accueille une demi-douzaine de pensionnaires - des handicapés mentaux âgés tout au plus d'une dizaine d'années. Neillands ne les voit jamais. Outre la comptabilité, son travail consiste à assurer la liaison avec le monde extérieur, monsieur Blackwell ne sortant presque jamais de chez lui. Neillands répond au téléphone, fait les courses une fois par semaine et se charge du bon fonctionnement général de l'établissement. C'est une tâche facile et généreusement rémunérée : Armstid Neillands est un homme heureux. Que deviennent les enfants une fois atteint l'âge adulte ? Il n'en sait rien, l'orphelinat n'est ouvert que depuis cinq ans. Où monsieur Blackwell trouve-t-il les fonds nécessaires à son bon fonctionnement ? Fortune personnelle, probablement un héritage. De quoi souffrent exactement les pensionnaires de l'établissement ? Oh, ils sont malades, très malades, explique Neillands avec une moue contrite. D'ailleurs, il ne les voit pratiquement jamais : ce ne sont vraiment pas des enfants comme les autres. Pourquoi monsieur Blackwell se dévoue-t-il à leur cause avec un tel... désintéressement ? Tout simplement parce que son frère et lui sont également des orphelins et en ont semble-t-il beaucoup souffert.

Chronologie indicative

T-4 heures. Le soir est tombé depuis quelque temps lorsque Blackwell essaie, comme il y a cinq ans, d'invoquer une Maigre Bête de la Nuit. Cette première tentative est un échec.

T-3 heures. De façon diffuse, Jack a "sentit" la présence de la créature. Affolé de surcroît par les hurlements répétés des "enfants" qu'il doit nourrir trois fois par jour, ses nerfs lâchent et il sombre dans une sorte de catatonie nerveuse dont rien ne semble pouvoir le tirer.

Plus tard, Jack sort subitement de sa prostration et libère deux des cinq enfants. Les créatures s'échappent dans la forêt. Jack sort du manoir en hurlant, et Blackwell s'aperçoit de ce qu'il a fait. Il se précipite chez Neillands pour lui demander son aide.

T. Les personnages se rendent au manoir.

T + 2 mn. Une violente altercation éclate entre Blackwell et Neillands lorsque ce dernier aperçoit l'un des deux enfants et demande des explications. Blackwell tue Neillands et l'enfant puis oblige Jack, qui a suivi la scène, à enterrer les deux corps. Jack se charge du cadavre de l'enfant, mais s'enfuit de nouveau, laissant celui de Neillands à découvert.

T + 1 heure. L'enfant restant parvient à li-

bérer ses trois congénères, qui disparaissent à leur tour dans la forêt. Blackwell les poursuit, arme à la main, mais il n'a pas l'intention de les tuer : l'un d'eux est déjà mort pour rien, et le directeur de l'orphelinat a besoin des autres. Malheureusement pour lui, les enfants sont très difficiles à maîtriser, et trop craintifs pour être ramenés à la raison. De toute façon, Blackwell les considère comme des idiots. Il se contentera donc de les épier dans la forêt et d'essayer de les attraper par surprise, d'abord tout seul, puis avec l'aide de Jack (voir T + 2 heures). Dans le même temps, il lui faudra composer avec les PJ. En ce qui les concerne, il n'hésitera pas à utiliser son arme à feu.

T + 2 heures. Blackwell parvient à ramener Jack à la raison, sous la menace de son arme. Désormais, le domestique est de son côté. Si les personnages ne l'ont pas intercepté et neutralisé auparavant ils comptent maintenant un ennemi de plus.

T + 3 heures. Blackwell est parvenu à récupérer deux des quatre enfants disparus. Il les attache dos à un arbre, et tente de retrouver les deux autres, abandonnant peu de temps après si les PJ sont toujours en activité et si le jeu devient trop dangereux.

T + 4 heures. Dans le cimetière, Blackwell tente une nouvelle invocation (sortilège Invoker une Maigre Bête de la Nuit). Cette fois-ci, la créature entend son appel.

T+4 heures et dix minutes environ. Arrivée de la Maigre Bête de la Nuit (cf. Épilogue)

Avalé par la nuit

"D'ailleurs, c'est là que les choses deviennent réellement intéressantes, souffle Neillands en rapprochant son visage de celui de ses interlocuteurs avec des mines de conspirateur. Le nom du frère de monsieur Blackwell ne vous est sans doute pas inconnu. Si je vous dis qu'il s'appelle..."

