

Pour la convention
Dragons Trésors et Contes
Gare aux Dragons
Scénario de L'appel de Cthulhu

Le Braquage de Poulpes

Luna



Le Braquage de Poulpes

Braquage de Poulpe est un survival horreur qui prend place en fin de guerre de sécession.

Engagés par un ancien militaire pour réaliser un braquage de banque, les PJ se réfugient après leur coup chez un ami de leur employeur, dans un ranch reclus dans la forêt. Ils pensent y trouver un abri sûr, mais ils découvriront bientôt qu'ils n'auraient pas pu choisir lieu plus dangereux. Sombres rituels, corruption de l'âme et créatures du mythe, les dangers sont nombreux au ranch des Manson.

1864 aux Etats-Unis, Louisiane, l'histoire débute dans la petite bourgade de **Arnaudville**. Le contexte historique est la guerre de sécession entre les Sudistes (Confédérés) contre les Nordistes (Union, Yankee). En 1864 la guerre a essoufflé les deux armées, c'est devenu une guerre d'usure.

Présentation du contexte

Les conséquences de cette Guerre

La guerre de Sécession des Etats-Unis qui dura de 1860 à 1865 est considérée comme la guerre américaine la plus traumatisante et la plus meurtrière. 617 000 hommes seraient morts dans les affrontements de ces quatre années de combats. Les Yankee perdirent 359 000 hommes (soit presque un soldat sur cinq), les Confédérés eurent "seulement" 258 000 pertes (soit un soldat sur quatre). A ça nous pouvons ajouter des dizaines de milliers de victimes civiles. La Guerre, remportée par l'Union, régla deux problèmes qui tourmentaient les Américains depuis 1776. Elle abolit l'esclavage et confirma que le pays ne se composait pas d'Etats semi indépendants mais formait une nation, une et indivisible.

Les principales différences que comportaient les deux armées

L'Union (Nord) souhaite abolir l'esclavage ce qui n'est pas pour plaire aux Confédérés (Sud). Ainsi les esclaves affranchis pouvaient rejoindre l'armée régulière au nord. De plus l'Union a obtenu l'aide financière de l'Angleterre au cours des affrontements. Celle-ci leur permit de développer de nouvelles armes plus précises et plus puissantes. C'est ainsi que l'on voit apparaître les premières mitrailleuses lourdes nommées Gatling. La misère du Sud et la prospérité du Nord leur donnaient un avantage certain. Leur principale force, un grand réseau de voies ferrées qui parcourait tout les états du nord, facilitant la logistique. Cependant leur plus grande faiblesse était que leur armée n'avait que peu d'expérience du combat.

Les Yankees n'arrivaient pas à rivaliser avec les tireurs d'élites qu'étaient les Confédérés. Bien que ceux-ci fussent moins nombreux et moins bien armés, ils compensaient amplement leur faiblesse par une expérience des combats et du tir.

C'est principalement pour cette raison que la Guerre de Sécession s'enlisa peu à peu. Cependant le taux de désertion pouvait parfois atteindre 35% chez les Nordistes et quasiment 50% chez les Sudistes.

Les personnages joueurs ne seront pas ou plus impliqués dans les affrontements de cette guerre.



La Louisiane

En 1864 elle fait encore partie des Etats confédérés du Sud des Etats-Unis jusqu'en 1868. Cet Etat est entouré à l'ouest par le Texas, au nord par l'Arkansas, à l'est par le Mississippi et au sud par le golfe du Mexique.

Une forte présence de francophones dans cet état fut recensée. Ainsi plusieurs dialectes issus du français sont parlés : le français canadien, le français colonial, le français napoléonien, le français métropolitain, le français suisse et le français belge. Cependant à coté de cette forte influence française, les esclaves ont apporté avec eux leurs dialectes. Il y a donc principalement deux dialectes issus du créole représentés dans l'Etat. Le créole seychellois et mauricien ainsi qu'un dialecte qui se rapproche du créole haïtien. Bien entendu la langue officielle reste l'américain.

La Louisiane possède un climat semi tropical, propice à de nombreuses agricoles. Parmi les ressources agricoles, on compte le maïs, le riz, le blé, le soja, le coton, la canne à sucre, les fruits, les légumes et la patate douce.

Arnaudville

Arnaudville a été fondée au début du XIXe siècle, par Jacques Arnaud, un Français originaire de Jausiers, dans la vallée de l'Ubaye, émigré en Louisiane depuis 1805. Cette ville est plus un village qu'une ville vu le nombre d'habitants qu'elle comporte ; elle s'étend sur 1,3 km². Arnaudville se situe au centre de la

Louisiane, dans la zone des Bayous.

La ville ressemble à la typique ville du far West, sans palissade avec des rues en terre battue, des maisons de bois ; chevaux, diligences et autres voyageurs à pied circulent en journée. Etant une petite ville elle n'a qu'une seule banque et un seul poste de shérif. La nuit, rôdent quelques personnes patibulaires dans les ruelles sombres.

Les Bayous

La Louisiane de par son emplacement et son climat est propice à l'existence de ces eaux stagnantes que sont les bayous. Ils sont formés à partir d'anciens bras du Mississippi. Ils s'étalent sur tout le sud de l'état, formant un réseau de plusieurs milliers de kilomètres navigables. Dans les bayous, un courant très lent, non perceptible, va vers la mer à marée basse et vers l'amont à marée haute. Un bayou est généralement infesté de moustiques et insectes volants, quelques crocodiles et serpents traînent dans ses eaux stagnantes.

Arme a cheminée ou "Cap & Ball"

La création d'arme utilisant des balles de type cartouche (avec amorce et poudre à l'intérieur) date de 1861. Ainsi la présence de ce genre d'arme est très rare, tout autant que leurs munitions. De plus elles ont principalement vu le jour dans les pays de l'Union Nordiste.

Les armes à feu de l'époque nécessitaient pour la plupart d'entre elles le "Cap & Ball". A la différence des cartouches l'opération de chargement est assez longue, elle consiste d'ailleurs en trois étapes distinctes:



- Remplir les chambres de poudre noire à l'aide d'une poire à poudre.

- Ensuite il faut forcer la balle jusqu'au fond de la chambre soit à l'aide d'un levier fourni avec le pistolet soit avec une baguette et un maillet (en particulier pour certains fusils ou carabines)

- On garnit l'espace restant de graisse, vaseline ou paraffine pour enfin placer les amorces sur les cheminées.

Ces étapes étant plutôt longues, cela demande du temps et ne peut donc malheureusement être fait en combat. Cependant il est possible de préparer plusieurs barillettes de rechange.

(Cf. Document sur les armes d'époque)

Conseil pour le gardien

Bien que facultatif, cette aide de jeu vise à présenter les caractéristiques techniques réelles des armes à feu du far west. Il ne tient qu'au Gardien d'adapter les dommages de celle-ci en choisissant un calibre approchant dans la liste des armes du livre de base.



Misère du Sud

Bien que ce soit passablement inutile dans le cadre de ce scénario, et qu'on peut totalement ignorer l'aspect financier des choses, il est important de connaître la valeur de ce qu'on va braquer! Et pour connaître la valeur de quelque chose il faut avant tout connaître le niveau de vie d'un Américain moyen. Avec la guerre le niveau de vie est passablement affecté d'autant plus sur un territoire où ils sont petit à petit en train de perdre la guerre. Le prix du moindre article de luxe ou manufacturé était prohibitif, en 1864, alors que la solde mensuelle d'un soldat était de 18 \$ et d'un général de 200 \$, une brosse à dents valait 8 \$, un couteau de poche ou une livre de café 18 \$, et une paire de gants pour dame 33 \$. Autant dire qu'avec de tels tarifs ils gardaient leur brosse à dent assez longtemps.

Présentation des Personnages Joueurs

Note pour le Gardien : Faites attention, la fiche de personnage comporte des différences concernant les compétences par rapport aux fiches habituelles. Regardez-les avec attention.

Le scénario est prévu pour être joué avec 6 joueurs. Cependant il est possible d'en prendre moins. Dans ce cas faites simplement agir les autres joueurs en PNJ, faites les survivre jusqu'à l'arrivée chez les Manson. Ensuite courant de la nuit, n'hésitez pas à les tuer, ils pourront "montrer l'exemple", et serviront pour que les joueurs évitent un ou deux pièges, mais cela sera t'il suffisant ? Cependant ils n'accompliront rien pour aider les joueurs.

Voilà comment vous pouvez présenter les personnages aux joueurs pour qu'ils puissent faire leur choix :

Matthew Delambes : C'est un jeune obsédé par le maniement des armes à feu. Bien qu'assez efféminé il est plutôt orgueilleux concernant ses talents, mais on doit reconnaître son efficacité. En bref joli minois et grande gueule!

Katty Holmes : Ex danseuse de cabaret elle aime séduire pour mieux détrousser ses pauvres victimes. Une hors-la-loi qui n'a pas froid aux yeux!

Joshua Nathanael Goldenhand "Josh" : Petite frappe nerveuse, bon tireur et excellent tricheur qui prêche de temps à autre les sermons de la bible pour faire bonne figure.

Reflet Pourpre dit "Double face" : Un indien grand et calme, qui maîtrise les produits explosifs et dangereux comme en témoigne son visage défiguré. Cependant il faut toujours songer à ne pas éveiller l'eau qui dort...

Salomon : Esclave noir évadé, grand fort et baraqué, il est expert en combats de rue. Franc camarade qui ne supporte pas les privations de liberté.

William Harold Woodbridge : Docteur, chirurgien et apothicaire, cela fait de lui un allié de poids face à l'adversité. Son côté dandy anglais lui donne un air de gentleman cambrioleur.

Une fois que vous avez présenté les personnages, vous devriez présenter le PNJ **Axel Fisher**. Du moins de réputation.

Personnages Non Joueurs

Axel Fisher : C'est un grand homme, haut de son mètre quatre-vingt-dix, il toise les autres de son regard perçant. Brun à la chevelure courte en bataille et crasseuse, il arbore des vêtements de cuir de vache qui se ferment avec des attaches en

métal. Son look fait qu'il serait assez mignon si sa toilette ne laissait pas à désirer. On peut aussi remarquer qu'il boite légèrement de la jambe droite.

Ex capitaine de l'armée des Confédérés, il fut renvoyé presque au début de la guerre à cause de son handicap. Blessé à la jambe il ne pouvait plus courir comme il le souhaitait. A l'hôpital il rencontra, un patient qui lui aussi était réformé à cause d'un handicap à la main, un certain **Alfred Manson**. Ils conversaient souvent à propos de leur haine pour l'armée et la guerre. Ceci leur avait tout de même valu un important handicap physique à vie. Ainsi ils planifièrent leur départ de l'Armée des Confédérés qu'ils détestaient tous deux. Après avoir rapidement lié amitié, Alfred lui proposa de venir quand il le voulait dans sa ferme, bien qu'elle soit un peu recluses au fond d'une forêt perdue dans les bayous.

Son dernier projet concerne le braquage d'un transfert de fond. Il utilisa son ancien titre de capitaine pour obtenir toutes les informations utiles concernant le braquage. Heure du transfert de fond, nature du transfert de fond, plan du quartier, diversion facilement réalisable, etc...

Bien que l'appât du gain soit chez lui assez fort, c'est quelqu'un d'honnête et droit avec ses alliés et qui n'a qu'une parole. Bien qu'il soit l'"employeur" il ne met aucunement ce titre en avant. Il préfère une forme d'équité, il n'est pas raciste et souhaite que tous ceux qui se mettront sur le coup avec lui se considèrent au même niveau. Pas de chef autant que possible. Axel est plutôt porté sur la boisson mais il sait se tenir quand il s'agit de travailler.

La famille Manson était composée de :

Alfred Manson le mari,
Annie Manson sa femme,
Béthanie leur fille de 6ans,
Carl leur garçon de 8ans.

Le domaine Manson comportait : Une quarantaine d'esclaves utiles pour toute besogne.

L'histoire des Manson

Les Manson sont une famille paysanne installée dans un domaine agricole au milieu des bayous. Ils utilisent des esclaves comme main d'oeuvre. Annie Manson tomba gravement malade, le père chercha un remède par tous les moyens. Il partit en quête du meilleur médecin que le monde eût donné. Mais rien ne suffit. La dépression le gagna tandis qu'il rentrait bredouille chez lui. Il retrouva l'espoir lorsqu'il apprit de la bouche

d'un étrange colporteur de livres rares l'existence d'un rituel guérisseur qui permettrait de sauver sa femme.

Il commença à délaisser sa famille et s'enferma jour et nuit dans la cave pour étudier et découvrir un moyen de sauver celle-ci. Il fit ses premières expériences sur des esclaves. Ceux-la même que l'on entendait hurler, la nuit et puis le lendemain l'esclave avait disparu. Peu à peu leur nombre diminuait.

Les esclaves associaient les activités d'Alfred à celles du Malin, et c'est en proie à une sourde terreur qu'ils se révoltèrent, tentant une dernière fois de sauver certains des leurs. La révolte secoua tellement la maisonnée que les membres de la famille ne purent l'endiguer. Les blancs ne parvinrent qu'à se cloîtrer à l'intérieur de la maison. Annie alitée ne pouvait rien faire. Alfred tenta une dernière fois de la sauver, cependant le rituel impliquait un sacrifice d'une vie humaine jeune et innocente mais qui soit chère à son cœur. Ceci devait soigner sa femme de sa maladie incurable. Alfred préféra sacrifier ses propres enfants car il pensa dans sa folie que si la mère de ses enfants survivait il pourrait toujours fonder une nouvelle famille.

L'arnaque était complète, le rituel ne fonctionna pas exactement comme Alfred l'espérait. Celui-ci fit venir une créature terrifiante et peu recommandable. L'erreur était probablement liée à la traduction du rituel, celui-ci ne permettait pas exactement de ressusciter, mais il permit de faire de sa femme un zombie à la solde d'un grand ancien. Ce même grand ancien vit un intéressant festin en ce lieu et décida de s'installer dans le lac à proximité de la demeure.

Alors qu'Alfred venait de jeter la dépouille de sa fille dans le puits après avoir brûlé en partie ses notes, les esclaves ivres de vengeance lui firent la peau. Ils l'accrochèrent comme un trophée sur l'épouvantail au milieu du champ de maïs, un sac de toile sur la tête. Mais la nature maudite du lieu par la présence du grand ancien fit qu'il se décomposa très lentement.

Le Grand Ancien Glaaki "convertit" les esclaves, les rendant encore plus dangereux qu'avant. Ses enfants à peine sacrifiés devinrent des fantômes qui hantèrent le lieu. Le garçon tenta de partir par les contrées du rêve mais le danger étant trop grand il revint vite au seul havre de paix : la demeure. Il semblerait qu'Alfred eût érigé de nombreuses barrières magiques autour de sa maison, peut être pour se protéger des effets néfastes de ses étranges rituels. Sa fillette quant à elle devient un fantôme frappeur, qui difficilement trouvera la paix tant que sa dépouille sera loin de sa mère.

Ca ne sera que grâce au fantôme de la fillette que les égarés sur le domaine de Glaaki, nos héros lovecraftiens, pourront s'en sortir. Pour cela il suffit d'aller lui chercher, au fond du puits, une broche en argent lui rappelant sa mère.

Ainsi que de lui offrir une sépulture décente. Une fois apaisée, celle-ci acceptera de divertir l'attention de l'ancien en se sacrifiant. Alors grâce à son puissant ressentiment de haine elle pourra user de son énergie pour ouvrir un passage temporaire permettant aux braqueurs de fuir.



I) Un Braquage facile

Les personnages joueurs se connaissent déjà plus ou moins. Dites-leur **qu'ils ont déjà eu l'occasion de faire un ou deux coups juteux ensemble**, histoire que la confiance s'établisse vite entre joueurs. **Alex Fisher**, un hors-la-loi réputé pour avoir mené des braquages avec succès dans de nombreux autres états, les contacte. Il leur parle de son projet de braquage de banque. Avec **plusieurs milliers de dollars** à la clef, il engage tout le monde en leur proposant un **partage équitable** du butin. Alex leur expose le plan, celui-ci semble bien informé, et son plan paraît infaillible.

Le plan d'Axel Fisher

L'équipe se place et prépare des chevaux frais pour fuir. Ils tuent les quelques gardes au moment où la banque et l'armée de Louisiane tente de mettre en banque un trésor de plusieurs milliers de dollars exprimé en lingots d'or. Une fois en possession de l'or, il ne leur reste plus qu'à fuir vers le Sud en direction du Mexique. Mais comme cet or appartient aux confédérés, ils vont avoir à leurs trousses les confédérés et les shérifs voire aussi tous les chasseurs de primes qui le voudront bien. C'est là qu'intervient un ami d'Alex, un certain Alfred Manson. Il posséderait une ferme qui est difficile d'accès en venant de la ville, car aucun chemin n'y mène, seul Alex saura s'y retrouver dans cette forêt de vieux arbres décrépits perdus au milieu des bayous de Louisiane. Tandis que les forces de l'ordre les chercheront sur toutes les routes connues, ils pourront passer des jours paisibles là-bas, en attendant que l'histoire se tasse. Chose qui devrait se faire rapidement grâce à la mobilisation des troupes lors des dernières batailles de la guerre de Sécession. Et puis le groupe se dirigerait vers le Mexique, où il se diviserait le butin une fois arrivé. Cette solution semble à tous la moins risquée et devrait permettre de ne pas se faire remarquer.

L'origine de l'or

Durant la guerre de Sécession un trésor constitué de nombreux lingots estampillés du sceau chinois fut volé par l'armée des Confédérés. Le sceau, symbole de l'empire chinois est une tête de dragon lovée dans un cercle.

