

LA CAVE AUX FUTS

SCENARIO POUR 4-6 PERSONNAGES

DE NIVEAU 3-4

TOILE DE FOND

Dans le hameau de Clelles-des-fossés, comptant environ 100 âmes, les habitants sont en émoi. Il y a quatre jours de cela, un paysan a découvert une ferme abandonnée. Les serfs et tous leurs biens ont disparu sans laisser de traces. Devant ce mystère, le chef du village a demandé l'aide du Duc Glaivendil. Celui-ci a envoyé immédiatement un de ses chevaliers, nommé Hubert d'Estampes, régler ce problème. Après avoir vaguement demandé des renseignements, celui-ci est parti en direction du lieu de l'intrigue (voir ferme sur le plan de la région).

d'ajouter aux baches d'armes adossées d'or taillé avec les armoiries de Garlot
Et voilà maintenant deux jours que personne ne l'a revu. Ce nouveau fait inquiétant enflamme les esprits. Les contes de vieilles femmes et les histoires de sorcières ressurgissent. Dès la nuit tombée, tout le monde se barricade chez soi en préparant les gousses d'ail et la Belladonne.

L'AVENTURE COMMENCE

Le Duc de Garlot veut empêcher une montée de panique et savoir ce qui est arrivé aux disparus. cependant il ne peut courir le risque de perdre un autre chevalier et pour cette raison il a fait mander un groupe d'aventuriers (formé par les joueurs) qui venait d'arriver à Frontauban.

tabard
Les personnages verront donc débarquer à l'auberge du "Cerf Blanc" un homme d'armes, porteur de l'emblème ducal sur sa tunique. Il leur annoncera que le Duc veut leur parler et qu'ils doivent le suivre sur le champ. La volonté d'un seigneur ne pouvant être mise en question, la seule chose à faire sera d'accepter de bonne grâce.

L'extérieur du château est assez imposant avec ses hautes tours et ses larges remparts et l'intérieur est richement décoré. La place du trône est immense, ses murs sont décorés de tapisseries finement brodées représentant des scènes de conquête et de lutte. L'impression de vide est comblée par six puissantes colonnes sculptées se rejoignant pour former une voûte décorée de feuillages.

Au fond, assis sur un large fauteuil en chêne massif, se tient le maître des lieux: Glaivendil. Bien qu'assis, il semble être de très haute taille; sa large carrure est renforcée par une cape en hermine qui lui tombe sur les épaules. Sa tunique couleur Gueule (rouge) est ornée de lions rugissants en or. A son côté repose une épée à deux mains au fourreau orné de pierreries. Ses cheveux bruns et bouclés, ceints par un bandeau en argent autour du front, descendent le long d'un visage fin et aimable; ses yeux froids et profonds scrutent attentivement pendant plusieurs minutes ceux qui se présentent devant lui. Ceci lui permet de se faire

une idée sur le caractère et les sentiments de ses interlocuteurs.

Enfin il parlera de sa voix profonde et posée afin d'exposer les quelques éléments en sa possession (cf toile de fond). A la fin, il demandera aux aventuriers s'ils sont prêts à l'aider. En échange, ils seront payés en tant que mercenaires et ils recevront une récompense supplémentaire par personne ramenée vivante.

LA CROISEE DES EVEQUES

Pour se rendre à Clelles-des-fossés, les aventuriers devront passer par ce carrefour (cf carte de la région).

A cet endroit, un chevalier errant a planté ses couleurs et défiera tout autre chevalier voulant emprunter ce croisement. Le défi n'est pas un combat à mort, chaque opposant recherche honneur et renom dans un tel affrontement et non pas un acte de boucherie inutile. Le perdant, comme tout autre gueux devra faire un détour à travers champs s'il veut continuer sa route.

Feldenak, le Chevalier errant, est originaire de Margerac. Depuis la mort du souverain, la situation est devenue tendue entre les deux branches familiales, Cedric le Rouge et Jean le Gros aspirant tous deux au titre de Duc.

Ne désirant pas prendre parti et détestant les deux frères, Feldenak a donc décidé de chercher un autre suzerain qui méritera le service de son épée. Abandonnant son blason il prit donc la route de l'est qui traverse les Monts de l'Oubli par la passe de Colhubert et arriva au château de Hauteterre où il espérait trouver bon accueil. Mais les chevaliers présents se rirent de lui, disant que s'il voulait entrer dans la mesnie (famille), il devrait se présenter devant leur seigneur avec une renommée démontrant son courage et son honneur.