Quiconque réussit à cet instant un jet de Mythe de Cthulhu hasarderait sans même y penser le prénom d'Aubrey. À l'instar de Justin Geoffrey, Aubrey Blackwell, poète de son état, connut son heure de gloire il y a quelques années, en publiant sous le manteau des ouvrages pour le moins sulfureux, tels que "La nuit sans visage" ou "Esprit réduit en poudre". Si les PJ ne connaissent pas Aubrey, Neillands éclairera leur lanterne sans trop se faire prier. Les informations dont il dispose lui ont été fournies par Vernon Blackwell, son frère aîné. Aubrey Blackwell a toujours été un garçon à problèmes : habité par d'étranges "visions", il a passé une partie de sa jeunesse à arpenter le désert d'Arizona à la recherche d'une prétendue cité mythique qu'il n'a bien évidemment jamais trouvée. Sa femme, Rachel, est revenue très éprouvée de l'une de leurs étranges expéditions. Aubrey, déclarait-elle, avait disparu "dans un grand bruissement d'ailes, avalé par la nuit". Par charité, Vernon l'a recueillie



dans son établissement et l'a confiée aux bons soins de Jack, son jardinier. Mais la pauvre femme est décédée quelques mois plus tard, visiblement démente. Cela s'est passé il y a quelques années, au moment où Vernon recueillait ses premiers orphelins. Aubrey n'a plus jamais donné de nouvelles. À l'heure qu'il est, il est certainement mort. Une bien triste histoire.

Un problème au manoir

Le silence qui suit les révélations de Neillands est légèrement pesant. Tout le monde se regarde sans parler. Dehors, le vent agite les branches des arbres avec fureur. Les douze coups de minuit retentissent de façon presque impromptue. « Bonne année quand même... » hasarde le comptable d'une petite voix gênée. C'est à ce moment que quelqu'un frappe à la porte. Trois coups secs et nerveux. Armstid, qui n'attend évidemment personne, se lève avec une grimace inquiète. "Neillands, dépêchez-vous, bon Dieu !" s'impatiente une voix au-dehors. "Monsieur Blackwell !" s'exclame l'intéressé, visiblement surpris. Blackwell, un grand homme sec d'une quarantaine d'années, vêtu d'un élégant costume anthracite et d'un épais manteau de laine noire, promène un regard soupçonneux sur les PJ. "Ah, constate-t-il sèchement, vous avez des invités." Armstid est sur le point de s'excuser, mais Vernon Blackwell ne lui en laisse pas le temps. "Neillands, nous avons un problème au manoir. J'ai besoin de votre aide." Neillands demande des précisions, mais le directeur le pousse vers la porte. "Passez une veste et suivez-moi. Ça ne sera pas très long." Neillands proteste mollement. "C'est que... j'ai des invités," explique-t-il en s'habillant pour sortir. "Ils boiront en vous attendant, tranche Blackwell. Allez, dépêchez-vous." Avec un geste désolé, Neillands le suit et, au moment de refermer la porte, adresse un petit signe à ses invités, comme pour s'excuser. "Eh bien, continuez sans moi" plaisante-t-il avec un sourire penaud. Les deux hommes disparaissent. Dehors, la pluie s'est mise à tomber en bourrasques glacées, une pluie de janvier. Les personnages vont certainement rester ainsi un petit moment (cinq minutes ? une heure ?) avant de prendre la décision de sortir à leur tour. Neillands, de toute façon, ne reviendra pas. Pour des questions de commodité, la chronologie indicative qui vous est proposée en encadré prend comme référent T le moment où les PJ quittent la maison de leur hôte pour se rendre à l'orphelinat, à partir de cet instant, les personnages sont livrés à eux-mêmes et ne disposent que de quelques heures pour empêcher Blackwell de parvenir à ses fins. Le chapitre suivant, Et pour de vrai ? détaille la véritable histoire de Blackwell. Vous disposez également d'une liste des principaux lieux de l'aventure et des indices éventuels pouvant s'y trouver. Le reste est une question de bon sens...

Et pour de vrai ?