A l'heure où les joueurs réfléchissent au meilleur plan pour dérober tout cet or, les Confédérés convoient l'or dérobé dans l'espoir de renflouer les caisses de l'armée. Ils ne sont normalement que de passage dans Arnaudville et vont déposer l'or à la banque, pour plus de sécurité, lors

de la seule journée où ils comptent rester en ville.

La banque : Citizens Bank (Cf. PNJ et Aide de Jeu n°4)

Autour de la banque, des habitations bourgeoises ayant toute au moins un étage. La banque possède des murs épais de pierre, seules des lucarnes en hauteur donnent un peu de lumière à ce lieu. Derrière la double porte vitrée de bois aux structures métalliques, un hall d'accueil, du marbre au sol, un guichet de bois vernis, perpendiculaire à l'entrée, traverse toute la pièce. Dessus une grille de fer forgé rejoint le plafond, empêchant quiconque de passer. Sous le rebord du guichet coté client, sur la droite on peut trouver une serrure, celle-ci permet d'ouvrir le guichet pour accéder à la partie de la pièce qui est derrière la grille. Dans cette partie-là, il y a des bureaux et face à l'entrée une immense porte de métal encastré dans le mur. C'est la porte du coffre-fort.

Sous le guichet du côté des banquiers, un fusil à pompe. Il n'y a aucun autre accès au coffre que cette porte. Les murs d'enceinte du bâtiment sont fortifiés de métal de manière à résister aux explosions de dynamite au cas où des petits malins voudraient tous faire péter dès le début.

Cette banque comporte habituellement deux gardes en uniforme armés de pistolets et de fusils, du côté client. Trois banquiers et un directeur de banque. Le matin où le groupe va passer à l'offensive, lors de l'ouverture seul un garde et le directeur sera présent, les autres ne sont tous simplement pas encore arrivés. Mais il faudra agir vite car ils risquent à tout moment d'arriver.

Un plan sans accroche

Dans les faits, **le braquage sera plutôt tranquille**, au pire quelques blessures mais rien d'alarmant. Alex a prévu d'attaquer tôt le matin au moment où le convoi n'a pas fini de décharger les lingots et que le coffre est resté ouvert. Il a trouvé un moyen de garder plus longtemps les confédérés dans les cabarets de la ville en soudoyant quelques prostituées. Ce qui réduit au simple personnel de la banque les gardes en présence. Les confédérés ne souhaitant pas attirer l'attention sur leur transaction, ils placeront simplement cinq hommes. Leur nombre est facile à supplanter en se plaçant bien. C'est la veille au soir dans une alcôve privé du saloon que les joueurs pourront planifier leurs actions avec l'aide d'Alex.

Il y a de grandes chances pour que les joueurs se positionnent avant **l'ouverture de la banque (8H)**, attendant l'arrivée du **convoi**. La banque ouvre puis 10 minutes plus tard le convoi arrive.

Il s'agit d'un **chariot bâché tiré par deux chevaux accompagné d'une dizaine de cavaliers** épée au côté et fusil en bandoulière. Une fois le chariot

stationné devant l'entrée de la banque le **caporal** donne quartier libre à ses hommes, il ne garde que quatre hommes avec lui. Deux s'occupent de décharger les caisses tandis que les autres restent dans le chariot à surveiller les chevaux et le chariot. Dans le cas où un joueur serait entré dans la banque à l'heure de l'ouverture il verrait que le caporal tend un papier au directeur de la banque, il réclame une place dans le coffre pour l'or sur ordre du général de l'armée des Confédérés.

Dans le cas où les joueurs ne font rien ils repartent au bout de 15 minutes revenant le lendemain avec toute l'armée pour récupérer le magot avant de partir de la ville.

Le magot

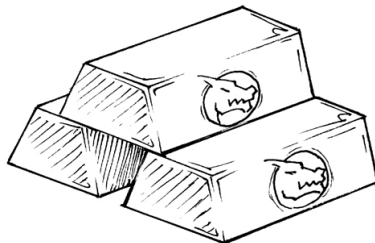
La valeur de ce que les joueurs pourront dérober s'élève au total à **25 000\$**. Ça paraît peu mais c'est une somme colossale pour l'époque et le contexte historique.

- **18 000\$ de lingots d'or** : Ceux-ci sont enfermés dans plusieurs caisses de bois clouté avec de la paille pour les protéger. Vu leur nombre ils rempliront facilement les sacoches de 4 chevaux.

- **7 000\$ de billets**, qui se situent dans le coffre de la banque. Vu leur quantité, cela remplira sans problème les sacoches des deux derniers chevaux. N'hésitez pas à moduler le nombre de sacoches que cela prend en fonction du nombre de joueurs que vous avez.

La fuite

Puis la fuite ne pose aucun problème, quant au voyage vers le domaine des Manson celui-ci se fait aussi sans anicroche. A croire que c'est le destin qui les aura menés ici. Dans le cas où ils décideraient de partir n'importe où, faites-les se perdre dans le bayou puis par hasard ils tomberont sur le domaine des Manson.



II) Une planque étrange

Lorsqu'on arrive sur le **domaine des Manson**, on aperçoit en premier lieu le vaste champ de maïs à l'abandon. Les épis atteignent une hauteur entre 3 et 4 mètres empêchant toute visibilité à pied. Un fois le champ traversé, en son centre un petit chemin à aujourd'hui disparu, on arrive à un jardin d'herbe folle avec une grange sur la gauche, un puits et un grand arbre devant la demeure des Manson. Entre la grange et la maison, les toilettes font place à une vingtaine de mètres de la rive d'un lac qui fait un bon kilomètre de diamètre et qui est enfouis dans la végétation d'une forêt dense. Il s'agit d'une grande maison de type coloniale avec un étage et un parvis couvert d'un préau. Sur le parvis la typique chaise à bascule et le crachoir, la façade présente une dizaine de fenêtres à carreaux. **L'ensemble est dans un état de délabrement avancé** ce qui paraît étrange aux yeux d'Axel qui est venu pour la dernière fois ici il y a 4 ans.

Conseil au gardien : restez intrigant mais ne commencer pas directement à mettre la pression. A la limite ils peuvent apercevoir une silhouette à une fenêtre lors de la traversée du champ ou entendre des bruissements dans le maïs, signe évident de la présence d'un sanglier bien sur! Laissez les joueurs s'installer dans le salon de la maison se reposer et commencé à conter la quantité d'or qu'il ont dérobé avant de passé à l'offensive.

La Traversé du Champ (Cf. Aide de jeu n°5)

- Dans le champ le maïs est très élevé à tel point qu'au milieu du champ il est impossible de se repérer autrement qu'à cheval. **Le champ est installé dans une espèce de cuvette**, et la maison se place au fond de celle-ci. Si bien que l'on voit bien la maison avant d'entrer dans le champ mais qu'une fois à l'intérieur elle devient difficile à repérer.

- La traversé du champs peut permettre de trouver **le cadavre de Alfred Manson**, mis dans les vêtements de l'épouvantail qui lui-même ne dépasse plus vraiment beaucoup des plus haut épis de maïs. Celui-ci est dans un état de décomposition avancé, un médecin pourrait déterminer que cela fait de nombreux mois qu'il est mort.

- Signaler que le temps vire à l'orage, et qu'il commence à pleuvoir.

- Cette traversé réserve aussi la possibilité **d'entendre les serveurs de Glaaki** (Cf. Fiches des Monstres) roder qui se montreront surtout curieux plus qu'hostile. Ne permettez

pas qu'il soit tout de suite vu. Attendez patiemment que les joueurs s'installent dans la demeure et qu'il sorte a nouveau pour cela. Leur présence peut commencer à se faire oppressante si les joueurs mettent trop de temps à parcourir le champ.

Arrivé dans la maison des Manson

Au **rez-de-chaussée** de la maison, la porte d'entrée donne sur un petit salon au centre duquel un escalier prend place. Puis une salle à manger, un bureau, un boudoir, une lingerie, une cuisine et enfin un perron avec préau. La configuration intérieure du lieu semble au départ alambiqué. L'escalier qui se situe au centre de la maison dans le salon, permet de monter à **l'étage** ou de descendre à la cave. La porte de la cave, situé sous l'escalier a gonflé à cause de l'humidité, il faudra la défoncer pour l'ouvrir. Tandis qu'à l'étage, on trouve un couloir, la chambre de la bonne, deux chambres d'amis, une chambre d'enfant, et une chambre pour un couple.

La **cave** ressemble à un mélange de salle de bricolage et de geôle pour esclave, une vieille odeur de renfermé et de moisissure s'en dégage. Celle-ci est bien plus grande que les simples fondations de la maison. Elle contient : l'atelier, les logement des esclaves, et de la salle de rituel de Alfred Manson.

Lors de l'arrivée des personnages dans la ferme, **le temps est à l'orage**, celui-ci éclatera peut de temps après, dans la nuit. Ensuite il se fera un temps excessivement pluvieux. **Lorsque les joueurs ont atteint la maison le piège se referme. Les créatures rodent autour de la maison sans pour autant s'en approcher.** La nuit tombe bien vite avec un violent orage. Le soleil ne se lèvera plus. L'influence de la proximité du grand ancien a modifié la réalité. Le seul havre de paix est la maison des Manson, puisque Albert avait tracé de nombreux cercles de protection avant de faire son rituel. Ce n'est qu'une question d'heure pour que les créatures arrivent à détruire les cercles.

Mise à part si les joueurs ont directement fait entrer les chevaux dans la maison, ce qui peut paraître bizarre sachant qu'il y a une grange qui sert d'écurie, les chevaux se font dévorer à un moment où les joueurs n'observe pas l'extérieur de la maison. **Quiconque cherchera à sortir de la maison se fera rapidement agresser par des serviteurs.** S'ils arrivent à en tuer quelques uns et s'ils continuent de s'éloigner : **Cf. Dans la forêts ou dans le champs.**

III) Prisonnier des créatures

Les joueurs se rendront peu à peu compte à la vue du nombre des événements surnaturels qui entourent la maison, qu'ils sont plus ou moins pris au piège dans une zone qui semble à peine plus sûre que les autres c'est-à-dire la maison Manson.

En effet à partir du moment où il ont mis les pieds dans cette propriété, ils se sont maudis eux-mêmes. Les suivants de Glaaki laissent toujours entrer leurs futures victimes sans faire d'histoire. Mais jamais ils ne les laisseront s'échapper, pour tout ceux qui décident de partir de la demeure sans se soucier plus de rien, une mort lente et douloureuse les attends et finalement il rejoindront les serviteurs après avoir complètement muter.

Alex ne va pas remarquer les "soit disante présence surnaturelle". Il se contentera d'attendre dans le salon, en buvant du whisky. Pour lui tout ceci n'est que le fruit de l'imagination des joueurs. Et il tient fermement à procéder au partage selon son plan initial. C'est-à-dire une fois arriver au Mexique! De plus l'orage et la pluie joueront en sa faveur. Arrivé dans la maison, il prévoit de passer quelques jours dans la demeure (pauvre de lui!).

Dans la maison

La première chose étrange est que **personne n'est là** pour les accueillir, alors qu'Alex avait au préalable envoyé une lettre annonçant sa venue. La maison est belle et bien vide.

La maison est vieille mais ses grincements et craquements sont encore nombreux. Peut être est-ce du au branches des arbres qui crisse contre les tuiles. La réalité est toute autres, bien que les arbres soit un fait, cette maison est actuellement hanté par deux fantômes. Il s'agit des **fantômes** des enfants Manson. Leur mort étant des plus traumatisante ils se retrouvèrent lié à ce lieux dans l'au-delà.

Carl, un jeune garçon le teint pale légèrement translucide en chemise de nuit blanche au bas salie. Carl a cependant réussit à garder une certaine forme de contrôle et tentera d'avertir les joueurs du danger que représente sa sœur. Cependant à la manière d'un fantôme, Carl ne peut pas parler et est totalement intangible, il ne pourra que leur faire des gestes. Une fois qu'il se sentira en confiance avec le groupe qui a élus domicile dans sa maison il tentera une approche plus directe et leur expliqueras pourquoi sa sœur ne trouve pas le repos.

Tandis que **Béthanie**, une jeune fille en robe de nuit blanche n'apparaît presque jamais. Elle ne fait que se manifester de manière indirect, et sera de plus en plus violente. Béthanie n'ayant pas retrouvé son calme, s'exprimeras plus comme un esprit frappeur. Béthanie est totalement invincible, elle se montre digne

des bons films de fantômes, elle possède d'important pouvoir télékinétiques et de déformation spatiale mais ses pouvoir se cantonne à l'intérieur de la maison.

Conseil au gardien : Attention à ne pas l'utiliser trop souvent mais juste ce qu'il faut pour que les joueurs s'inquiètent mais pas trop, car dehors ce qui les attend est bien pire.

Rez-de-chaussée

(Cf. Aide de jeu n°5)

Les fenêtres du rez-de-chaussé si elle avait eu des volet n'en n'ont plus. Le sol est un épais plancher, les murs sont de bois et quelques parties sont de pierres comme la cheminée ou la laverie.

- **1 : Le salon** : une petite pièce au final, lorsqu'on y entre on voit une cheminé dans le mur de droite avec devant une table ronde en bois, des chaises autour. Un canapé sur la gauche et un fauteuil contre l'escalier au fond de la pièce. La flèche indique vers où monter. Ainsi que cinq autres porte donnant sur les autres pièce de la maison. Un portrait est posé au dessus de la cheminée, il s'agit d'Alfred. Un tapis est posé sous la table et les chaises. Quelques bûches sèches et un tisonnier sont présents à proximité de la cheminée.

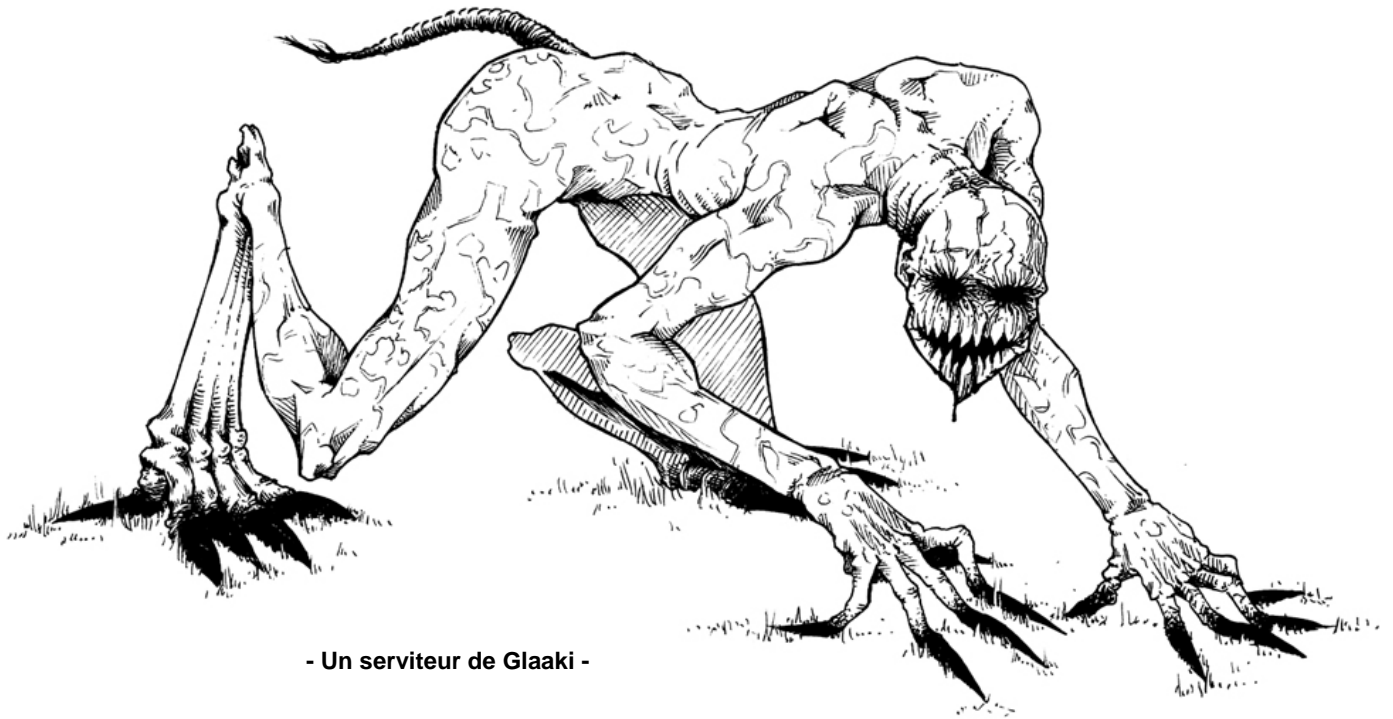
C'est la pièce où les fantômes mettront le plus de temps à se manifester. Quelques heures tout au plus, le temps que le groupe de bandits trouve le sommeil. Dans les cendres de la cheminé des restes de note mal brûlé, les quelques mots que l'on peu encore lire concerne sont :

... de la venu guérison appel serviteur sacr ...

(Cf. Aide de jeu n°2)

- **2 : La salle à manger** : plus auster que le reste de la maison, c'est une pièce qui ne semble pas avoir servit depuis longtemps. Une nappe de poussière et toile d'araignée recouvre une grande table sculpter de bois vernis sur laquelle un napperon et un chandelier son placés. On peut observer deux commodes dans le fond et un buffet près de la fenêtre. Un tableau d'un vieil homme est accroché au mur entre les deux commodes.

Cette pièce dégage une atmosphère froide et sèche ce qui contraste avec l'extérieur tiède et humide. Le chandelier ne comporte plus aucune chandelle. Mise a part la vaisselle dans une commode on peut trouvé 3 bougies en état d'utilisation.



