Un scénario de **Cryoban** • Illustrations **DP**

Du sang sur la neige

pour *Ravenloft*

Ce scénario est avant tout un scénario d'enquête et d'ambiance destiné à présenter certains aspects typiques de l'univers de *Ravenloft*. Les personnages y contribueront à sceller le destin d'un Sombre Seigneur aux faux airs de monstre de Frankenstein. La connaissance de *Ravenloft* est un avantage pour le meneur, mais elle n'est pas une nécessité.

Bien avant *Vampire*, c'est au cœur des donjons que s'introduisait l'horreur gothique. Dès 1983, dans le module I6, *Ravenloft*, les aventuriers, tels Harker, étaient les prisonniers du Comte Strahd von Zarovich et de son inquiétant château et des brumes entourant son domaine. Bien sûr, on y cognait du monstre, et surtout du mort-vivant mangeur de niveau, mais l'ambiance était neuve et le module devint très populaire. TSR ne manqua pas de le rééditer, d'abord en 1993 sous le titre *La demeure de Strahd*. C'est aussi l'une des premières campagnes reprises pour la cinquième édition, amendée et développée pour devenir *Curse of Strahd*, logiquement traduite par BBE sous le titre *La malédiction de Strahd*. Mais surtout, cette campagne est devenue, dès 1990, un univers à part entière. Reprenant les codes littéraires définis par Stoker et Marie Shelley, les thèmes de la damnation et de la tentation, *Ravenloft* met en scène les domaines des sombres seigneurs, à la fois tyrans et captifs de leurs terres.
Fiche Grog : http://www.legrog.org/jeux/ad-d-ravenloft

Synopsis

Les préparatifs de la GrümberFest (Fête de la Pomme de Terre) battent leur plein. Réchauffé par un bon poêle en fonte, on peut y déguster du vin chaud, de la bière de patates et des plats de pommes de terre de toutes sortes. Les PJ, mercenaires recrutés pour l'occasion ou membres de la milice de la ville, sont chargés de veiller au bon déroulement des festivités.

La fête a beau avoir lieu au cœur de l'hiver lamordien, elle est très chaleureuse et on vient même des contrées voisines pour y participer. Hélas, cette année, ils ne sont pas les seuls invités. Des âmes torturées viennent venir se nourrir à Neufurchtenburg, et pas de pommes de terre : tout au long des festivités, des femmes sont sauvagement assassinées et amputées.