Congédié de la sorte il devint aigri, quitta le duché et remonta vers le nord à travers les plaines, longeant la forêt de Montbrun, et se retrouva à Clelles des Fossés. De là il commença à parcourir les routes et, aux endroits convenables (pont, croisement de routes...) il attend 6 jours que passe un chevalier pour le défier en combat, décidé à montrer sa valeur. Ensuite il regagne une ville ou un village, se ravitaille et repart à la recherche d'adversaires. Il remonte ainsi vers Montgaillard et pense se présenter devant Glaivendil.

S'il est habilement questionné sur les disparitions il dira avoir vu Hubert d'Estampes au village de Clelles où ils se sont vaillamment combattus, voilà deux jours, chacun ayant mis en jeu son armure.

Hubert a perdu le combat mais n'a pu racheter son armure, étant en mission. Il a donné sa parole qu'il reviendrait payer sa dette. Il se rendait inspecter d'anciennes fermes et pensait que les événements

La cha
et une
contre
on peu
objet c
puisse

barric
licher
recou
soleil

abano
une p
du du
nulle

cheva
nord

perso
3x1,5
débo
Les p

cord
rempe
d'un

PIE
pièc
mo
disp
dess

dan
frai
bru
tou
am
rec
ton
son

PIE

PIE
ét
su

PI
piè

C
un
vi
l'

avaient un rapport avec une bande de brigands agissant dans la région.

Feldenak n'en sait pas plus et refusera d'accompagner les personnages car il se bat pour l'honneur et non pour de l'argent et n'est pas encore au service de Glaivendil.

NOTE POUR LE MJ: de telles rencontres n'étaient pas rares à l'époque féodale, on se battait souvent pour l'honneur. Ces défis s'appelaient des pas-des-armes et concernaient uniquement les chevaliers. Les adversaires dévoilaient leur nom avant le combat et s'arrêtaient au premier sang ou lorsque l'un d'entre eux demandait grâce. Il était rare qu'il se poursuive jusqu'à outrance (la mort) sauf si l'un des deux hommes était d'alignement mauvais.

CLELLES DES FOSSES.

Depuis ce qui s'est passé, les villageois sont devenus renfermés et soupçonneux envers les étrangers. La venue des aventuriers n'arrangera rien et il sera très difficile d'obtenir des renseignements utiles.

Le chef du village ne sait rien de plus que ce qu'il a dit au Duc et ne veut pas ajouter aux commérages et aux rumeurs. Il trouve néanmoins étrange toute cette affaire et ne comprend pas que l'on puisse disparaître comme cela.

Si on le presse un peu en lui offrant à boire, il se montrera plus loquace et dévoilera le fond de sa pensée: d'après lui un loup-garou est la cause du mal. La légende raconte qu'un monstre hideux ayant l'apparence d'un loup mais l'esprit d'un démon, existait bien avant que le grand père du Duc Glaivendil ne soit né. Il se tenait à la "pierre aux loups" les nuits de pleine lune avant d'attaquer les chaumières ou les voyageurs isolés. Un jour un preux chevalier tua la bête sur son lieu rituel de recueillement et, avant de mourir, elle invoqua une terrible malédiction qui doit la faire revenir au bout de 200 ans.

Le moment est arrivé et elle s'est de nouveau mise en chasse de chair humaine. Tout en parlant à mi-voix il recommandera aux personnages la plus grande prudence et surtout, de ne jamais perdre la foi.

S'il est interrogé sur les vieilles fermes en ruines il dira qu'elles datent du raid des orques des Monts de l'Oubli, il y a plusieurs années. Elles ont toutes brûlé entièrement et il n'en reste que les fondations.

Si on le presse davantage, il dira que seule la cave aux fûts a été partiellement épargnée mais que ce qu'il en reste est près de s'écrouler.

Si quelqu'un demande l'origine du nom il apprendra qu'il s'agit d'une ancienne ferme vinicole. Les vignes étaient cultivées un peu à l'est et le raisin y était amené par chariot pour y être pressé. Le vin était ensuite conservé dans des fûts et descendu dans les caves pour fermenter et y être conservé à la fraîcheur convenable. L'exploitation est abandonnée car la main d'œuvre est insuffisante et le vin doux et parfumé de la cave aux fûts n'est plus qu'un triste souvenir.

LA PIERRE AUX LOUPS

Au milieu de la plaine sept menhirs élèvent leurs quatre mètres au dessus d'un tumulus, formant un cercle parfait.

A la base des pierres des inscriptions runiques à demi effacées par le vent et les intempéries sont encore visibles. Cette vision ramène à l'époque reculée où l'homme se battait pour obtenir une place parmi les animaux.

