

Episode 4 :

Où tout se résout...

Sommaire

SOMMAIRE.....	2
VOYAGE DU GRAND LABYRINTHE AUX MONTAGNES ROCHEUSES.....	3
DIRECTION SALT LAKE-CITY.....	3
<i>Attaque des Mexicains.....</i>	3
<i>Virginia City.....</i>	3
DIRECTION DENVER, COLORADO.....	3
ESCAPADE DANS LES ROCHEUSES.....	4
TROUVER LE REPAIRE DES HAÏTAS.....	4
RENCONTRE AVEC AIGLE JOUFFLU.....	4
LE RITUEL.....	5
JUSQU' AU GEYSER SACRE.....	5
L' ASSAUT DES FORCES DU MAL.....	5
LE GEYSER SACRE	5
A TRAVERS LE PASSAGE.....	6
ENTREE DANS LES TERRES DE CHASSES.....	6
RENCONTRE AVEC LE GARDIEN FOU DE LA LANCE	6
LE RETOUR... ..	7
A TRAVERS LES CHEMINS DU TEMPS... ..	7
DE RETOUR SUR TERRE.....	7
ANNEXES	8
LES MEXICAINS.....	8
EL ESCORPIO	8
RAFAEL VELASCO-BURGOS.....	9
BANDITOS	10
VINEGARON (SCORPION MEXICAIN)	11
LA VAUDOU TEAM	12
PAPA DUMBA.....	12
ZOMBIE VAUDOU.....	13
LES WITCHITA SISTERS	14
LISE SCOTFIELD	14
DAISY STEWART	15
LES VRAIMENT DANGEREUX	16
SPADE.....	16
SOLDAT CONFEDERE	17
LES INDIENS HAÏTAS.....	18
BRAVE	18
DEMONS.....	19
MANITOU GARDIEN DU PASSAGE	19
KEEPER	20
STONE.....	21
DE NOUVEAUX ACTEURS.....	22
LES BERETS NOIRS	22
LA LANCE SACREE.....	23

Voyage du grand Labyrinthe aux montagnes rocheuses

Direction Salt Lake-City

- Adieux émus avec les nouveaux amis Pomos. Petite-Lune est pressé d'en finir, elle sent que de graves menaces pèsent sur leur quête. Les présages ne sont pas bons, et les esprits troublés.
- Les Pomos conduisent en Pirogues les PJ jusqu'à une ville de la cote (hors du Grand Labyrinthe). Après cependant leurs ressources sont limitées pour aider les PJ : poisson séché, eau, quelques armes s'il y a besoin. Mais ils n'ont pas de chevaux ni de ressources financières à offrir aux PJ.
- Le plus simple pour rejoindre les Rocheuses consiste à prendre un train en direction de Salt Lake City puis continuer vers Denver et s'arrêter en chemin lors de la traversée des rocheuses.
- La première étape consiste à aller à Virginia City pour prendre le train (Denver Pacific)...
- Il faut environ 5 jours de cheval pour aller à Virginia City depuis la cote.

Attaque des Mexicains

Un groupe de banditos Mexicains poursuit le groupe, ils recherchent une personne bien précise...(Cedric).

La bande est composée de :

- El escorpio
- Le Borgne (Rafael Velasco-Burgos)
- Des banditos (20)
- Une caisse de 5 scorpions mexicains (vinegaroon)

Ils cherchent avant tout Luis Hifer pour le capturer et lui présenter les amis d'El Escorpio qui sont dans la caisse. S'ils capturent Luis, ils lui feront creuser un grand trou, puis le mettront dedans et déverseront le contenu de la caisse dedans...

Virginia City

C'est une ville assez moderne (elle vient d'être reconstruite) qui est pleine d'activité. C'est le terminus de la voie de chemin de fer en provenance de l'Est du pays. Tous les voyageurs en provenance de l'Est et à destination de l'Est s'y retrouvent. On trouve principalement des marchands, des mercenaires de tous bords. Les hôtels sont légions, de grand luxe dans le centre à proximité de la gare on trouve des établissements de qualité médiocre voire déplorable mais peu cher.

- Les PJ vont avoir l'occasion de retomber sur leur grand ami au chapeau haut de forme : Papa Dumba. Toujours aussi discret il disparaît dès qu'on le remarque sans pouvoir vraiment le suivre. Il est en attente ici des PJ. Il sait qu'ils doivent revenir vers le centre du Pays et c'est l'endroit idéal pour arriver rapidement dans le centre du Pays. Il se contente encore pour le moment de suivre et d'observer les PJ (il est en panne de zombie : ce n'est pas très discret pour voyager).
- Les sorcières de Wichita, sont aussi en embuscade des PJ (en fait elles les suivront à quelques jours). Lise Scotfield est en plein dilemme entre sa mission et son amour pour Luis Hifer. A lui de voir s'il peut la retourner contre sa maîtresse pour en faire une alliée de poids ou s'il la déçoit sa pire ennemie (une femme bafouée est pire que tout). En cas d'échec de la part de Luis Hifer, les 2 filles resteront discrètes, donnant un coup de pouce si nécessaire aux PJ (comme elles l'ont déjà fait par le passé) pour pouvoir intervenir au bon moment...
- Spade est aussi présent en ville mais pour le moment il n'a que peu d'intérêt pour les PJ, il renoue ses contacts dans l'armée pour avoir une force de frappe conséquente le moment opportun...
- Pour les PJ la tâche est simple, il suffit juste de trouver un hôtel, des billets de train (5\$/personne) et essayer de ne pas se faire remarquer et attirer ainsi l'attention sur leur curieuse association.