- Un serviteur de Glaaki -

- **3** : **Le bureau** : Il y a plusieurs bibliothèques avec des rayonnages d'ouvrages en tout genre, des dictionnaires, des romans, documentaire. Un encrier une plume, crayon et fusain ainsi que des notes éparses sur un bureau de bois couvert de cuir placé devant la fenêtre. Un tapis dans les teintes rouges et noires sur lequel une chaise confortable avec un coussin est posée.

La dizaine de feuille de notes sont en Araméen, Mozarabes et Hébreux. Ne pouvant les traduire, les joueurs ne pourront que se rabattre sur les quelques traductions qui ont survécus au feu (Cf. *Le salon*). Un livre de note est posé sur le bureau. (Cf. *Aide de jeu n°3*). Une étude du style littéraire révèle une profonde dépression chez l'auteur de ce document.

Après une fouille aussi longue que minutieuse de la bibliothèque, on s'aperçoit qu'il n'y a que très peu d'ouvrage d'occultisme dans cette pièce.

- **4** : **Le boudoir** : il s'agit d'une pièce plutôt coquette avec une petite table d'osier ronde, deux chaises en osier face à la fenêtre; Dans un panier du matériel de couture et de tricotage. Des broderies de mauvais goût sont accroché aux murs. Cette pièce sent fortement le renfermé, poussière et toiles sont là pour prouver le manque d'aérations.

- **5** : **La lingerie** : Cette pièce meublée d'armoire et d'établis, sert grâce aux deux grands lavabos de pierre à laver le linge. Des vieilles piles de linge moisie, plusieurs sceaux dont un rempli d'eau croupis. Elles dégagent une odeur de moisissure.

- **6** : **La cuisine** : La cuisine possède une lourde table de pierre un établi lui aussi en pierre. Ainsi que des fourneaux du côté du

mur de la cheminé. Tout le matériel de cuisine est présent, seulement la nourriture périssable ressemble à des flaques poisseuses noirâtres et nauséabondes. Les seules rations alimentaires encore valables sont une dizaine de boîtes de conserve pleines de haricots. Quelques bouteilles de divers alcools sont trouvables dans les placards.

- **7** : **Le parvit avec préau** : Typiquement américaine dans le style, une chaise à bascule un crachoir une rambarde où accroché des rennes. De cet endroits, si l'on y passe suffisamment de temps à l'écoute on peut distinguer des bruissements de maïs au travers de la pluie.

Étage (Cf. Aide de jeu n°5)

Bien qu'à l'étage, les fenêtres du côté forêt sont encore sous le feuillage, quelques branches gêne la vue et c'est sans compter l'obscurité. Le sol est fait de parquet, les craquements se font plus présent, ainsi que des grattement venant de la toiture.

- **1** : **Le couloir** : L'escalier se situe presque en son centre. La flèche indique vers où descendre. Le couloir est particulièrement sombre à cause de l'absence de fenêtre. Il comporte six chambres. Arrivé en haut de l'escalier, on peut entendre un léger sanglot provenir de la chambre d'enfant (5).

- **2** : **La chambre de la bonne** : Sordide petite pièce avec une fenêtre qui donne vue sur un tronc d'arbre couvert de feuillages. Un lit simple de mauvaise facture et une simple armoire avec quelques vêtements, robe et napperon de femme d'entretien dedans. Les

craquements et les crisements des branches contre les tuiles y sont plus forts que dans le couloir.

- **3 & 4** : **Les chambres d'amis** : Les deux chambres sont très similaires elles possèdent toutes deux, un lit deux places fait, une penderie avec des cintres vide à l'intérieur. Pas le moindre vêtement, tout ne semble pas avoir été utilisé depuis longtemps. Les craquements et les crisements des branches contre les tuiles y sont plus forts que dans le couloir.

- **5** : **La chambre d'enfants** : La chambre d'enfant a un lit simple de chaque côté de la fenêtre. En fouillant on peut trouver une poupée de chiffon salie et déchirée sous un des deux lits. Les couleurs générales de la poupée rappellent vaguement un soldat Confédéré. C'est la poupée de Carl.

En regardant par la fenêtre, un vague rayon de lune permet de distinguer que parfois les maïs bougent dans le sens contraire du vent comme si quelque chose se déplaçait dedans. (*Réussite de TOC à - 50 % ou critique pour le remarquer*)

La première fois où un joueur entre dans cette pièce il entend les sanglots d'un enfant. En cherchant rapidement des yeux il peut se rendre compte qu'il y a en boule dans un coin un enfant qui sanglote. Il porte une simple robe de nuit blanche. Bien sur il s'agit de Béthanie. Elle ne réagit à rien mis à part un contact physique. Quelque soit le contact, elle dévoilera en hurlant un visage lisse possédant seulement trois orifices sombres, disposées en triangles et semis fermés par des filaments livide de chair. C'est

la forme d'esprit frappeur de Béthanie. Elle fera léviter un lit qui tentera de se fracasser sur le personnage du joueur qui l'aura touchée. La violence de l'impact peut briser et déformer le mur ainsi que l'encadrure de la porte. Ceci aillant pour but de faire sortir le joueur de la pièce. Puis en conclusion la porte se ferme violemment redressant et reconstruisant "comme si rien n'avait été" les mur et la porte. Après cela les sanglots ne se feront pas tout de suite entendre dans cette pièce. Elle pourra donc être visitée à nouveau sans qu'aucun incident n'arrive.

- **6 : La chambre du couple** : Cette chambre possède deux fenêtres avec vue sur le champs, un grand double lit avec une table de nuit de chaque côté, deux commodes et une armoires. En regardant par les fenêtres, un vague rayon de lune permet de distinguer que parfois les maïs bougent dans le sens contraire du vent comme si quelque chose se déplaçait dedans. (*Réussite de TOC à - 50 % ou critique pour le remarquer*)

En fouillant la pièce on peut trouver **un vieux journal** dans la chambre des parents qui semble avoir appartenu à **Annie Manson**. Le journal relate une grande partie des événements qui se sont produits par ordre chronologique. (**Cf. aide de jeux n°1 ou voir le contenu dans la partie IV**)

- **Dans la Cave** : Une fois la porte gonflée d'humidité défoncée, une rangée de marche de bois plus ou moins solide s'engouffre dans l'obscurité de la cave. Celle-ci voit son sol composé de terre battue, des colonnes et des poutres de bois soutiennent le plancher de la maison. Des outils agricoles, faux, serpes, chaînes, pelles en tout genre sont accrochés aux poutres. L'espace est assez peu élevé ce qui rend le déplacement difficile. Courir là dedans est semble vite risqué puisque les nombreux outils pendent au niveau du ventre et que l'obscurité y est profonde. La cave est particulièrement humide, d'ailleurs une forte odeur d'eau croupie est présente.

A chaque fois que l'on entre dans la cave un certain malaise s'installe. La première fois on l'on entre dans la cave **d'étranges visions sont provoqués**, tellement le lieu est saturé d'énergie étrange issue des rituels qu'Albert a fait. C'est le centre du sanctuaire que confère la maison à ses habitants. **Carl tente de communiquer** grâce à des flashes mémorielle, il montre les sacrifices qui ont eu lieu en ses lieux. Il souhaite avertir les joueurs du danger que présente la cave.

Détaillé chaque recoins de la cave est inutile puisqu'elle est plutôt vaste mais assez régulièrement dans le fond. Dans ce dédale se perdre est facile, même avec une lanterne. Proche de l'entrée, sur la droite, le lieu était utilisé pour les rituels d'Alfred, on retrouve des chaînes au sol ainsi que de nombreuses tâches brunes ne présageant rien de bon.

Si l'envies en prenais les joueurs de chercher en ce lieu, ils pourraient tomber sur une cassette de métal enfouie sous terre, dans laquelle est entreposé un ancien grimoire parcheminé qui as été préservé de l'humidité. (**Cf. partie V**) Un peu plus loin ils peuvent découvrir les cellules des esclaves.

La cave depuis peu prend l'eau dans le fond. En effet les créatures de Glaaki ont tentées de creuser une percé sous-marine pour rejoindre la cave. Leur but est de détruire les cercles de protection de manière à envoyer dans la maison ses suivants. Si les joueurs tardent trop lors de leur première visite de la cave, n'hésitez pas à faire intervenir au départ les bruits que provoque l'arrivée lente mais certaine d'un **Sinistre Rejeton** (Cf. Fiche monstres). S'ils décident de camper ici, l'affrontement est envisageable, cela leur donnera une bonne raison de fuir ce lieu. La créature ne pourra partir à leur chasse tant que les cercles seront présents. Cependant s'il y a un affrontement et que les joueurs comptent la vaincre, ils courent vers une mort certaine car la créature est vraiment invincible.

Conseil au gardien : *Par la suite les joueurs seront amenés à trouver de cordage et d'une pelle. Ils devront faire attention au Sinistre Rejeton. Il doit être utilisé comme quelque chose d'excessivement oppressant. Celui-ci progresse d'heure en heure. Normalement si rien ne vient interrompre sa marche inébranlable, il parviendra à détruire par sa seule présence le dernier cercle de protection au bout de d'une dizaine d'heure après l'arrivée des joueurs. Faites en sorte de faire varier cette donnée en fonction du déroulement de la partie.*

- **Les toilettes** : Une simple petite cabane de bois avec une plaque de tôle ondulée en guise de toit. Elle se situe en lisière de forêt à une vingtaine de pas du lac. Il s'agit du lieu le plus éloigné du centre du cercle de protection. Ainsi la présence des créatures se fait aussitôt **oppressante**.

Les créatures viennent du Lac et ont tendance à roder autour de ce qui sent la chair fraîche. Faites jouer l'audition de ce qui les entoure, quelque chose peut gratter à la porte, le bruit d'une importante masse tombant dans l'eau, ou des craquement de la cabane de bois. Cela a simplement pour but d'installer la terreur plus que de produire des victimes, mais si les joueurs insistent et s'éloignent encore plus...

- **La Grange** : La grange est un bâtiment on ne peut plus simple avec une seule pièce assez haute, de la paille moisie sur sol, des troncs creusés pour servir d'abreuvoir à chevaux ainsi que quelques charrues. Un étage sur un tiers du bâtiment permet de stocker le foin. Mais aucune échelle ne semble être présente. Un trou dans la toiture laisse s'infiltrer

l'eau de pluie.

La grange étant proche du lac, si les personnages laissent leurs **chevaux ici, ils disparaîtront** un à un, laissant pour seul indice les rennes sectionnées et quelques goûtes de sang perdu dans la paille moisie. Quelque soit le nombre de chevaux qui meurent dévorés, ils servent à installé un climat de terreur.

- **Le Puit** : Il s'agit d'un vieux puit assez large d'environ 3 mètre de diamètre, au rebord de pierre à moitié éboulée. Aucun système de cordage ni même de barre transversale n'est présent, rien ne permet de savoir comment puiser de l'eau et encore moins comment descendre au fond. Fond qui d'en haut paraît simplement être un trou béant de ténèbres.

Si l'on rode autour du puit, d'étranges sifflements et clapotis semblent provenir du fond. Comme si quelqu'un appelait d'une voie si faible qu'on n'en comprenait pas les propos. Le puit étant en bordure du champs, il est possible que plusieurs Serviteurs de Glaaki s'aventurent pour voir ce qu'il s'y passe.

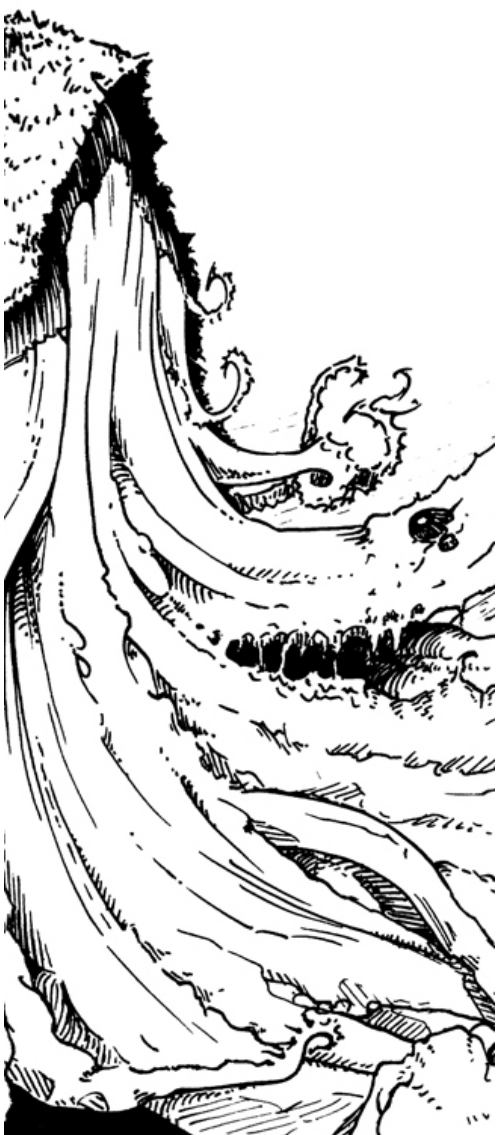
Si les joueurs arrivent à comprendre ce qui tourmente Béthanie il risque d'envisager sous les conseils de Carl une visite du fond du puit pour en remonter les restes de sa sœur. Le puit est plutôt profond, quelque chose comme 40 mètres. L'eau au fond du puit est froide, peut profonde, environ un mètre, son sol est irrégulier et les pierres des murs sont à la fois saillantes et glissantes. Il serait impossible de remonter en escaladant, seul avec une corde bien fixé en haut il est alors possible de remonter. Au fond de l'eau on peut retrouver les reste putréfié et gonflée d'eau de la dépouille de Béthanie. Elle porte la broche en argent et le médaillon avec la photo de sa mère rongée pas l'eau. Son corps est assez encombrant et plutôt fragile. Ils pourraient se briser en de nombreux petits morceaux si l'on ne fait pas suffisamment attention. Les Serviteurs laisseront tranquille les joueurs jusqu'à la moitié de la remontée du cadavre, puis ils passeront à l'offensive, ce combat doit plus stresser les joueurs que tous les exterminer, donc faite en sorte de choisir avec soin le nombre de serviteur nécessaire.

- **Dans les forêts ou dans les champs** : Les alentours de la maison, plus exactement de la zone d'herbe qui l'entoure sont investis de nombreux monstres, des milliers de Serviteur de Glaaki, ainsi qu'une centaine de Sinistres Rejeton. Ils forment une muraille parfaitement impénétrable, massacrant quiconque tente de la traverser. Autant le dire, s'enfuir par là sans bénéficier de l'aide de Béthanie,

est du suicide. C'est ce qu'on appelle communément un P.A.C. (piège à con. hihhi!)

- **Le Lac** : c'est une sombre étendue d'eau d'environ un kilomètre de diamètre. A l'approche de celui-ci on peut entendre sans rien voir, percé au travers du bruit de la pluie, un clapot un peu fort. Plus rarement un bruit comme si des personnes plongeaient dans l'eau à lieu.

Le lac est le **repaire du Grand Ancien**. S'y rendre directement est la mort assuré! Plus exactement l'éternité de non mort assurée dans la peau d'un Serviteur sellé et dénué d'intelligence à la botte de Glaaki.



IV) Un Journal détaillé : La vérité sur les événements passés

(Cf. Aide de Jeux n°1)

Voici le contenu du journal d'Annie Manson, trouvé dans la table de nuit de sa chambre.

L'analyse du document nécessite une heure de travail pour éplucher toutes les pages qu'il contient. Voici ce qu'il en résulte :

- **février 1861** : Annie tomba gravement malade, les médecins s'avouent vaincu par sa maladie. Ils estiment à quelques années seulement le temps qui lui reste pour vivre.

- **mars 1861** : Alfred, investi toutes ses finances dans un voyage autour du monde, espérant trouver de meilleurs médecins que ceux de Louisiane.

- **mai 1862** : C'est bredouille, au bout d'une année entière de voyage, qu'il décide de revenir à la ferme. Sur le trajet, il rencontre un étrange libraire ambulancier qui lui concède pour une bouchée de pain un recueil de sortilège qui pourrait selon les dires du libraire, me sauver de la mort.

- **août 1862** : Alfred s'enferme de plus en plus souvent dans son bureau, et fait venir de nombreux traducteurs pour comprendre son volume occulte. Il leur permet seulement de travailler sur des parcelles du volume en question. Il fait tous les efforts qu'il peut pour garder l'affaire secrète ne voulant pas que son entourage sache qu'il étudie la sorcellerie. Son teint est devenu plus blafard, je m'inquiète pour sa santé.

- **mai 1862** : Le livre est enfin complètement traduit, selon les dires d'Alfred. Il compte faire des essais le plus rapidement possible. Son excitation me paraît étrange, c'est comme s'il avait changé en ces quelques mois.

- **août 1863** : Les esclaves sont en proie à une certaine panique. Lorsque la nuit tombe on entend d'étranges cris que pousserait Alfred du fond de la cave. Cela ressemble aucune mélodie que je connaît, c'est bien trop dissonant. Je m'inquiète pour lui, il vient de moins en moins me voir. Tandis que je me meurt, il est de plus en plus distant avec sa famille. Je me sens mourir à petit feu, ce goût de cendre au fond de la gorge m'empêche de dormir, ha seulement si je pouvait bouger...

- **10 novembre 1863** : Les esclaves se révoltent! Ils se sont armés et compte bien "passer leur maître à la broche" comme j'ai entendu ce matin! Nombre d'entre eux semblent avoir disparut ses derniers temps. Et la nuits, les cris étranges se sont empirés, j'entend d'autres voies que celle de mon chère époux. Mais que ce passe-t'il ... je suis de plus en plus paniquée de ne pouvoir rien faire... Il me semble qu'Alfred a décidé ces derniers mois de renouveler le groupe d'esclaves qui s'occupait de la maison. Je ne les connais pas et leur tête ne me dit rien qui

vaille...