Qui s'est tenu en ces lieux? Qui a érigé ces monuments? pour quel dieu et quelle religion? Quelles cérémonies rituelles s'y sont tenues? Personne n'a pu déchiffrer les runes qui peuvent éclairer ce mystère, mais cela ne vaut-il pas mieux?

NOTES POUR LE MJ: au cas où les aventuriers se posteraient à cet endroit pour guetter un loup-garou, ils pourront attendre longtemps! En effet cette histoire n'est qu'une légende que les anciens se racontent devant la cheminée, les longues soirées d'hiver. Si cela vous chante, vous pouvez faire durer le suspense (hurlements de loups dans le lointain, orage violent...) et apporter d'autres éléments à la légende de manière à inquiéter et à dérouter les joueurs.

LA CAVE AUX FûTS

L'ancien chemin, recouvert par les herbes, mène jusqu'à une large bâtisse en bois dont la partie arrière a partiellement brûlé. La toiture laisse passer aussi bien le soleil que la pluie. Seuls les grands battants en chêne aux ferrures rouillées semblent intacts, signe de défi face à la nature qui réclame son dû. Une maisonnette attenante à l'ensemble devait servir d'habitation aux serfs. Elle a aussi subi les assauts du temps mais semble moins délabrée que la grange.

LA MAISONNETTE

Elle est habitée par Lothar, un homme d'armes vêtu d'une cotte de mailles et armé d'un fléau noir. Sa stature imposante, sa fine barbe brune taillée autour d'une mâchoire carrée et ses profonds yeux noirs renforcent son aspect froid et méprisant.

Lorsque les personnages se présenteront, il fera tout son possible pour les éloigner (quitte à leur donner de faux renseignements) et expliquera sa présence par son besoin de se retirer du monde afin d'oublier un temps les guerres et les souffrances.

Si les personnages se montrent insistants et paraissent assez faibles, il n'hésitera pas à utiliser des manières plus expéditives. Il attaquera par surprise, choisissant d'abord ceux qui ne portent pas d'armure. Si le combat tourne mal, il tombera, se faisant passer pour mort, ou il se rendra (se tenant prêt à s'enfuir à la première occasion). Si il se trouve un chevalier parmi les personnages, il lui rendra ses armes et demandera grâce.

La chaumière contient une table minable, une armoire et une paille rongée par les vers. Un arc est posé contre l'âtre de la cheminée. En fouillant les cendres on peut découvrir les restes d'un lièvre. Il n'y a aucun objet de valeur et il semble douteux qu'un homme puisse vivre dans un endroit pareil.

LA GRANGE

Elle est partiellement encombrée de vieilles barriques aux planches disjointes, couvertes de lichens et de mousses. La végétation commence à recouvrir le sol aux endroits où pointent les rayons du soleil.

Dans un coin, un vieux pressoir à raisin a été abandonné et derrière, trois chevaux sont attachés à une poutre tombée du toit. L'un d'eux porte la marque du duché, mais la selle qui l'accompagne n'est visible nulle part.

Lothar questionné répondra qu'il a trouvé le cheval errant en bordure de la forêt, deux miles au nord de la ferme.

En continuant d'inspecter les lieux les personnages découvriront dans le sol une trappe de 3x1,5m. Le passage descend d'environ 8m et semble déboucher dans une salle (cf salle 1, niveau inférieur). Les parois sont lisses.

La poulie (fixée au toit de la grange) et la corde qui servaient à descendre les fûts ont été remplacées. La corde pend et amène juste au dessus d'un grand fût, dans la salle inférieure.

NIVEAU INFÉRIEUR.

PIECE 1. Le tonneau, sous la corde, est en fait un piège: le couvercle est très fragile et cèdera sous la moindre charge. A l'intérieur une vieille faux a été disposée de façon à ce que l'imprudent s'empale dessus (dégâts: 2d6).

La pièce, d'une hauteur de 3m, est plongée dans l'obscurité la plus totale. L'atmosphère est fraîche et sèche et sent fortement le terreau. Les bruits du dehors ont été chassés et le silence recouvre tout, tel une gangue opaque. Le moindre bruit est amplifié de façon surprenante et va se perdre dans des recoins invisibles. Des tonneaux (1,2m de haut) et des tonnelets (60cm) sont entassés anarchiquement. Tous sont vides et la plupart en mauvais état.

PIECE 2: vide

PIECE 3: vide

PIECE 4: L'air y est plus humide. Deux tonneaux ont été entièrement remplis d'eau depuis peu car la surface en est claire.

PIECE 5: Des excréments récents montrent que la pièce doit servir de latrines aux nouveaux locataires.

