

Un scénario 1920 pour Chill par Denis Gerfaud paru dans Casus Belli

Ce scénario est prévu pour des personnages débutants. L'action se situe à la fin du XIXe siècle, mais s'il le désire, le MF (Maître des Frissons) peut la transposer à notre époque avec un minimum d'ajustements personnels.

tué à 20 kilomètres de Dartmoor par la route. Harold Hobgart viendra lui-même vous chercher en cabriolet à la gare de Dartmoor, à votre descente du train, demain matin à 11h30."

Les personnages n'ont que le temps de faire leurs bagages et de rassembler l'équipement qu'ils jugent nécessaire.

La mission

Lundi 11 octobre 1880. Dans un bureau londonien, les personnages se voient confier leur mission. Il s'agit de se rendre à Flaxton, en Cornouailles, pour élucider une affaire de maison hantée : Brewman Mansion. "Alfred Brewman n'était pas inconnu de la S.A.U.V.E. C'était un archéologue assez brillant. Dans les années 50, notre société le compta parmi ses membres, et nous lui devons d'inestimables lueurs sur les caractères cunéiformes... Puis nous le perdîmes de vue. Or, il y a 8 ans, en 1872, il fit scandale en publiant un livre que l'opinion générale prit pour l'œuvre d'un fou : True Face of Death (Le Vrai Visage de la Mort). Vous avez dû lire ce livre. Il y affirme que seul l'Inconnu recèle la vérité, qu'il faut l'attirer et non le combattre, que la vie n'est qu'un état imparfait, et que les prétendus démons sont les porteurs d'une révélation qui ne peut venir qu'avec la mort. Nous devons les accueillir et leur ouvrir des passages... Tout cela dans un épouvantable style poético-allégorico-prophétique. (Note : les personnages ont effectivement dû lire ce livre, qui ne précise rien de plus que le résumé ci-dessus, apparemment l'œuvre d'un mythomane.) Nous lui fermâmes aussitôt tous les contacts avec la S.A.U.V.E., mais peut-être aurions-nous dû nous méfier davantage. Plus que de nous renier, il se rangeait ostensiblement dans le camp adverse. Mais Brewman s'était mis à vivre une vie de reclus dans sa maison de Flaxton, ne fréquentant apparemment plus personne. Pour seule famille restante, Brewman avait une sœur, Esther. Cette dernière s'était exilée en France vers 1855. C'est là qu'elle épousa un Français et eut une fille, Lucille, en 1858. Elle mourut à Rouen en 1872... En janvier de cette année-ci, Lucille épousa Harold Hobgart, un jeune écrivain anglais résidant provisoirement en France.

Rien ne destinait le jeune couple à retourner en Angleterre, sa situation financière étant des plus modestes. Or, il y a environ un mois, Lucille reçut une lettre d'un cabinet d'avoués de Dartmoor, exécuteurs testamentaires de Brewman. Celui-ci, retrouvé pendu dans l'escalier de son grenier le 2 septembre, légua tous ses biens, dont le manoir ancestral, à son unique héritière, la fille de sa sœur Esther. L'inhumation avait eu lieu le 5 septembre dans le cimetière de Flaxton. Le couple s'y rendit aussitôt. Leur arrivée eut lieu le 1er octobre. C'est donc très récent. Et la jeune femme commença aussitôt à souffrir de cauchemars et à présenter un état de grande dépression. Au médecin qu'ils allèrent consulter à Dartmoor, elle déclara que la maison était hantée. Par chance, ce médecin est en relation avec la S.A.U.V.E., et c'est ainsi que nous fûmes alertés. Il prescrivit du laudanum à l'héritière ; mais il prit le mari à part et lui assura que pour la tranquillité nerveuse de son épouse, il serait bon de faire venir des spécialistes, soi disant pour enquêter sur la hantise de la maison. Il est évident, ajouta-t-il, que Mrs Hobgart ne souffre que d'une dépression due au dépaysement, mais la prendre au sérieux accélérerait sa guérison...