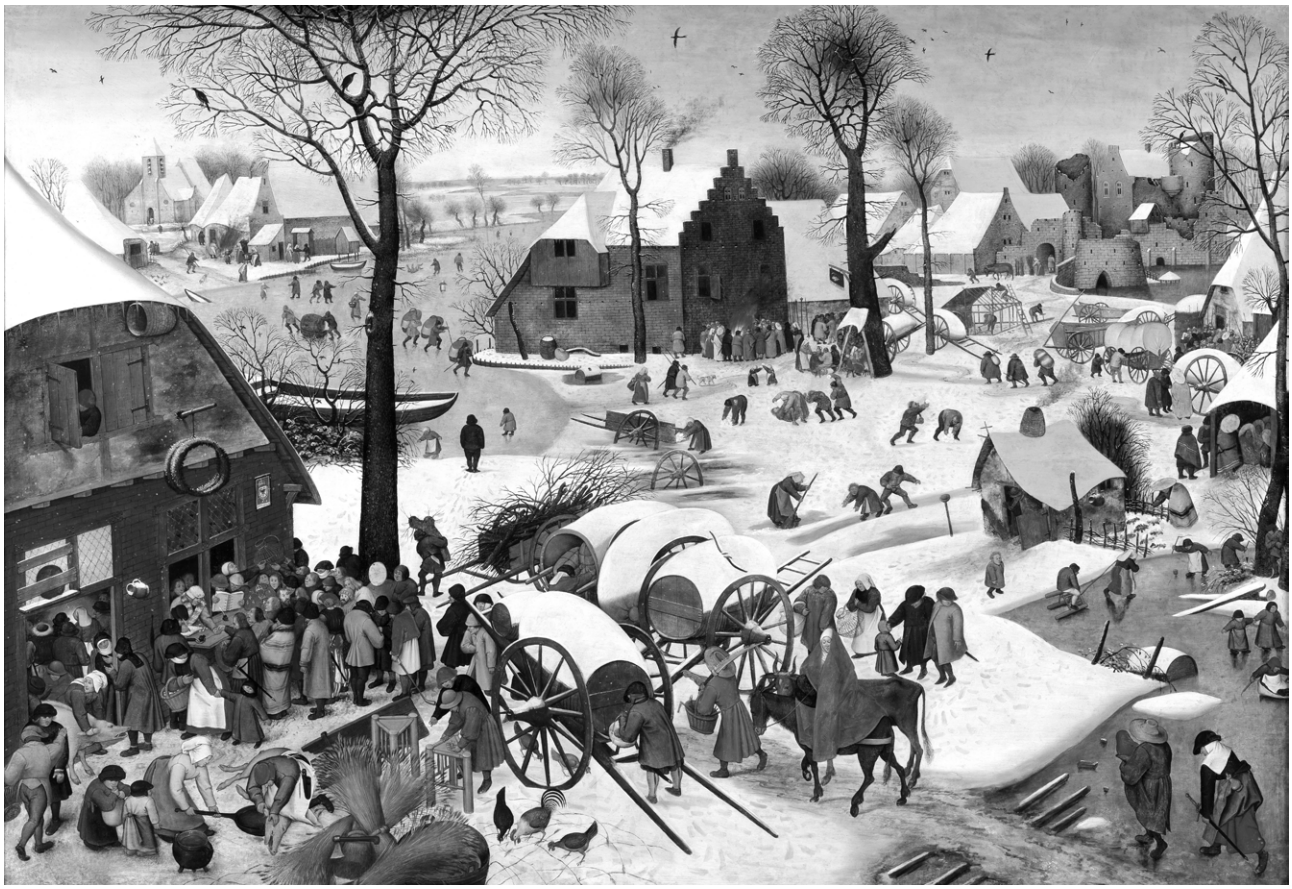
Neufurchtenburg et la GrümberFest

L'hiver en Lamordie

Niveau culturel : Renaissance européenne

La Lamordie est une région sise à l'extrémité ouest du continent entouré par les plus vastes voisins que sont le Darkon et la belliqueuse Falkovnie. La côte rocheuse et les quelques îles qui s'y trouvent sont ravagées par les éléments et les eaux tumultueuses de la Mer des Douleurs. L'intérieur du pays est couvert d'épaisses forêts et d'une chaîne montagneuse connue sous le nom de la Bête Assoupie. La Lamordie est une région étonnamment calme et agréable, qu'elle soit recouverte par les floraisons estivales ou par un doux et épais manteau de neige. Les maisons de briques s'élèvent sur deux ou trois étages avec des toits pentus afin d'empêcher la neige de s'accumuler.

La population est une exception parmi tous les peuples de Ravenloft : ici, la religion n'existe pas, seule la science et la



rationalité l'emportent. Les Lamordiens ne tablent que sur leur travail et leur robustesse pour atteindre leurs objectifs et laissent les superstitions à leurs voisins moins cultivés.

Pourtant, au cœur des forêts, même le plus rationnel des Lamordiens peut trembler car on y a souvent la sensation d'être observé par une présence malfaisante. À chaque printemps, au dégel, les forestiers trouvent des cadavres affreusement mutilés et défigurés. Et que dire de ces abominations qui parfois maraudent dans les campagnes et attaquent les voyageurs ! On murmure qu'il s'agirait là des expériences ratées du chirurgien dément Mordenheim.

Le Baron Von Aubrecker est le dirigeant du lieu, du moins celui que les habitants connaissent. Son pouvoir n'est qu'une illusion car le véritable maître, le Sombre Seigneur de la Lamordie, est Adam, un monstre maléfique et violent, à qui la vie fut donnée par le docteur Mordenheim. Le créateur et sa créature sont liés l'un à l'autre pour le reste de l'éternité, l'âme de chacun condamnée à vivre dans le corps de l'autre.

La joyeuse GrümberFest

Neufurchtenburg, avec ses 800 habitants, est le plus gros village du sud de la Lamordie. Située dans les monts de la Bête Assoupie, dans une région fortement boisée, la communauté prospère grâce au commerce du bois, des fourrures ainsi qu'à une activité minière et sidérurgique importante. La rivière Musarde, un des principaux axes commerciaux dans cette partie du monde, passe non loin de la ville, assurant une certaine prospérité aux Neufurchtenburgeois.