Direction Denver, Colorado.

Le principe est simple :

- Il faut compter environ 2 jours pour le trajet jusqu'à Denver.
- Juste avant que le train n'arrive à proximité des rocheuses les PJ vont devoir sauter du train en marche. Rassurez-vous, à l'époque un train qui attaque les montagnes ne va pas très vite. Avec un simple Jet d'Agilité, les PJ sont hors du train sans problème. Sinon juste une grosse dégringolade et 1d6 points de souffle en moins.
- Si les PJ n'ont pas de billet il faudra ruser face aux contrôleurs (au nombre de 2 et fortement tenaces). Ils poursuivront éventuellement les PJ à travers tout le train (sauf sur le toit, mais cela n'est pas sans risque pour les PJ...).

Escapade dans les Rocheuses

Trouver le repaire des Haïtas

- D'après les souvenirs de petite lune la tribu des Haïtas vit près d'un pic rocheux, relativement haut dans les montagnes.
- C'est une tribu assez sauvage qui n'aime pas les étrangers...
- Les PJ devront prouver leurs intentions pacifiques avant de pouvoir suivre l'étroit chemin entre les corniches.
- En cours de chemin toute une troupe de zombie à bouche cousue attaque la troupe (ils ressemblent étrangement à des voyageurs croisés dans le train...).
- Dernière intervention de Papa Dumba.
- Si les PJ sont dans une mauvaise passe (et selon ce qui s'est passé à Virginia City) les Sorcières de Wichita pourront intervenir. Si elles ne sont plus « disponible », Spade se mouillera lui-même en se présentant comme un « ami qui vous veut du bien ». Il laissera le reste de sa troupe pour une intervention plus tard...
- Une fois le problème résolu, les PJ arrivent en vue du village Haïtas qui est suspendu à flanc de montagne, chaque habitation étant reliée aux autres par le biais de pont de corde.

Rencontre avec Aigle Joufflu

- Le vieux shaman est tel une vieille pomme ridée, seuls ses yeux semblent avoir encore un semblant de vie.
- Il demandera à parler en privé à Petite Lune : il lui expliquera le prix à payer, toute personne entrant dans les Terres de chasses ne pourra plus sans perdre une partie de son âme retourner d'où il vient... Les courants du temps sont plus forts pour les mortels qui entrent dans les Terres de chasse, les chemins de retour sont nombreux, mortels et incertains...
- Petite Lune expliquera (ou non) ses inquiétudes au reste de la troupe...
- Après une nuit de repos et d'interrogation, les PJ accompagnés par Aigle Joufflu et quelques braves iront trouver l'emplacement pour l'exécution du rituel.

Le rituel

Jusqu'au Geyser sacré

- Le temps est au froid et une couche de givre recouvre toutes les habitations d'un éclat brillant dans le soleil matinal. Cela ne va surement pas faciliter l'ascension jusqu'au lieu...
- La troupe se compose des PJ, d'Aigle Joufflu, de 2 aides shaman qui s'occupent du vieil homme et de 10 braves qui escortent tout le monde.
- Le chemin est fortement escarpé et rendu glissant par le givre qui malgré le soleil ne semble pas disposé à fondre. Toute action un peu violente nécessitera au préalable un jet d'Agilité pour ne pas tomber (chute de 10m à 50m au choix du MJ).
- Il y a environ une heure de marche pour arrivé jusqu'au plateau qui abritent l'emplacement du passage.
- A mi chemin les PJ peuvent repérer une troupe qui montent à l'assaut du chemin sabre ou baïonnette au clair...

L'assaut des forces du mal

- Cette troupe est composé d'une vingtaine de soldats sudistes qui sont la pour éliminer les PJ (sauf les indiens qu'ils doivent capturer ne sachant lequel détient les informations à propos du rituel).
- Dès le début de l'altercation si Spade est présent avec le groupe il fera semblant d'être tué (facile pour un déterré), sino il se chargera de capturer les indiens pour les interroger.
- Les soldats sont totalement fanatiques ils n'hésiteront pas à mettre leurs vies en danger pour réussir leur mission (mais ils restent humain tout de même).