COULOIR A: Au bout de ce passage de 3m de haut, un épais brouillard s'élève tel un rideau et empêche la vision au delà de 3m. (il ne gêne pas, cependant, l'infravision). La lumière des torches est réfléchiée et

éblouit ceux qui pénètrent dans cette zone.

4m avant que les aventuriers arrivent à cette mystérieuse frontière, une ombre aux contours humanoïdes sortira de la brume. Il s'agit d'un homme habillé en paysan, le teint livide, la démarche saccadée et le regard fixe, comme en état de choc. Il correspond à la description de l'un des serfs portés disparus. Il restera sourd à toute injonction et continuera d'avancer vers le groupe, dégageant une odeur de putréfaction. Une fois à portée il attaquera sauvagement avec une force étrangement décuplée.

NOTE POUR LE MJ: *Hé oui! il s'agit d'un zombie, mais ne le dites pas aux joueurs. Peut-être feront-ils le rapprochement eux-mêmes, sinon laissez le doute s'installer sur cette affaire.*

PIECE 6: un spectacle d'horreur se dévoile à quiconque entre. Sur une table les restes de deux jeunes enfants reposent, affreusement mutilés et démembrés. Ils ont été désossés et la plupart des organes vitaux sont soigneusement disposés dans des bocaux. Leurs peaux sont en train de sécher, tendues par des clous contre le mur d'argile.

Un pentacle et des inscriptions blasphématoires ont été tracés avec du sang sur le sol et les parois.

Dans un coin un homme, les bras maintenus au dessus de la tête, est enchaîné au mur. Il est très affaibli et au bord de l'évanouissement. Dans un souffle, il dira s'appeler Hubert d'Estampes.

PIECE 7: L'endroit a été aménagé en salle à manger avec des meubles appartenant visiblement à la ferme qui a été pillée. Les armoires contiennent de la nourriture, de la vaisselle et de la lingerie. Il y a même un lit (où dort Lothar, la nuit). Sous le matelas on trouve la bourse habituelle, contenant un peu de monnaie: 50po, 87pa, 121pc.

PIECE 8: c'est ici que Ulrik le nécromant s'est installé avec son familier, Jerkin. Il dispose d'un zombie comme serviteur et garde personnelle (autrefois la femme du paysan). Les bruits de lutte dans le couloir A l'auront certainement averti et il se tiendra sur la défensive. De toute façon le zombie attaquera tout être vivant s'approchant dans cette direction à moins de 5m. Ulrik en profitera pour préparer ses sorts (boule de feu, sommeil...), se tenant prêt à une retraite éventuelle. Le brouillard ne gêne pas sa vision.

Si l'affrontement tourne mal pour lui, son familier utilisera discrètement son sort de téléportation pour se retrouver dans la pièce 9 et invoquera quelques rats géants pour retarder le groupe et semer le désarroi.

La pièce ne présente guère d'intérêt: trois tonneaux, une petite table et un lit (le tout appartenait aux fermiers)

N.B.: Les tonneaux forment un obstacle naturel qui limite les personnages dans leurs déplacements.

NOTE POUR LE MJ: *Jerkin ne prendra en aucun cas part au combat que ce soit de manière physique ou magique. Il n'agira que pour couvrir la retraite d'Ulrik et, si tout est perdu, abandonnera ce dernier (Les puissances des ténèbres sont maléfiques et mènent souvent les hommes à leur perte).*

PIECE 9 Ulrik étant très prudent, il a spécialement aménagé cette voie de retraite. L'ancienne entrée a été bouchée par de la terre et camouflée avec des fûts. Si le passage est découvert, il prendra avec lui ses objets de valeur et son livre de sortilèges et Jerkin réutilisera son sort de téléportation pour aller dans la pièce 7. De là il rejoindra la sortie et se cachera en attendant le départ des intrus.

NOTE POUR LE MJ: *Si les aventuriers n'explorent pas tout le complexe et rebroussement chemin avant d'être tombés sur Ulrik, ce dernier quittera les lieux pour un endroit plus calme. Il tuera Hubert et abandonnera ses zombies.*

CONCLUSION

Les personnages recevront 600po pour avoir mis à jour ce nid d'horreurs et 200po supplémentaires pour la récupération d'Hubert. Ce dernier aura une dette importante envers eux dont il n'hésitera pas à s'acquitter (au choix du MJ) Cependant, si les joueurs refusent l'argent par principes moraux (qu'ils devront expliquer), Glaivendil leur fera honneur et ils auront la considération de tous les chevaliers, en plus du gîte et du couvert au château (ne croyez pas que cela soit négligeable à l'époque moyen-âgeuse et les aventuriers devraient apprécier de ne plus être traités par tous comme de simples gitans).