Telle est donc votre mission. Tâche délicate. Pour Mr Hobgart, vous ne serez que des "imposteurs" venus faire semblant d'enquêter ; pour Lucille, vous serez de véritables spécialistes. Enfin, il se peut que nos craintes ne soient nullement fondées et que nous n'ayons effectivement affaire qu'à une dépression causée par le subit changement de fortune. Vos billets de chemin de fer sont réservés. Flaxton n'est qu'un petit village isolé, quelque peu arriéré, si-

Alfred Brewman

L'oncle de Lucille fut effectivement un suppôt de l'Inconnu. Lors de l'une de ses expéditions en Perse, il se lia à une secte vouant une réminiscence de culte à l'infâme divinité Buûlzaboth. Seigneur des Mouches et des Morts. Et ce qui n'était au départ qu'une curiosité intellectuelle devint bientôt l'objet d'une passion morbide... Mais c'est en 1869, alors qu'il travaillait dans la région de l'antique Ninive, que son destin se noua véritablement. Dans un bazar de Mossoul, auprès d'un vieux bouquiniste turc, il fit l'acquisition d'un livre terrible : le Thanaterion. Ce vieil ouvrage de nécromancie, rédigé en grec ancien, acheva de le vouer aux forces de l'Inconnu. Brewman se persuada que s'il réussissait à accomplir le rituel du Grand Triangle, décrit dans le grimoire, il permettrait l'accès définitif dans ce monde aux forces révélatrices de l'Inconnu, et deviendrait lui-même l'Elu de Buûl.

Le Grand Triangle

Ce rituel consiste à faire périr trois personnes par envoûtement. Mais pas n'importe-qui. Les victimes doivent être les personnes les plus proches ou les plus aimées de l'envoûteur. Pour l'accomplir, il faut percer une effigie de la personne aimée de 77 piqûres et que l'ensemble de ces trous présentent la forme d'un triangle. Puis enfermer l'effigie dans un petit cercueil et ensevelir ledit cercueil sous 7 pouces de terre. Puis, pendant 7 nuits, accomplir sur la "tombe" le sacrifice d'un petit animal (rat, mulot, serpent...), le tout accompagné de litanies à la gloire de Buûlzaboth. Dès le premier sacrifice, le Seigneur apparaît en songe à la victime sous la forme d'une mouche hideuse qui l'enjoint à venir la rejoindre. Au 7e sacrifice, la victime complètement possédée ne peut faire autrement que de se suicider... Le rituel doit être accompli trois fois, et les trois "tombeaux" doivent être disposés de façon à former entre elles un grand triangle. A la mort de la troisième victime, le Grand Triangle est activé. Une porte étant ainsi ouverte sur l'Inconnu, Buûlzaboth peut manifester sa volonté.

Les envoûtements

En guise d'effigies, Brewman se servit de photographies de ses victimes. Si sa sœur Esther ne vivait plus à Flaxton, c'est qu'il avait tâché de la convaincre de se vouer elle-même au culte de Buûl. La jeune femme, écœurée, désespérée, avait préféré partir ; et c'est la raison de son exil en France. A son retour de Mossoul, en 1870, Brewman lui rendit visite à Rouen sous prétexte de réconciliation. Il en profita pour prendre des photos, photographiant du même coup sa nièce, fillette alors âgée de 12 ans. De retour à Flaxton, il commença par rédiger son livre, True Face of Death, puis se décide à accomplir la première phase du rituel avec la photo de sa sœur. Esther se suicide en 1872.

A Flaxton, Alfred Brewman entretenait des relations intellectuelles avec la personnalité du lieu : Sir Henry Cuninghame, esthète et philosophe. Or ce dernier avait une fille, Elizabeth, jeune personne très

sensible. Et malgré la différence d'âge (elle 23 ans et Alfred 48), l'archéologue et la jeune femme s'étaient également liés d'amitié. Ils conversaient souvent ensemble, se promenaient sur la lande. On commençait à parler de fiançailles. Brewman photographia son amie, puis poussée par les forces obscures auxquelles il ne pouvait lui-même résister, il accomplit la seconde phase du rituel. Elizabeth fut retrouvée pendue dans le grenier de Cuningham Manor en août 1877. Auparavant, elle avait semblé très nerveuse. C'est à partir de ce jour que Brewman se claquemura pour ainsi dire dans sa maison.

Restait à accomplir la troisième pointe du Triangle. Brewman se souvint qu'il avait une nièce et qu'il en possédait une ancienne photo. Il commença les préparatifs du long rituel, perça la photo et l'inhuma. Mais au moment de commencer les sacrifices animaux, le remords et le doute vinrent le saisir, un peu tardivement. Il mit le feu à ses notes intimes ; emballa le Thanaterion dans un morceau de toile cirée lestée d'un fer à repasser et le jeta dans l'étang ; puis il monta dans son grenier et se pendit... Les choses en sont là.