Aubrey Blackwell n'a jamais réellement existé. Lui et son frère Vernon ne sont qu'une seule et même personne, et cette personne a basculé depuis longtemps dans une folie totale et irrémédiable. Il y a cinq ans, Blackwell, déjà passablement dérangé, est parti dans les déserts du Texas accompagné

de sa jeune sœur Rachel - une pauvre créature à moitié simple d'esprit. À cette époque déjà, son objectif ultime était d'entrer en contact avec Nodens, le Seigneur du Grand Abîme. Féru d'occultisme et de poésie mystique, dévoré d'ambition, Blackwell a commencé par invoquer une Maigre Bête de la Nuit. L'invocation a réussi, mais la créature a échappé à son contrôle et s'est emparée de Rachel. Lorsque Blackwell l'a retrouvée, la jeune femme gisait inconsciente, à quelques kilomètres de l'endroit où elle avait disparu. Quelques semaines plus tard, son ventre s'est mis à gonfler et l'explorateur a compris ce qui s'était passé. Rachel était enceinte : la créature l'avait fécondée. Grâce aux subsides versées par de riches occultistes friands de son œuvre, Blackwell a décidé de faire table rase du passé. Il a acheté un manoir en Nouvelle-Angleterre, y a installé sa sœur et s'est construit une existence nouvelle, inventant cette histoire d'enfants abandonnés, de frère dément et d'héritage miracle. Au bout de quelques mois, Rachel a donné naissance, dans d'horribles souffrances, aux sept "enfants" que lui avait offerts la Maigre Bête de la Nuit, avant de mourir, la cage thoracique atrocement déformée. Pour éviter les regards soupçonneux, Blackwell a fondé un orphelinat. Tout autre que lui aurait tué les cinq malheureuses créatures (deux enfants sont morts à la naissance) pour abrégier leur misérable existence. Mais Blackwell, lui, n'a pensé qu'à sa prochaine invocation. "Cette fois, s'est-il promis, la créature devra m'obéir et me conduire à son maître Nodens. Elle le devra, parce que je détiens ses enfants, et que je peux leur faire du mal." Jack, une sorte d'idiot du village, a été engagé pour s'occuper de cette répugnante progéniture. Peu de temps après, Neillands a suivi à son tour. Mais lui n'a jamais rien su de ce qui se passait dans les combles du manoir Blackwell. Longtemps, le maître des lieux a repoussé le moment de tenter une nouvelle invocation : ces créatures que lui avaient léguées Rachel étaient si fascinantes à étudier, si riches de possibilités ! Aujourd'hui qu'il s'est presque décidé, les nerfs de Jack ont malheureusement fini par lâcher : il a libéré deux des cinq enfants, qui errent maintenant dans la forêt, totalement désemparés.

Le manoir

C'est ici, évidemment, que les personnages trouveront le plus d'indices sur Vernon Blackwell et ses abominables activités. De nombreux jets de Trouver Objet Caché s'avéreront certainement nécessaires pour les dénicher tous.

- ✓ Le cellier : rien de particulier dans cette cave, si ce n'est quelques rats énormes et un tunnel, dont l'entrée est masquée par un tonneau, qui conduit sous un rocher, dans la forêt.
- ✓ Le bureau : un tiroir fermé à clé renferme une copie de l'acte de naissance d'Aubrey Blackwell, un faux assez bien imité, ainsi qu'un certificat de décès concernant Rachel (Vernon est cité en tant que frère de la victime) qui semble avoir été rempli avec précipitation et négligence (le nom du médecin : Julius Gardner).
- ✓ Le salon : rien de particulier. C'est là que travaillait Armstid ; ses cahiers de comptes sont restés ouverts à la page de la

veille.

- ✓ Le boudoir : c'est là où la partie Aubrey de Blackwell se réfugiait pour écrire. Ses notes sont classées par année, dans un grand classeur noir soigneusement verrouillé. Un PJ attentif remarquera que l'écriture est exactement la même que celle des documents signés Vernon B. qu'on peut trouver dans d'autres pièces. Les poèmes et notes de Blackwell nécessitent une semaine de lecture (perte de SAM 1/1D4 ; + 3 % en Mythe de Cthulhu ; sortilège : invoquer une Maigre Bête de la Nuit).
- ✓ La chambre de Jack : de loin, la pièce la plus sale du manoir, avec les cellules des enfants. Une simple paillasse et un pot d'aisances dont le contenu a été renversé. Le mot "Nodens" a été gravé au mur très récemment, au couteau (crise de panique de Jack).
- ✓ La chambre de Blackwell : rien de particulier, si ce n'est une photo de famille montrant Vernon (qui n'a jamais été orphelin) à l'âge de douze ans, entouré de ses parents et d'une fillette un peu plus jeune (Rachel).
- ✓ La chambre d'amis : c'est dans cette chambre qu'est morte Rachel, et il y règne toujours une odeur indéfinissable. Des traces de sang au mur, pratiquement effacées.
- ✓ La bibliothèque : entre autres manuels de géographie exotique, d'ethnologie, de poésie mystique et d'ésotérisme, l'observateur attentif pourra dénicher un exemplaire du Peuple du Monolithe de Justin Geoffrey, du volume XI des Révélations de Glaaki et d'une version récente du Manuscrit de Hoag.
- ✓ Les combles : la porte de ce long couloir bordé de cellules exigües est blindée. Jack et Vernon possèdent chacun leur clé, mais il est possible de s'introduire par l'extérieur, en passant par une lucarne. C'est ici que sont enfermés les cinq enfants, détenus dans des conditions abjectes dans de petits cachots aux murs de pierre que Blackwell a construits lui-même. Les pensionnaires y sont habituellement enchaînés : tout dépendra de 1 heure à laquelle les PJ arriveront.

