



POUR UNE POIGNÉE DE MORTS...

ET UN GANG DE VENGEANCE

Un scénario pour Deadlands
Par Groumphyllator Hammer Smashed Face

L'HISTOIRE JUSQU'ICI :

Ben Arold, forgeron dans la ville de **Crescent Town** est un noir. Cela lui, pèse, forcément. Dans le sud, il ne fait pas trop bon d'être un noir possédant son propre commerce, et rivalisant avec les blancs. Les gens du village, eux s'en moquent. Certains n'aiment pas trop ce noir, mais la plupart vit avec, et le traite sympathiquement.

C'est un homme du nom de Coltrane Peck, un homme de main du Shérif qui déteste le plus Ben dans la ville. Il ne s'en cache pas, et l'a plusieurs fois insulté cordialement, devant plusieurs personnes de la ville. Cela a amené Ben à haïr la plupart des habitants. Ben n'a pas d'argent pour partir, mais aimerait bien s'enfuir loin des CSA, et être enfin traité normalement.

C'est là qu'intervient Sam Hedard, membre éminent de la Cour (*cf. le livre des hucksters*), ou il tient le titre de valet de Pique. Sam fut envoyé par la Cour afin de " tâter " le terrain aux alentours de Crescent Town, et de pourquoi pas, y faire monter le niveau de Terreur. Sam est en ville sous la couverture d'un simple touriste. Mais remarque vite le filon à exploiter dans cette basse affaire de racisme pouvant virer, à n'en pas douter, au pire cauchemars.

Il fait boire Coltrane Peck, jusqu'à ce que celui-ci ne

se contrôle plus et que, aidé d'un groupe d'amis à lui, se jette dans la maison de Ben Arold, viole sa femme et tabasse le noir, le laissant pour mort. Mais ce n'est pas tout. Alors que tout le monde était au courant de la mise à tabac du noir, la seule âme charitable à aller vers lui, discrètement, fut... Sam Hedard

Là tout s'enchaîne très vite. Sam apprend à Ben à se venger en invoquant deux abomination, et pas des moindres : les corbeaux de la nuit et les fantômes pervers (cf. Critters, vermines et abominations)... Justement une affaire d'amour tragique entre une prostituée et un homme de la ville c'était soldée par la mort de la jeune femme, résultat idéal pour créer cette créature.

Ben est devenu complètement pervers par les connaissances de Sam, n'existant que pour se venger, il entretient un semblant de vie, continuant même à se faire tabasser et insulter sans rien dire.

Mais qui vois-je en bordure de la ville ? Des hommes poussiéreux, fatigués par un long voyage en cheval... Ne serait-ce pas ton Gang, Marshall ? Bien, le drame peut enfin se jouer...

IMPLICATION :

Ton Gang peut passer dans le coin et s'intéresser aux étranges affaires de Crescent town, ou, mieux, être témoin d'une altercation violente entre Ben et Coltrane, et prendre parti pour le noir, ou même contre le noir, ce qui les fera s'ajouter sur la liste de Ben.

Leur diligence peut être en sale état et peut être tes joueurs seront t'ils obligés de passer plusieurs jours à Crescent town.

Au fait Marshall, encore un truc. Place Crescent Town où bon te semble, mais obligatoirement dans un état du sud.

Voilà. Prêt ?

CHAPITRE 1 :

BIENVENUE PAR CHEZ NOUS... L'AM.

Quand le gang arrive, la ville est en ébullition. En effet, un homme du nom de Damian Monroe, un fermier du coin, est mort étrangement dans son lit. Ce qui est étrange, c'est que Monroe, 28 ans et en bonne forme physique, semble être mort d'épuisement. Les ragots vont bon train quand à un potentiel épuisement physique dut à un effort intense avec la femme de Monroe, Patricia, une blonde au corps parfait que la plupart des cow-boys du coin ont l'air de bien connaître.

Marshall, si tu as lu *Critters, vermines et abominations*, tu sais qu'un corbeau de la nuit est responsable de cet acte. En fait, Monroe est l'un des hommes à avoir participé au tabassage de Ben, le forgeron le hait au plus haut point. Ben, aidé en cela par les conseils avisés de Sam, a dirigé la créature vers Monroe, et éliminera les autres auteurs de ce passage à tabac, que je vais te décrire ci dessous, là, cash.