- **11 novembre 1863** : J'ai entendu dire que cela faisait plusieurs moi que les esclaves disparaissaient un a un. La troupe restant s'est regroupée et a assiégé la maison. Acculé Alfred a réussi a barricader toute les entrées qu'il as pu. Alfred tente une suprême fois l'incantation qui devrait me soigner, mais pour cela il dit qu'il a besoin d'un sacrifice. Je suis terrifiée... je ne comprends pas de quoi il retourne... Ou bien je comprend que trop bien ... mais non ne peut pas croire cela ... Je le sais, Alfred n'est pas comme ça.... *(Des gouttes d'eau semblent avoir diluer l'encre a de nombreux endroit de la page et des suivantes)*

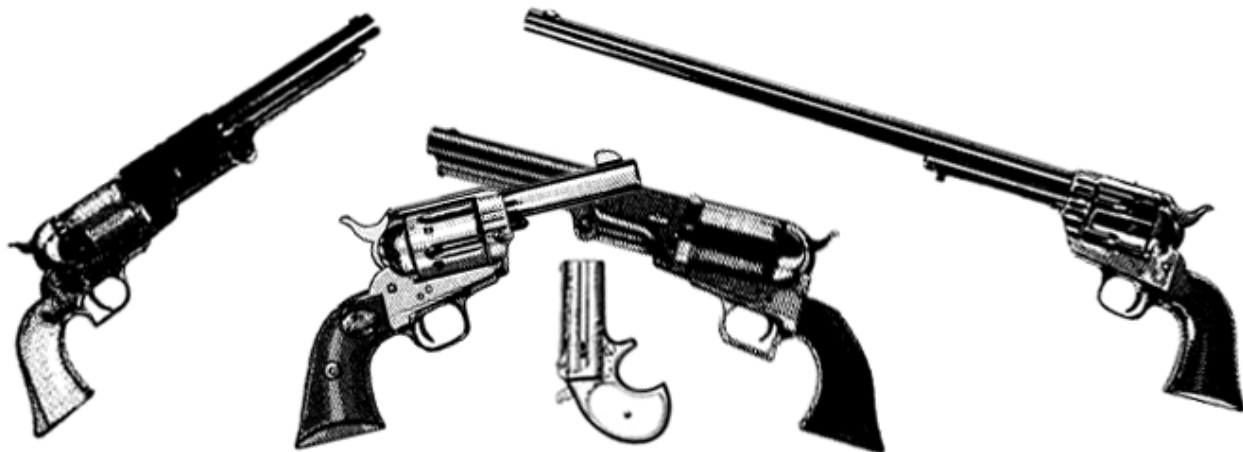
Je voudrais faire quelque chose, il n'est pas encore trop tard, mais je suis trop faible maintenant je ne peut même pas me lever et encore moins me déplacer malheureusement.

- **12 novembre 1863** : Alfred est devenu fou! Il ma emmené au sous-sol, et a sacrifié mes enfants sous mes yeux. J'étais paralysé de peur et de souffrance ... Je ne méritais pas d'être mère je n'ai pas su sauver mes enfants de la folie de mon mari...

Il a fait cela pour appeler une chose au nom abominable. Heureusement que celle-ci fut chassée par les esclaves vers le lac. Ils sont partis en chasse d'Alfred, mon dieu je ne comprends plus rien, ils me protègent maintenant... J'ai mal...

- **13 novembre 1863** : Alfred de rage et de colère a brûlé une grande partie de ses notes concernant la traduction du livre ancien. Les esclaves réussirent à attraper Alfred lorsque celui-ci jeta la dépouille de notre fille dans le puit au lieu de l'enterrer. Le chien! Les esclaves lui ont réglé son compte. Maintenant, ils veillent sur moi, ils ont offerts une sépulture décente a Carl et ils mon promis qu'il ferait de même pour Béthanie...

- **14 novembre 1863** : Les esclaves semblent plus terrifiés que jamais, ils racontent qu'il faut absolument partir d'ici. Est-on en danger... Je ne contrôle plus rien, ni ne comprend plus rien... Il paraît que nombre d'entre eux sont morts à cause des "Choses du lac".... Ainsi donc je part pour un voyage probablement sans retour, heureusement qu'ils veillent sur moi ... J'ai peur...



V) Un livre de sorcellerie le Culto Magna Vitae

En fouillant du côté de la cave on peut trouver dans une cache à moitié sous terre une boîte contenant un ancien livre à la couverture parcheminée, aux lettres de sang et aux illustrations macabres. Il se nomme : **Culto Magna Vitae**.

Le livre a été confié à Alfred par un suivant de Glaaki. Celui-ci guidé par le Grand Ancien, cherche à étendre son influence. Glaaki appelé par un de ses puissants suivants, est venu dans cette région reculée dans le but d'augmenter son pouvoir en agrandissant le nombre de ses serviteurs. C'est ainsi qu'il transforma les habitants de la ferme Manson et les voyageur en monstres difformes et mort-vivant.

Ce livre est écrit en différentes langues mortes : **Araméen, Babylonien, Méroïtique, Mozarabe, Hébreux, Latin**. Chaque sortilège est écrit dans une langue différente, l'auteur ne semble pas être la même personne, et pour un œil exercé les textes ne datent pas de la même époque.

Les langues

Voici quelques informations concernant ses langues mortes :

L'Araméen, au VIe siècle av. J.-C., l'araméen était la langue administrative de l'empire persan. Du IIIe siècle av. J.-C. jusqu'à 650 apr. J.-C., c'était la principale langue écrite du Proche-Orient.

Le **Mozarabe** est un dialecte archaïque de l'Espagne transcrit en caractères arabes.

Le **Babylonien** est la dénomination par laquelle on désigne un dialecte de l'akkadien, parlé en Babylonie à partir du début du 2ème millénaire av. J.-C., et qui est pendant longtemps la langue littéraire et diplomatique par excellence du Proche-Orient.

Le **Méroïtique** est une langue qui fut parlée dans le Royaume de Kouch (actuel Nord Soudan) de la fin du IIIe millénaire av. J.-C. au Ve siècle de notre ère et écrite à partir du IIe siècle av. J.-C.. Ce fut la langue des pharaons noirs de la XXVe dynastie.

L'étude de l'ouvrage (Cf. Annexe)

L'étude d'un sortilège est quasiment impossible étant donné le peu de temps dont les joueurs dispose. Cependant certains d'entre eux sont abordables. Sauf que la solution de l'histoire n'étant pas dans un ouvrage écrit par et pour le Grand Ancien Glaaki. Ils devront trouver autre chose où bien subir l'atroce pouvoir du livre. Tout les sortilèges ont des conséquences plus ou moins néfastes.

Pour que les sortilèges fonctionnent, ils nécessitent un sacrifice d'une nature plus ou moins importante en fonction de la force du pouvoir invoqué. Ne donnez pas littéralement les titres de chaque sort aux joueurs, laissez les donc mariner un peu en utilisant simplement la description qui se rapporte à l'interprétation que le traducteur ferait du document.

La lecture de l'ouvrage et le recoupement avec les quelques feuilles de note éparse sur le bureau permet de déterminer de manière très interprété ce que contient le livre

VI) Délivrance par la fillette

Carl le garde fou

Carl est le garde fou de l'histoire, une fois qu'il aura pris le temps d'observer suffisamment longuement les joueurs (normalement pas avant 5 ou 6 heures), il tentera de les guider. Il n'as aucun pouvoir particulier mise a part que lui peut s'aventurer un peu dans l'extérieur proche de la maison. Il essayera de faire comprendre aux joueurs qu'il doivent s'intéresser au puit, et ceci sans parole. Une fois les joueurs proches du puit, il leur révélera l'histoire de sa sœur et son problème.

Le problème de Béthanie

Tuée par son propre père Béthanie n'a pas eu le temps d'avoir le repos éternelle. Les esclaves n'ont pas eu le temps de remonter son corps du puit, ils sont morts avant. L'âme de Béthanie n'ayant pu se calmer, ni pu se dissoudre dans les éthers, elle est devenu un esprit frappeur. Elle protège le seul lieu dans lequel elle se sent en sécurité, c'est-à-dire la maison. Elle pleure dans l'attente que sa mère vienne la consolée. Le seul moyen d'apaiser Béthanie et de permettre de communiquer avec elle sans qu'elle face preuve d'une violence inouïe, c'est de venir avec ses restes la broche d'argent et le médaillon qu'elle portait lorsqu'elle fut jeté dans le puit.

Un fois sa rage estompée, elle accepte de dialoguer avec les joueurs, elle revêt alors une apparence plus "normal", un simple fantôme translucide de fillette en robe de nuit blanche. Elle offrira aux joueurs un moyen de partir. Elle réclame en échange, simplement qu'on mette en terre son cadavre a coté de la tombe de son frère qui est derrière la maison dans la forêt. Elle veut qu'on lui fasse une sépulture décente. Le seul problème, c'est que pour creuser suffisamment la terre il faudra des **pelles**. Le seul endroit de la maison où il y a des pelles c'est la **Cave**. Dans le cas où ils tenteraient de creuser à

mains nues, les Serviteurs de Glaaki arriveraient en nombre bien avant qu'ils aient terminé de creuser. Ils seront obligés de faire retraite ou de mourir ici.

Conseil au gardien : C'est le moment de mettre la pression n'hésitez pas à faire mourir les joueurs trop téméraire.

La cave et le Rejeton

La cave à ce moment là est bien mal fréquentée. Le Sinistre Rejeton s'est rapproché dangereusement de l'escalier, il en a presque terminé avec le cercle de protection. Les joueurs devront courir dans le dédale obscur de la cave, tout en évitant les outils tranchants accrochés aux poutres. Courir jusqu'à l'endroit où ils se rappellent avoir vue des pelles la première fois qu'ils sont descendus. S'ils arrivent à **descendre, courir, attraper la ou les pelles et revenir en courant!** Ceci sans tomber ou sans se prendre des outils dans le ventre, et bien ils auront évité l'affrontement avec le Sinistre Rejeton. Dans le cas contraire y a de grande chance pour que celui-ci en tue plusieurs.

La tombe de Béthanie

Tandis qu'ils achèvent la tombe de Béthanie, les joueurs sont toujours harcelés par des Serviteur zélés. Alors les joueurs peuvent voir le fantôme de Béthanie flotter jusqu'au lac, tandis que Carl fait signe aux joueurs de partir rapidement!

Béthanie tente de faire une diversion, Glaaki n'ayant jamais pas avoir son âme, il est plutôt intéressé par celle-ci pour ne pas laisser passer l'occasion. Alors les Serviteurs et les Sinistre Rejeton ignoreront la présence des joueurs se déplacement rapidement tous vers le lac. Glaaki appel son peuple a lui.

Béthanie dans un ultime sacrifice concentre tout son pouvoir pour percer le voile qu'il y a sur la réalité, permettant la fuite des aventuriers.



Un scénario de Luna/Christophe Bastin

Relecture : Sandra, David, Cédric

Test : Samos, Yorean, Jess, Toshi, Florian, Toumou, Leld', El Charpi, Kali, Albu, Luce

Sources :

Info sur la Guerre de Sécession et Langues : Wikipédia

Info sur les Armes : zool62@free.fr

Annexe

Le contenu du Culto Magna Vitae

Ne donnez pas cette aide de jeu aux joueurs. Racontez-leur avec vos propres mots ce que contient chaque parti du manuscrit. Vous pouvez vous aider des interprétations

- Appel du Serviteur de Glaaki :

Texte en Hébreux

Temps d'étude : 4 heures de travail au calme.

Sacrifice : un litre de sang humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D4/1D8** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de s'attirer les bonnes grâces d'une divinité. La divinité va dépêcher sur place un observateur témoin.

Effet réel : (**Perte de 5 PM**) Un Serviteur de Glaaki se met à rôder autour de l'invocateur, il observe, écoute patiemment sans répondre, pendant environ 5 minutes. Si les propos ne satisfont pas les intérêts du Grand Ancien, ils dévorent le sorcier, et l'emmènent voir un Sinistre rejeton pour que la transformation en serviteur soit accomplie. Et un de plus dans les légions morts-vivants de Glaaki!

- Contrôle de Serviteur de Glaaki :

Texte en Latin

Temps d'étude : 5 heures de travail au calme.

Sacrifice : un doigt humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D8/2D8** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de adoucir les astres en sa faveur. Cela devrait créer une conjonction favorable aux compagnies étranges.

Effet réel : (**Perte de 7 PM**) En pratique ceci permet de contrôler un Serviteur de Glaaki. Ne marche pas sur les Sinistres Rejeton, ni sur Glaaki.

- Création de portail :

Texte en Babylonien

Temps d'étude : 10 heures de travail au calme.

Sacrifice : un œil humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D6/2D6** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de distordre la réalité pour faire se rejoindre deux endroits de l'espace.

Effet réel : (**Perte de 10 PM**) En pratique un portail peut être créé, cependant avec Glaaki aussi proche les ondes seront déviées vers son antre, et c'est une fin atroce composée d'une souffrance qui perdure par-delà la mort qui attend les joueurs s'il s'aventure au travers du portail. Heureusement qu'aucun d'entre eux ne comprend le Babylonien. Permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Création de poudre anti-zombie :

Texte en Mozarabe

Temps d'étude : 8 heures de travail au calme.

Sacrifice : un os humain

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D4/2D6** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de conjurer la mort et de rendre l'âme solide.

Effet réel : (**Perte de 7 PM**) : Après avoir broyer les os en poudre et prononcer les formules adéquates on se retrouve en possession d'un arme qui permet de détruire la nature mort-vivant d'un être. Celui-ci redevient tout à fait mortel, il récupère sa conscience et sa faculté de raisonnement, cependant les modifications physiques de son corps restent tel quel. N'affecte aucunement les Sinistres Rejetons ni Glaaki. Bien qu'il s'agisse d'un dialecte arabe ancien, permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Appel de Sinistre Rejeton :

Texte en Méroïtique

Temps d'étude : 20 heures de travail au calme.

Sacrifice : un humain sacrifié

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D8/2D8** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet de convoquer une puissance porteuse de lucidité.

Effet réel : Un Sinistre Rejeton arrive lentement vers le sorcier, et sans préambule l'agresse ainsi que toute personne à distance de ses tentacules. Bien qu'il s'agisse d'un ancien dialecte, permettez cependant que le but du sortilège soit compris après traduction des notes restantes d'Alfred.

- Appel de Glaaki :

Texte en Araméen

Temps d'étude : 50 heures de travail au calme.

Sacrifice : sacrifice d'un humain qui nous est cher.

Perte de San : Lire ce sortilège fait perdre **1D10/1D20** de santé mental.

Interprétation une fois la traduction terminée : Le lecteur de ce sortilège arrivera à la conclusion qu'il permet d'atteindre l'éveil suprême qui permet de comprendre les fondements de la réalité.

Effet réel : La mise en relation avec le standard divin peut causer de nombreux conflits matériels. Les PJ sont perdus car le Grand Ancien Glaaki aura daigné se déplacer.

Fiches des PNJ :

Axel Fisher :

C'est un grand homme, haut de son mètre quatre-vingt-dix, il toise les autres de son regard perçant. Brun à la chevelure courte en bataille et crasseuse, il arbore des vêtements de cuir de vache qui se ferme avec des attaches en métal. Son look fait qu'il serait assez mignon si sa toilette ne laissait pas à désirer. On peut aussi remarquer qu'il boite légèrement de la jambe droite.

FOR	14	DEX	12	INT	14	PV	15	Bd	+1D4
CON	13	APP	15	POU	12	Att Pistolet	80 %	> Dégâts	
TAI	17			EDU	16	Att Fusil	70 %	> Dégâts	

Armes : Pistolet et Fusil

Compétence : Ecouter 40%, TOC 50%, esquive 60% ...

Mike Carlson, le garde de la banque :

C'est un homme d'une vingtaine d'années assez costaud qui semble sûr de lui. Bien rasé et habillé strict il a de la gomina dans les cheveux. Il est plutôt dynamique il n'hésiteras pas à engagé l'affrontement si cela lui paraît nécessaire.

FOR	12	DEX	13	INT	10	PV	11	Bd	0
CON	10	APP	8	POU	13	Att Pistolet	45 %	> Dégâts	
TAI	12			EDU	11	Att Fusil	40 %	> Dégâts	

Armes : Pistolet et Fusil

Compétence : TOC 50%, esquive 30% ...

Carl Do Little, directeur de la banque :

C'est un petit gros homme, suant plus que de rigueur. Assez âgé, il est toujours bien habillé, propre sur lui. C'est quelqu'un de peu courageux, il préférera se planqué que participé à une quelconque fusillade.

FOR	10	DEX	10	INT	16	PV	9	Bd	-1D4
CON	12	APP	4	POU	14	Att Pistolet	35 %	> Dégâts	
TAI	6			EDU	18	Att Fusil	50 %	> Dégâts	

Armes : Fusil à pompe qu'il y a sous le comptoir de la banque.

Compétence : Crédit 50%, Esquive 10%,

Les Confédérés (Sudistes) :

Au nombre de cinq, habillé du vêtement militaire strict mais couvert de poussière. Ils portent un fusil en bandoulier un pistolet d'un côté de la taille et un sabre de l'autre.