Bien que de taille modeste, la ville et ses environs sont aménagés et les routes d'accès entretenues régulièrement. La plupart des habitations sont noircies par les fumées des fours où le minerai est fondu et ont des toitures faites d'une ardoise extraite dans les montagnes environnantes. En temps normal, l'auberge du village, le Sabot Cassé suffit à accueillir les voyageurs et commerçants de passage, mais en cette période de festivité, un véritable village de bois a été construit à côté des remparts de la ville afin d'accueillir les GrümSchwärmers, tous ceux qui bravent les dangers de l'hiver pour célébrer la patate. Plusieurs cabanons en rondins pouvant chacun accueillir une dizaine de personnes et un poêle à bois sont ainsi disposés en rang non loin des portes de la ville.

La GrümberFest trouve ses racines dans le monde d'origine de la Lamordie et a été importée dans les Terres de Brumes en même temps que les habitants. La pomme de terre tient une place particulière dans leur cœur car elle constitue la base de leur alimentation pendant une bonne partie de l'année quand le soleil se laisse désirer. Aussi cette fête au milieu de l'hiver est vécue comme un moment de partage et d'espoir alors que les nuits sont encore longues et froides. Tous les habitants de Neufurchtenburg consacrent beaucoup de temps à la préparation de cette fête, que ça soit en cultivant les patates,

en cuisinant les multiples plats, en brassant la GrümBier, en décorant la ville de guirlandes et de lampions ou en accueillant les GrümSchwärmers venus des alentours.

La légende raconte qu'il y a plusieurs centaines d'années, le Schult (maire) qui instaura cette fête fixa aussi une règle sacrée. À chaque GrümberFest, on doit pouvoir déguster quarante façons différentes d'accommoder la pomme de terre, ni plus, ni moins ! Et cette tradition est encore respectée jusqu'à aujourd'hui.

C'est cette célébration gastronomique qui a fait la réputation de la GrümberFest. La Lamordie étant un endroit étonnamment paisible comparé aux autres domaines de Ravenloft, il n'est pas surprenant de voir de nombreux voyageurs prendre la route pour y participer, y compris des domaines voisins de Falkovnie, Dementlieu et même du Darkon.

Quelques plats typiques de la Grümberfest

(toujours accompagnés avec de la bière)

Les Patates Chnaks : des patates bouillies servies avec une saucisse qui fait *chnack* quand on mord dedans et de la moutarde douce

Le Baeckop : des patates en lamelles cuites au four avec de la viande mijotée

Le Gratin Valachan : des patates en lamelles cuites dans la crème et gratinées au fromage

Le Friton de Richemulot : des frites recouvertes d'une sauce de fromage brun

La Grümber fourrée : une grosse patate cuite à la braise et fourrée avec du pâté de viande ou du fromage blanc à l'ail

Le Carpopurée : une purée de patate servie avec une bouillie de poisson séché

Les GrümberTruppen

En marge des festivités, il est fréquent que les commerçants profitent de l'occasion pour conclure des accords pour l'année à venir. Depuis quelques années, on voit même quelques familles bourgeoises saisir cette occasion pour marier leurs enfants.

Les autorités du village ont rapidement compris que cette fête représentait un fort potentiel économique dans une saison habituellement morne. Aussi mettent-elles les moyens pour que tout se passe bien tant sur le plan logistique que sur celui de la sécurité. De nombreux jeunes hommes des environs et des mercenaires attirés par l'argent facile forment une milice temporaire pendant les trois semaines que dure la fête… les GrümberTruppen, dont font partie les PJ.

Voici quelques événements auxquels la milice peut faire face.

- Un groupe de mercenaires venu de Falkovnie est en train de semer la panique sur la grande place. Ils sont saouls, agressifs et armés de coutelas. Ils occupent une des tentes à GrümBier où ils séquestrent deux jeunes filles. Les habitants, tout aussi saouls, sont allés chercher des armes et sont bien décidés à en découdre.
- Un riche marchand de fourrures veut qu'on retrouve discrètement son fils qui a disparu juste avant la noce qui doit avoir lieu l'après-midi même avec une jeune fille de la capitale. Le garçon s'est échappé par la fenêtre et il se cache chez celle qu'il aime depuis toujours. Ils s'apprêtent à fuir la ville.
- Chaque année, des personnes enivrées par l'alcool se perdent dans la neige. On retrouve ce qui reste de leur corps au printemps. Cette année, leur nombre est anormalement élevé. Ils ont tous disparus au milieu de la nuit alors qu'ils retournaient seuls vers leurs cabanons à l'extérieur de la ville. Toutefois un bon pisteur peut découvrir des traces d'un très gros loup, à moins que ce ne soit un chien. Elles se perdent rapidement dans la forêt. Il s'agit du molosse de Mordenheim.
- La milice est appelée au milieu de la nuit, le toit de la Maison des Guildes s'est effondré sous le poids de la neige, il faut aller chercher d'éventuelles victimes. Mais en inspectant les lieux, on découvre que quelqu'un en a profité pour dérober d'importants contrats qui doivent être signés dans quelques jours entre la Guilde des Fourreurs de la ville et un groupe de négociants venu de Richemulot. Le voleur est un trappeur qui habite dans le voisinage et il soupçonne à tort ou à raison le maître de la Guilde d'escroquer ses membres, les contrats en contiennent peut-être la preuve.