Le Geyser sacré

- Une fois arrivé sur place les personnages trouvent un petit plateau en haut d'une montagne, au centre se trouve un geyser d'eau brulante. Alentour le paysage est magnifique : ils sont au dessus des nuages et voient par intermittence le reste de la chaine de montagnes rocheuses. Le soleil donnant une impression de jardin d'Eden.
- Il fait très froid par contre.
- A chaque fois que le geyser crache sa vapeur brulante (4d6 de dommage si on est juste au dessus) elle redescend sous forme de paillette de glace irisé par le soleil, donnant l'impression de se trouver plongé dans un Arc-en-ciel.

A travers le passage

- Une fois les choses stabilisées (menace éliminée ou contenue à distance), le vieux shaman désigne une grande roche plate à proximité du geyser, il dit à Petite Lune de s'installer là pour exécuter le rituel. Lui est trop vieux pour le réaliser, cela lui prendrait trop d'énergie vitale et il ne pourrait pas le maintenir ouvert suffisamment longtemps.
- Alors que le geyser lance une grande gerbe d'eau brûlante en l'air qui retombe en paillettes scintillantes de glace irisant l'air autour du site, rendant ainsi l'atmosphère irréaliste et fabuleuse, Petite Lune commence à incanter le rituel : « *Oonra Phlicksa Aperturo Ekk* ».
- Le geyser crache une dernière fois puis la montagne derrière semble s'ouvrir alors qu'une surface miroitante apparaît de l'autre côté du geyser : c'est le passage vers les Terres de Chasses.
- Presque aussitôt en sort une créature abominable (le gardien du passage) qui se rue sur les premières personnes visibles (Grand Manitou gardien de l'entrée depuis qu'il a éliminé le Haïtas qui gardait autrefois le passage). Sur le coup le vieil Aigle Joufflu fait une crise cardiaque...
- Une fois les PJ débarrassés du monstre, ils peuvent remarquer une silhouette qui semble courir à flanc de montagne : il s'agit de Stone qui jugeant que les choses ont été trop loin, il vient faire le ménage avant que les PJ n'entrent dans le passage (il n'a pas le droit de revenir dans les Terre de Chasse tant que sa mission n'est pas terminée).

Entrée dans les Terres de Chasses

- Une fois franchi le portail les PJ se retrouvent dans un décor étrange : ils ont l'impression d'être sur une branche d'un arbre géant dans le centre serait une prairie infinie et les racines iraient jusqu'au fin fond de l'enfer...
- Ils semblent que toute une faune vit et s'affronte dans cet univers : des animaux géants semblent parcourir la plaine en bas, poursuivi par des créatures démoniaques elle-même pourchassée par des géants... Un petit jet de Tripes contre 11 pour ne pas perdre la raison semble approprié à la situation.
- Petite Lune ne peut pas rentrer physiquement dans les Terres de Chasse puisqu'elle maintient ouvert le portail, elle envoie donc une projection astrale pour guider les PJ.
- Elle va guider les PJ jusqu'à la localisation de la **Lance Sacrée**.

Rencontre avec le gardien fou de la lance

- La projection astrale de Petite Lune finit par conduire les PJ jusqu'à un massif rocailleux dans la plaine centrale de l'arbre monde des Terres de Chasse. Au milieu se dresse un autel, sur lequel repose une simple lance de bois avec une pointe de pierre. Pourtant elle semble dégager une aura de puissance et de danger.
- Alors que le premier PJ fait un pas en avant, une ombre s'abat sur la zone, alors qu'un gigantesque indien au physique parfait de 2m50 de haut s'approche. Il est couvert de tatouage en forme d'éclair.
- Il s'agit de Keeper le gardien de lance, malheureusement celui-ci a été corrompu par le pouvoir de la lance et est devenu fou, cherchant à éliminer tout ceux qui voudraient s'approcher ou s'approprier la lance...
- Il commencera par intimider les PJ de sa grosse voix, avant de leur foncer dessus à une allure incroyable tomahawk dressé et prêt à frapper. Son regard devient alors dément.
- Une fois le gardien éliminé, les PJ restants sont libres de prendre ou pas la **Lance Sacrée**.
- Petite Lune leur annonce alors qu'elle doit rester ici, car son corps physique a été détruit. Mais sa mission est terminée : elle a réussi à confier la **Lance Sacrée** à un groupe de valeureux héros...

Le retour...

A travers les chemins du temps...

- Petite Lune indique alors un passage probable pour le retour en précisant les dangers : soit ils arriveront à une époque différente, soit ils reviendront d'où ils sont parti avec la menace de l'étrange homme qui l'a tué qui semble être hors du temps...
- Elle précise en plus qu'il n'est pas certains que tous arrive au même endroit ni au même moment, le poids des fautes de chacun peut jouer...
- Elle presse ensuite les PJ de s'enfuir car un groupe important de manitous approche rapidement...Et il ne faut absolument pas que la Lance Sacré tombe entre leurs mains.