FOR	14	DEX	15	INT	10	PV	12	Bd	0
CON	12	APP	11	POU	12	Att Pistolet	45 %	> Dégâts	
TAI	10			EDU	13	Att Fusil	40 %	> Dégâts	

Armes : Epée, Pistolet et Fusil

Compétence : TOC 50%, esquive 30%, Epée 30%

Quelques noms possibles pour l'improvisation de PNJ:

Sam Landman : Annabelle Grim : Clyde Oswald : Joseph Preston : Todd Meier

Fiches des Monstres :

Serviteur de Glaaki :

Ils étaient humains à l'origine, mais le venin que leur as injecté Glaaki les as transformés en bête immonde, à la peau translucide et livide, d'une crasse sans nom, au faciès lise munie de deux orifices sombres pour les yeux et d'un autre plus grand garnie de nombreuses dents acérées. Leurs membres sont allongés et leurs doigts sont devenus des griffes mortelles.

Ils rodent au alentour de la maison, moins sensible aux cercle de protection, il peuvent s'aventuré un peu quelques mètre plus près que le sinistre rejeton. En bref la zone d'herbe verte qui entour la maison est un lieu interdit pour eux. Mais rien ne les empêche de s'enfoncer de quelques mètres sans avoir a

FOR	35	DEX	14	PV	17	Perte de San	1/1D8	+ dégâts	+2D6
CON	18	INT	3			Att Griffes	60 %	> Dégâts	1D6 + bd
TAI	15	POU	10	PM	10	Att Crocs	50 %	> Dégâts	1D10 +bd

Armes : Cette créature est capable de donner deux coups de griffes et une morsure par round. Ses griffes et ses crocs inoculent un sédatif léger qui assomme un peu la victime. Il met 3 rounds à agir. **(Résiste sur un jet de 3xCON les effets dure une heure)** qui leur permet de ramener a leur maître les futurs serviteurs de Glaaki.

Armures : 3 points de peau suintante et glissante

Compétence : Discrétion 70%

Sinistre Rejeton :

De loin il ressemble à un humanoïde couvert d'une vieille loque de tissu moisie usée et trouée et particulièrement sombre. Sous la cape niche un grand nombre de tentacules au bout desquelles un dard prend place. Celles-ci sont d'un noir d'ébène. Il est capable de se "déployer" sur une grande distance, a tel point qu'on ne croirais pas que toute ses tentacules puissent se caché sous sa "cape". Il a une allonge d'environ 40 mètres.

Cette créature est en pratique quasiment invincible. En effet elle sert à mettre la pression aux joueurs, si tout se passe bien elle peut faire quelques exemple en tuant un ou deux d'entre eux mais n'espérez pas voir vos joueurs vaincre un tel monstre.

FOR	60	DEX	20	PV	23	Perte de San	1D4/1D12	+ dégâts	+4D6
CON	20	INT	14			Att Tentacules	80 %	> Dégâts	Absorp. 1D10 FOR
TAI	25	POU	18	PM	18	Att Ecrasement	40 %	> Dégâts	2D6 + bd

Armes : il est capable de faire autant d'attaque qu'il le souhaite par tour, son nombre de tentacules étant directement lié, je vous laisse le soin de choisir le meilleur nombre d'attaques.

Ses tentacules sont munie de dard qui absorbe la vie, la caractéristique FOR est absorbé, une fois réduit a 0 l'investigateur meurt pour devenir un futur Serviteur, la transformation prend un round.

Armures : Il sont constitué d'une matière non terrestre, les armes a feu ne leur cause jamais plus d'1 point de dégâts, Les armes blanches font effet normalement sur eux, tandis que les gaz, feu, explosion, acide, électricité, ou poison sont sans effet sur eux.

Sortilèges : 7 sorts a vous de voir.

Compétence : Discrétion 60%, Se cacher dans les bois 80%

Glaaki :

Il s'agit d'une version un peu différente du grand ancien que nous donne le livre de base. Il ressemble à une créature ronde avec une carapace recouverte d'un grand nombre de tentacules au bout desquelles trône un dard. Elle est capable de projeter ses dards ou bien ses tentacules sur ses victimes. Lorsque au moins deux tentacules et un dard se sépare du corps principal du grand ancien, un Sinistre Rejeton est créé. En plantant ses tentacule dans les êtres vivants, celle-ci absorbe la vie (réduit la FOR a 0) et transforme sa victime en Serviteur zélé.

A l'instar de tout grand ancien il est complètement invulnérable face au danger que représentent les humains. Son but est d'étendre le nombre de ses fidèles en "convertissant" leur vie en non vie.

FOR	60	DEX	10	PV	75	Perte de San	1D10/1D20	+ dégâts	+7D6
CON	60	INT	30			Att Tentacules	90 %	> Dégâts	2D10 + bd
TAI	70	POU	28	PM	28	Att Epines	100 %	> Dégâts	Absorp. 1D10 FOR

Armes : Ses tentacules sont munie de dard qui absorbe la vie, la caractéristique FOR est absorbé, une fois réduit a 0 l'investigateur meurt pour devenir un futur Serviteur. La transformation est instantanée quand Glaaki s'en occupe en personne.

Armures : Les épines ont 4 point d'armure est 6 points de vie. Glaaki quand a lui a un tégument de 40 points de vie. Les armes blanches font effet normalement sur lui, tandis que les gaz, feu, explosion, acide, électricité, ou poison est sans effet sur lui. Les balles de pistolets font leur office uniquement sur les dards, le reste du corps étant recouvert de la même matière extra-terrestre elle ne lui cause qu'un point de dommage.

Sortilèges : Il connaît la plupart des sortilèges et les enseignes volontiers à ses adorateurs et serviteur.

Personnages joueurs aux prises avec un Sinistre Rejeton



Aide de Jeu n°1

Résumé de l'analyse du journal d'Annie Manson :

- **février 1861** : Annie tomba gravement malade, les médecins s'avouent vaincu par sa maladie. Ils estiment à quelques années seulement le temps qui lui reste pour vivre.

- **mars 1861** : Alfred, investi toutes ses finances dans un voyage autour du monde, espérant trouver de meilleurs médecins que ceux de Louisiane.

- **mai 1862** : C'est bredouille, au bout d'une année entière de voyage, qu'il décide de revenir à la ferme. Sur le trajet, il rencontre un étrange libraire ambulant qui lui concède pour une bouchée de pain un recueil de sortilège qui pourrait selon les dires du libraire, me sauver de la mort.

- **août 1862** : Alfred s'enferme de plus en plus souvent dans son bureau, et fait venir de nombreux traducteurs pour comprendre son volume occulte. Il leur permet seulement de travailler sur des parcelles du volume en question. Il fait tous les efforts qu'il peut pour garder l'affaire secrète ne voulant pas que son entourage sache qu'il étudie la sorcellerie. Son teint est devenu plus blafard, je m'inquiète pour sa santé.

- **mai 1862** : Le livre est enfin complètement traduit, selon les dires d'Alfred. Il compte faire des essais le plus rapidement possible. Son excitation me paraît étrange, c'est comme s'il avait changé en ces quelques mois.

- **août 1863** : Les esclaves sont en proie à une certaine panique. Lorsque la nuit tombe on entend d'étranges cris que pousserait Alfred du fond de la cave. Cela ressemble aucune mélodie que je connaît, c'est bien trop dissonant. Je m'inquiète pour lui, il vient de moins en moins me voir. Tandis que je me meurt, il est de plus en plus distant avec sa famille. Je me sens mourir à petit feu, ce goût de cendre au fond de la gorge m'empêche de dormir, ha seulement si je pouvait bouger...

- **10 novembre 1863** : Les esclaves se révoltent! Ils se sont armés et compte bien "passer leur maître à la broche" comme j'ai entendu ce matin! Nombre d'entre eux semblent avoir disparut ses derniers temps. Et la nuits, les cris étranges se sont empirés, j'entend d'autres voies que celle de mon chère époux. Mais que ce passe-t'il ... je suis de plus en plus paniquée de ne pouvoir rien faire... Il me semble qu'Alfred a décidé ces derniers mois de renouveler le groupe d'esclaves qui s'occupait de la maison. Je ne les connais pas et leur tête ne me dit rien qui vaille...

- **11 novembre 1863** : J'ai entendu dire que cela faisait plusieurs moi que les esclaves disparaissaient un a un. La troupe restant s'est regroupée et a assiégé la maison. Acculé Alfred a réussi a barricader toute les entrées qu'il as pu. Alfred tente une suprême fois l'incantation qui devrait me soigner, mais pour cela il dit qu'il a besoin d'un sacrifice. Je suis terrifiée... je ne comprends pas de quoi il retourne... Ou bien je comprend que trop bien ... mais non ne peut pas croire cela ... Je le sais, Alfred n'est pas comme ça....
(Des gouttes d'eau semblent avoir diluer l'encre a de nombreux endroit de la page et des suivantes)

Je voudrais faire quelque chose, il n'est pas encore trop tard, mais je suis trop faible maintenant je ne peut même pas me lever et encore moins me déplacer malheureusement.

- **12 novembre 1863** : Alfred est devenu fou! Il ma emmené au sous-sol, et a sacrifié mes enfants sous mes yeux. J'étais paralysé de peur et de souffrance ... Je ne méritais pas d'être mère je n'ai pas su sauver mes enfants de la folie de mon mari...

Il a fait cela pour appeler une chose au nom abominable. Heureusement que celle-ci fut chassée par les esclaves vers le lac. Ils sont partis en chasse d'Alfred, mon dieu je ne comprends plus rien, ils me protègent maintenant... J'ai mal...

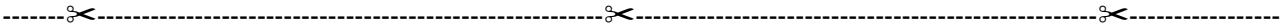
- **13 novembre 1863** : Alfred de rage et de colère a brûlé une grande partie de ses notes concernant la traduction du livre ancien. Les esclaves réussirent à attraper Alfred lorsque celui-ci jeta la dépouille de notre fille dans le puit au lieu de l'enterrer. Le chien! Les esclaves lui ont réglé son compte. Maintenant, ils veillent sur moi, ils ont offerts une sépulture décente a Carl et ils mon promis qu'il ferait de même pour Béthanie...

- **14 novembre 1863** : Les esclaves semblent plus terrifiés que jamais, ils racontent qu'il faut absolument partir d'ici. Est-on en danger... Je ne contrôle plus rien, ni ne comprend plus rien... Il paraît que nombre d'entre eux sont morts à cause des "Choses du lac".... Ainsi donc je part pour un voyage probablement sans retour, heureusement qu'ils veillent sur moi ... J'ai peur...

Aide de Jeu n2

Dans les cendres de la cheminée des feuilles manuscrites semblent avoir été brûlé,
Les seuls mots encore lisibles sont :

... de la venu guérison appel serviteur sacr ...

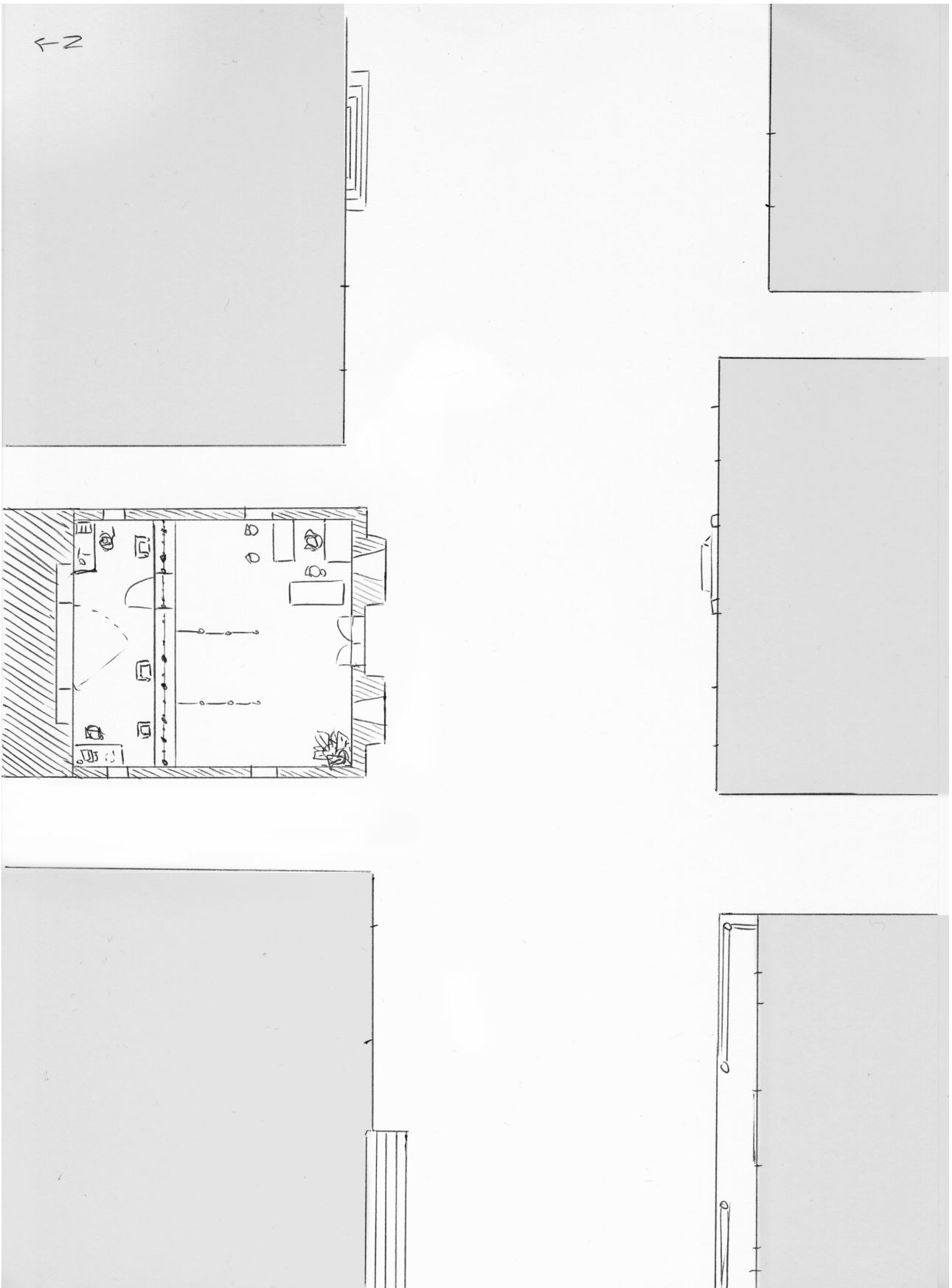


Aide de Jeu n3

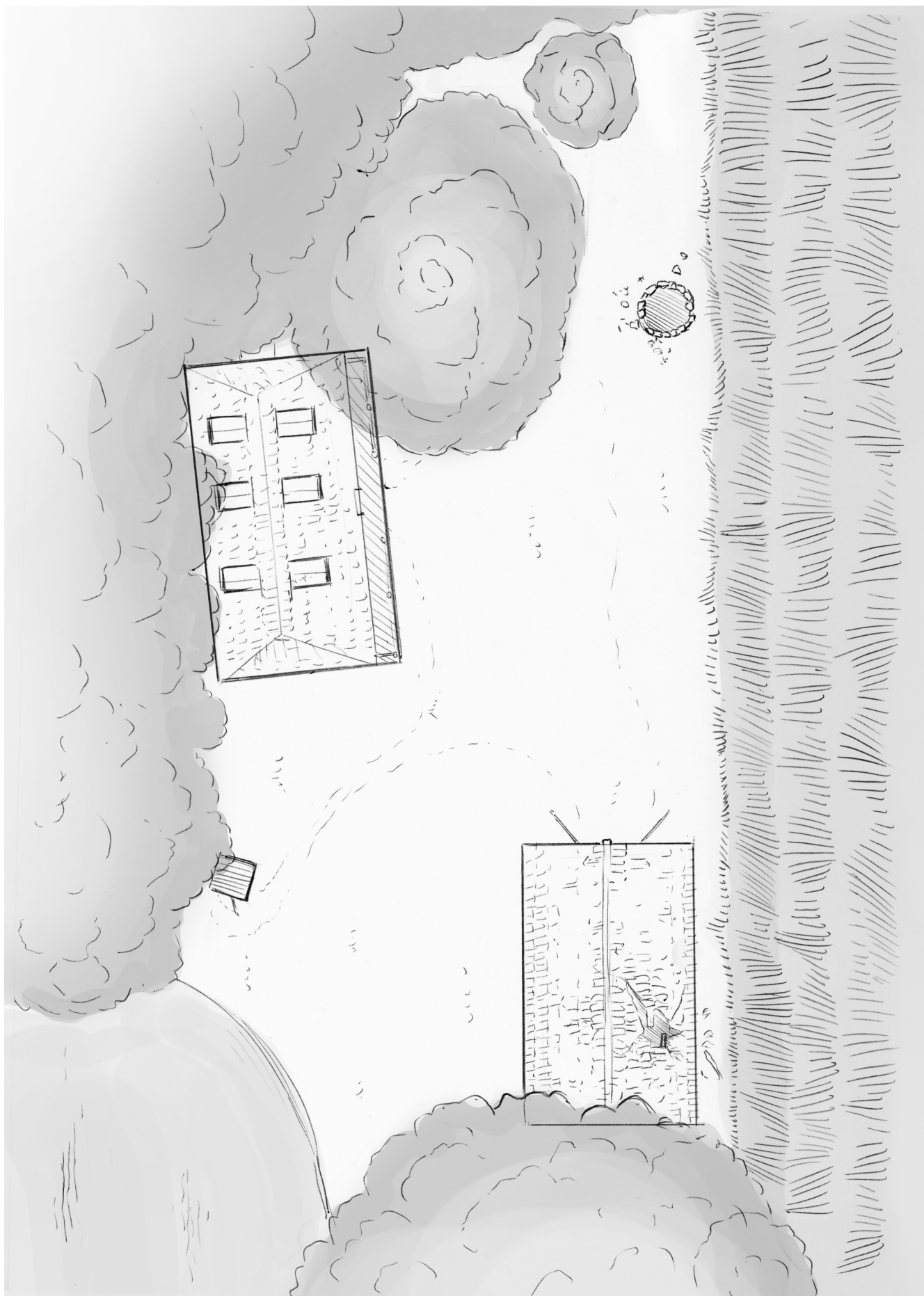
Un livre à la couverture cartonnée couverte de tissu, dans lequel sont noté les recherches d'Alfred.
Cependant la plupart des pages ont été arrachés, on a écrit après avoir arraché les pages : "**Je les ai enfin presque toutes brûlées, la fin approche...**". Au milieu du carnet sur un bout de page mal arraché on peut lire : "**Je l'ai caché dans la cave...**"