- Damian Monroe :

Normalement quand le Gang arrive, Monroe est déjà mort. C'était un solide fermier, de forte carrure. Malgré tout sa très charmant femme a comme réputation de se faire consoler dans des bras plus robustes. C'est une très belle jeune femme blonde, d'au moins 5 ans sa cadette. Elle répond au prénom de **Patricia**, gageons que si ton Gang se compose d'un ou deux pistoleros, Patricia, ravie de voir une

autre tête que celle d'un fermier, déploiera ses charmes. Pour l'affaire ? Ah oui... Elle ne sait rien, hormis qu'elle et son mari n'avait plus de relation depuis 2 mois déjà. En fait celui-ci semblait rendre de quotidiennes visites aux fille du

" **South Star's Saloon** " (*voir plus loin*).

- Greg O'Mathias :

Un solide Irlandais, buveur de bière et grand ami à Coltrane Peck. Greg est bûcheron et vit avec son épouse et ses trois enfants à la sortie de la ville. Greg est un brave gars, violent quand il boit, mais n'a rien de spécial contre Ben. Il a " suivi le mouvement " voilà tout. Son acte raciste et xénophobe lui coûtera tout de même la vie, de la même façon que Monroe. Sa femme, une charmante rousse, s'appelle Gwen, sa plus grande fille de 16 ans se nomme Sally, son fils de 15 ans répond au prénom de Ian, sa dernière fille (12 ans) s'appelle Déborah.

- Joe Donan :

Joe est un adjoint au shérif, et un grand ami à Coltrane. Il est toujours fourré dans les sales coups de son camarade. C'est un souldard invétéré, il habite dans une porcherie sur Main Street avec son chien. C'est un habitué du " **South Star's Saloon** ", il a pour habitude de passer sa paye la-bas, au grand regret de Forrest Clayton , le shérif. Joe est une grosse merde, et mourra ainsi...

- Alex Sunner :

Alex est fermier, c'était le meilleur ami de Monroe. C'est un homme assez costaud, vivant non loin de chez Damian, c'est à dire à proximité de la ville. Sa femme, Norma, lui a donné deux jumelles, Sonia et Sophie, qui ont a présent 18 ans, un charme fou et deux superbes sourires. C'est un fervent chrétien, et même si il a des remords quand à son action, il est contre les fait que les noirs ait les mêmes droits que lui. Il s'en mordra les doigts en Enfer... C'est celui qui a le plus de chance de se confesser a ton Gang.

- Coltrane Peck : Le meneur du groupe est adjoint au shérif en chef. Il est bien vu de ses concitoyens et apprécié de son patron qu'il nomme Forrest. Coltrane est un écorché vif. C'est un être violent et impulsif, qui n'aime pas être contredit et qui aime diriger. Il habite à coté du " **Shérif Office** " et semble très respecté de ses concitoyens. Il apprendra à regretter son acte.

CHAPITRE 2 :

C'EST PENDU AU BOUT D'UNE CORDE QU'ON CONNAÎT SES DROITS...

Pour brouiller les pistes (en effet Marshall, tu trouve pas ça un peu gros que, tout la ville étant au courant de l'acte de violence a l'encontre du forgeron ne calcule rien ? Un peu facile non ?) Ben ressuscite l'âme de **Trixie**, une prostituée défunte du "**South Star's Saloon** ", abattue alors qu'elle s'interposait entre Josh Harry, un fermier du coin dont elle était amoureuse, et ses crédetes qui, voulant abattre Harry, descendirent la jeune Trixie. Josh à essayer d'étouffer l'affaire, c'est un homme marié et un père de famille, mais malgré tous ses efforts, des rumeurs courent, et énervent sa femme, Linda.

Trixie s'attaque à tous les dormeurs de l'Hotel "**Great Southern Motel**" car c'est là qu'elle fut tuée, et c'est aussi le seul et unique hotel de la ville. Comme Josh y dort encore fréquemment avec des filles du "**South Star's Saloon** ", c'est donc sa première victime. D'autre suivront, souvent des voyageurs de passage, c'est pour cela, Marshall, que je vais pas m'amuser à tous te les décrire ici, je me bornerais seulement à te présenter les gens avec qui tes joueurs auront maille à partir.