Dans sa grande générosité, Glaivendil leur proposera même de faire partie de sa mesnie avec toutes les obligations de vassal à suzerain que cela comporte.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS ET LES MONSTRES.

Nous présentons dans ce scénario un personnage qui aura une importance capitale dans la suite de la campagne.

Il s'agit d'un nécromancien (d'après le dictionnaire: personnage détenant l'art mystique d'interroger les morts pour connaître le passé et le futur). A ce titre il fait partie intégrante de la classe des magiciens. Sa science est directement reliée à tous les reliquats mortuaires. Son grimoire est écrit avec du sang sur de la peau humaine. Il s'habille avec des

vêtements portés par des défunts et sa peau a une teinte très pâle car il ne sort que la nuit et préfère les endroits sombres.

Pour lui la mort et la vie ne sont que des idées symboliques; la première étant la continuité de la seconde. Il ne s'embarrasse pas de préjugés et est prêt à tuer n'importe qui pour arriver à ses fins. D'ailleurs la célébration de certains rites et l'invocation de démons lui demandent d'effectuer des sacrifices humains.

Son alignement est obligatoirement mauvais et il avance en PV, expérience, sorts...etc de la même manière qu'un magicien.

Grâce à son statut particulier, il influence les morts-vivants au même titre que les clercs et bénéficie des pouvoirs suivants:

- animer un squelette/niveau à partir du niveau 1
- animer un zombie/niveau à partir du niveau 2
- voir la nuit à partir du niveau 3
- célébrer une messe noire à partir du niveau 10

Attention: si vous jouez bien les PNJ, Ulrik doit pouvoir s'échapper et Lothar aussi, avec un peu de chance (même s'il se retrouve dans les prisons du duché, Ulrik se débrouillera pour l'en faire sortir). N'oubliez pas que les PNJ tiennent à leur peau.

ULRIK LE NECROMANT, mâle, 35 ans
Humain, magicien (nécromant), niveau 5
taille:1,68m poids:54kg
FO:10 IN:18 SA:16 DÉ:13 CO:16 CH:14 AP:7
AGR:11 PRO:0 PV:24
dague
moralité:chaotique et mauvais.

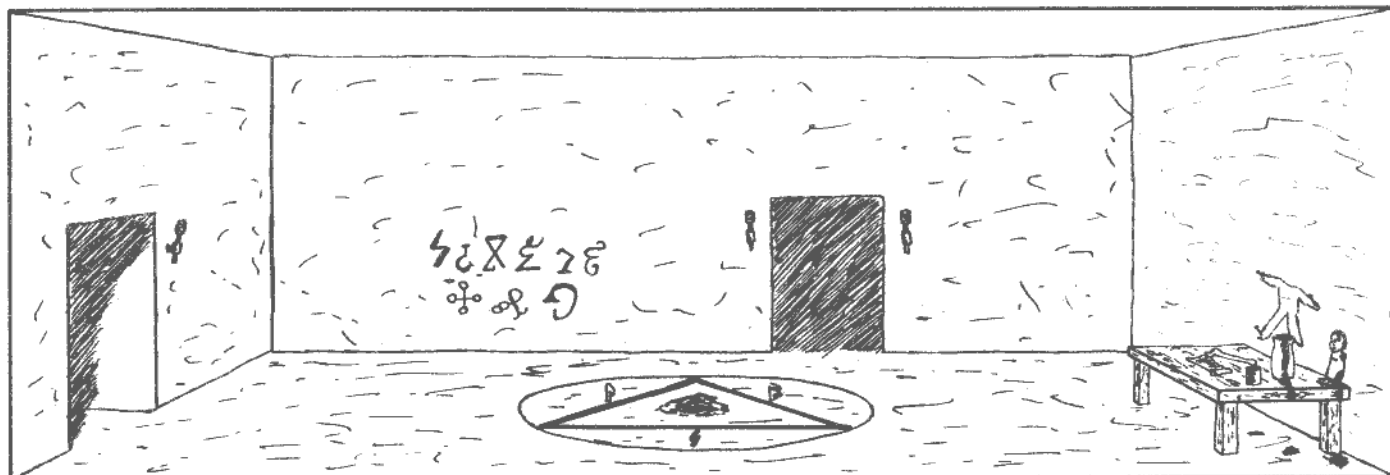
SORTS:

- charmer les personnes, lire la magie, sommeil, projectile magique
- lévitation, peur
- boule de feu

Ulrik étant au niveau 5 voit dans le noir et peut jeter des sorts sans lumière.