Aide de Jeu n°4

Plan de la banque



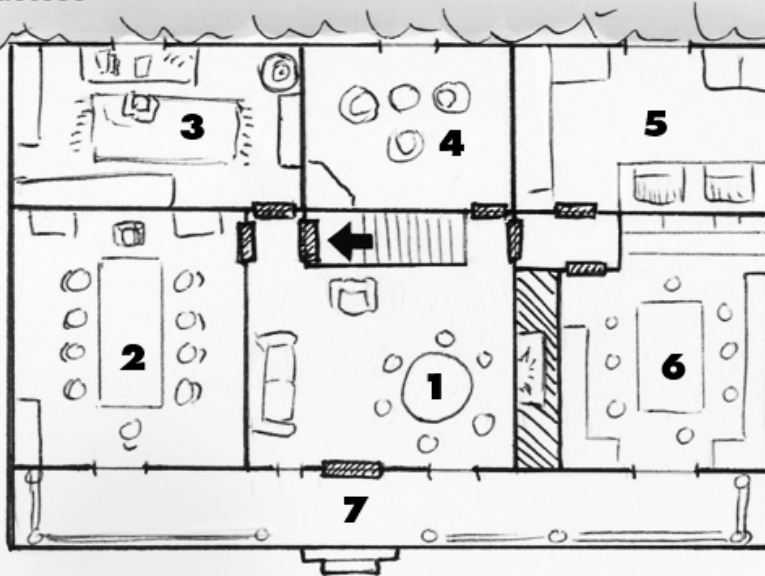
Aide de Jeu n°5
La maison au coin du lac – Maison des Manson



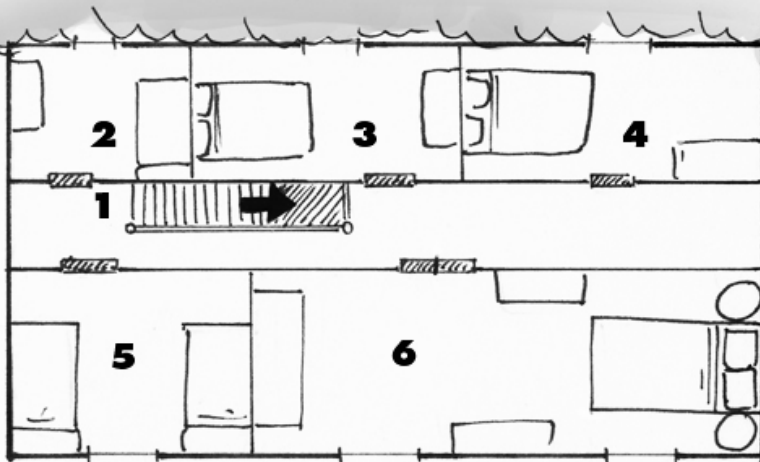
Aide de Jeu n°6

Plan de la Maison

Rez de Chaussée



Étage



Personnages Joueurs

Docteur William Harold Woodbridge

Docteur **William Harold Woodbridge**, 42 ans. médecin et apothicaire.

Description

A l'allure d'un notable d'une quarantaine d'années, avec des fausses lunettes aux verres non correcteurs, des favoris, un petit chapeau rond ainsi qu'une montre à gousset. Il porte en bandoulière la carabine de son père ainsi qu'une sacoche contenant son matériel médical.

Historique

Fils d'une honnête famille juive, il vécut son enfance sous le nom Ted Wood. Peu résistant à la besogne, il savait user de sa langue pour se sortir des situations embarrassantes. Suite à une altercation violente avec son père, il quitta la loge familiale pour parcourir le monde. Voulant se faire d'argent il assassina un notable ce qui lui donna l'idée d'endosser son rôle. Ces habits lui donnèrent une allure respectable.

Charlatan doublé d'un escroc, il parcourut les Etats se faisant passer à tour de rôle pour dentiste, prédicateur, apothicaire, juriste et même juge. A chaque fois il changea de nom et quelque peu d'apparence. Puis finalement, il devint le Docteur William Harold Woodbridge, médecin itinérant qui voue sa vie à la sauvegarde de l'humanité. Il croit du moins que son rôle de médecin est indispensable pour toute personne en difficulté. Le costume faisant l'homme, il apprit directement sur ses patients, fuyant de ville en ville pour éviter les conséquences de ces actes.

Lorsque la guerre de sécession éclata, il se fit passer tour à tour pour un officier ou un médecin quel que soit le camp. Les temps étant troublés et l'Amérique étant immense, le bon Docteur Woodbridge s'en est toujours sorti sans trop d'encombres. Maintenant pourchassé dans de nombreux états, il se rendit en Louisiane. Là il soigna Matthew Delambre qui avait une blessure par balle à la main droite. Ainsi il se lia d'amitié avec ce groupe de braqueurs à la petite moralité. Arnaque et braquage étaient leur gagne pain. Ils firent quelques coups ensemble lorsque Axel Fisher les contacta pour faire le coup du siècle ! Dérober plusieurs dizaines de milliers de dollars !

Caractère

Il se donne un genre britannique et respectable. Il peste toujours contre ces empoisonneurs à la sauvette qui sont la honte du métier, de même que ses médecins soi-disant diplômés qui pratiquent des saignées sous prétexte qu'un indien leur a montré comment faire. Lui aussi possède des diplômes, tous faux bien entendu, mais jamais il ne l'admettra ! En réalité, il a des notions d'un peu tout, mais aucune réelle expertise dans la médecine. Il a surtout appris sur le tas. Il se la joue notable depuis tant d'années qu'il s'est mis lui aussi à y croire. Il est pratiquement persuadé d'être un vrai médecin. Il faut dire qu'il adore étaler sa science, opérer, inciser, en bref se rendre utile en bon médecin qu'il est ! En cas de complication, il débrouille toujours pour rejeter la faute sur la personne qui lui tenait les compresses ou sur celui qui tendait les bistouris. Le bougre est extrêmement vénal, il rêve de toucher le pactole pour s'installer loin de ses bouseux de cow-boy. Mais n'étant pas manchot à la carabine il sait se faire apprécier par eux. Le docteur se met toujours du côté du plus fort, il se fiche de la politique ou de la religion mais aime dire être très pieux et bon américain !

Ce qu'il pense des autres :

Matthew Delambes : Un petit con a la langue trop pendue ! Bien que je l'aie convenablement soigné, alors qu'il devrait me remercier, il se plaint toujours que sa main n'est plus aussi précise qu'avant. Il se rend enfin compte qu'il n'est pas aussi bon qu'il le prétend.

Jenny Holmes : Jolie poule bien qu'un peu bécasse, elle aurait plus sa place avec nous si elle ne passait pas plus de temps à exhiber ses jambes plutôt qu'à braquer. Une femme ne devrait pas être avec des hors-la-loi comme nous!

Joshua Nathanael Goldenhand ou "Josh" : Un petit gars bien éduqué, teigneux mais a la morale juste, ses références bibliques sont une source d'inspiration pour moi.

Reflét Pourpre dit "Double face" : Un homme taciturne, bien que son faciès laisse comprendre qu'il n'a pas toujours réussi ses coups, il en impose pas mal lorsqu'il use d'explosif.

Salomon : Qui penserait qu'un ancien esclave pourrait être de si bonne compagnie ? C'est quelqu'un d'agréable.

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **William Harold Woodbridge**
 Profession : **Docteur apothicaire** Age : **42** Sexe : **H**
 Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **12** DEX **14** INT **16** Idée **80 %**
 CON **11** APP **8** POU **14** Chance **70 %**
 TAI **10** SAN **70** EDU **15** Connais. **75 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : 0

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 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	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	40	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	50	<input type="checkbox"/>
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
Chanter	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	30	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	<input type="checkbox"/>
			Jeux, tricherie (20)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
			Lancer (25)	35	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	15	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	75	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	70	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	65	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	30	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	30	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Anglais	75	<input type="checkbox"/>	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	60	<input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Français	10	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Allemand	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	40	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	<input type="checkbox"/>
Déguisement (05)	55	<input type="checkbox"/>	Hébreux	45	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	30	<input type="checkbox"/>
Discretion (10)	<input type="checkbox"/>	Latin	<input type="checkbox"/>	Séduction (30)	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/>	Grec	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Mérotique	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	40	<input type="checkbox"/>	Araméen	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	60	<input type="checkbox"/>
Explosif (00)	<input type="checkbox"/>	Babylonien	<input type="checkbox"/>	Voler Dérober (05)	20	<input type="checkbox"/>
			Linguistique	<input type="checkbox"/>	Zoologies (00)	20	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	Empal	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
SmithWesson (20)	40	8	95	30m	1D8	3	10	6
Carabine Spencer (30)	70	14	96	50m	4D6/2D6/1D6	1/2	12	2
Fusil chasse (30)
Mitrailleuse (15)

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05) <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2) <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	48 <input type="checkbox"/>

Tirs = nombre de tirs par round ; Munitions = nombre de projectiles dans l'arme ;

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Caractère : Il se donne un genre britannique et respectable. Il peste toujours contre ces empoisonneurs à la sauvette qui sont la honte du métier, de même que ses médecins soi-disant diplômés qui pratiquent des saignées sous prétexte qu'un indien leur a montré comment faire. Lui aussi possède des diplômes, tous faux bien entendu, mais jamais il ne l'admettra ! En réalité, il a des notions d'un peu tout, mais aucune réelle expertise dans la médecine. Il a surtout appris sur le tas. Il se la joue notable depuis tant d'années qu'il s'est mis lui aussi à y croire. Il est pratiquement persuadé d'être un vrai médecin. Il faut dire qu'il adore étaler sa science, opérer, inciser, en bref se rendre utile en bon médecin qu'il est ! En cas de complication, il débrouille toujours pour rejeter la faute sur la personne qui lui tenait les compresses ou sur celui qui tendait les bistouris. Le bougre est extrêmement vénal, il rêve de toucher le pactole pour s'installer loin de ses bouseux de cow-boy. Mais n'étant pas manchot à la carabine il sait se faire apprécier par eux. Le docteur se met toujours du côté du plus fort, il se fiche de la politique ou de la religion mais aime dire être très pieux et bon américain !

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- Trousse de médecine comportant deux bouteilles du remède miracle du docteur Woodbridge / 3 Scalpels stérilisés / nombreuses compresses / du désinfectant à l'alcool / 3 seringues / Sommnifère. / Gants
- Pistolet Smith& Wesson model 2
- 2 barillet de rechange
- Carabine Spencer
- une boîte de 30 cartouches supplémentaire
- Montre à gousset
- Lunettes factices
- Costume classe
- Chapeau rond haut de forme
- Matérielle pour la recharge "cap & ball"

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Informations Personnelles

Description : A l'allure d'un notable d'une quarantaine d'années, avec des fausses lunettes aux verres non correcteurs, des favoris, un petit chapeau rond ainsi qu'une montre à gousset. Il porte en bandoulière la carabine de son père ainsi qu'une sacoche contenant son matériel médical.

Famille / Amis : Il les as abandonnées.

Crises de Folie : Il est persuadé d'être un médecin de talent, il n'acceptera pas qu'on mette en doute ses compétences, et aura tendance à reporté la faute sur autrui.

Blessures :

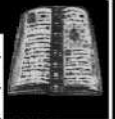
Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées



.....
.....
.....

Ouvrages / Grimoires Lus



.....
.....
.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....
.....
.....
.....
.....

Joshua Nathanael Goldenhand, dit "Josh"

Joshua Nathanael Goldenhand, dit "Josh", 21 ans, petite frappe ambitieuse et grande gueule.

Description

Jeune homme portant des habits de qualité un peu défraîchis mais bien entretenus. Un gilet, épingle de cravate en toc, veste grise, Chapeau mou et gants lui font office de toilette propre. Yeux bleus, cheveux châains sales et mi-long, il a une petite barbe et une fine moustache, il porte souvent un cigare aux lèvres.

Historique

Fils du pasteur d'un petit village de l'Alabama, on lui inculqua intégrisme et religion. Cependant il n'a pas bien intégré les leçons de morale de son père qu'il méprise. Il fut chassé de la maison familiale vers ses 14 ans, lorsque son père s'est rendu compte qu'il volait une partie de la quête du tronc des pauvres, et qu'il forniquait avec une jeune fille des environs.

Il vécut de menus larcins et diverses arnaques pendant quelques années. Il grandit dans la rue, traînant dans les bars et apprend à jouer au poker en regardant les adultes. A l'âge de 15 ans, il invente ses propres combines pour gagner quelques sous en trichant aux cartes avec l'aide d'un ami d'enfance Ted. Tous deux vivront comme ils pourront de tricheries et d'escroqueries. A 16 ans, ivre mort, il abat Ted lors d'une dispute, puis Il décide de se lancer seul dans la carrière de tricheur professionnel. En plus des cartes, il se lance quand il en a l'occasion dans le racket et l'escroquerie, à condition de préparer soigneusement l'affaire et d'être sûr de son coup.

Depuis le début de la guerre, il s'est engagé plusieurs fois dans l'armée sudiste sous plusieurs noms différents pour toucher la prime d'engagement avant de désertir à la moindre occasion. Il obtient son surnom de "Josh" alors qu'il décida de mener une existence moins solitaire en faisant équipe avec Matthew Delambre un excellent tireur. Matthew permis à Double-Face de rejoindre le groupe, un indien qui survécut au massacre de son village, tout aussi barge qu'expert en explosif.

Quelques arnaques plus tard ils libèrent un esclave noir qui venait de tuer à main nue son geôlier, lui permettant de fuir avec eux. Sa rencontre avec Jenny Holmes, danseuse de saloon, fut pour lui un coup de foudre. Elle semblait vouloir fuir quelque chose ou quelqu'un, ainsi il lui proposa de se joindre à leur troupe, ce qu'elle accepta aisément. Le docteur Woodbridge est la dernière personne à avoir rejoint le groupe. Il soigna son ami, Matthew Delambre, et fut donc accueilli comme le médecin de talent qu'il est.

Ils firent quelques coups ensemble lorsque Axel Fisher contacta Josh pour faire le coup du siècle! Dérober plusieurs dizaines de milliers de dollars!

Caractère

Josh est croyant c'est aussi, un esprit rigoureux qui élabore des plans facilement, cependant c'est un teigneux qu'il vaut mieux éviter de chercher puisqu'il a la gâchette facile. Il n'aime pas particulièrement la compagnie des autres personnes de couleur, mais sais respecter leurs talents. Il aime citer les saintes paroles lorsqu'il est en fusillade, ça lui donne selon lui une prestance. Il est conscient d'être en bas de l'échelle, mais qu'il est persuadé de pouvoir devenir un type influent. Dans le fond c'est un petit merdeux pétant et capricieux. C'est un individu manipulateur et sans scrupules, prêt à tout pour arriver à ses fins, mais qui planifie soigneusement tout ce qu'il entreprend.

Ce qu'il pense des autres :

Matthew Delambes : Mon meilleur ami, un type sur qui on peut compter, excellent tireur et soutien parfait pour tout braquages. C'est un peu ma gueule d'ange au sourire du démon.

Jenny Holmes : Depuis que je l'ai rencontré mon regard ne peut se détacher d'elle. Belle, forte, au caractère imprenable. C'est une vraie furie, mais un jour je saurais la dompter. Je me languis d'amour pour elle.

Reflet Pourpre dit "Double face" : Un indien, oui mais un indien sacrément efficace. Il fait toujours des mélanges qu'il dit dangereux, en attendant partout où l'on passe il laisse sa marque!

Salomon : Le deuxième "homme de couleur" parmi nous, bon si Matthew n'avait pas voulu le libérer je ne pense pas que je l'aurais accepté parmi nous. Cependant il sais frapper fort et juste.

William Harold Woodbridge : Un docteur tel que lui parmi nous est une bénédiction! Grâce à lui Matthew se porte bien mieux qu'après le braquage de l'épicerie.

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **Joshua Nathanael Goldenhand dit "Josh"**

Profession : **hors-la-loi** Age : **21** Sexe: **H**

Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **14** DEX **15** INT **15** Idée **75 %**
 CON **13** APP **12** POU **8** Chance **40 %**
 TAI **9** SAN **40** EDU **14** Connais. **70 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : 0

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

POINTS DE VIE

Mort -2 -1 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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 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	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	70	<input type="checkbox"/>
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
Chanter	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	<input type="checkbox"/>
			Jeux, tricherie (20)	70	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
			Lancer (25)	40	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	75	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	50	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	50	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Anglais	75	<input type="checkbox"/>	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	30	<input type="checkbox"/>	Français	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	30	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Allemand	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	<input type="checkbox"/>
Déguisement (05)	30	<input type="checkbox"/>	Hébreux	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	30	<input type="checkbox"/>
Discretion (10)	40	<input type="checkbox"/>	Latin	30	<input type="checkbox"/>	Séduction (30)	40	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	50	<input type="checkbox"/>	Grec	20	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	30	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Méroïtique	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	50	<input type="checkbox"/>	Araméen	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	50	<input type="checkbox"/>
Explosif (00)	<input type="checkbox"/>	Babylonien	<input type="checkbox"/>	Voler Dérober (05)	40	<input type="checkbox"/>
			Linguistique	20	<input type="checkbox"/>	Zoologies (00)	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	Emp	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
Le MAT (20)	80	16	99	20/5m	1D10 / 3D6	1	12	9 / 1
Remington (20)	80	16	99	30m	1D10+2	2	10	6
Carabine (25)	65	12	97	50m	2D6	1	9	15
usil chasse (30)
Couteau (25)	1D6	12

Tirs = nombre de tirs par round

Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	70	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05) <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2) <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	60 <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés

Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Informations Personnelles

Description : Jeune homme portant des habits de qualité un peu défraîchis mais bien entretenus. Un gilet, épingle de cravate en toc, veste grise, Chapeau mou et gants lui font office de toilette propre. Yeux bleus, cheveux châains sales et mi-long, il a une petite barbe et une fine moustache, il porte souvent un cigare aux lèvres.