De retour sur Terre

- Les PJ repèrent le portail brillant alors que la rumeur des poursuivants se fait plus insistante...
- S'ensuit un blackout pour les PJ au moment où ils traversent le portail...
- Quand ils reprennent conscience une odeur bizarre se dégage, ils se trouvent à proximité de ruines étranges : des bâtiments qui ne semblent pas être en bois ni en pierre, à moitié effondrés.
- Au loin d'étranges nuages noirs semblent s'approcher alors que l'horizon est rempli par une gigantesque tornade noire qui semble hurler (le maelstrom au dessus de Denver).
- Quelques bruits se font entendre à proximité alors que d'étranges hommes sortent d'un chariot sans chevaux et crient dans une langue à l'accent bizarre mais compréhensible : « Veuillez nous suivre sans résister, et nous donner vos provisions et armes ».
- Ils portent tous un béret noir et ont la mine patibulaire.
- Une fois débarrassé des hommes du Combine (commandé par le Général Throckmorton – un cyborg fou), une pluie noire commence à tomber. Tous les PJ touchés par cette pluie doivent faire un jet de Vigueur en cas d'échec ils subiront une mutation (cf. p.198 de HoE).
- Bienvenue en enfer en l'an 2094...

Annexes

Les mexicains

El Escorpio

Physique :

Dextérité : 4D12
Agilité : 3D12
Force : 3D6
Rapidité : 3D8
Vigueur : 3D10

Esquive : 2D12, *Combat (Bagarre)* : 3D12, *Combat (Couteau)* : 3D12, *Tir (Pistolet)* : 5D12, *Equitation* : 3D12, *Recharge rapide (Pistolet)* : 4D8, *Tir (Fusil)* : 5D12, *Discrétion* : 4D12, *Nage* : 1D12, *Lancer (Couteau)* : 2D12

Mental :

Perception : 3D8
Connaissances : 2D6
Charisme : 3D10
Astuce : 3D6
Ame : 2D6

Connaissance (Territoires) : 3D6, *Jeu* : 4D6, *Tripes* : 4D6, *Espagnol* : 2D6, *Bluff* : 3D10, *Ridiculiser* : 3D6, *Survie (Désert)* : 3D8, *Pistage* : 3D8

Atouts :

Nerf d'acier (+1) :
« La voix : menaçante » (+1) :
« Le regard » (+1) :
Thick-skinned (+3) :
Dur à tuer (+2) :

Handicaps :

Sanguinaire (-2) :
Hors-la-loi (-4) :
Revenchar (+3) :

Equipement :

Fusil Bullard Express :
Colt Frontier :
Couteau, Corde, Cheval

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 20

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Rafael Velasco-Burgos

Physique :

Dextérité : 4D8
Agilité : 3D10
Force : 2D12
Rapidité : 3D8
Vigueur : 4D8

Grimper : 2D12, *Esquive* : 2D10, *Combat (Bagarre)* : 3D10, *Combat (Sabre)* : 3D10, *Tir (Pistolet)* : 5D8, *Tir (Fusil)* : 5D8,
Discrétion : 2D10, *Nage* : 2D10, *Lancé (Couteau)* : 3D8

Mental :

Perception : 2D8
Connaissances : 2D6
Charisme : 4D8
Astuce : 1D6
Ame : 2D8

Théorie Militaire : 1D6, *Artillerie (Canon)* : 1D8, *Jeu* : 2D6, *Tripes* : 3D8, *Espagnol* : 2D6, *Bluff* : 5D8, *Observation* : 2D8,
Recherche : 2D8, *Survie (Désert)* : 3D6, *Survie (Jungle)* : 3D6, *Pistage* : 1D8

Atouts :

Costaud (+3) :
« La voix : menaçante » (+1) :
« Le regard » (+1) :
Dur à tuer (+3) :

Handicaps :

Sanguinaire (-2) :
Serviteur de la faucheuse (-5) :
Revancharde (-3) :
Laid comme un pou (-2) :

Équipement :

Fusil Winchester '73 :
Colt Open Top Revolver :
Couteau, Corde, Cheval

Pouvoir : Déterré

Berseker (4) :
Eulogy (2) :

Dominion : Déterré 4 / Manitou 4

Blessures :

Taille : 7

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1	-2	-3

Souffle : 22

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Banditos

Physique :

Dextérité : 2D10

Agilité : 2D10

Force : 2D6

Rapidité : 3D8

Vigueur : 2D6

Tirer(Pistolet) : 4D10, Tirer(Fusil) : 4D10, Recharge Rapide(Pistolet) : 2D10, Furtivité : 1D10, Combat(Bagarre) : 2D10,

Equitation : 2D10, Esquiver : 2D10, Grimper : 1D10

Mental :