Dans son grimoire, en plus des sorts cités plus haut, se trouvent aussi:

- comprendre les langages, protection contre le bien, trouver un familier, obscurité
- feindre la mort, haine
- tempête de glace (non compris)
- téléportation (non compris)



JERKIN

Démon mineur (familier de Ulrik)
 taille:60cm poids:11kg
 AGR:6 PRO:8 PV:20
 NA:1 DEG:1-6+poison RAP:+9M IN:Except.
 résistance à la magie 30%
 moralité: loyal et mauvais.

SORTS:

- charmer les personnes, sommeil, mains flamboyantes, protection contre le bien
 - détecter le bien, obscurité, peur
 - tempête de glace, terrain hallucinatoire
 - téléportation limitée (10m au maximum à l'horizontale, peut emmener Ulrik avec lui s'il le touche à ce moment).

Jerkin ressemble à un gros rat possédant deux petites mains préhensiles et un visage méchant et malicieux. Les rapports qu'il a avec Ulrik ne sont pas ceux de maître à élève mais plutôt de complices. Grâce à son intermédiaire auprès d'autres démons, Ulrik a pu apprendre la plupart de ses sorts et connaître des secrets oubliés de tous.

Sa morsure est empoisonnée et mortelle (jet de sauvegarde applicable). Il peut régénérer 1PV/round et ne peut être blessé que par des armes magiques. L'eau bénite et les paroles saintes (prières, chants religieux...) le font battre en retraite s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

Très peu doué en magie, il ne peut jeter que deux sorts par jour, choisis parmi ceux cités plus haut, mais il est capable d'invoquer 5-50 rats géants une fois par jour, dans des lieux où la lumière du soleil n'arrive pas.

En aucun cas il ne se battra au corps à corps, car il est là pour enfoncer Ulrik dans le mal! Si Ulrik est tué, Jerkin n'ayant plus de raison de rester plus longtemps sur terre retournera dans les limbes. C'est lui qui transporte le livre maudit d'Ulrik.

NOTE POUR LE MJ: si les aventuriers provoquent la fuite de Ulrik et de Jerkin, il pourra leur être attribué les points d'expérience leur correspondant.

LOTHAR, mâle, 25 ans
 humain, guerrier, niveau 4
 taille 1,80m poids:83kg
 FO:17 IN:12 SA:9 DE:16 CO:17 CH:10 AP:12
 AGR:6 PRO:7 PV:31
 fléau, dague arc long (AGR:5)
 cotte de mailles, casque
 moralité: chaotique et mauvais

Personnalité: Lothar est le type même du mercenaire: peu importe le travail pourvu qu'il soit bien payé. Il est de nature perverse et rancunière et s'est joint à Ulrik pour satisfaire ses vices. D'un naturel lâche, il fera n'importe quoi pour se sortir d'une situation difficile; même utiliser la trahison. Il l'emploie allégrement, sauf contre le nécromancien qu'il craint plus que la mort.

FELDENAK, mâle, 23 ans
 Humain, guerrier (chevalier errant), niveau 5
 taille:1,75 poids:77kg
 FO:16 IN:13 SA:12 DE:15 CO:14 CH:13 AP:12
 AGR:6 PRO:9 PV:41
 épée à deux mains, lance, masse d'arme
 armure de plates, écu, heaume
 moralité:loyal.

Personnalité: Feldenak est le type même du preux chevalier, toujours prêt à défendre le plus faible et à secourir une demoiselle en détresse. Il se bat pour l'honneur.

Au premier abord froid et distant, il s'avère un compagnon drôle et jovial qui aime bien plaisanter sur la vie.

Possessions: il a sur lui une bourse de 35po, 65pa, 78pc.

NOTE POUR LE MJ: si l'un des aventuriers relève le défi et gagne loyalement le combat, le MJ pourra lui attribuer les points d'expérience correspondant au personnage.

Si les aventuriers combattent de manière déloyale Feldenak se défendra jusqu'à l'extrême limite, mais essaiera de sauver sa vie si le combat est sans issue. S'il survit il ira demander réparation de la félonie des aventuriers auprès du Duc.