Caractère : Josh est croyant c'est aussi, un esprit rigoureux qui élabore des plans facilement, cependant c'est un teigneux qu'il vaut mieux éviter de chercher puisqu'il a la gâchette facile. Il n'aime pas particulièrement la compagnie des autres personnes de couleur, mais sais respecter leurs talents. Il aime citer les saintes paroles lorsqu'il est en fusillade, ça lui donne selon lui une prestance. Il est conscient d'être en bas de l'échelle, mais qu'il est persuadé de pouvoir devenir un type influent. Dans le fond c'est un petit merdeux pétant et capricieux. C'est un individu manipulateur et sans scrupules, prêt à tout pour arriver à ses fins, mais qui planifie soigneusement tout ce qu'il entreprend.

Crises de Folie :

Cicatrices / Balafres :

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- 3 cigares de bonne qualité / Un briquet tempête / Tabac a chiquer
- Vêtements de voyages / Chapeau mou / Gants / 2 costumes de rechange un sudiste et un nordiste.
- Carabine Henry Repeater
- 15 cartouches supplémentaires / Ceinture de cartouches
- Pistolet Le MAT avec 1 barillet de rechange
- Pistolet Remington New Model Army avec 3barillets de rechange Stock et chevrotine et de balles poudres etc....
- Bible en Latin
- Matérielle pour la recharge "cap & ball"
- Couteau de chasse / Lanterne tempête
- Jeux de cartes truquées et dés pipés.
- Couverture chaude (Sacoche du cheval)
- Cordage 10 mètres (Sacoche du cheval)

Entités Rencontrées

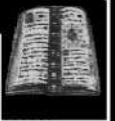


.....

.....

.....

Ouvrages / Grimoires Lus



.....

.....

.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....

.....

.....

.....

.....

.....

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Jenny Holmes

Jenny Holmes, 19 ans, danseuse de cabaret, femme fatale.

Description

Jenny est une très belle jeune femme blonde aux yeux verts aux cheveux raides tombant à peine sous les épaules. Elle porte souvent une robe sexy avec un corset et des dentelles, des gants blancs ainsi qu'un porte-cigarette comme les femmes fortunées de l'époque. Assez souvent pour être moins gênée durant les chevauchées elle met un pantalon d'homme et des solides bottes de cuir.

Historique

Fille de Janis, une danseuse de cabaret et d'un père inconnu elle apprit la vie à la dure. Elle vécut une partie de son enfance avec sa mère dans un saloon du nom de Timoti Saloon. Alors qu'elle avait à peine 12 ans une rixe éclatât, des cow-boys violents et imbus d'eux même la maltraitèrent. Mais comme elle ne se laissa pas faire, cela dégénéra. Une lampe à huile se brisa contre les rideaux, un incendie se déclara laissant Janis en proie aux flammes.

Après la perte de sa mère, Jenny changea de ville, vécut de vol et différents petits larcins pendant un temps, jusqu'à la rencontre de Terry, un patron de saloon qui lui proposa un poste de danseuse. Elle apprit vite des autres danseuses, aillant de bonnes références grâce à sa mère. Lorsque Terry estima qu'elle était prête pour devenir une putain, il la confia à un habitué qui payait toujours rubis sur l'ongle.

Cela faisait quelques années qu'elle faisait ce métier qui la dégoûtait. Un soir où un client saoul la violenta, elle déchaîna sa fureur jusque-là endormie, se rappelant que trop bien ce qui était arrivé à sa mère. Elle se saisit de l'arme du client, lui mit un coussin sur le visage et tira. Elle s'enfuit peu de temps après, volant les affaires de ce client, une robe sur le dos. Elle était pourchassée par Terry.

C'est ainsi chassé qu'elle rencontra Matthew Delambre qui la tira de son mauvais pas. Sa bande l'accepta quoi qu'elle ait fait. Puis ils partirent ensemble vers la Louisiane. Suite à un braquage d'épicerie qui aurait pu mieux tourner, elle vit son nouvel ami Matthew se faire blesser à la main. Alors elle partit à bride abattue chercher un médecin. C'est la chance qui lui permit de rencontrer rapidement le docteur Woodbridge. Il soigna Matthew puis finalement rejoint le groupe de hors la loi affirmant que pour jouer ce genre de jeu il leur fallait quelqu'un comme lui.

Ils firent quelques coups ensemble lorsque Axel Fisher les contacta pour faire le coup du siècle ! Dérober plusieurs dizaines de milliers de dollars !

Caractère

Jenny est une femme forte, elle ne se laisse pas abattre et reste toujours optimiste. Elle est prête à envoyer dans la tombe tous ceux qui pourraient en vouloir à ses charmes sans qu'elle ait son mot à dire. Elle n'a pourtant pas une grande estime d'elle-même. Elle vient à peine de rejoindre la bande de hors-la-loi, elle a peur de ne pas être suffisamment douée ou compétente pour faire ce travail convenablement. Cependant elle se doute que ses charmes peuvent être une arme redoutable au sein de cette équipe, si du moins on les l'utilise avec discernement. C'est quelqu'un d'assez ouvert d'esprit, très humaniste qui ne fait pas de différences concernant la couleur de peau.

Ce qu'elle pense des autres :

Matthew Delambes : Jeune homme très séduisant, il m'a sauvé de Terry. En plus d'être un très beau jeune homme, ses manières ne sont pas celles d'un rustre. Il sait toujours réfléchir calmement en dépit des circonstances. Jenny est tombée amoureuse de Matthew bien qu'elle ne se l'avoue pas complètement.

Joshua Nathanael Goldenhand ou "Josh" : C'est une petite frappe bien effrontée, raciste et intolérant, il supporte la présence des deux autres grâce à Matthew. Ce qui me désole le plus est que Matthew l'aime beaucoup, ils sont des amis très proches.

Reflot Pourpre dit "Double face" : Son faciès défiguré est plutôt impressionnant, cependant un certain calme qui force le respect émane de lui, un peu comme lorsqu'on est assourdi après une explosion.

Salomon : Ses manières sont un peu brutales, mais il a vraiment un corps super sexy. S'il pouvait devenir un tantinet plus doux ça en ferait un très bel homme.

William Harold Woodbridge : Ce médecin me lance des regards de vieux lubrique pervers, je lui dois le respect puisqu'il a soigné mon ami Matthew, mais qu'il s'approche de trop près, il goûtera mes semelle de santiags.

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **Jenny Holmes**

Profession : **Danseuse** Age : **19** Sexe: **F**

Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **9** DEX **10** INT **12** Idée **60 %**
 CON **10** APP **17** POU **12** Chance **60 %**
 TAI **12** SAN **60** EDU **18** Connais. **90 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : 0

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

POINTS DE VIE

Mort -2 -1 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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 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	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	15 <input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	45	Monter à Cheval (05)	55 <input type="checkbox"/>
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
Chanter	40	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	50 <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Jeux, tricherie (20)	30	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	55	Occultisme (05)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	90	Persuasion (15)	30 <input type="checkbox"/>
Baratin (05)	40	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Anglais	90	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	40 <input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Français	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Allemand	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	60 <input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	40 <input type="checkbox"/>
Déguisement (05)	40	<input type="checkbox"/>	Hébreux	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	80 <input type="checkbox"/>
Discretion (10)	60	<input type="checkbox"/>	Latin	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	40	<input type="checkbox"/>	Grec	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Méroïtique	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	30 <input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	65	<input type="checkbox"/>	Araméen	<input type="checkbox"/>	Voler Dérober (05)	50 <input type="checkbox"/>
Explosif (00)	<input type="checkbox"/>	Babylonien	<input type="checkbox"/>	Zoologies (00)	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	Linguistique	20			<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	Empal	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
SmithWesson (20)	55	10	96	30m	1D8	3	10	6
Deringer (20)	55	10	96	5m	1D6	1	5	1
Fusil (25)
Fusil chasse (30)
Couteau (25)	50	1D6	12

Tirs = nombre de tirs par round Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05) <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2) <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	60 <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Informations Personnelles

Description : Jenny est une très belle jeune femme blonde aux yeux verts aux cheveux raides tombant à peine sous les épaules. Elle porte souvent une robe sexy avec un corset et des dentelles, des gants blancs ainsi qu'un porte-cigarette comme les femmes fortunées de l'époque. Assez souvent pour être moins gênée durant les chevauchées elle met un pantalon d'homme et des solides bottes de cuir.

Caractère : Jenny est une femme forte, elle ne se laisse pas abattre et reste toujours optimiste. Elle est prête à envoyer dans la tombe tous ceux qui pourraient en vouloir à ses charmes sans qu'elle ait son mot à dire. Elle n'a pourtant pas une grande estime d'elle-même. Elle vient à peine de rejoindre la bande de hors-la-loi, elle a peur de ne pas être suffisamment douée ou compétente pour faire ce travail convenablement. Cependant elle se doute que ses charmes peuvent être une arme redoutable au sein de cette équipe, si du moins on les l'utilise avec discernement. C'est quelqu'un d'assez ouvert d'esprit, très humaniste qui ne fait pas de différences concernant la couleur de peau.

Crises de Folie :

Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées

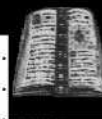


.....
.....
.....
.....

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- *Miroir portatif / Peigne de métal avec poignée pointue /*
- *Epingles a cheveux / nécessaire de toilette*
- *3 robes de rechange / un pantalon d'homme*
- *Deringer / Holster de cuisse*
- *Smith & Wesson Model 2 / 3barrillets de rechange*
- *Matérielle pour la recharge "cap & ball"*
- *Jupe / Corset / sous vêtement sexy / gants*
- *Porte cigarette / cigarettes 2 paquets /*
- *Couteau*

Ouvrages / Grimoires Lus



.....
.....
.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Matthew Delambres

Matthew Delambres, 19 ans, braqueur efféminé, gueule d'amour.

Description

C'est un gringalet avec une gueule d'ange. Blond cheveux raide et court yeux bleus, il as beaucoup de charme. Il porte chapeau, bottes et vêtements de voyage d'excellente qualité, mais sacrément usés. Quelqu'un de capable de s'acheter ce genre de vêtement ne les portera pas dans cet état.

Historique

En réalité Matthew est une fille, son vrai nom est Matthy qu'elle a changé il y a cinq ans de cela en Matthew. Si elle s'est déguisée, c'est pour être considérée comme un homme dans cette société machiste. Elle est une descendante d'une famille noble française, établi en 1720 en Louisiane. 1763 la famille céda une grande partie de leur terre à la Grande Bretagne. Matthy naquit au sud du Mississipi dans un riche manoir.

Elle était depuis toute jeune bercé d'illusions car elle sentait que l'aventure était possible dans les vastes terres à l'est. Rêvant d'aventures, elle ne s'entendait pas avec ses parents qui comptaient faire d'elle une fille bien éduquée que l'on pourrait marier à un bon parti. Vers ses 12 ans, elle parti quelques jours, et cela se solda en un cuisant échec. Elle se rendit compte qu'il lui fallait apprendre de nombreuses choses pour survivre seul hors du manoir.

Ainsi elle passa les années suivantes à se perfectionner dans le dos de ses parents, espérant qu'elle serait prête le jour ou ils décideraient de la marier. Cependant alors qu'elle avait 15 ans les Confédérés exproprièrent sa famille pour une bouché de pain. Sans sous et sans terres, elle décida que le moment était venu pour elle de quitter sa famille.

Alors, elle se coupa les cheveux, s'habilla en homme, et parti à l'aventure. Elle ne tarda pas à essayer de gagner de l'argent de toutes les façons imaginables qui lui permettaient d'éviter les travaux ingrats.

Elle obtenu une réputation dans quelques Etats d'excellent tireur. Peut de temps après elle rencontra Josh. Il devint un allié et un ami de poids. Leur duo était des plus fort, ils se concurrençaient pour savoir qui des deux était le plus fin tireur. Peu à peu elle éprouva des sentiments à l'égard de Josh, elle aimait son caractère trempé, et son façon de vivre : libre de toute contrainte!

Leur groupe accueillit trois nouveaux membres, l'indien Double Face, l'esclave en fuite Salomon et la danseuse de cabaret Jenny Holmes. Ce n'est qu'après le braquage d'une épicerie, peut réussit que Matthew fut blessé à la main droite. Jenny lui trouva rapidement un médecin, le docteur Woodbrige qui finalement se rejoint au groupe.

La blessure à sa main, ne s'est apparemment pas complètement rétablie. Cependant il semblerait que personne, pas même Josh ai remarqué le manque de précision de ses tirs. Obsédée par ce problème elle s'entraîne a nouveau énormément. Puis ils firent quelques coups ensemble lorsque Axel Fisher les contacta pour faire le coup du siècle! Dérober plusieurs dizaines de milliers de dollars!

Caractère

Matthew est quelqu'un de tolérant, un peu teigneux, qui aime se montrer fort, mais évite avec sagesse les affrontements directs. Il se considère comme un homme a part entière même si certain pourrais C'est quelqu'un de chaleureux, qui se fait apprécié par son courage et par sa sagesse. A la fois sa gueule d'ange lui sert pour paraître honnête a merveille, aussi bien ça surprend toujours lorsqu'il brandit ses armes sur les autres. Il aime assez jouer de cet élément de surprise.

Ce qu'il pense des autres :

Jenny Holmes : Une autre fille dans le groupe, dans le fond ça ne me gênerait pas si elle n'accaparaient pas tous les regards. Les hommes sont vraiment tous les mêmes. Mise à part cela, c'est quelqu'un de vraiment sympathique, c'est grâce a elle que j'ai pu être soignée.
Joshua Nathanael Goldenhand ou "Josh" : Sa rigueur spirituelle et sa valeur au tir fait de lui mon meilleur ami. A la fois il m'apprécie en temps que Matthew et serais probablement déçut de savoir que je suis Matthy mais a la fois j'éprouve un amour très fort pour lui.

Reflet Pourpre dit "Double face" : cet homme a du vivre des choses vraiment effrayantes pour être devenu ce qu'il est. Il est comme possédé lorsqu'il manipule les explosifs. Cependant je préfère l'avoir comme allié que comme ennemi.

Salomon : Ancien esclave il a encore du mal à se libérer des chaînes de l'esprit. J'essaie de le guider au mieux. C'est un excellent combattant et il qui sait se rendre utile.

William Harold Woodbridge : Certes ce médecin ma soigné, mais mal soigné. Depuis, j'ai une gêne à la main droite quand je tire au pistolet. Je ne manque pas mes cibles, mais je ne suis plus capable d'abattre une mouche à 60 mètres. Que la peste l'emporte lui et sa médecine approximative.

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **Matthew Delambres**

Profession : **Hors-la-loi** Age : **19** Sexe: **H**

Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **12** DEX **12** INT **11** Idée **55 %**
 CON **13** APP **12** POU **12** Chance **60 %**
 TAI **10** SAN **60** EDU **18** Connais. **90 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : 0

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 0

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>
Arts (05)		Grimper (40)	60	Monter à Cheval (05)	65
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)		Mythe de Cthulhu	
Chanter	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)		Nager (25)	<input type="checkbox"/>
		Jeux, tricherie (20)	25	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
		Lancer (25)	45	Occultisme (05)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	90	Persuasion (15)	60
Baratin (05)	30	Marchandage (05)	10	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>		Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)		Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Anglais	90	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol		Premiers Soins (30)	<input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Français		Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Allemand		Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien		Sauter (25)	45
Déguisement (05)	65	Hébreux		Se Cacher (10)	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10)	40	Latin		Séduction (30)	50
Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/>	Grec		Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Méroïtique		Suivre une Piste (10)	20
Ecouter (25)	50	Araméen		Trouver Objet Caché (25)	60
Explosif (00)	30	Babylonien		Voler Dérober (05)	35
		Linguistique	40	Zoologies (00)	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	crit	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
Remington (20)	70	12	97	30m	1D10+2	2	10	6
Le Mat (20)	70	12	97	20/5m	1D10 / 3D6	1	12	9 / 1
Carabine Spencer (30)	70	14	96	4D6/2D6 /1D6	1/2	12	7
Couteau (25)	45	4	95	1D4+2	1	15

Tirs = nombre de tirs par round Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	45	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	65	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	30	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05) <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2)	44 <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	70 <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Informations Personnelles

Description : C'est un gringalet avec une gueule d'ange. Blond cheveux raide et court yeux bleus, il as beaucoup de charme. Il porte chapeau, bottes et vêtements de voyage d'excellente qualité, mais sacrément usés. Quelqu'un de capable de s'acheter ce genre de vêtement ne les portera pas dans cet état.

Caractère : Matthew est quelqu'un de tolérant, un peu teigneux, qui aime se montrer fort, mais évite avec sagesse les affrontements directs. Il se considère comme un homme a part entière même si certain pourrais C'est quelqu'un de chaleureux, qui se fait apprécié par son courage et par sa sagesse. A la fois sa gueule d'ange lui sert pour paraître honnête a merveille, aussi bien ça surprend toujours lorsqu'il brandit ses armes sur les autres. Il aime assez jouer de cet élément de surprise.