Perception : 2D6

Connaissances : 1D6

Charisme : 2D6

Astuce : 2D6

Ame : 2D6

Détecter : 2D6, Territoires : 2D6, Tripes : 2D6

Equipement :

Carabine Spencer Pistolet Peacemaker Cheval

Blessures : Taille : 6

Points de coups : 30

Malus : 30	25	20	15	10	5
0	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 **12** 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Vinegaroon (Scorpion mexicain)

Physique :

Dextérité : 2D6
Agilité : 3D6
Force : 1D4
Rapidité : 2D8
Vigueur : 1D4
Combat (Bagarre) : 3D6

Mental :

Perception : 1D4
Connaissances : 1D4
Charisme : 1D4
Astuce : 1D4
Ame : 1D4

Pouvoir :

Terreur : 3

Griffes : 1 point de souffle chaque fois qu’une attaque réussie sur de la peau nues (ou un léger tissu)

Dard : A chaque fois qu’un point de souffle est fait à une victime, le venin est injecté à la victime qui fait un total de 6D6 point s de dommage aux tripes, incrémenté de 1D6 chaque round (durée 6 rounds : 1D6 le premier round, 2D6 le second round, 3D6 le troisième, ...). La douleur est tellement intense que chaque action tentée par la victime réduit ses traits physiques d’un dé.

Blessures : 5

Taille : 1

5	4	3	2	1	0
0	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

La Vaudou Team

Papa Dumba

Le maître des zombies d'attaque du train

Physique :

Dextérité : 2D6

Agilité : 4D6

Force : 1D6

Rapidité : 5D6

Vigueur : 4D8

Tirer (pistolet) : 4d6, Grimper : 4d6, Dissimulation : 6d6, Bagarre (Machette) : 5D6

Mental :

Perception : 1D8

Connaissances : 2D6

Charisme : 4D10

Astuce : 2D10

Ame : 2D12

Scruter : 3d8, Recherche : 4d8, Universalis (Occulte) : 3d6, Territoires : 2d6, Médecine (Générale) : 3d6, Langue (Anglais) : 2d6, Spectacle (Danse) : 3d10, Foi (Vaudou) : 5d12, Bluff : 3d10, Tripes : 3d12

Atouts :

Amis hauts placés (Bayou Vermillon) +3 :

Arcane (Vaudou) +3 :

Favored Chual (Legba) +5 : Blanche => parle n'importe quelle langue pendant (Foi) minute

Rouge => ouvre n'importe quelle porte non magiquement fermée pendant (Foi) rounds

Bleue => augmente la force de (Foi) niveau pendant 10 rounds

Doit faire un jet de Foi contre 7 à chaque possession. Echec => convulsion pendant 1d4 rounds.

Faire une possession : 1 round puis jet de Foi contre 5.

Handicaps :

Obligation (Bayou Vermillon) -3 :

Equipement :

Un haut de forme un sac autour du coup un bâton avec un petit crane au bout une machette

Un Pistolet Cooper Navy (double action - 2d6 - 5 coups - portée 10)

Pouvoir Vaudou :

Conjuration de Zombie

Commande de zombie

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 20

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Zombie Vaudou

Ils sont au nombre de 10 et pas beau

Physique :

Dextérité : 1D4
Agilité : 1D6
Force : 4D12+4
Rapidité : 1D6
Vigueur : 4D12+2

Combat(Bagarre) : 4D6

Mental :

Perception : 1D4
Connaissances : 1D4
Charisme : 1D4
Astuce : 1D4
Ame : 1D4

Capacité Spéciales :

Mort vivant : ils ne peuvent être tué que par une blessure fatale aux tripes, pas à la tête.

Vulnérabilité : si on met du sel dans la bouche du zombie, il fait un jet d'Ame contre 9, s'il est réussi => se retourne contre son maître sinon tombe au sol son esprit libéré.

Terreur : 9

Blessures :

Taille : 6

Points de coups :

30	25	20	15	10	5	0
-0	-0	-1	-2	-3	-4	

Souffle : 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 **18** 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Les Witchita Sisters

Lise Scottfield

Une sorcière de Wichita débutante. Elle est tombée amoureuse de Luis Hifer et a jusqu'à présent réussi à convaincre sa supérieure d'aider le groupe. Cet épisode crucial pour elle.