La "tombe" d'Esther se trouve dans la troisième cave de la maison, celle d'Elizabeth est au centre de l'île des Pierres Levées, et celle de Lucille dans un talus de Witch's Woods. L'ensemble forme un triangle parfait (voir la carte). Les "tombes" d'Esther et d'Elizabeth sont jonchées d'ossements de petits animaux ; aucun sacrifice n'a encore été effectué sur la "tombe" de Lucille.

Le fantôme

Le remords de Brewman est arrivé trop tard. Pire, son suicide permet maintenant à Buûlzaboth de le contrôler entièrement. Ce n'est pas un Fantôme à proprement parler, c'est une entité incorporelle totalement invisible. Son pouvoir est encore faible, mais "vampirique". Il peut utiliser des disciplines de distorsion et un pouvoir automatique. Chaque fois que par la peur causée il fait perdre des points de volonté à un personnage, sa Discipline de la Voie Maudite (DVM) augmente d'autant, ce qui lui permet l'accès à des disciplines plus difficiles. Son pouvoir automatique est de causer des cauchemars à Lucille (et à elle seule). Ces cauchemars ont lieu une fois par nuit. A chaque fois Lucille doit jouer un jet de peur sous la colonne 8. A l'arrivée des personnages, l'Entité de Buûl a les caractéristiques suivantes :

Le fantôme

VOL 105 DVM 75 EFFROI 8 Disciplines possibles : Vision Trouble (85), Modifier la Température Extérieure (120), Obscurité (85), Feux Follets (85), Torsion (135), Sphère de Putréfaction (85), Silence de Mort (85), Bourrasque (85), Grouillement (95), Télékinésie (85), Transfert de Voix (85), Vague de Brouillard (85), Écriture (85).

C'est évidemment au MF de décider des instants propices où les disciplines seront utilisées

Le zombi

Ce qui est commencé doit être achevé ! Quand l'entité aura atteint un DVM de 200, elle pourra utiliser un dernier et terrible pouvoir : animer de façon permanente les restes d'Alfred Brewman. (Il ne s'agit pas de la discipline Animation des Morts, mais d'un pouvoir spécial.) Une fois Brewman animé, l'entité elle-même sera dissoute, ne laissant qu'un "zombi" près de la tombe. Ce dernier ne possédera aucune discipline, contrairement à l'entité, par contre il aura la possibilité de terminer le rituel du Grand Triangle. Ce sera même sa seule vocation. Nuit après nuit, il sacrifiera de petits animaux sur le

tumulus contenant le cercueil et la photo transpercée de Lucille. A chaque sacrifice, la jeune femme perdra définitivement un septième de ses points de Volonté. A zéro, elle cherchera à se suicider par tous les moyens (et le MF devra faire en sorte qu'elle y parvienne). Alors, le Grand Triangle étant activé, tous les morts du cimetière se relèveront de leur tombe pour accomplir une œuvre de dévastation systématique. Si les choses devaient en arriver là, au MF de régler cette nuit d'apocalypse et toutes ses conséquences. Les mort-vivants du cimetière seront des Zombis. Déterminer aléatoirement leurs caractéristiques.

Le seul moyen d'empêcher cette horreur est de détruire les trois tumulus avant la fin du dernier sacrifice. Le dernier sera évidemment gardé par Brewman-Zombi. En termes de jeu, il doit être considéré comme un Cadavre Animé. Seule une balle en plein front peut l'annihiler. Il a les caractéristiques suivantes :

Le zombi

FOR 80 PCN :15 DEX :35 END :92 AGL :35 DVM :NA VOL :NA EFFROI :5 PER :NA. ATT : 1/58 %. Mvmt :T 14m. Disciplines :NA. PE :500.