- Edward Bishop : Le curé de la ville, on le voit de temps en temps devant le " South Star's Saloon " pour dénoncer le lieu de débauche et de fornication. Il est assez agé, très très croyant, et gageons que le Gang aura peut être recours à ses services, si il ne le soupçonne pas. En effet Marshall, lors de ma partie test, mon Gang était persuadé que le brave curé rendait lui même " La Justice de Dieu " en tuant les pécheurs coupables de fornication. Joue la dessus, ça vaut le coup.

- Forrest Clayton : Forrest occupe la tache importante de Shérif. Mais il a également un passé très chargé. En effet, cet un ancien habitant de Salt Lake City est un grand joueur de " La Fosse ", (cf. *Grisaille City*) ce sport très violent et très en vogue dans cette ville. C'est un " Ferrailleux " qui a déjà tué plusieurs concurrents, gagné des centaines de dollars, perdu sa femme, lorsqu'il la frappa un jour où il était saoul. Depuis Forrest a tout quitté, et s'est

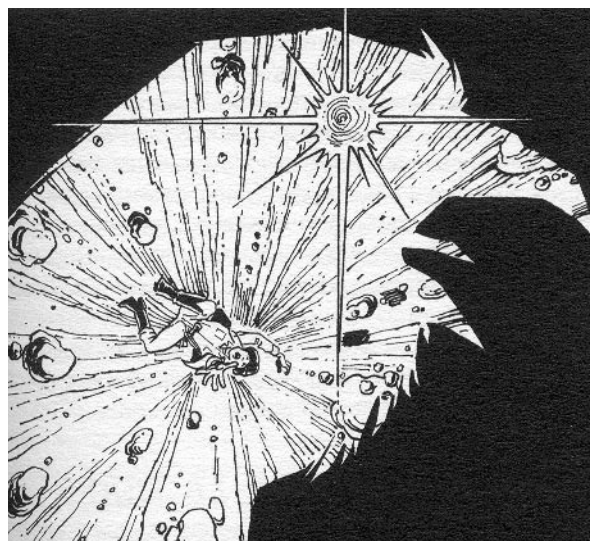
réfugié dans ce trou perdu, ou il évite de sortir si ce n'est étrangement recouvert. Son amélioration n'est pas un secret (c'est un bras à piston) mais il redoute qu'on le prenne pour un monstre quelconque, ce qui sera probablement la première réaction de ton gang, Marshall.

Au fait, l'ami, si tu ne possède pas cet excellent supplément, traite le Shérif comme quelqu'un ayant subi une affreuse mutation ou une énorme blessure bien voyante. Cela suffira à intriguer tes joueurs.

-Hank Jörn : Hank est le propriétaire du " South Star's Saloon ", c'est donc une des personnes les plus influentes de la ville. Hank est grand, baraqué et blond aux cheveux longs. C'est un tombeur invétéré qui collectionne les femmes.... Et parfois les fait travailler pour lui.

Mais ce n'est pas un chercheur d'embrouille. Il est respectueux de la loi mais répond aux insultes. Un gars qui fait son job quoi.... Il était amoureux fou de Trixie, et ne se consolera jamais de sa disparition, qu'il essaye d'ailleurs d'occulter en buvant plus que de raison. Peut être que son ancienne flamme se réactivera quand il reverra Trixie...

-Charlie Youth : Charlie est le propriétaire du " Great Southern Motel", c'est un ancien cow-boy Texan, très impulsif, très proche de ses flingues. Il n'aime personne, surtout pas ceux qui se mêlent de ses affaires. Sa femme est une pauvre fille qui essaye de se sortir de ses bras comme elle peut. Peut-être que les joueurs seront sa sortie de secours...



Linda Harry : Linda est la femme de Josh, que je ne t'ai pas décrit ici car c'est la première victime de Trixie, est il est peu probable que ton Gang le rencontre. Linda sait au fond d'elle que son mari préférait les filles du " South Star's Saloon " mais ne se l'avouera jamais. C'est une femme brune, forte et au caractère bien trempée, elle ne supporte pas qu'on fasse allusion devant elle au infidélités de son mari.