Physique :

Dextérité : 2D8

Agilité : 3D6

Force : 2D6

Rapidité : 4D8

Vigueur : 2D8

Grimper : 3d6, *Combat (Bagarre)* : 4d6, *Equitation* : 4d6, *Dégainer (Pistolet)* : 3d8, *Tirer (Fusil)* : 4d8, *Tirer(Pistolet)* : 4d8,

Tirer (Shotgun) : 3d8, *Discrétion* : 5d6

Mental :

Perception : 3D6

Connaissances : 2D6

Charisme : 2D8

Astuce : 2D8

Ame : 3D6

Territoires : 3d6, *Tripes* : 4d8, *Intimider* : 3d8, *Recherche* : 4d6, *Survie (Plaine)* : 3d6, *Pistage* : 2d6, *Foi (Magie Noire)* : 3d8

Atouts :

Amis hauts placés (Black River) +3 :

Handicaps :

Obligation (Black River) -3 :

Hors la loi -3 :

Recherchée -3 :

Equipement :

Peacemaker fusil cheval 200\$

Pouvoir de Sorcière :

Ball of doom 2 : vitesse 2, Durée : instantanée, dg : 2d8, portée : 5, diffusion : 5 mètres, boule d'énergie verte

Etourdir 3 : vitesse 1, Durée : 1h, Jet de vigueur de la victime contre 7, il faut toucher la victime.

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 14

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 **14** 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Daisy Stewart

Une sorcière de Wichita expérimentée qui commence à avoir des dotes sur sa collègue...

Physique :

Dextérité : 2D8
Agilité : 3D6
Force : 2D6
Rapidité : 3D8
Vigueur : 2D8

Grimper : 2d6, *Combat (Bagarre)* : 4d6, *Equitation* : 4d6, *Dégainer (pistolet)* : 4d8, *Tirer (Fusil)* : 4d8, *Tirer (pistolet)* : 4d8, *Tirer (Shotgun)* : 4d8, *Discretion* : 5d6

Mental :

Perception : 3D6
Connaissances : 2D6
Charisme : 2D6
Astuce : 2D8
Ame : 3D8

Territoires : 3d6, *Tripes* : 5d8, *Intimidation* : 4d6, *Recherche* : 3d6, *Survie (Plaine)* : 3d6, *Pistage* : 5d6, *Universalis (Occulte)* : 4d6, *Foi (Magie Noire)* : 4d8, *Connaissance de la rue* : 3d8, *Survie (Désert)* : 3d6

Atouts :

Amis hauts placés (Black River) +3 :
Arcane (Black Magician) +3 :

Handicaps :

Obligation (Black River) -3 :
Hors la loi -3 :
Recherchée -3 :

Équipement :

Peacemaker fusil cheval 200\$

Pouvoir de Sorcière : (jet de Foi contre 3)

Ball of doom 4 : vitesse 2, Durée : instantanée, dg : 3d12, portée : 15, diffusion : 5m, boule d'énergie verte

Éclair du destin 3 : vitesse 1, Durée : instantanée, dg : 4d10, portée : 10, éclairs de lumière verte.

Protection maléfique 2 : vitesse : 1, Durée : concentration/ 1 Souffle, Brume verte, -4 aux jets d'attaque.

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 14

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 **14** 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Les vraiment dangereux

Spade

Physique :

Dextérité : 4D12

Agilité : 4D12

Force : 3D8

Rapidité : 4D12 (4D12 + 4 avec traits surnaturels)

Vigueur : 3D10

Tirer(Pistolet) : 6D12, Combat(Bagarre) : 6D12, Equitation : 6D12, Esquiver : 4D12, Grimper : 2D12, Furtivité : 4D12,

Dégainer(Pistolet) : 5D12

Mental :

Perception : 2D8

Connaissances : 2D8

Charisme : 3D10

Astuce : 4D8

Ame : 4D12

Détecter : 2D8, Scruter : 4D8, Territoires : 4D8, Langue(Anglais) : 4D8, Autorité : 4D10, Dénicher : 4D8, Tripes : 5D12

Atouts :

Ambidextre (+3) : ignore le malus de -4 quand il se sert de sa mauvaise main.

Solide Comme un Roc (+5) : +10 en Souffle.

Handicaps :

Sanguinaire (-2) : une vraie saloperie qui ne fait pas de prisonniers et cherche les conflits.

Aura de Mort (-5) : -5 pour tous les jets de Charisme sauf intimider (+5).

La Marque du Démon (-5) : les personnes qui ont Arcane ou au moins 3 en Universalis(Occultisme), voit le démon qu'il y a en toi.

Dominion : Spade : 0 - Manitou : 20

Équipement :

Peacemaker

Pouvoir de Déterrè :

Enragé (+4) : Vitesse 1, Durée 8 rounds, -1D en caract. mentales et +1D en caract. Physique.

Griffes (+4) : Vitesse 1, Dg : FOR+1D10

Masque de la Mort (+5) : Vitesse 2, Durée Concentration, Imitation (+5 à +9 pour Se Déguiser)

Protection Magique (+3) : Permet de se protéger d'un sort, en jetant sa plus haute carte d'action et faisant un jet d'Ame + 3 contre l'Ame du jeteur de sort.

Réflexes Surnaturels (+3) : Peut prendre 3 cartes supplémentaires / round.

Spectral (+2) : Vitesse 2, peut se rendre immatériel pour 4 points de souffle / rounds.