La maison de Neillands

Les PJ peuvent toujours retourner y jeter un œil. Dans un tiroir de son secrétaire, leur ami conservait les articles de journaux qui lui paraissaient étranges. La plupart sont sans intérêt. L'un d'entre eux mentionne pourtant le décès du docteur Julius Gardner (accident de chasse), il y a un peu plus de quatre ans.

La forêt

Planté de chênes et de hêtres, ce bois assez profond est suffisamment sombre et touffu pour abriter, plusieurs heures durant, des enfants en fuite et un occultiste dément. À vous de gérer les poursuites comme vous l'entendez et de jouer sur les effets de surprise que peut ménager le décor - mares d'eau saumâtre, rochers, branches qui



craquent, engoulevants, etc. Cette nuit-là, la lune a déjà disparu sous l'horizon (comme l'exige le sortilège), ce qui n'arrangera pas les choses. On l'aura compris, l'aventure peut facilement devenir une expérience éprouvante pour les nerfs de vos joueurs. Ne vous privez pas des effets de manche habituels : monolithes faussement suspects, animaux nocturnes, montées de stress soudaines ("Roger ? C'est toi ?") et face à face brutaux.

Le cimetière

Installé dans une clairière, à quelques dizaines de mètres du manoir, ce petit cimetière improvisé ne comporte que quatre pierres tombales. Deux d'entre elles sont vierges d'inscription et sont placées côte à côte. Ce sont celles des enfants, comme les PJ pourront s'en rendre compte s'ils déterrent ce qui reste des corps. La troisième est celle de Rachel Blackwell. Son nom a été gravé sur la pierre, ainsi que la date de sa mort, et le vers suivant : "ton ombre passe sur le désert, riche déjà de ces existences, boursoufflures impies, mais nécessaires au bord de l'abîme - Aubrey Blackwell." Le corps de la jeune femme se trouve bien sous cette stèle, les côtes littéralement fracassées. La quatrième stèle porte le nom d'Aubrey, et une date de décès identique à celle de sa prétendue femme. Un signe, qu'un score de compétence de 20 % minimum en *Mythe de Cthulhu* permettra d'identifier comme étant le Signe des Anciens, y a également été gravé. Bien entendu, il n'y a rien sous cette stèle. La pierre est simplement l'artefact dont Blackwell se servira, le moment venu, pour tenter une nouvelle invocation. Un jet de Trouver Objet Caché révélera des traces de pas assez fraîches. Ce sont celles que l'occultiste a laissées lors de sa première invocation.

Le village de Brompton

En ce jour de fête, et à une heure avancée de la nuit, les habitants de Brompton (ceux qui sont restés) ne seront pas d'une grande aide aux personnages. Pour commencer, personne ne voudra croire à leur histoire. Et puis d'abord, qui sont-ils ? On ne les a jamais vus dans le coin. Il faudra, pour s'assurer le concours du shérif local (par ailleurs passablement éméché), déployer des trésors de patience et de persuasion. Ceci étant, le jeu en vaut peut-être la chandelle : une fois qu'il aura vu les corps, ce sympathique personnage (qui à première vue n'a aucune raison de soupçonner Blackwell de quoi que ce soit) pourra donner un sacré coup de main aux personnages, accompagné éventuellement de quelques hommes de main. Pour le reste, le manoir Blackwell est trop éloigné de Brompton pour que les villageois puissent entendre ce qui se passe.