Un invité de marque

Victor Mordenheim se rend à la Grümberfest pour profiter de l'afflux de voyageurs à Neufurchtenburg, et plus particulièrement de femmes. Il veut en effet essayer de sortir sa douce Élise de sa torpeur éternelle en lui fournissant un nouveau corps qui soit parfait. Il pourra ensuite essayer d'y transférer l'âme d'Élise. La dernière fois qu'il a tenté une expérience similaire, la malheureuse est devenue folle de rage en se retrouvant dans un corps mort depuis trop longtemps et elle a bien failli le tuer.

Aussi Mordenheim va-t-il prélever ses victimes encore vivantes. Afin de travailler tranquillement, il a aménagé une roulotte spacieuse disposant de tout le nécessaire pour découper proprement et conserver les morceaux de ses victimes. Pour des raisons évidentes de discrétion, Il s'installe à bonne distance du village, dans la forêt. Un serviteur muet et un molosse, résultats de ses expérimentations, l'accompagnent pour garder la roulotte et s'occuper de la logistique et de sa protection.

Mordenheim use de sa science afin d'enlever ses victimes le plus discrètement possible. Lorsqu'il repère une femme qui correspond à ses critères, il essaye de l'aborder ou de la suivre discrètement jusqu'à ce qu'il trouve une occasion de lui injecter un produit de sa fabrication qui anéantit sa volonté, lui permettant alors de l'emmener avec lui. Mordenheim ne fait pas de sentiment. Poussé par le besoin tout aussi incontrôlable que mécanique de ramener sa femme à la vie, il n'a plus une seule once de moralité.

Sur la trace du Docteur

Les disparitions de femmes commencent peu de temps après le début de la fête.

Martha Khalman

Les PJ sont appelés en fin de matinée en toute urgence à l'auberge du Sabot Cassé, qui se situe sur la place principale du village. C'est une femme de ménage, Elsa Mankeln, qui a trouvé le corps en venant faire le ménage dans les trois chambres situées dans le grenier de l'auberge et réservées aux activités des prostituées. Ce qui reste du corps a été tassé sous le lit. C'est Gunthar Schwöbel, le propriétaire, qui a fait avertir la milice après avoir entendu les cris d'horreur d'Elsa.

La victime a été amputée de ses deux jambes, mais un bon observateur notera qu'il n'y a presque pas de traces de sang au sol. Un examen attentif des plaies révélera que les artères ont été ligaturées avec soin. La bouche de la victime dégage une odeur étrange et prenante (de l'éther). Le corps ne porte aucune autre marque de violence, Mordenheim n'a pas eu besoin de lui faire une injection puisque sa victime l'a emmené d'elle-même dans la chambre, où il n'a eu qu'à l'anesthésier. La dernière fois qu'elle a été aperçue, Martha montait avec un client bien habillé, mais Gunthar n'a pas vu son visage.

La brume commence à recouvrir la cité d'un linceul. Le golem Adam a senti que Mordenheim s'était mis en action : il va donc tenter de l'empêcher d'accomplir son œuvre. Alors qu'il approche de Neufurchtenburg, il ferme les frontières du domaine et la brume en est la manifestation.

Baronne Olga von Bruckberg

C'est au cours d'une soirée que le jeune Mika, commis de la corvée « patates » à la cabane des Fritons de Richemulot, fait la macabre découverte. En allant vider une grosse bassine d'épluchures dans la zone réservée aux déchets de la place principale, Mika, intrigué par la présence d'un morceau de robe dans le tas d'épluchures, découvre la malheureuse baronne qui y a été ensevelie. Paniqué, Mika court immédiatement chercher de l'aide.