Trait Surnaturel (+2) : Rapidité +2

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-0	-0	-1	-2	-3

Souffle : 32

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 **32** 33

Soldat confédéré

Au nombre de 20

Physique :

- Dextérité : 2D8
- Agilité : 2D6
- Force : 2D6
- Rapidité : 2D8
- Vigueur : 2D6

Tir (Fusil) : 4D8, Combat (Sabre) : 4D6

Mental :

- Perception : 2D6
- Connaissances : 2D6
- Charisme : 2D6
- Astuce : 2D6
- Ame : 2D6

Equipement :

Fusil, Sabre

Blessures :

Points de coups : 30		25	Taille : 6		20	15	10	5	0
		-1	-2	-3	-4	-5	mort.		

Souffle : 12

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Les Indiens Haïtas

Brave

Physique :

Dextérité : 2D12

Agilité : 2D10

Force : 4D6

Rapidité : 3D6

Vigueur : 3D6

Arc : 4D12, Grimper : 1D10, Tirer (Fusil) : 2D12, Esquive : 3D10, Combat(Tomahawk) : 4D10, Equitation : 3D10,

Furtivité : 3D10

Mental :

Perception : 2D6

Connaissances : 1D6

Charisme : 1D8

Astuce : 4D10

Ame : 3D6

Détecter : 1D6, Territoires : 2D6, Langage (Atabaskais) : 2D6, Autorité : 2D8, Intimider : 3D8, Tripes : 2D6

Atouts :

Esprit Gardien (+1) : Loup

Solide comme un roc (+2) : +2 en souffle / niveau.

Handicaps :

Ennemi (-3) : les hommes blancs.

Equipement :

1 tomahawk un fusil 1 Arc (30 flèches)

Rituels :

Chant spirituel 1D6 : Vit : 5 à 10 min, Seuil : 9, Apaisement : 1 / Succès

Faveurs :

Esprits Guerriers : Apaisement 1+, Durée 4h, Porté Contact, augment le niveau 1/point d'Apaisement dépensé.

Blessures :

Taille : 6

Point de coups : 30

Malus :	25	20	15	10	5	0
	-1	-2	-3	-4	-5	mort.

Souffle : 16

Démons

Manitou gardien du passage

Physique :

Dextérité : 4D10

Agilité : 3D12

Rapidité : 4D8

Force : 3D12+4

Vigueur : 4D10

Combat (*Bagarre*) : 6D12, *Furtivité* : 4D12

Mental :

Perception : 2D10

Connaissances : 1D10

Charisme : 4D12+2

Astuce : 3D8

Ame : 4D12+4

Intimider : 8D12, *Ridiculiser* : 5D8, *Tripes* : 8D12

Terreur : 9

Capacités spéciales :

Protection : 1 (diminue de 1 niveau de dé les dégâts)

Griffes acérées : FOR+2D6 sans tenir compte des protections physiques.

Ecartèlement : si 2 jets de combat successif sont réussis sur une même victime le manitou peut faire un jet de Force en opposition pour déchirer en 2 sa victime. Chaque succès du jet d'opposition fait FOR+3D6 points de dégâts.

Blessures :

Taille : 12

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 26

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 **26** 27 28 29 30 31 32 33

Keeper

Le protecteur de la "Lance Céleste"

C'est un Divin du Peuple Tonnerre. 2m50 de haut, qui a l'air parfait, avec une peau de couleur bronze et des tatouages en forme d'éclair partout sur le corps.

Physique :

Dextérité : 3D8

Agilité : 4D10

Force : 6D12

Rapidité : 3D12

Vigueur : 5D12

Combat(Tomahawk) : 5D10

Lancer(Tomahawk) : 4D10

Mental :

Perception : 4D8

Connaissances : 5D10

Charisme : 6D12 + 4

Astuce : 4D6

Ame : 5D12 + 2

Intimider : 4D12 + 4

Tripes : 5D12 + 2

Capacités Spéciales :

Points d'Apaisement : jet d'âme / jour

Carapace de Tortue : 2/point de protection - durée : 4 rounds - Portée : personnage - 1 point de protection / 2 points dépensés.

Esprits Guerriers : 1+ - Durée : 4h - Portée : contact - 1 niveau en plus dans la compétence combat ou esquive / points dépensés.

Fort Comme l'Ours : 1+ - Durée : 6 rounds - Portée : contact - augmentation d'un type de D / points dépensés.

Furieux Comme le Grand Duc : 2+ - Durée : 6 rounds - Portée : contact - un D de Dg supp. pour l'arme / 2 points ou modification de la localisation de +/- 2 / 2 points dépensés.

Rapide Comme le Loup : 1+ - Durée : 6 rounds - Portée : contact - 1D4 de plus à l'allure du perso et augmentation du type de D d'augmentation par point supp. Dépensé au delà du premier.

Vent Favorable : 1+ - Durée : 5 rounds - Portée : contact - Bonus de +1 / points dépensés pour toucher à l'arc ou arme de jet.