Charles Ward : Le toubib de la ville est un homme sympathique est plutôt bien sur lui. Il n'aime pas les noirs, tolère à peine les chinois mais aime bien les mexicains. Ses prix sont exorbitants mais il fait du bon boulot.

Charlie Samons : le maire est un homme plutôt discret qui s'efforce de bien faire son boulot. Il n'aime pas trop que sa bonne vieille ville soit envahie par des gens sans foi ni loi, et essaye de convaincre le Shérif de tenir tout ce beau monde a l'œil.



CHAPITRE 3 :

ON AIME PAS LES ÉTRANGERS PAR CHEZ NOUS... L'AM...

Au Fait, Marshall, tu crois pas que c'est tout ? Des que le nombres de morts mystérieux aura augmenté, cela attirera des curieux et des gens peu fréquentables. Une prime sera mise sur la tête de tueur invisible. **Elle est de 300\$.** Je m'en vais te décrire toute cette racaille qui va se promener sous le

nez de ton Gang... et rivaliser avec eux !

Byron Mac Patrick : Byron est membre de la Société des Explorateurs intrigué par cette étrange vague de disparitions. Il compte fermement enquêter sur cette affaire. Il est grand, roux et plutôt costaud. Il est constamment suivi par un petit chinois silencieux. Il se trouve que c'est un très bon bagarreur, garde du corps de Byron. Byron sympathisera avec des joueurs bien éduqués, ne cherchant pas de noises mais réellement a élucider l'affaire. Sinon il ne les prendra pas au sérieux. Il serait même prêt a partager la prime.

Joffrey Delagarde : Joffrey se fait appeler Jeff. Il est souvent fourré au " South Star's Saloon " en train de jouer au poker ou de profiter des filles. Marshall, si tu est un habitué du site de **La Horde Alphabétique** (<http://www.lahorde.fr:st>) tu sais que Jeff est un dangereux Huckster recherché par les Texas Rangers, sinon, rend toi vite dans la section **Deadlands** de ce superbe site ! !

Après la mort de Gatling John, la bande à la route sanglante s'est divisée en plusieurs morceaux. Jeff, de son coté, pense (à juste titre) que quelque chose de plus grand se trame derrière les différents événements surnaturels du Weird West. Du coup, ce gars s'est mis en tête d'élucider la plupart de ces cas, dans l'espoir que l'un d'entre eux lui apprendra plus que les autres.

Marshall, si le fait de mettre Jeff te gêne (ben quoi ? l'est pas ben mon pnj ?) intègre tout de même un Huckster au scénario, surtout si ton Gang n'en contient pas, en effet, c'est la seule façon de se débarrasser de Trixie.

Jeff se liera avec des perso sympa, pas trop lourds et surtout pas trop agressifs. Il est calme, si on excepte cette curieuse manie de murmurer des choses étranges sur les manitous, malheureux reste d'un contrecoup.

David Hedward : David a l'apparence d'un jeune aventurier accompagné de sa femme, une superbe rousse qui répond au doux prénom de Lianna. Mais en fait, David et Lianna sont deux Pinkertons cherchant à comprendre ce qui se passe ici. Ils sont susceptibles de se lier avec n'importe quel Gang, surtout si il comprend des hors la loi que les agents pourront descendre ensuite.

Tonio Varez : Tonio est mexicain. Il est là pour la prime et uniquement pour ça. Il est prêt à tout pour l'avoir, quitte à descendre d'éventuels complices. Il est direct, fume et boit beaucoup. Se sert de ses flingues pour n'importe quelle raison. Gageons qu'il ne finira pas le scénario sans en baver.