Épilogue

Quatre heures après l'arrivée des PJ, et si ces derniers ne sont pas parvenus à l'arrêter, Blackwell parvient à invoquer une Maigre Bête de la Nuit, au milieu de son petit cimetière. Il commence ses incantations dans la pénombre et ne s'avance à découvert qu'au

dernier moment. Les enfants qu'il est parvenu à capturer sont jetés au sol devant lui, pieds et poings liés, absolument sans défense. Quelque temps plus tard, la créature apparaît dans un sinistre battement d'ailes. Elle tourne ta tête vers ses victimes, en saisit une, semble la considérer un instant avec attention, puis la relâche à terre, après lui avoir arraché la tête. Les mains tremblantes, Blackwell s'avance, lui ordonnant de lui obéir et de l'amener à Nodens, son maître. La créature fait claquer ses ailes, avance ses pattes préhensiles et s'empare sans ménagement de l'occultiste. Celui-ci se laisse faire. La Maigre Bête de la Nuit a un dernier regard pour l'autre enfant. "Nodens ! crie Blackwell. Amène-moi à Nodens. vois ! Ces enfants sont les tiens !". La créature ne semble pas vraiment comprendre. Dans un nerveux battement d'ailes, elle reprend son envol. Paniqué, Vernon commence à comprendre que la Bête n'a aucune intention d'obéir à ses ordres et que la vue de ses soi-disant rejetons n'a rien provoqué en elle. Le monstre s'envole. L'occultiste se met à hurler des vers d'Aubrey Blackwell - "ton royaume, à sublime vieillard, s'ouvre en moi de nouveau, et la douleur se déploie en franges stellaires irisées de mort, et ton visage approche, et..." Ses derniers mots se perdent dans le vent, et la créature disparaît, avalée par la nuit.

PNJ

Vernon Blackwell

Vernon Blackwell est un fou dangereux et manipulateur : Armstid lui-même ne s'en est jamais rendu compte. Dans un premier temps, si cela est possible, il essaiera de faire croire aux PJ que son frère Aubrey est revenu au pays pour le tuer ; il leur expliquera ensuite que les petits-fils de Nodens sont le résultat d'expériences horribles réalisées par ce même Aubrey, et que les vrais orphelins, qui couraient trop de dangers ici, ont momentanément été transférés en lieu sûr. Bref, il s'enfoncera dans des explications aussi abracadabrantes qu'étrangement plausibles, en se persuadant lui-même de leur véracité... jusqu'au moment où ses supercheres seront découvertes. Il disparaîtra alors dans la forêt et se muera en assassin efficace et silencieux, en attendant de pouvoir réaliser son invocation.

FOR 14 COM 12 TAI 12 INT 17

POU 18 DEX 11 APP 13

Points de vie: 12

Bonus aux dommages: +1D4

Armes: revolver (calibre 32) 60%. 1D8 points de dommages.

Sorts: Invoquer une Maigre Bête de la Nuit, Contacter une Goule (si le Gardien le désire, il peut s'agir de Rachel).

Jack

Légèrement demeuré, âgé d'une trentaine d'années, Jack est d'autant plus dévoué à son maître que ce dernier lui inspire une crainte abjecte. Parfois, cette peur prend le dessus, et Jack devient capable d'agir contre son maître. Le plus souvent, il suffira pourtant d'un regard ou d'une parole de Blackwell pour que ses vellétés de rébellion, attisées par le dégoût que lui inspirent les petits-fils de Nodens, soient rapidement réduites à néant.

FOR 15 CON 15 TAI 12 INT 7

POU 9 DEX 14 APP 9

Points de vie: 14

Armes: coup de poing 70% 1D3+1D4 pts de dommages, fusil de chasse (calibre 12) 45%.

Les petits-fils de Nodens

Doués d'une intelligence animale, les enfants de Rachel sont de petites créatures contrefaites, au dos couvert de tumeurs poilues, au visage grimaçant et irréguliers et aux longs bras noueux terminés par des serres. Leurs yeux sont dénués d'expression, leur peau présente des reflets brunâtres, et ils dégagent une odeur repoussante. Ils sont très craintifs et n'attaquent que s'ils se sentent menacés, en essayant de mordre et de griller leur adversaire. Ils savent grimper aux arbres, et s'expriment en émettant des sortes de chuintements sonores

FOR 9 CON 8 TAI 8 INT 5

POU 18 DEX 17 APP 5

Points de vie: 8

Armes: Griffes 50%, 1D6 points de dommages / Morsure 40%, 1D6 points de dommages.

NB: une confrontation avec la Maigre Bête de la Nuit n'est pas à exclure. Les caractéristiques de cette créature se trouvent dans le livre de règles de l'Appel de Cthulhu.