Le MJ prendra soin de présenter le défi de telle façon qu'il soit bien clair qu'il s'agit d'un défi "courtois"

PAYSAN ZOMBIE. FER CR Sei' niv C8
 AGR:6 PRO:2 PV:20
 taille 1,70m poids:64kg
 NA:3 DEG:1-8/1-8/1-4 RAP:-18M IN:sans
 Body 30; Armor 4; +10% - ; 4xWDF

ZOMBIE, Femme du paysan
 taille:1,61m poids:50kg
 AGR:6 PRO:2 PV:12
 NA:3 DEG:1-8/1-8/1-4 RAP:-18M IN:sans

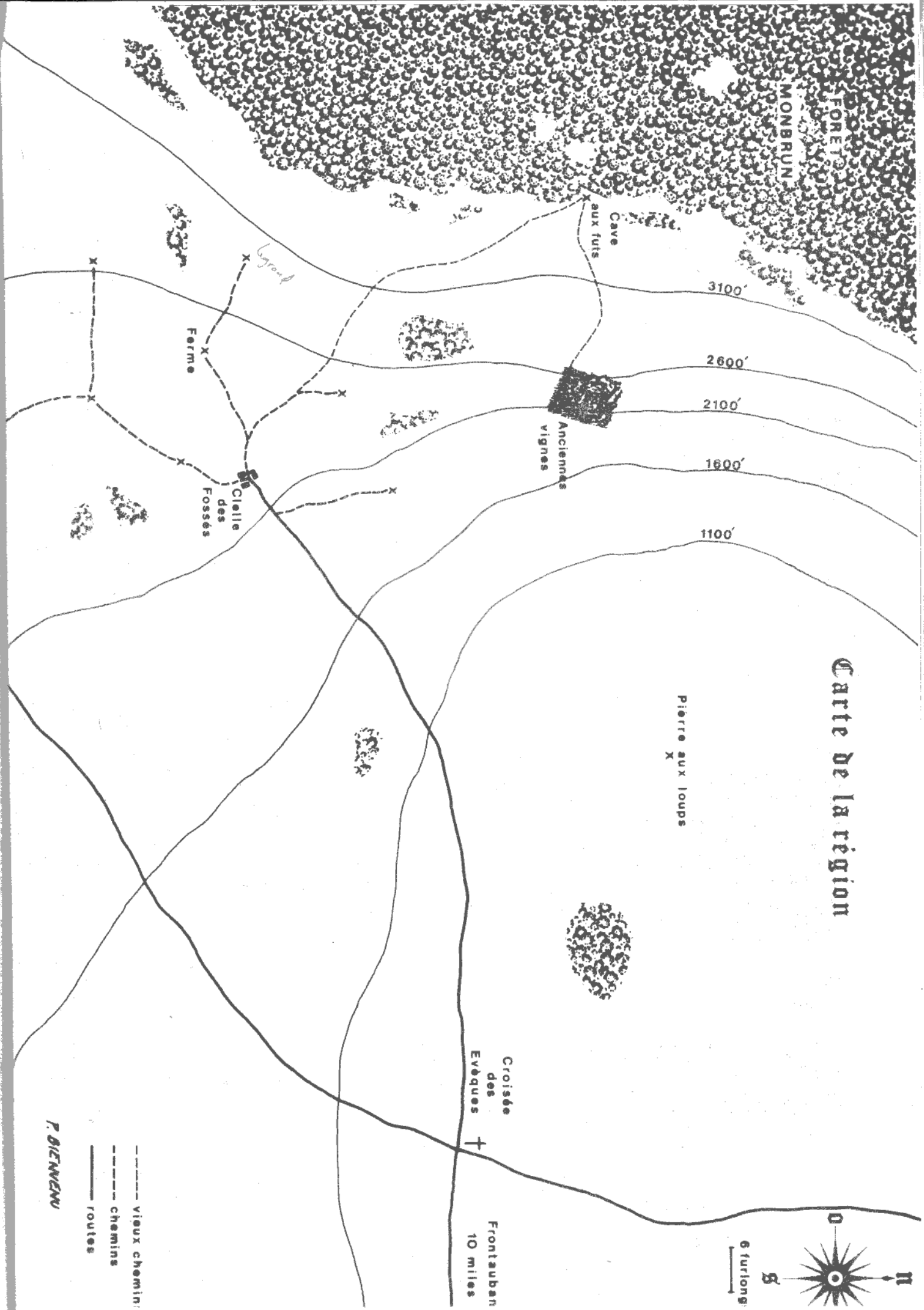
NB: les zombies sont lents et frappent toujours en dernier. En raison de leur état, griffures et morsures risquent de provoquer une infection pour chaque blessure (20%-bonus de constitution). Les sorts de charme, de sommeil, de rétention et ceux basés sur le froid ne les affectent pas mais les fioles d'eau bénite leur infligent 2-8 points de dégâts.

RATS GEANTS
 taille:60cm poids:12kg
 AGR:11 PRO:3 PV:4
 NA:1 DEG:1-3 +Maladie RAP:-9M IN:animale

Body 20; Armor 8; +10% - 20%; 3xWDF 11PB 2 Emg

Ces sales bêtes hantent les endroits répugnants tels les cimetières ou les égouts. Leur mets préféré est la chair humaine et il n'est pas rare qu'ils s'introduisent dans les maisons à la nuit tombée pour s'attaquer à des êtres sans défense tels les enfants en bas âge ou les vieilles personnes. Ne vivant que dans le noir, ils sont totalement aveugles au soleil. Ils craignent le feu par dessus tout et des torches suffisent à les faire fuir.