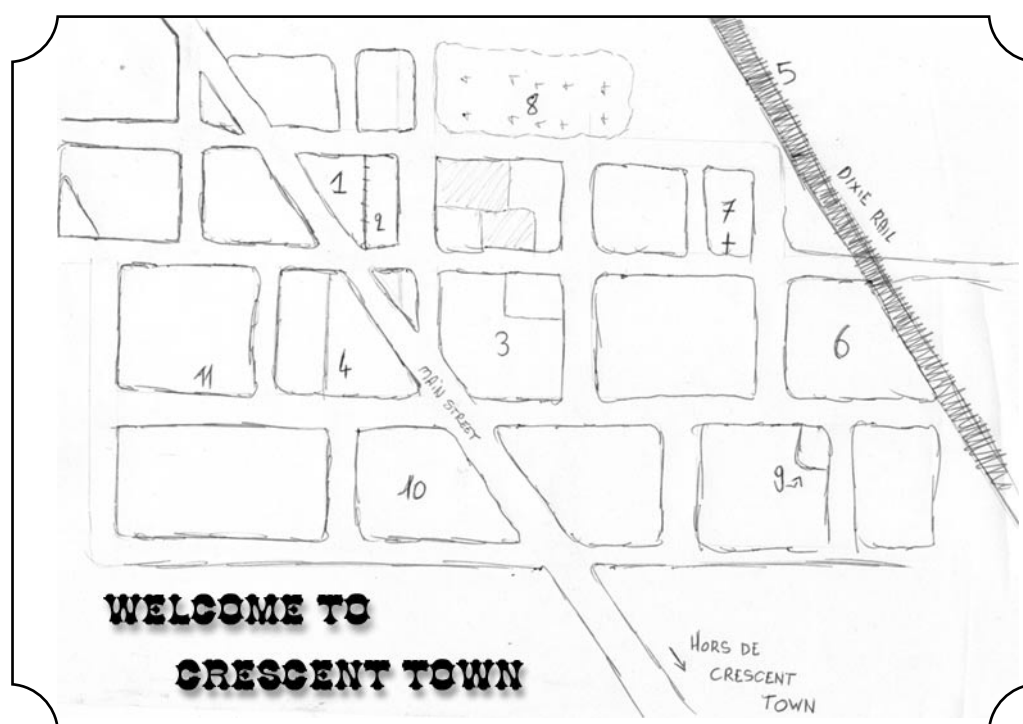
Liz Sharron : Liz est chasseuse de prime depuis 2 ans. Elle est froide et calculatrice, mignonne mais silencieuse. Sa première réaction en arrivant en ville est de suivre ton Gang. Elle comprend vite qu'ils pourront la mener au coupable et remarquera si ton Gang comprend des hommes recherchés.

Marshall, cela doit à tout prix changer radicalement des villes désertiques que ton Gang fréquente. Ici, les gens connaissent le Weird West, pour l'avoir lu dans le Tombstone. Ils ne sont pas habitués à des morts étranges, à des duels sur Main street et n'ont jamais vu un pistolet gatling autrement qu'en photo. Leur ville était bien tranquille avant que ton Gang étrange arrive par chez eux, fait le bien sentir à tes joueurs. Niveau commerce, comme je viens de te le dire, on trouve un peu de tout, même des choses peu communes dans le désert.

Ici on est chez les " civilisés ". Le fait de ne pas dire " bonjour " " au revoir " ou " s'il vous plait " suffit à se faire dévisager. Et pas la peine de jouer aux durs, ton Gang devrait vite comprendre que personne ici ne souhaite soutenir leur regard d'acier, sauf peut être Hank ou le Shérif.

Tout le monde ou presque est au courant de l'attaque contre Ben et du viol de sa femme. Le curé pourrait même citer le nom des fautifs au Gang, surtout si un homme de foi est parmi eux.

En plus, je me fend d'un carte:



- 1 : Shérif's office
- 2 : Prison.
- 3 : Great Southern Motel
- 4 : South star's Saloon.
- 5 : Chemin de fer
- 6 : Gare de la Dixie Rail.
- 7 : Eglise.
- 8 : Cimetière
- 9 : Ben Arold
- 10 : Général Store
- 11 : Medecin.

CHAPITRE 4 : C'EST NOTRE VILLE... L'AM.

Crescent Town est une grande ville desservie par la **Dixie Rail**. En temps normal, il y fait bon vivre, les commerces sont nombreux et la vie agréable.