L'enquête

Il va de soi qu'il ne sera pas aisé de reconstituer toute l'histoire. Au début, l'entité sera trop faible et il ne se passera rien d'anormal hormis les cauchemars de Lucille. Celle-ci, très sensible, peut sentir l'Inconnu, d'où sa certitude de hantise. Les personnages pourront également le sentir. L'entité de Buûl peut se déplacer à sa guise dans tout le territoire délimité par le triangle, mais pas au-delà.

vos notes

L'ambiance sera néanmoins plutôt tendue à Brewman Mansion. D'emblée, Harold Hobgart montrera une sourde hostilité envers les personnages. Il ne croit pas aux fantômes. C'est contre sa volonté et pour céder aux instances du médecin que les envoyés sont là. Et ce n'est même pas chez lui. Brewman Mansion n'est que l'héritage de sa femme. Dans cette histoire, il se sent plutôt ridicule, et sa "vanité de mâle" en prend un sacré coup. D'ailleurs le couple bat déjà de l'aile. Les époux ne se parlent plus, ou presque. Les mouvements d'humeur sont fréquents.

Par ailleurs, les villageois de Flaxton sont plutôt xénophobes et ne se confient pas volontiers. Même les Hobgart sont considérés comme des étrangers. A Flaxton, chacun s'occupe de ses propres affaires. On ne sait presque rien sur Brewman. Il n'était pas souvent là, toujours en voyage, un savant !... Ces dernières années, il fréquentait un peu les Cuningham. Mais depuis la mort de leur fille, il s'est complètement renfermé. On le voyait parfois se promener seul sur la lande, ou en barque sur l'étang... Quant à sa mort, ce sont les mouches qui ont attiré l'attention, des nuées de mouches ! Ainsi que les hennissements de son cheval enfermé dans l'écurie. La pauvre bête n'avait plus rien à manger depuis plusieurs jours. La police de Dartmoor a été alertée. Un constable est venu. Et c'est comme ça qu'on l'a retrouvé mort, pendu dans son grenier...

Des indices

L'ordre dans lequel ces indices parviendront aux personnages dépendra naturellement des circonstances et du déroulement du scénario.

La salle de bain

C'est dans cette pièce obscure du rez-de-chaussée que Brewman préparait ses photos. On y trouve encore des cuves et des flacons de produits chimiques. Mais tous les révélateurs et les papiers sensibles sont hors d'usage. Le plus proche photographe et revendeur de matériel photo se trouve à Dartmoor. Dans la salle de bain se trouve également une caisse de bois verni contenant des plaques déjà développées. Elles sont évidemment en négatif et il faudra les tirer sur papier pour arriver à les lire. Hormis quelques paysages sans importance, il y a une photo d'Esther prise à Rouen en 1870, une autre la montrant avec sa fille Lucille alors âgée de 12 ans, une autre montrant la fillette toute seule, et une dernière montrant une jolie "inconnue" d'une vingtaine d'années : Elizabeth Cuningham. Ce sont bien entendu les tirages de ces photos qui ont servi aux envoûtements. Lucille reconnaîtra immédiatement sa mère et devinera sans peine que la fillette n'est autre qu'elle-même. Quant à l'"inconnue", il faudra enquêter chez les Cuningham pour l'identifier.

Les confidences de Lucille

Si elle se sent en confiance avec les envoyés de la S.A.U.V.E., Lucille leur avouera ce que peu de gens savent, pas même son mari à qui elle n'a jamais osé le dire. C'est que sa mère, Esther, n'est pas morte de mort naturelle. Elle s'est suicidée. On l'a retrouvée pendue dans le grenier de leur maison de Rouen. Lucille, qui avait alors 14 ans, ne se souvient pas de tous les détails de cette époque. Mais elle se rappelle que, peu de temps auparavant, sa mère "semblait changée". Elle hurlait de frayeur chaque fois qu'elle voyait une mouche.

Les papiers brûlés

Quand le couple a emménagé, la maison était dans un désordre indescriptible. Dans la cheminée du bureau, il y avait des restes de papiers manuscrits. Instinctivement, Lucille les a conservés, mais sans jamais chercher à les déchiffrer. Ils sont d'ailleurs dans un tel

état que la lecture en est difficile. Elle les soumettra aux personnages. Ces fragments sont des restes de lettres dont la plupart n'ont jamais été envoyées. Et pour cause ! Brewman, complètement fou, écrivait à ses victimes déjà mortes ou s'écrivait à lui-même.