Crises de Folie :

Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées



.....
.....
.....

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- Remington New Model Army / 2 barilletts de recharge
- Le Mat / 2 barilletts de recharge / chevrotine
- Materielle pour la recharge "cap & ball"
- Carabine Spencer / Ceinture de cartouche
- Stock de 20 cartouches supplémentaires
- Dynamite 2 bâtons (cadeaux de double face)
- Un briquet
- Sac de cuir
- Tabac à chiquer
- Bouteille de Whisky (sacoche du cheval)
- Grappin (sacoche du cheval)
- Couteau
- Gourde

Ouvrages / Grimoires Lus



.....
.....
.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....
.....
.....
.....
.....
.....

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Salomon

Salomon, 27 ans, esclave évadé, colosse aux poings de fer.

Description

C'est un grand et fort homme noir, au crâne rasé, il porte un large chapeau, une salopette ocre, et une chemise de lin. Il a des marques aux poignées et des cicatrices dues aux coups de fouet dans le dos montrant qu'il a subi un traitement des moins enviable.

Historique

Salomon n'a pas vécu toute sa vie comme un esclave. Sa mère mourut en couche et c'est son père qui se chargea de son éducation. Celui-ci travailla toute sa vie dans un champ de coton. Ils étaient cependant plutôt bien traités pour des esclaves. Et vers les dix ans de Salomon son père obtint leur émancipation à tous les deux.

Ils partirent s'installer dans une petite demeure dans le Montana, en forêt, qu'ils construisirent eux-mêmes. Trois ans passèrent où ils vécurent une vie des plus paisibles, allant le moins possible à la ville. Un jour une troupe de chasseurs d'esclaves arrivèrent et ils tuèrent le père puis capturèrent Salomon. Il fut emmené à la Nouvelle-Orléans. Là il fut vendu comme esclave à un organisateur de combat.

Il servit d'homme à tout faire jusqu'à ses 15 ans, observant jour après jour des affrontements entre esclaves organisés par les blancs simplement dans l'espoir de se distraire. Sa grande taille et musculature naturelle fit qu'il fut choisi pour se battre dans l'arène.

Au début il refusait d'affronter des frères, et perdait volontairement les combats. Il était battu sauvagement par les hommes de son maître à chaque désobéissance. Jusqu'au jour où un nouvel esclave gonflé d'ambition prit un plaisir malsain à se battre. Il effectuait ses combats avec beaucoup d'efficacité, mais ses redoutables coups laissaient souvent de graves séquelles chez ses congénères. Salomon fut le dernier à l'affronté, ivre de rage, il brisa son frère de couleur, l'empêchant ainsi définitivement de nuire aux autres esclaves.

Ainsi les maîtres blancs réalisèrent sa valeur au combat, ils l'emmenèrent dans une autre arène de combat, un endroit où tous ceux qui ont perdu leur liberté peuvent s'affronter, faisant le plaisir des bons citoyens. C'est dans la cage de cette arène qu'il rencontra un combattant fort et cultivé qui venait tout juste d'être déporté du Brésil. Il s'agissait d'un esclave noir tout comme lui, du nom de Sumaï. Il devint son mentor, lui enseigna techniques martiales pour survivre et culture de leur continent d'origine.

Ainsi versé dans la Capoeira et les rites Vodous, il su se faire une place d'élite dans les rangs des combattants de cette Arène. Alors que Salomon avait 24 ans, son mentor fut gravement blessé lors d'un combat. Ne pouvant plus monter sur le ring, il fut renvoyé à la récolte du coton, et c'est ainsi qu'ils se perdirent de vue.

Vers ses 27 ans Salomon était au mieux de sa forme. Un nouveau gardien s'amusa de la condition de son esclave, se moqua un peu trop ouvertement que Salomon se dressa et asséna un violent coup de poing bien que les chaînes entravaient ses mouvements, sur son geôlier. Celui-ci mourut la nuque brisée.

Les répercussions allaient être sévères, et Salomon le savait, un esclave ne doit jamais tuer un de ses maîtres! Un trio de brigands assista à la scène.

Matthew Delambre se précipita pour libérer Salomon de ses chaînes et lui proposa de se joindre à eux. Hors la loi, sans maître pour dicter ses actes Salomon saisit de toute sa force la liberté qu'on lui proposait. Ne sachant pas que faire d'autre il décida de suivre le groupe d'individu qui ne le jugeait pas sur sa couleur de peau.

Caractère

Salomon, est quelqu'un de plutôt sociable. Il a pris le pli de se rendre serviable, certainement à cause de son passé d'esclave. Même s'il prône actuellement une vie nouvelle, il a conservé malgré lui des chaînes mentales qui l'empêchent d'agir par lui-même avec aisance. Ces manières manquent assez souvent de subtilité, et il range souvent son avis du côté de la personne qu'il trouve la plus sage. Il est plutôt heureux de la nouvelle vie qu'il mène et ne souhaite en aucun cas redevenir esclave. Il aime revendiquer ses racines et sa culture Vodou.

Ce qu'il pense des autres :

Matthew Delambes : Un homme un peu fluet, mais vraiment digne de confiance, il ma libéré de mes chaînes.

Jenny Holmes : Un jolie petit lot, mais c'est une poule blanche, elle doit voir les choses comme les blancs.

Joshua Nathanael Goldenhand ou "Josh" : Un type antipathique, mais un sacrément bon tireur. Il est l'ami de Matthew, c'est donc quelqu'un sur qui on peut compter.

Reffet Pourpre dit "Double face" : Lui aussi a du vivre des choses tragiques, bien que son aspect peut en rebuté certain, il est d'une conversation aussi rare qu'agréable.

William Harold Woodbridge : Un bon médecin c'est toujours pratique pour soigner les blessures, je lui en suis reconnaissant d'avoir aidé Matthew.

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **Salomon**

Profession : **Esclave en fuite** Age : **27** Sexe: **H**

Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **16** DEX **8** INT **9** Idée **45 %**
 CON **12** APP **13** POU **10** Chance **50 %**
 TAI **17** SAN **50** EDU **16** Connais. **80 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : + 1D6

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 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 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	60	Monter à Cheval (05)	35
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
Chanter	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	55
		Jeux, tricherie (20)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
		Lancer (25)	50	Occultisme Vodou (05)	30
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	80	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Anglais	50	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	45
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Français	20	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Créole	80	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien	30	Sauter (25)	60
Déguisement (05)	<input type="checkbox"/>	Hébreux	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	<input type="checkbox"/>
Discretion (10)	<input type="checkbox"/>	Latin	<input type="checkbox"/>	Séduction (30)	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	40	Grec	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Mérotique	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	50
Ecouter (25)	50	Araméen	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	60
Explosif (00)	<input type="checkbox"/>	Babylonien	<input type="checkbox"/>	Voler Dérober (05)	<input type="checkbox"/>
		Linguistique	10	Zoologies (00)	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	crit	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
Carabine Repeater (30)	55	10	96	2D6	1/2	12	15
Couteau (25)	55	5	96	1D4+2	1	15

Tirs = nombre de tirs par round Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	è%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	70	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	70	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	70	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05)	70 <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2)	70 <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	80 <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Informations Personnelles

Description : C'est un grand et fort homme noir, au crâne rasé, il porte un large chapeau, une salopette ocre, et une chemise de lin. Il a des marques aux poignées et des cicatrices dues aux coups de fouet dans le dos montrant qu'il a subit un traitement des moins enviable..

Caractère : Salomon, est quelqu'un de plutôt sociable. Il a pris le pli de se rendre serviable, certainement à cause de son passé d'esclave. Même s'il prône actuellement une vie nouvelle, il a conservé malgré lui des chaînes mentale qui l'empêche d'agir par lui-même avec aisance. Ces manières manquent assez souvent de subtilité, et il range souvent son avis du coté de la personne qu'il trouve la plus sage. Il est plutôt heureux de la nouvelle vie qu'il mène et ne souhaite en aucun cas redevenir esclave. Il aime revendiquer ses racines et sa culture Vodou.

Crises de Folie :

Cicatrices / Balafres : De fouet dans le dos.

Entités Rencontrées



.....
.....
.....
.....

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- Couverture chaude (sacoche du cheval)
- Carabine Henry Repeater / Ceinture de 20 cartouches
- Stock de 20 cartouches supplémentaires
- Couteau
- Collier d'os de poulet
- Jeux d'osselet (pour la divination vodou)
- Poupée de chiffon et paille
- Aiguilles
- Sac de cuir
- Couteau
- Gourde

Ouvrages / Grimoires Lus



.....
.....
.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....
.....
.....
.....
.....
.....

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Double Face

Reflét Pourpre dit "Double face", 24 ans, Indien déjanté a l'explosif

Description

Reflét Pourpre est un grand indien plutôt maigre, avec le visage à moitié défiguré par le feu. La moitié de sa chevelure semble avoir souffert de l'incident. Il a mélangé les habits utiles et pratiques des cow-boys, culotte, ceintures et veste à poches, avec des habits typiquement indiens. Les Apaches portent habituellement un vêtement en cuir, des mocassins hauts, des bijoux et parfois des plumes d'aigle.

Historique

Reflét Pourpre grandis dans un village apache de la tribu Yavapai en Arizona. Depuis tout petit il était fasciné par le feu, sa tribu disait de lui qu'il entendait les esprits du feu lui parlais. Il aimait le feu et aimait user de celui-ci. Il fut donc destiné à devenir shaman assez rapidement et suivit l'enseignement du sage de la tribu. Alors qu'il apprenait à canaliser sa passion pour les flammes son village subit un désastre.

Dans la guerre qui opposa les Apaches aux Blancs des représailles était monnaie courante. Un contingent militaire massacra hommes et femme de son village. Le feu ravageait tout, Reflét pourpre était hypnotisé par le feu. C'est grâce au sacrifice du chef du village qu'il doit sa survie. Le chef en feu le jeta dans la rivière et s'écroula à son bord. Ainsi il fut le seul survivant, le porteur de la flamme sacré, le dernier descendant de sa tribu.

Il parti vivre parmi les blanc, s'engagea auprès des cheminots pour établir les voies ferrées. Il usait de poudre et de compositions expérimentales d'explosifs divers pour dégager les voies. La TNT et la dynamite n'existaient pas encore, il était monnaie courante que chacun fasse son petit cocktail. Il appris auprès des cheminots les notions de base puis la guerre de sécession se déclara.

Il fut mobilisé durant la guerre comme servant de pièce dans l'artillerie. C'est à cette occasion qu'il rencontra le chimiste allemand Joseph Wilbrand. Il louait ses services auprès des nordistes, en temps qu'expert en explosif. Faisant preuve de génie et d'inventivité en la matière Reflét Pourpre devient son assistant. Il appris à jongler avec des composées plus instables que la poudre : la nitroglycérine. Il inventa à l'aide du scientifique, les premiers prototypes de dynamites et de TNT.

Avant la fin de la guerre Joseph Wilbrand rentra dans son pays, laissant reflét pourpre sous les ordres d'un lieutenant des plus autoritaire.

Reflét pourpre sentait sa créativité bridée par les ordres des militaires. Il commença à prendre de plus en plus de liberté faisant exploser à tout va les réserves de poudre des confédérés. Mais rapidement il se trouva en manque de cible, alors il s'attaqua aussi aux réserves des Yankees.

C'est pourchassé, et en proie à une folie de destruction faisait des carnages de plus en plus sanglant, il sentait que ses ancêtres veillaient sur lui et le protégeaient. Il vengea alors chacun des morts de sa tribu par des explosions de plus en plus meurtrières.

Un jour le dosage ne fut pas des plus juste, et l'explosion eu lieu trop proche de lui. L'accident lui brûla le visage, le laissant pour défigurer. C'était pour lui comme si l'esprit du feu lui l'avait marqué de sa bénédiction. C'est en proie à ses folies et gravement brûlé qu'il rencontra le groupe de hors la loi. Il les rejoint et se fit appelé du nom de Double Face. Ses nouveaux amis comprirent rapidement qu'ils avaient affaire à quelqu'un d'important.

Caractère

Il présente sans honte sa cicatrice et ne cherche aucunement à la cacher. Il est assez taciturne, ne parle pas souvent, et seulement pour dire des choses cinglantes. Ses ancêtres veillent sur lui pour qu'il accomplisse sa destinée. Il a le caractère du feu et la impact de l'explosion.

Ce qu'il pense des autres :

Matthew Delambes : Quelqu'un d'accueillant et agréable à vivre. Je pense qu'il entrevoit la force de mon esprit.

Jenny Holmes : Cette fille est certes très belle mais loin de la vraie nature des choses, elle a été complètement dénaturé par la société des blancs.

Joshua Nathanael Goldenhand "Josh" : Un homme droit, honnête avec ses amis, mais un petit quelque chose me gêne.

Salomon : C'est quelqu'un qui sais respecter mon silence tout comme mes paroles. Je l'apprécie.

William Harold Woodbridge : Il a voulu jeter un œil sur mes blessures, qu'il disait! Mais je n'accepterais pas qu'il touche à la marque de l'esprit du feu!

Axel Fisher : J'ai déjà entendu parlé de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

Nom : **Double-Face** où "**Reflot Pourpre**"
 Profession : **Artificier** Age : **24** Sexe : **H**
 Nationalité : Résidence :

Nom du joueur :

CARACTERISTIQUES

FOR **12** DEX **12** INT **16** Idée **80 %**
 CON **9** APP **4** POU **14** Chance **70 %**
 TAI **14** SAN **70** EDU **19** Connais. **95 %**

Ecoles :

Diplômes :

Bonus / Pénalité aux Dommages : +1D4

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

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

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	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

POINTS DE SANTE MENTALE

Folie permanente : 0

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Geographies (00)	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	40	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Médecine (05)	15	<input type="checkbox"/>
Arts (05)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	60	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	70	<input type="checkbox"/>
Dessiner une carte	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu	<input type="checkbox"/>
Chanter	<input type="checkbox"/>	Histoire Naturelle (10)	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	60	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Jeux, tricherie (20)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	70	<input type="checkbox"/>	Occultisme Shamanisme (05)	40	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	95	<input type="checkbox"/>	Persuasion (15)	<input type="checkbox"/>
Biologie (00)	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	50	<input type="checkbox"/>	Lire / Ecrire / Parler (01)	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Anglais	50	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	30	<input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Français	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	45	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Allemand	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Déguisement (05)	<input type="checkbox"/>	Indien	95	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Discretion (10)	30	<input type="checkbox"/>	Hébreux	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	35	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15)	<input type="checkbox"/>	Latin	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	45	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Grec	<input type="checkbox"/>	Séduction (30)	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	<input type="checkbox"/>	Méroitique	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	30	<input type="checkbox"/>
Explosif (00)	70	<input type="checkbox"/>	Araméen	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	55	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Babylonien	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	60	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Linguistique	<input type="checkbox"/>	Voler Dérober (05)	10	<input type="checkbox"/>
						Zoologies (00)	<input type="checkbox"/>

ARMES à Feu

Arme	Att	crit	Panne	Portée	Dom.	Tirs	PdV	Mun.
Remington (20)	55	12	97	30m	1D10+2	1	10	6
Carabine Spencer (30)	50	14	96	4D6/2D6 /1D6	1/2	12	7
Couteau (25)	35	4	95	1D4+2	1	15
LancerDynamite	70							

Tirs = nombre de tirs par round Munitons = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom	Att/R	PdV
Coup de Pied (25)	1D6	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Poing (50)	1D3	1 <input type="checkbox"/>
Coup de Tête (10)	1D4	1 <input type="checkbox"/>
Art Martiaux (05) <input type="checkbox"/>
Parade (DEX x 2) <input type="checkbox"/>
Esquiver (DEX x 2)	50 <input type="checkbox"/>

Dom. = Dommages causés Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexe

Informations Personnelles

Description : Reflet Pourpre est un grand indien plutôt maigre, avec le visage à moitié défiguré par le feu. La moitié de sa chevelure semble avoir souffert de l'incident. Il a mélangé les habits utiles et pratiques des cow-boys, culotte, ceintures et veste à poches, avec des habits typiquement indiens. Les Apaches portent habituellement un vêtement en cuir, des mocassins hauts, des bijoux et parfois des plumes d'aigle.

Caractère : Il présente sans honte sa cicatrice et ne cherche aucunement à la cacher. Il est assez taciturne, ne parle pas souvent, et seulement pour dire des choses cinglantes. Ses ancêtres veillent sur lui pour qu'il accomplisse sa destinée. Il a le caractère du feu et la impact de l'explosion.

Crises de Folie : Est convaincu d'être l'envoyé de l'esprit du feu.

Cicatrices / Balafres : Le visage a moitié défiguré.

Matériel d'Aventure et Autres Possessions

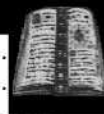
- Remington New Model Army / 2 barilletts de recharge
- Matérielle pour la recharge "cap & ball"
- Carabine Spencer / Ceinture de cartouche
- Stock de 20 cartouches supplémentaires
- Dynamite 10 bâtons
- Un briquet
- Sac de cuir
- Un carnet de note pour ses expérimentations (en anglais)
- 3 Bouteilles d'alcool a 90° (sacoche du cheval)
- Un fiole avec pipette contenant 40 ml de nitroglycérine expérimental.
- Des composés explosifs
- De la poudre noir
- Sacoche du chimiste portative, avec diverses éprouvettes ... (sacoche du cheval)
- Couteau
- Gourde

Entités Rencontrées



.....
.....
.....

Ouvrages / Grimoires Lus



.....
.....
.....

Objets Magiques / Sortilèges Connus



.....
.....
.....
.....
.....
.....

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches