



LA BIBLE DES RANGERS

Une aide de jeu pour Deadlands

Par Groumphilator Hammer Smashed Face.

Salut mec ! Alors, de retour dans le pays qui fait pas d'cadeaux aux bouseux ni aux pieds tendres ? Cette aide de jeu recense les plus grands malfaiteurs du Wild West ainsi que toutes les manifestations bizarres qu'on a pu remarquer. Petit joueur, fait gaffe, cette aide de jeu comprend une partie réservée au marshall, mais si tu n'es pas étoilé, amigo, tu n'y fouts pas ton nez.

Les hors la loi célèbres du Wild West :

rédiger par le ranger Yerano S. Groumphil

Gatling John :



On ne sait que peu de chose sur John. On le suppose natif du Colorado ou du Nouveau Mexique. Les plus folles rumeurs courent à son sujet. On dit, par exemple qu'il aurait tué sa première victime à l'âge de 4 ans. Ce qui est sûr, c'est que cet homme est le tueur le plus recherché de l'Ouest. Un de ses crimes les plus horribles reste sans doute l'incendie de Red Bull, un petit bled tranquille du Texas. Pris de furie, il aurait incendié la plus grosse partie de la ville et se serait posté à la sortie de celle-ci pour en abattre les fuyards.

C'est un incroyable tireur ambidextre, et il ne se sert exclusivement que de ses deux gathings guns. Ce qui est surprenant, c'est la haine incroyable qu'il voue aux Texans et aux Mexicains. On lui prête une liaison avec la farouche Helena Debbke, plus connue des chasseurs de primes sous le nom de Shotgun Kate. Tous les deux se seraient baladés quelques temps avec Xiao "le moine", Liu Wang le fou, l'horrible James Dowland et l'étrange Jeff. Cette période est appelée par les hommes de loi "la période de la bande à la route sanglante". Malheureusement, ils semblent ne plus faire équipe désormais. John est vêtu de son long cache-poussière noir, de son pantalon et son chapeau noir et de ses deux gathings qu'il porte aux cuisses. On est presque sûr qu'il possède quelque talents magiques.

On ne lui connaît qu'un rescapé, un texan ranger haut gradé qu'il lui aurait échappé et qui lui voue une haine féroce : Michael Davis. La rencontre avec John l'a d'ailleurs laissé boitauer. John a parcouru tout

le Wild West en long et en travers comme si il fuyait le parfum de mort qu'il dégage, ce qui en fait un homme introuvable.

Sa prime s'élève à 4500 \$ dans le sud et 3000 \$ chez les Yankees.

John Wesley Hardin :



Hardin est l'un des plus célèbres hors la loi de l'Ouest. Né au Texas en 53 il fait sa première victime en 68, lorsqu'un esclave affranchi à refuser de s'écarter de sa route pour lui laisser le passage. Depuis, il fait la justice en semant la mort sur son passage. il n'hésite jamais à faire feu.

il aime répéter qu'il hait les Yankees mais les rangers ne l'aime pas pour autant. C'est un redoutable tireur et sa vitesse de réaction est légendaire. Son obsession est de devenir le tireur le plus rapide de l'Ouest et il passe des heures à s'entraîner à dégainer. Sans Gatling John, il aurait atteint son but. Espérons qu'un duel entre ses deux rivaux fera d'une pierre deux coups

Sa prime atteint 4000\$ mais on pense que sa famille (très connue au Texas) l'aide à se cacher, de là à le prouver..

" Deacon Jim Miller "

Le " diacre " est plus connu sous son second nom : " killer " Miller. Seuls Gathling John et Hardin ont tués plus de personnes que lui. Né en 56 dans l'Arkansas, il est allé vivre chez ses grands parents à 7 ans, après la mort de ses parents. Un an après, il a abattu les fauves vaur qui l'avaient recueilli et a fini chez sa sœur et son beau frère. A 17 ans, il flingua celui-ci d'un coup de shotgun et partit à l'aventure. Puis il s'installa au Texas où il se maria (ce qui le calma un peu) et devint le diacre de sa paroisse, d'où son surnom. Mais entre deux prières, ce drôle de prêtre gagne sa vie en tant que tueur à gage.

il a survécu a beaucoup d'affrontements et nombre de personnes l'ont vu encaisser plusieurs balles dans la poitrine sans broncher. Son travail de tueur et en totale incompatibilité avec son mode de vie. En effet, il ne boit pas, ne fume pas, ne jure pas et respecte la loi. il est poli avec toutes les personnes (tant qu'elles ne sont pas sur sa liste).

Miller est grand et plutôt bel homme. il a des cheveux bruns et une fine moustache. il porte continuellement son long cache-poussière.

Sa tête est mise a prix pour 3500\$.

Clay Allison :

On le surnomme " le loup du Wichita " et ce surnom n'est pas volé ! Né en 40 dans le Tennessee il rejoint l'armée des confédérés jusqu'à en être chassé pour problèmes mentaux mais rejoint une autre unité qui se moquait bien de ses troubles.

Quand il en eut assez de la guerre, il partit pour le Texas où il devint cow-boy, mais les ennuis le rattrapant vite, il devint criminel et depuis il compte plus d'une douzaine victimes et reste l'un des hommes les plus recherchés avec Miller, Hardin et Gathling John.

il tue la plupart de ses victimes par balles, mais certaines ont finies lynchées, pendues voire fire encore ! Une rumeur dit qu'un dentiste lui ayant arraché la mauvaise dent, aurait fini attaché sur le siège de ses patients la gorge coupée et entièrement édenté, Clay lui ayant arraché les dents une à une.



Sa tête est recherchée dans le sud pour 3000\$

Dellamonte :

Dellamonte (de son vrai nom, Francesco Tallonte) doit son surnom à son ancienne vocation, celle de croque-mort. On ne sait que peu de chose sur lui mais c'est certainement l'un des plus dangereux tueurs du Wild West. Il est (entre autre) responsable de l'incendie de la ville d'El Siempre dans le Nevada, aidé en cela par Jeff.

On le dit extrêmement adroit avec son Peacemaker (il vise toujours la tête). Il est plutôt bel homme, brun et assez grand. (La rumeur le dit cependant impuissant).

Prime (dans les terres contestées) : 1500\$

Xiao " le moine " :



Xiao tai chu est arrivé dans le grand désert en 1852. Il faisait alors partie de l'école de la réflexion bouddhiste, d'où son surnom du " moine ". Il passa 7 années à étudier le bouddhisme et le Kung-fu. Un jour, on ne sait toujours pas pourquoi, il saisit ses deux Katanas (il est ambidextre) et coupa la tête du dirigeant du temple, Tang Fū Lō, de sa main droite, et lui perça le cœur de la gauche.

Depuis, c'est un fugitif pétrifié par la peur de ce qui lui arriverait si ces poursuivants lui mettaient la main dessus. Dans sa fuite désespérée, il sème mort et désolation, ne laissant paraître aucune pitié. Durant cette époque, on l'a souvent vu traîner dans les environs de Lost Angels.

Dans un geste désespéré, il s'est rallié à la " bande de la route sanglante " mais son tempérament étant plus " fur " que les éternels chevauchant à ses côtés, on dit qu'il s'en est allé de sa propre route.

C'est un chinois tout ce qu'il y a de plus simple. Il porte une ancienne tunique et des sandales. Mais il faut surtout se méfier de ses deux Katanas et de sa (grande) maîtrise du Kung-fu.

Toutes les écoles bouddhistes sont à sa poursuite.

Officiellement, sa prime est de 500\$ en Californie, mais on sait que des contrats sur sa tête signés par des grandes puissances ont atteint des sommes astronomiques.

James Dowland :

Né en 1846 à Santa-Cross, une petite bourgade du Nouveau Mexique, au nord de Santa Fe, James a grandi dans une famille d'agriculteur. Il est vite assez de vivre en fermier et partit chez son oncle, à Santa Fe en 58. Là, il apprit le métier de forgeron et devint vite un spécialiste de la mécanique.

En 64, il se rend à la nouvelle Orléans où il devient mécanicien sur un bateau à aube. 6 ans plus tard, il se rend à Oklahoma-city dans le but de construire une nouvelle génération de wagon-vapeur avec un associé : David Foster.

En 73, suite à une altercation au sujet du véritable inventeur de la machine, James tue son ancien ami à coups de marteau devant la famille de celui-ci, horrifiée.

Depuis, c'est un homme qui fuit la loi. Son chemin a même croisé celui de Galtling John et on dit que depuis, James n'est plus tout à fait le même, ni vraiment mort, et plus tout à fait vivant. On prête une très forte amitié unissant les deux êtres. C'est également à cette époque que ses crimes sont devenus bien plus horribles, violant des bébés ou des vieilles femmes, voire même des hommes. Aux dernières nouvelles, il serait toujours avec John, le dernier des compagnons de la route sanglante à lui être resté fidèle.

Sa tête atteint 1500\$ chez les yankees.

Le gang des briseurs de fer :

Le gang des briseurs de fer est une bande sévissant sur toutes les lignes de trains confondues. On ne sait pas grand chose sur eux ni ce n'est les témoignages des voyageurs à savoir que des gros monstres auraient débarqués dans le train et auraient commencé à attaquer les gens. Visiblement, un homme masqué par une grosse écharpe noire les aurait commandés et aurait menacer les voyageurs d'une mort certaine si ceux-ci ne leur donnaient pas la totalité de leurs fortunes. On ne sait rien sur cet homme qui disparaît une fois son forfait accompli.

Sa prime atteint des sommes différentes selon les compagnies.

Jeff :

Jeff (de son vrai nom Jeffrey Delagarde) est un des plus mystérieux hors la loi que le Wild West ait connu. Originaire d'Okayo City, une petite bourgade à la frontière de la Californie, il a vu le jour en 1851. Il passe son enfance dans la ferme de ses parents jusqu'à un soir de 63 où Jeff aurait (probablement) massacré ses parents et les habitants de la ferme voisine.

Un Texas Ranger connaît bien Jeffrey, il se nomme Walter O'Flies, et aurait passé son enfance à ses côtés (c'est en fait le fils des fermiers que Jeff aurait tué en même temps que ses parents.), et il le recherche, bien évidemment.

Jeff court l'Ouest de long en large et on lui impute des faits incroyables. il aurait participé à une bagarre de saloon et y aurait tué 4 personnes. il aurait aidé Dellamonte à mettre le feu à El Siempre, et dans son absurde course à travers l'Ouest, il s'est joint à la troupe de Gatling John, du moins pour un temps.

Toffrey est de taille moyenne, brun et porte toujours le même costume blanc. On le dit amateur de femmes et de bières (mais avec une légère préférence pour les blondes dans les deux cas.). C'est un très dangereux tueur, même si sa lenteur et sa maladresse au flingue sont légendaires, et un très grand huckster.

Sa prime atteint 1500\$ dans le sud et 2500\$ dans les environs du grand dédale.

Melena Dazbles :

Melena a toujours fuit la loi, depuis sa plus tendre enfance. Son premier maître a eu pour victimes ses parents. On pense que ceux-ci l'avaient enrôlée pour une raison quelconque. Une chose choque chez Melena, les endroits où elle est passée ne ressortent que rarement intacts. Plusieurs maisons ont terminées en ruine, un gros trou dans leur centre, ce qui laisse à penser qu'Melena est un huckster, ou affilié. Nous ne connaissons que peu de choses sur la magie, et cela est dommage car ce serait bien utile pour des cas comme celui-ci.

Melena, a bien essayé de se faire toute petite pour se faire oublier. Elle est originaire du Colorado mais est partie jusqu'en l'Oregon où elle occupait une place d'hôtesse dans un saloon. Malheureusement, sa route croisa celle de Gatling John. On sait qu'elle tomba éperdument amoureuse de lui, malgré le fait qu'il la traitait comme une moins-que-rien, et elle prit le surnom de " Shotgun " Kate, semant mort et désolation sur son passage.

Melena est brune, plutôt bien faite et mignonne. Sa beauté est réputée pour être grande et la dame a l'air très fragile. Mais il n'en est rien et cette apparence cache l'un des plus vil états du Wild West (nombre de mes hommes ont laissés la vie à trop s'attacher à cette apparente fragilité). Melena est très habile avec son shotgun, et sait utiliser sa beauté à bon escient.

Sa prime avoisine les 3000\$ Dans le nord et le sud.

PARTIE RÉSERVÉE AU MARSHALL :

Salut l'ami ! Alors, tu veux savoir qui se cache derrière ces pourritures qu'on a montré à tes joueurs ? C'est parti !!!

GATLING JOHN :

John n'a rien d'un sorcier. C'est simplement un desperados teigneux comme quatre femmes ayant leurs règles, fou et extrêmement rapide et précis avec ses deux gatlings guns. Il est très impulsif et ne s'embarrasse pas à réfléchir aux conséquences de ses actes avant de les commettre. De plus, il boit énormément et s'énerve vite. Le genre de mec qui va te flinguer parce que ton chapeau lui plaît pas ou que t'as des poux et que ça l'énerve.

Si il échappe encore et toujours à la justice, c'est qu'il se ballade aux grès des vents, sans que personne ne sache réellement où il va.

Perception 1D6 : Détecter 2

Connaissances 3D4 : Territoires : Colorado 4, Explosifs : 2

Charisme 2D6 : Intimider : 2

Astuce 4D8 :

Ame 1D6 : Tripes 3

Dextérité 4D10 : Adresse : 5, Recharge rapide : pistolets 5, Tirer : automatiques : 6, Ventiler 3.

Agilité 1D10 : Equitation : 3, Furtivité : 2.

Rapidité 4D12 : Dégainer : automatiques : 6.

Force 3D6

Vigueur 4D6

ATOUPS : Ambidextrie ; Sommeil léger

HANDICAPS : Méchant comme une teigne ; Hors la loi 5 ; Accoutumance : Whisky 3 .

JOHN WESLEY HARDIN :

Hardin n'est pas un héros, comme semble le croire beaucoup de ses compatriotes, mais un desperados sans foi ni loi qui s'est juré d'être le plus rapide du Weird West. Et il n'en est pas loin, le bougre ! Hardin passe tout son temps à s'entraîner à dégainer, toujours plus rapidement. Contrairement à Gatling John, il réfléchit beaucoup et sait se cacher dans des endroits où on ne le cherchera pas. À la dernière nouvelle, il était au Texas.

Perception 3D6 ; Connaissances 1D6 ; Charisme 3D8 ; Astuce 4D8 ; Ame 1D6 ; Dextérité 4D10 ; Agilité 1D10 ; Rapidité 4D12 ; Force 3D6 ; Vigueur 4D6

Adresse 3D10, Combat : bagarre : 3D10, Couteau : 2D10, Esquiver 4D10, Dégainer : 8D12, Equitation : 3D10, Furtivité 4D10, Grimper 2D10, Recharge rapide 3D10, Tir : pistolet : 5D10, Fusil : 3D10, Shotgun : 2D10
Bluff 3D8, Connaissance Texas : 4D6, Détecter 3D6, Eloquence 4D8, Intimider 4D8, Persuasion : 2D8, Pister 2D6, Survie : 2D8, Tripes 4D8.

ATOUPS : Ambidextrie .

HANDICAPS : Ambition (être le tireur le plus rapide de l'Ouest) ; Hors-la-loi ; Méchant comme une teigne ; Revanchard.

« DEACON » JIM MILLER

La raison pour laquelle Jim a survécu a autant de duels est (tu t'en doute) son fameux cache poussière qu'il ne quitte jamais. Celui-ci est doublé d'une mince plaque de fer qui lui octroie une protection de 2 dans les tripes et la poitrine. Miller aime tout particulièrement se servir de son shotgun mais n'est pas manchot avec son six coups.

Perception 3D8 ; Connaissances 2D6 ; Charisme 4D10 ; Astuce 2D8 ; Ame 3D8 ; Dextérité 3D12 ; Agilité 4D10 ; Rapidité 4D10 ; Force 3D6 ; Vigueur 3D10

Adresse 2D10, Combat : bagarre : 4D10, , Esquiver 3D12, Dégainer : 3D10, Equitation : 3D10, Furtivité 2D10, Grimper 2D10, Recharge rapide 3D10, Tir : pistolet : 4D12, Fusil : 1D12, Shotgun : 6D12

Connaissance Texas : 2D6, Détecter 3D6, Intimider 3D10.

ATOUTS : Nerfs d'acier 1 ; Oreille fine 1 ; Pied léger 2 ; Solide comme un roc 2 ; Veinard 3

HANDICAPS : Hors-la-loi ; Méchant comme une teigne ; Sanguinaire -2

CLAY ALLISON :

Le loup du Wichita est un homme redoutable, bien que totalement fou et qui ne se contrôle pas lorsqu'il a un coup dans le nez (comme c'est souvent le cas.). Tout ce qui est dit a son sujet est véridique.

Perception 2D6 ; Connaissances 2D4 ; Charisme 4D8 ; Astuce 2D6 ; Ame 2D6 ; Dextérité 4D12 ; Agilité 3D10 ; Rapidité 3D10 ; Force 4D8 ; Vigueur 3D8

Adresse 3D12, Combat : bagarre : 4D10, Combat : lasso : 2D10., Esquiver 1D12, Dégainer : 4D10, Equitation : 3D10, Recharge rapide : pistolet 2D12, Tir : pistolet : 5D12, Fusil : 3D12, Shotgun : 3D12

Connaissance Weird West : 2D4, Intimider 4D8, Tripes 3D6

ATOUTS : Nerfs d'acier 1 ; Brave 2 ; Cran 2 ; Solide comme un roc 2 .

HANDICAPS : Hors-la-loi 5 ; Méchant comme une teigne ; Revanchard -3 ; Boiteux (pied bot) -3

DELLAMORTE :

Dellamorte est tout simplement fou. Son ancien métier de croque mort est la cause principale de sa folie latente. Francesco était croque mort a El Siempre, une petite bourgade ou un train de la Bayou Vermillion s'était renversé, répandant la précieuse « potion a zombie » du propriétaire de la compagnie, ce qui eut pour effet de réveiller tous les morts deux jours seulement après leurs enterrement. Heureusement, ces zombies étaient bien moins puissants que ceux qui parcourent le Weird West et une balle dans la tête suffisaient a les calmer. Francesco, prenant ceci comme un simple petit plus a son boulot, prit l'habitude de flinguer tous les gens qui se relevaient de terre, patrouillant tous les soirs dans son cimetière. Mais cela lui monta vite a la tête, et un jour, il crut voir la mort en personne (en fait, une action des justiciers) lui ordonnant de prendre de l'avance dans son travail et de

buter tous les gens vivants. Depuis il parcourt l'Ouest, flinguant à tout va, plein d'illusions et de whisky.

Perception 1D8 ; Connaissances 3D6 ; Charisme 4D8 ; Astuce 2D8 ; Ame 2D12 ; Dextérité 4D10 ; Agilité 2D10 ; Rapidité 1D12 ; Force 2D6 ; Vigueur 3D8

Adresse 3D10,, Esquiver 1D10, Dégainer : 1D12, Tripes 3D6

Recharge rapide : Peacemaker 45 5D10, Tir : Peacemaker 45 : 5D10, Fusil : 3D10,

Connaissance Weird West : 2D6, Métier : croque mort 3D6.

ATOUPS : Sommeil léger, Aux aguets, Tripaille 5, Peur de rien, Belle gueule.

HANDICAPS : Hors-la-loi 5; Désir de mort, Larkin de la faucheuse.

XIAO « LE MOINE » :

Tout ce qui est dit plus haut est vrai, Xiao Tai Chu est un homme qui est passé à côté de son destin. Voulant être bouddhiste il a appris la méditation mais s'est rebellé contre ses enseignants suite à une dispute et à frapper, sans réfléchir. Dans sa fuite du temple, il a encore tué 5 moines qui avaient tenté de l'arrêter, mais cela reste secret pour ne pas divulguer la puissance du fugitif. Se sachant Hors-la-loi, il a ensuite rejoint le groupe de Gatling John, mais s'en est allé de son propre chemin, ne se sachant pas fait pour tuer par plaisir. Depuis, il passe son temps à fuir, volant pour se nourrir et tuant pour se défendre.

Perception 3D10 ; Connaissances 3D8 ; Charisme 4D6 ; Astuce 3D8 ; Ame 4D10 ; Dextérité 4D10 ; Agilité 4D10 ; Rapidité 4D8 ; Force 4D6 ; Vigueur 4D6

Combat : kung-fu: 7D10, Katanas : 6D10, Esquiver 4D10, Furtivité 5D10, Grimper 2D10, Bluff 1D8, Connaissance Lost Angels : 4D8, Détecter 3D8, Pister 3D10, Tripes 4D10, Foi 1D10.

ATOUPS : Ambidextrie, Aux aguets, Tripailles ! 5.

HANDICAPS : Hors-la-loi 4 ; Curieux 3, Qui c'est le plus fort ? 3, Ennemis 4

JAMES DOWLAND

James a en effet rencontré John alors qu'il était en cavale. Ces deux là forment une sacrée paire, depuis que James a pété les plombs, c'est à dire quand il s'est fait tuer. C'est John qui l'a descendu, mais peut de temps après l'avoir enterré, il l'a vu revenir et a prit cela comme un signe du destin. Le manitou qui a prit possession de James est plus horrible que lui mais aussi plus puissant est James n'a que difficilement le dessus sur celui-ci.

Perception 4D6 ; Connaissances 1D12 ; Charisme 4D6 ; Astuce 3D12 ; Ame 4D6 ; Dextérité 1D10 ; Agilité 2D10 ; Rapidité 3D6 ; Force 4D6 ; Vigueur 4D8

Combat : couteau : 4D10, Esquiver 2D10, Furtivité 5D10, Grimper 2D10, Conduire : Wagon vapeur 5D10, Equitation 2D10, Conduire Bateau vapeur 2D10, Bluff 1D12, Intimider 2D12, Tirer : pistolet : 5D10, Connaissance: Nouveau Mexique : 2D12, Détecter 3D6, Tripes 4D6.

Capacités surnaturelles : Griffes 3, Suture 2, Idée folle 2.

ATOUPS : Mécano 1, Sommeil léger 1, Tripailles ! 5.

HANDICAPS : Hors-la-loi 4 ; Accoutumance : Tequila 1, Dégénérescence 2, Alimentation répugnante 4.

LE GANG DES BRISEURS DE FER :

Cet homme s'appelle Heaver Joe et est en effet un huckster noir, qui se sert du sort «Pacte ». Il était à l'origine embauché par la dixie rail mais a rapidement fait sa propre route. Il opère seul, prépare ses coup longtemps à l'avance opérant sur les lignes qui croisent sa route de gangster.

Perception 4D6 ; Connaissances 1D12 ; Charisme 4D6 ; Astuce 3D12 ; Ame 4D6 ; Dextérité 1D10 ; Agilité 2D10 ; Rapidité 3D6 ; Force 4D6 ; Vigueur 4D8

Combat :couteau :4D10, Esquiver 2D10, Furtivité 7D10, Equitation 5D10,Bluff 1D12, Tirer : Shotgun : 3D10, Intimider 2D12,Connaissance: Weird West : 2D12, Détecter 3D6, Tripes 7D6.

Capacités surnaturelles : Pacte 5, Armure d'ombre 3, Pantin 2, Eclair du destin (Billets de banque) 2.

ATOUTS : Arcane 3, Cran 3, Tête froide 5, Sens de l'orientation 1

HANDICAPS : Hors-la-loi 4 , Chaud lapin 3, Cupide 2, Laid comme un pou 1, Sanguinaire 3.

JEFF :

Jeff est en effet un très grand Huckster, mais pas du tout un hors la loi. En 1863, Jeff revient de jouer avec son ami Walter quand il trouve une abomination en train de massacrer ses parents qui fuit avant que Jeff eut fait quoi que ce soit. Mais il se trouve que cette abomination (un épouvantail) avait également tué les parents de son voisin Walter. Depuis, Jeff fuit, ayant appris à se servir de ses dons magiques, rencontrant des personnes qu'il apprécie ou pas et tombant des femmes, ce qui est un de ses passe- temps favoris. Jeff aime les femmes et n'hésiteras jamais à venir à l'aide de l'une d'entre elle, ce qui pourrait causer sa perte. C'est également un incorrigible joueur de Poker. Il est sans cesse en train de marmonner que les manitous sont très puissants. A vous de voir si les contrecoups sont toujours présents.

Perception 2D8 ; Connaissances 3D8 ; Charisme 3D6 ; Astuce 5D12 ; Ame 2D12 ; Dextérité 4D6 ; Agilité 2D6 ; Rapidité 1D6 ; Force 4D6 ; Vigueur 2D8

Esquiver 5D6, Furtivité 1D6, Equitation 3D6,Bluff 4D12, Jeux 5D12, Connaissance de la rue 7D12, Tirer : Pistolet : 2D6, Intimider 2D6,Connaissance: Californie : 4D8 , Détecter 1D8, Foi 3D12,Tripes 5D12.

Capacités surnaturelles :Ame foudroyé 5, Tornade du Texas 3, Doigts spectraux 5 , Geste qui sauve 4, Coup de pouce 5, Œil indiscret 5, Babioles 4, Cheval fantôme 3, Appel de la Forêt 3, Baiser de la mort 1, Tires-en une ! 3, Peau neuve corbeau 3, Garde du corps 3, Passe-passe : volte-face.

ATOUTS : Tripaillies ! 5

HANDICAPS : Hors-la-loi 3, Lambin 2, Ça va les chevilles ? 3, Ennemi (Walter) 3.

Contrecoups : Folie : murmure : Puissance des manitous, maniaco-dépressif, terreur nocturnes.

HELENA DEEBLES :

Helena est tout simplement une femme amoureuse. Sa rencontre avec Gatling John la laissée rêveuse et a modifiée sa vie. Ses parents ont été tués par le sort Geyser que shotgun active inconsciemment à cause de son don : Ouragan. Elle suit John dans sa folle course par amour et tue par aveuglement, bien qu'elle commence à y prendre goût.

Perception 5D10 ; Connaissances 2D6 ; Charisme 5D12 ; Astuce 4D10 ; Ame 3D6 ; Dextérité 4D10 ; Agilité 4D8 ; Rapidité 4D6 ; Force 1D6 ; Vigueur 2D6

Esquiver 5D8, Furtivité 4D8, Equitation 3D8,Bluff 4D10, Jeux 3D10, Tirer : shotgun : 6D10, Pistolet 3D10,Connaissance: Colorado : 3D6 ,Survie : désert 4D6, Détecter 3D10, Foi 3D6,Tripes 5D6.

Capacités surnaturelles :Geyser

ATOOTS :Aux aguets, Don : ouragan, Nerfs d'aciers, Sommeil léger.

HANDICAPS : Hors-la-loi 4, Pas de bol 5, Ambition (rester et vivre avec John) 5, Loyal (John) 3, Deche3.

Groumphilator Hammer Smashed Face.

La Horde Alphabétique (<http://www.lahorde.fr.st>) le site de jeu de rôle qui craint dégun