(début). 21 juin 1872, Esther, ma très chère sœur, Il faut que tu comprennes que c'est la douce main de Buül qui me guide et non pas la haine ou la rancœur, car tu es ma sœur chérie, Esther, et... (milieu) Bravo Alfred ! Ta sœur s'est suicidée samedi ! Elle s'est pendue ! La première pointe est accomplie ! Mais je ne te dis pas tout ce qu'il m'a fallu : quatre chats, un lapin, une couleuvre et un corbeau. Ce fut... (fin)... Si tu voyais Elizabeth, mon vieil Alfred ! Mais que dis-je ? Tu la vois ! Alors, tu sais comme moi qu'elle ne peut être des nôtres. Cesse de rechigner ! Buülzaboth n'aime pas les faibles. A maintenant, Alfred Brewman

(fin). En vous renouvelant mes condoléances les plus affligées, je reste, sir Henry, votre dévoué.

Alfred Brewman.

(fin). Soyez donc en paix, chère Elizabeth, dans la Pure Nuit du Sommeil Noir ! Quand je serai devenu l'élu de Buül, vous siégerez à mes côtés, je vous le promets. Vous serez donc bien aimable de cesser dorénavant de hanter mes cauchemars. Ne comprenez-vous pas que je n'ai agi que par amour ?... Par Buülzaboth.

Alfred Brewman.

(début). Flaxton, 1er août 1880, Cher Alfred.

Le temps de la réflexion est passé, il faut agir. Buül attend et le Grand Triangle n'est toujours pas parachevé. Il reste un rituel à accomplir, et il faut que... (fin)... j'espère donc, chère Lucille, que tu accepteras cette invitation. Tu verras, la maison de tes ancêtres est une demeure très respectable. Bien que nous ne nous soyons vus qu'une seule fois, et tu étais une petite fille, tu es désormais la personne qui m'est le plus cher au monde, ma seule famille. Sincèrement, ton oncle.

Alfred Brewman.

Cette dernière lettre est d'autant plus angoissante que Lucille ne l'a jamais reçue. En ce qui la concerne, elle se souvient à peine de son oncle, durant la semaine qu'il passa à Rouen, sinon qu'il prenait des photos, ce qui la fascinait à l'époque.

La cave

La première cave a été transformée en atelier de menuiserie. C'est là que Brewman confectionnait lui-même les petits cercueils. Parmi la sciure et la poussière, il reste encore une planchette à demi fendue (un ratage) qui peut suggérer l'idée d'un couvercle de cercueil. Depuis qu'ils sont là, les Hobgart ne se sont pas intéressés aux caves, et tout reste à découvrir. Devant le grand placard à outils, accolé au mur Ouest, il y a des traces de raclures sur le sol. Si les personnages songent à déplacer le meuble, ils découvriront la porte, verrouillée, de la troisième cave. Cette cave est entièrement vide, hormis le tumulus d'Esther, couvert de petits ossements, comme décrit précédemment. C'est là le premier indice véritablement sérieux. Dans le cercueil, la photo transpercée, est encore très reconnaissable.

L'île des Pierres Levées

L'enquête ne peut se poursuivre que par la visite de cette île, et pour cela les personnages doivent d'abord apprendre son existence. Le renseignement peut survenir lors d'une discussion avec les villageois. Ou bien l'attention peut être dirigée sur elle par un

Rêve Prémonitoire si un personnage possède cette discipline. Au MF d'imaginer un tel rêve. Le principal est de montrer l'importance de l'île tout en restant vague et ambigu.

Au demeurant, l'île des Pierres Levées n'a pas bonne réputation à Flaxton. Sans doute à cause des ruines druidiques qui la couronnent. Un villageois pourra souligner que "Brewman était fou de s'aventurer tout seul en barque, si profondément au cœur des marais..." Comme ces superstitions n'ont aucun rapport direct avec l'histoire, à chaque MF d'improviser à sa guise à leur sujet.

L'évadé de Dartmoor

Quelques temps après l'arrivée des personnages (à décider par le MF), un incident peut venir à leur connaissance. Un fermier nommé Fletcher (voir la carte) prétend qu'on lui a volé sa barque. D'autres villageois disent que l'amarre était pourrie et qu'elle est partie toute seule. En vérité, elle a effectivement été volée, et par un dangereux criminel. un évadé de la célèbre prison de Dartmoor. Des battues ont été entreprises pour retrouver le maniaque, mais ni la nouvelle ni les recherches ne sont encore parvenues à Flaxton. L'évadé est un condamné à mort qui sait qu'il n'a plus rien à perdre. Le hasard fait qu'il se terre actuellement entre les menhirs de l'île des Pierres Levées. Il a dissimulé la barque volée parmi les roseaux. Il est armé d'une hache. Dès que les personnages s'approcheront des menhirs, il attaquera comme un forcené, se croyant perdu. Il ne se rendra pas, et dans le pire des cas, tentera de fuir à la nage. Il a les caractéristiques suivantes :

L'évadé

FOR :68 PCN :60 DEX :60 VOL :50 ACL :58 CHA 50 PER :25
END :62. Combat 63. Hache Élève 78.