Sam est toujours au Great Southern Motel, il y voit sûrement les joueurs (c'est le seul hôtel de la ville, rappelle t'en, bon sang ! !), il les suit si ton Gang ne pense qu'à Trixie et passent outre le corbeau de la nuit, ou s'enfuit si il s'aperçoit que les joueurs vont dans la bonne direction (celle de Ben). Mais il chargera La Cour de s'occuper d'eux. Si il les suit, il leur prêtera main forte pour éliminer Trixie et chargera Ben de se calmer un peu avant de reprendre sa vengeance. Puis, il les fera rentrer à la Cour ou il les surveillera, pour en faire des pions des Justiciers...

Ben lui, est complètement dans sa vengeance, sans espoir d'en sortir. Si ton Gang essaye de le raisonner, il ne pourra y parvenir que grâce à un homme de foi, ou en étant accompagné de Bishop. Il est également possible de calmer Ben avec des moyens surnaturels. Sinon Ben essaiera de les éliminer. Si ton Gang (mais faudrait que tes joueurs ait vraiment peaufiné leurs enquête) fait de la femme de Ben un otage sans la malmené, Ben les écouterait, mais il faudra, pour le raisonner, un jet d'Eloquence Difficile (SD 9) Puis, il suffira de localiser le corbeau de la nuit et de le descendre. Le descendre avant fera ajouter les joueurs sur la liste de Ben, et ne servira à rien d'autre puisque Ben invoquera un autre corbeau.

Trixie, elle, sera plus simple. Il suffira de patrouiller et de la localiser dans le Great Southern Motel la nuit. N'importe quelle fille de saloon pourra renseigner ton Gang sur la fin qu'a connue cette pauvre fille.



Ensuite, reste plus qu'à compter sur un huckster. L'éliminer sera définitif mais ne fera pas cesser les meurtres du corbeau.

Hey, Marshall, n'oublie pas non plus cette sale

fille qu'est Liz. Elle descendra probablement tes joueurs pour mieux encaisser la prime.

Enfin bref, compadre, cette aventure sera riche en rebondissement et devrait laisser ton Gang en sale posture face à la Cour. Et ça, c'est vraiment sympa pas vrai, ne le nie pas...

LE CIMETIÈRE :

Greg O'Mathias :

Dextérité : 3D8 Agilité : 2D8 Force : 5D8 Rapidité : 2D6 Vigueur : 3D8 Perception : 2D6 Connaissance : 4D4 Charisme : 3D6 Astuce : 6D4 Ame : 4D8

Joe Donan :

Dextérité : 3D10 Agilité : 2D8 Force : 2D6 Rapidité : 4D6 Vigueur : 2D8 Perception : 2D4 Connaissance : 2D6 Charisme : 3D6 Astuce : 6D4 Ame : 4D8

Alex Sunner

Dextérité : 3D6 Agilité : 2D8 Force : 4D8 Rapidité : 1D6 Vigueur : 2D10 Perception : 2D4 Connaissance : 2D6 Charisme : 3D8 Astuce : 6D4 Ame : 4D8

Coltrane Peck :

Dextérité : 3D8 Agilité : 4D8 Force : 4D6 Rapidité : 5D8 Vigueur : 3D10 Perception : 2D4 Connaissance : 2D6 Charisme : 3D10 Astuce : 6D4 Ame : 4D8

Edward Bishop :

Dextérité : 3D4 Agilité : 4D6 Force : 1D6 Rapidité : 1D6 Vigueur : 2D4 Perception : 5D6 Connaissance : 5D8 Charisme : 5D10 Astuce : 3D8 Ame : 5D10

Miracles : (cf : La Croix et le Colt)

Empathie 3

Croc de bois 3

Sanctification d'arme 2

Imposition des mains 4

Carcan 4

Chant de guerre 3

Etourdissement 3

Forrest Clayton :

Dextérité :3D8 Agilité : 4D8 Force : 6D10+1
(bras a piston) Rapidité 4D8 Vigueur : 5D8
Perception : 5D4 Connaissance : 5D8 Charisme : 3D8
Astuce : 3D6 Ame : 5D6

Hank Jörn :

Dextérité :4D8 Agilité : 5D8 Force : 5D6 Rapidité
3D8 Vigueur : 3D8
Perception : 3D6 Connaissance : 3D8 Charisme :
4D10 Astuce : 3D8 Ame : 5D8

Charlie Youth :