Une fois alerté, les PJ pourront constater que le corps a été amputé des mains et des pieds. Par contre, le meurtrier n'a pas pris la peine d'empêcher le sang de couler et il a été absorbé en grande partie par les épluchures. L'odeur d'éther est encore bien perceptible et un examen attentif permet de découvrir une trace de piqûre à la base du cou.

Malheureusement, il n'y a aucun témoin : la brume semble avoir aidé le meurtrier à opérer.

La baronne résidait chez son cousin, Ronald von Bruckberg, avec qui elle avait une relation extraconjugale. Elle était venue le visiter sans son époux, lequel est resté dans la capitale, Ludendorff. Si les PJ vont voir Ronald chez lui, ils trouveront un homme en désarroi, désespéré en apprenant la mort de sa cousine. Avec un peu de psychologie, un enquêteur pourra réaliser que son désespoir n'est pas tant dû à la mort de la baronne mais à ses inquiétudes quand le baron sera mis au courant de l'affaire. Interrogé, il admettra avoir perdu de vue sa cousine à la cabane des Fritons de Richemulot en début de soirée. Après l'avoir attendue vainement en mangeant une assiette de fritons, il est rentré chez lui.

La neige se met à tomber. Adam se rapproche de plus en plus et les intempéries sont le fruit de sa colère contre Mordenheim.

Heidi Lutzel

Après deux jours d'absence, une nourrice du nom de Gisel Krankenhol est venue avertir les autorités de la disparition d'Heidi. Elle gardait son fils de deux ans pendant que cette dernière travaillait le soir à la cabane du Gratin Valachan. En interrogeant les tenanciers de cette cabane, les PJ peuvent apprendre qu'Heidi avait accepté de livrer une meule de leur célèbre fromage valachan à un riche visiteur. Celui-ci en avait offert une très belle somme, payant comptant. Heidi a accompagné ce mystérieux client, espérant sans doute un bon pourboire.

Cette fois, tous les villageois présents dans la cabane ont vu Mordenheim et peuvent le décrire. Il s'agit d'un homme aux traits aristocratiques, grand et sec, avec des cheveux courts poivre et sel. Tous ont remarqué une étrange fixité dans son regard.

La meule est tombée dans le fossé non loin des portes de la ville. Bien que recouverte de neige, un observateur attentif peut en remarquer la forme. Le corps de Heidi se trouve à quelques centaines de mètres dans les bois. Une bande de chiens errants l'a découvert, mais le corps gelé était immangeable. Les PJ le retrouvent donc sans trop de difficulté. Il est en mauvais état mais il manque visiblement les bras ; les mains en partie dévorées ont été abandonnées ici.

Mary Helen Algondi

La troupe Benola s'est installée dans l'hôtel de ville, qui a été converti en théâtre pour la durée des festivités. Le hall servant de salle de spectacle peut contenir une soixantaine de personnes en plus de la scène. La pièce *La Dame et le Monstre*, écrite par un auteur de Richemulot, dure environ 1h. Elle est jouée trois fois par jour, en début d'après-midi et pendant la soirée.

Voyant que Mary Helen ne montait pas en scène alors que c'était son tour, le directeur de la troupe Erwin Benola, qui est aussi son compagnon, s'est précipité dans le bureau transformé en loge pour l'occasion. C'est là qu'il a découvert deux bras et deux jambes de femme portant les vêtements du personnage de la Dame jouée par Mary Helen.

La pièce a été immédiatement interrompue, la troupe est dans tous ses états et la garde a été alertée. En interrogeant les membres de la troupe, les PJ peuvent apprendre par la guichetière qu'un admirateur Lamordien visiblement fortuné a insisté pour pouvoir aller voir Mary dans sa loge. La pièce allait commencer, aussi la guichetière a-t-elle prié l'homme d'aller prendre sa place dans la salle.

Mordenheim est resté caché dans un placard à balai avec le corps mutilé car il y avait trop de monde circulant dans les couloirs pendant la représentation. Au moment où les PJ arrivent, l'attention est focalisée sur la loge et le meurtrier s'éclipse, mais les PJ peuvent le deviner. S'ils fouillent le bâtiment, ils trouvent le placard grâce au sang qui a coulé sous la porte.

Le meurtrier n'a que quelques minutes d'avance et si les PJ pensent à inspecter rapidement les alentours de l'hôtel de ville, ils peuvent découvrir des traces de sang dans la neige près d'une porte de service située à l'arrière du bâtiment. Le corps a continué à perdre du sang et la piste peut être suivie à travers les ruelles, bien qu'elle finisse par s'estomper avec la neige qui tombe. Elle mène vers la porte de la ville.

Il est possible en courant de rattraper Mordenheim (si possible dans un endroit où les PJ n'auront pas d'aide, comme dans les ruelles ou à l'extérieur de la ville). Le meurtrier n'est pas seul : son serviteur et son molosse barreront la route des PJ pour lui laisser le temps de s'échapper. Alors que le combat s'engage, une tempête de neige se lève. Adam est proche.

La confrontation finale

Mordenheim n'a qu'une hâte : retourner à sa roulotte pour assembler le buste de la pauvre Mary Helen avec les parties des autres victimes. Le corps est ensuite relié à un dispositif incompréhensible par une série d'électrodes disposées sur le crâne et la colonne vertébrale. Le corps d'Élise, situé dans une cuve de conservation, est également relié à la machine. Mordenheim n'a plus qu'à abaisser une grosse manette rouge pour opérer le transfert nécromantique de l'âme d'Élise vers son nouveau corps.

Trouver la roulotte en pleine tempête n'est pas aisé car les traces se perdent rapidement dans la neige. Toutefois des lueurs étranges venant de la forêt seront visibles dans la nuit, dès que Mordenheim met en marche sa machine infernale. Si les PJ ne sont pas en mesure de les voir, ils l'apprendront rapidement par des témoins alarmés.

Si les PJ ont été trop lents pour rattraper Mordenheim, c'est en approchant de la roulotte qu'ils tomberont sur le serviteur et le molosse. Lorsqu'ils l'atteignent, ils verront le corps reconstitué assis sur une chaise et relié à une machine dont des tiges métalliques passent à travers le toit de la roulotte comme des antennes. Le corps est pris de soubresauts alors que des vagues d'électricité bleue et verte parviennent des antennes. L'irruption des PJ laisse Mordenheim sans émotion, comme toujours. Une voix tremblante s'élève alors du corps reconstitué :

« Où suis-je ? Est-ce toi Victor ? Que m'as tu fait ? »

Mordenheim répond de façon très laconique qu'il a accompli sa mission. Élise est ravie de retrouver la vie et elle s'extrait rapidement de sa chaise pour aller serrer son mari dans ses bras, ce dernier se laissant faire sans signe d'émotion quand soudain… un hurlement rageur se fait entendre (il s'agit d'Adam qui arrive). Surprise, Élise regarde par la fenêtre, y voit son reflet, et prend conscience de l'abjection qu'elle est devenue. La roulotte voltige alors brusquement, part en tonneaux et se brise en morceaux contre un épais tronc d'arbre (les PJ peuvent prendre des dégâts si vous êtes d'humeur taquine). Le hurlement retentit à nouveau, plus fort. Adam est là !

Heureusement pour eux, le golem géant ne s'intéresse qu'à Mordenheim, qui s'enfuit déjà à travers la forêt. Il le poursuit après avoir jeté un regard où brûle une haine maléfique aux PJ. Ils ne reverront aucun des deux. Les PJ se croient sans doute tirés d'affaire. Malheureusement, Élise soulève les planches qui la recouvrent. Le regard fou, elle lance un cri strident et s'attaque aux PJ en les accusant d'être responsables. Au petit matin la neige a cessé de tomber mais à Neufurchtenburg, plus grand monde n'a le cœur à la Grümberfest.

Les antagonistes

Caractéristiques pour AD&D

Victor Mordenheim

Scientifique fou, la quarantaine grisonnante, aristocratique, sans émotion et sans âme. Humain, Niveau 0, LM

For : 10	*Dex : 17*	*Con : 9*
Int : 18	*Sag : 7*	*Cha:12*

AC : 10, THAC0 :20, HP : 55 (lié à Adam), #Att : 1, Dégâts : selon l'arme

Adam, Sombre seigneur de Lamordie

Créature de Frankenstein, hait son créateur, voudrait devenir humain, incontrôlable. Golem de chair, HD 12, CM

For : 20	*Dex : 17*	*Con : 20*
Int : 16	*Sag : 12*	*Cha: 2*

AC : 10, THAC0 : 9, HP : 55, #Att : 2, Dégâts : 2D8
Défense : arme +1 ou mieux pour faire des dégâts
Résistance Magique : 25%

Serviteur muet

Fruit malheureux d'une expérience ratée. Humain Brisé, HD 3, NM
AC : 10, THAC0 : 17, HP : 17, #Att : 1, Dégâts : 1D6
Défense : Régénère 1PV/round
XP : 175

Molosse de Mordenheim

Le chien des Baskerville qui aurait muté. Chien monstrueux, HD 6, NM
AC : 4, THAC0 : 15, HP : 39, #Att : 3, Dégâts : 1D6/1D6/1D8
Résistance Magique : 10%
XP : 1.500

Élise reconstituée

Furieuse, veut retourner dans les limbes. Golem de Chair, HD 4, CN
AC : 6, THAC0 : 16, HP : 25, #Att : 2, Dégâts : 1D8/1D8
Attaque Spéciale : Strangulation
Défense : Immunisée au Froid et à l'Électricité
XP : 975

Fêtard typique

Villageois, voyageur, serveuse, garde, paysanne, etc. Humain, Niveau 0, NB
AC : 10, THAC0 : 20, HP : 4, #Att : 1, Dégâts : selon l'arme
XP : 65

Caractéristiques pour D&D5

Victor Mordenheim

Scientifique fou, la quarantaine grisonnante, aristocratique, sans émotion et sans âme. Humain, Niveau 0, LM

For : +0	*Dex : +3*	*Con : +0*
Int : +4	*Sag : -2*	*Cha:+1*

AC : 13, HP : 133 (lié à Adam), #Att : 1, Dégâts : selon l'arme
Perception passive : 10

Adam, Sombre seigneur de Lamordie

Créature de Frankenstein, hait son créateur, voudrait devenir humain, incontrôlable. Golem de chair, CM

For : +5	*Dex : +3*	*Con : +5*
Int : +2	*Sag : -1*	*Cha: -5*

AC : 13, HP : 133 (14D10+56), #Att : 2, Coups de poing +8 (1D10+5)
Résistance magique : A l'Avantage sur les sauvegardes contre les sorts
Immunité : Froid, Électricité, aux armes non magiques
Insensible à Charme, Fatigue, Peur, Paralysie, Pétrification, Métamorphose ou Empoisonnement.
Vision nocturne
Perception passive : 10

Serviteur muet

Fruit malheureux d'une expérience ratée. Humain Brisé, NM
AC : 10, HP : 17, #Att : 2, Attaque épée courte : 1D6/1D6
Pouvoir : Peut régénérer une fois par combat 1d10 +1 point de vie
Challenge 2

Molosse de Mordenheim

Le chien des Baskerville qui aurait muté. Chien monstrueux, NM

For : +3	*Dex : +1*	*Con : +3*
Int : -2	*Sag : +1*	*Cha: -2*

AC : 15 (naturelle), HP : 55, #Att : 1, Morsure + 6 (1D8+3 plus 2D6 Acide)
Jet d'acide (Recharge 5-6) : projette un cône d'acide devant lui sur 5 m. (6d6) Sauvegarde Dex DC12 pour ½ dégâts
Vision nocturne
Perception passive : 15
Perception : +5, a l'Avantage sur les jets de Perception
Challenge 4

Élise reconstituée

Furieuse, veut retourner dans les limbes. Golem de Chair, CN

For : +4	*Dex : -1*	*Con : +2*
Int : +0	*Sag : +0*	*Cha: -3*

AC : 9, HP : 35 (14D10+56), #Att : 1, Coups de poing +5 (1D6 +4)
Résistance magique : A l'Avantage sur les sauvegardes contre les sorts
Immunité : Froid, Électricité
Insensible à Charme, Fatigue, Peur, Paralysie, Pétrification, Métamorphose ou Empoisonnement
Berserk : Élise est furieuse, elle attaque toujours l'adversaire le plus proche sans réfléchir
Peur du feu : Élise à un Désavantage sur tous ses jets si elle prend feu
Vision nocturne
Perception passive : 10

Fêtard typique

Villageois, voyageur, serveuse, garde, paysanne, etc. Humain, Niveau 0, NB

For : +0	*Dex : +0*	*Con : +0*
Int : +0	*Sag : +0*	*Cha: +0*

AC : 10, HP : 4 (1D8), #Att : 1, Attaque de mêlée +0 (dégâts : 1), Attaque à distance +0 (dégâts : 1)