Au centre des menhirs se trouve intact le tumulus jonché de petits ossements et contenant la photo d'Elizabeth dans son petit cercueil.

Le Thanaterion

Malignité des forces de l'Inconnu ou simple hasard ? Un ouvrage tel que le Thanaterion ne peut croupir éternellement au fond d'un étang. Si les personnages explorent systématiquement la petite île, ils pourront découvrir le paquet de toile cirée, recouvert de vase, échoué sur une grève. La lecture du grimoire prendra naturellement beaucoup de temps et nécessite obligatoirement la compétence Langues anciennes. Il est probable également que l'entité de Buûl, qui elle n'a pas encore animé le zombi, fera tout pour rendre cette lecture inconfortable. Mais, la chance aidant néanmoins, les personnages pourront y découvrir la description complète du rituel du Grand Triangle. Dès lors, ils devraient savoir exactement ce qu'il leur reste à faire...

Cunningham Manor

Retenu par ses affaires, sir Henry réside à Londres et n'apparaît que rarement à Flaxton. Seule Lady Charlotte, son épouse, habite le manoir de façon permanente, entourée de quelques serviteurs. C'est une femme d'une cinquantaine d'années, plutôt revêche, très stricte sur les convenances, en un mot très "victorienne". Elle acceptera néanmoins de recevoir les enquêteurs, autour d'une tasse de thé. Lady Charlotta est très affectée par le suicide de son enfant unique et fera très vite comprendre que c'est un sujet douloureux qu'elle n'abordera pas. En ce qui concerne Alfred Brewman, elle s'en souvient, naturellement. C'était un "gentleman" très comme il faut, un brillant scientifique, un homme dont le Royaume aurait pu

être fier... Il est évident que c'est le chagrin dû à la mort d'Elizabeth qui l'a conduit à cet acte. Dans tous les cas, indice important, parmi les portraits qui ornent le salon où ils seront reçus, les personnages pourront voir la photo d'Elizabeth, encadrée sous verre. S'ils ont déjà tiré (ou fait tirer) des épreuves des plaques du labo de Brewman, ils la reconnaîtront sans problème. C'est la même épreuve, transpercée de piqûres, qui se trouve inhumée au centre de l'île des Pierres Levées.

Notes générales

Brewman Mansion ne peut être décrit en détail, faute de place dans ces colonnes. Il n'en est fourni qu'un plan aussi détaillé que possible. Entouré d'un mur de pierre de 2 mètres, le jardin est complètement en friche. Depuis l'arrivée des Hobgart, la maison a été rendue habitable avec l'aide de quelques villageois bien payés. Le couple loge dans la "chambre bronze" ; toutes les autres chambres sont disponibles. D'une façon générale, à chaque MF d'imaginer le mobilier et la décoration intérieure.

Le vieux cheval de Brewman se trouve toujours dans l'écurie, il a été soigné. Le garage abrite un cabriolet encore fonctionnel ; et dans le hangar à bateaux, on peut trouver une barque encore en bon état, capable de transporter jusqu'à 6 personnes.

L'île des Pierres Levées est un îlot de quelques dizaines de mètres de large sur une centaine de mètres de long, planté d'ajoncs et de genêts, couronné au centre d'un cercle de menhirs. Là encore, nous laissons au MF le soin de l'imaginer plus en détail.

Même chose pour le cimetière et l'ensemble du village.

vos notes

Harold Hobgart

28 ans, 1,71m, 69kg. Brun, yeux noisette.

FOR :45 PCN :62 DEX 49 VOL :50 AGL :43 CHA :50

PER :68 END :45.

Combat 44 Art Élève 71 Histoire Initié 86

Lucille Hobgart

22 ans. 1.59m, 48kg. Blonde, yeux gris.

FOR :35 PCN :80 DEX 55 VOL :42 AGL :50 CHA :50

PER :68 END :38.

Combat 43 Histoire Élève 76