Carte de la région



Pierre aux loups
x

Anciennes
vignes

Ferme

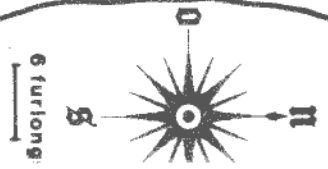
Cielles
des
Fossés

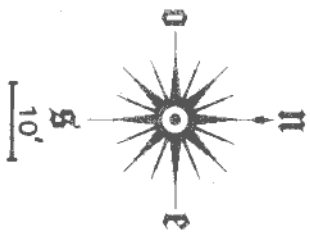
Croisée
des
Evêques

Frontauban
10 miles

F. BIENNENU

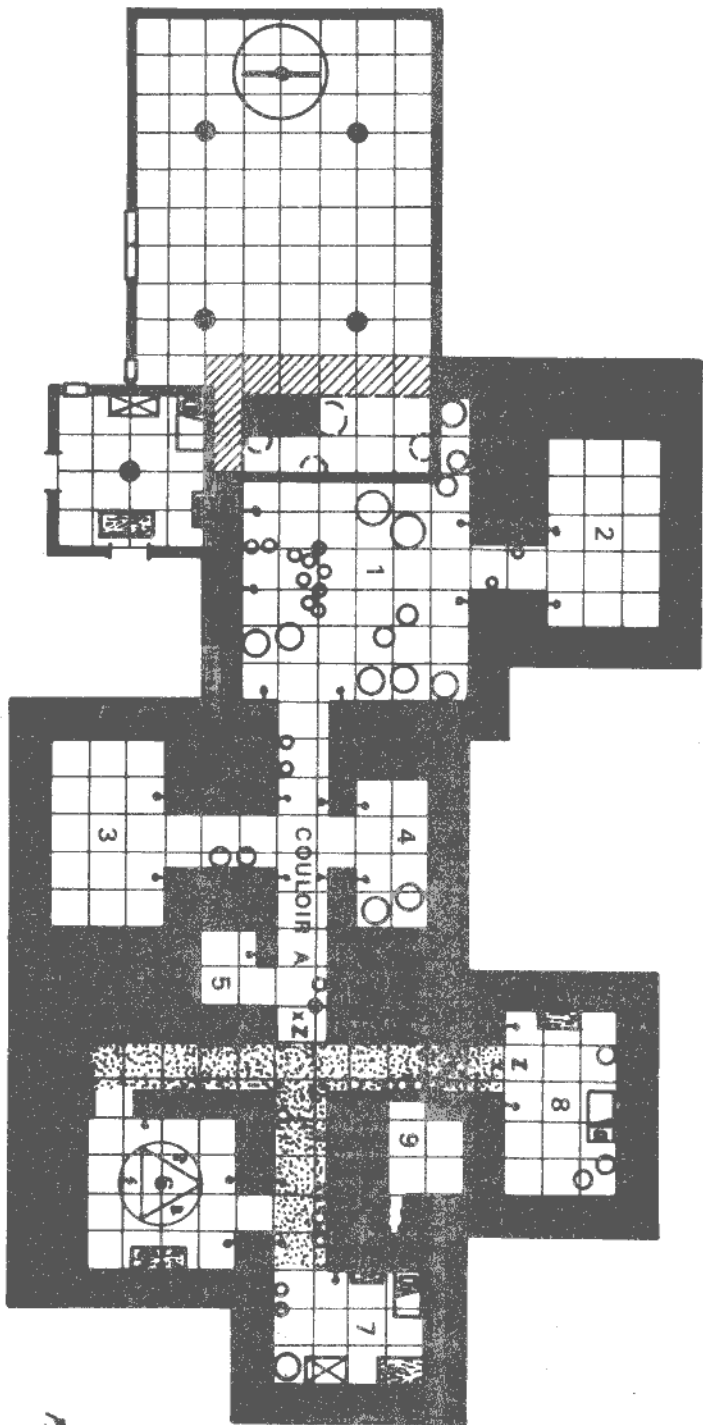
- vieux chemin
- - - - - chemins
- routes













Cave aux futs

(Ferme vinicole)



-  Brouillard
-  Z Zombie
-  Torche
-  Tonneau
-  Armoire
-  Lit
-  Table
-  Fenêtre

P. BIENVENU