Courage : 1+ - Durée : 4h - Portée : toucher - Immunité à l'intimidation et +2 aux jets de tripes, une personne / points. Si un perso veut fuir il doit faire un jet d'astuce contre 7.

Rapide Comme le Faucon : 3+ - Durée : 1 round - donne une carte supplémentaire au round d'après / 3 point, à condition de réussir son jet sinon rien.

Équipement :

Terreur : 9 (quand il réussit un jet d'intimider)

Tomahawk permanent.

Blessures :

Taille : 8

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 26

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 **26** 27 28 29 30 31 32 33

Stone

Un méchant qui veut tuer tout le monde (méchant absolu du monde)

Physique :

Dextérité : 6D12
Agilité : 6D12
Force : 6D12
Rapidité : 6D12
Vigueur : 6D12

Toutes les compétences de combat à 10.

Mental :

Perception : 6D12
Connaissances : 6D12
Charisme : 6D12
Astuce : 6D12
Ame : 6D12

Dominion : Coopération.

Equipement :

2 NA Officer's Sidearm (9mm, 15 munitions, Vitesse : 1, Coups : 1, Distance 10, Dg : 3D6)

2 SA Commando (.50, 20 munitions, Vitesse : 1, Coups : 6, Distance : 5/10, Dg : 4D6)

1 SA SAW (7.62, 30 munitions, Vitesse : 1, Coups : 9, Distance : 20, Dg : 5D8)

Pouvoir de Déterré :

Tous au niveau 5 !

Blessures :

Taille : 6

Tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras droit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bras gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tripes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jambe gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-0	-0	-1	-2	-3

Souffle : non applicable.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

De nouveaux acteurs

Les bérets noirs

Au nombre de 5.

Physique :

Dextérité : 3D8

Agilité : 3D6

Force : 3D8

Rapidité : 3D6

Vigueur : 2D8

Esquive : 2D6, Conduite : 2D6, Combat (Bagarre) : 3D6, Crochetage : 2D8, Tir (Automatique) : 3D8, Discrétion : 3D6,

Recharge rapide (Automatique) : 2D8, Nage : 2D6, Lancer (Couteau) : 2D8, Lancer (Objet) : 2D8

Mental :

Perception : 2D6

Connaissance : 2D6

Charisme : 2D8

Astuce : 2D6

Ame : 2D6

Universalis (Occulte) : 2D6, Territoires : 2D6, Artillerie : 1D6, Démolition : 2D6, Jeu : 4D6, Tripes : 3D6,

Médecine (Générale) : 2D6, Intimidation : 2D6, Scruter : 2D6, Détecter : 3D6, Pister : 3D6, Survie : 3D6, Récupération : 3D6

Équipement :

Armure : Scavenged Kevlar (2) : diminue de 2 niveaux de Dé les dégâts.

Fusil Damnation Assault : Chargeur : 30, Vitesse : 1, CdT : 9, Distance : 10/20, Dégâts : 4D8, AP : 2

(Utilisation des armes automatiques : un jet par multiple de 3 balles, chaque succès et degré indique qu'une balle a touché sa cible, chaque jet suivant se fait avec un malus cumulatif de -2 jusqu'à un maximum de -6 sauf utilisation d'un trépied ou autre moyen de stabilisation)

Grand Couteau : FOR+1D4

Grenade à fragmentation : Vitesse : 2, Distance : 5, Dégâts : 4D12, Rayon : 10

Blessures :

Taille : 6

Point de coups : 30

Malus :	25	20	15	10	5	0
	-1	-2	-3	-4	-5	mort.

Souffle : 14

La Lance sacrée

C'est une très ancienne lance dans un bois très dur avec la pointe en silex relativement tranchant et en bon état par rapport au reste de la lance.

Elle permet de tuer les Justiciers leurs causant une douleur au delà de l'inimaginable : 5D20. Mais pour cela il faut pouvoir leur lancer ou leur enfoncer dans le corps...Ce qui implique de les rencontrer physiquement, ce qui n'est pas sans risque.

De plus cette lance à tendance à corrompre son porteur ou utilisateur, car pour lutter contre le mal elle représente u mal plus grand...Chaque jour son porteur doit faire un Jet d'âme contre les 5D10 de la lance ou être tenté par une mauvaise action ayant pour but la souffrance d'autrui.

Par ailleurs elle agit comme un aimant pour les créatures en provenance des Terres de Chasse (Manitous). Qui ont tendance à être attiré vers elle. C'est une sorte de gros aimant à emmerde...

Sinon elle se comporte presque comme une lance classique :

Lance Sacrée au corps à corps:

Bonus de Défense : +3

Vitesse : 1

Dommages : FOR+2D6+3

Lance Sacrée au lancé :

Vitesse : 1

Portée : 5

Dommages : FOR+2D6+1