Dextérité :3D8 Agilité : 1D8 Force : 4D6 Rapidité
4D8 Vigueur : 3D6
Perception : 2D6 Connaissance : 3D4 Charisme : 4D6
Astuce : 4D8 Ame : 5D6

Linda Harry :

Dextérité :3D4 Agilité : 3D8 Force : 1D6 Rapidité
3D8 Vigueur : 3D4
Perception : 3D6 Connaissance : 3D4 Charisme :
4D10 Astuce : 4D10 Ame : 2D6

Charles Ward :

Dextérité :3D4 Agilité : 3D8 Force : 1D6 Rapidité
3D8 Vigueur : 3D4
Perception : 3D8 Connaissance : 5D8 Charisme :
4D10 Astuce : 4D10 Ame : 5D6

Charlie Samons :

Dextérité :1D8 Agilité : 2D8 Force : 3D4 Rapidité
3D8 Vigueur : 3D4
Perception : 1D8 Connaissance : 3D8 Charisme :
3D12 Astuce : 4D6 Ame : 3D6

Byron Mac Patrick :

Dextérité :5D8 Agilité : 5D8 Force : 3D6 Rapidité
4D8 Vigueur : 5D10
Perception : 5D8 Connaissance : 5D8 Charisme :
3D10 Astuce : 4D10 Ame : 3D12

Le chinois silencieux :

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

Pouvoirs : (cf : *Le Grand Labyrinthe*)

Arme de fortune 3

Capture de la perle de la mort 3 (lancer : 4)

La main du pacifiste 5

Pas chassés du singe prudent 4

Joffrey Delagarde : (cf la bible des rangers)

entre temps, Jeff s'est amélioré

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

Pouvoirs :

Ame foudroyé 5,

Tornade du Texas 4,

Doigts spectraux 5 ,

Geste qui sauve 4,

Coup de pouce 5,

Œil indiscret 5,

Babioles 4,

Cheval fantôme 4,

Appel de la Forêt 3,

Baiser de la mort 3,

Tires-en une ! 3,

Peau neuve corbeau 4,

Garde du corps 4,

Passe-passe : volte-face.

David Hedward :

Perception 4D8 ; Connaissances 2D10 ; Charisme
3D4 ; Astuce 5D10 ; Ame 1D10 ; Dextérité 4D8 ;
Agilité 4D6 ; Rapidité 4D8 ; Force 3D6 ; Vigueur
3D8

Lianna :

Perception 5D8 ; Connaissances 3D12 ; Charisme
5D10 ; Astuce 3D12 ; Ame 5D8 ; Dextérité 2D8 ;
Agilité 5D6 ; Rapidité 4D6 ; Force 2D6 ; Vigueur
3D4

Tonio Varez :

Perception 5D10 ; Connaissances 1D4 ; Charisme 3D6 ; Astuce 1D8 ; Ame 3D8 ; Dextérité 2D6 ; Agilité 3D4 ; Rapidité 4D8 ; Force 5D6 ; Vigueur 3D10

Liz Sharron :

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

Ben Arold :

Perception 3D8 ; Connaissances 2D10 ; Charisme 3D8 ; Astuce 4D6 ; Ame 3D8 ; Dextérité 5D4 ; Agilité 5D8 ; Rapidité 5D8 ; Force 3D6 ; Vigueur 3D6



LA HORDE ALPHABÉTIQUE
LE SITE DE JEU DE RÔLE QUI CRAINT DEGUN!
 (<http://www.lahorde.fr.st>)

Pouvoirs :

(cf : ze quick & ze dead et autres)

Pacte 5

Effroi 4

Eclair du destin 4

Invocation 4

Sam Hedard :

Perception 5D8 ; Connaissances 5D12 ; Charisme 4D10 ; Astuce 4D12 ; Ame 5D10 ; Dextérité 5D4 ; Agilité 5D6 ; Rapidité 5D6 ; Force 3D6 ; Vigueur 3D6

Pouvoirs :

(cf : ze quick & ze dead et autres)

Pacte 5

Effroi 4

Eclair du destin 5

Invocation 4

Contagion 4

Zombi 4

Malediction 4

Tourments nocturnes 5

Juin 2002

(c) Groumphyllator Hammer Smashed Face.