

Crimson

* NUMÉRO 1 * GRATUIT *



kit d'introduction

Post

MERCREDI 22 DÉCEMBRE, 1876



BIENVENUE DANS LE WEIRD WEST !

DEADLANDS, LE RETOUR !

LE JEU DE RÔLE WESTERN FANTASTIQUE

DEVENEZ SAUVAGES !

Bienvenue dans **Deadlands**, le jeu de rôle du Weird West ! Vous trouverez dans ce numéro du **Crimson Post** tout ce dont vous avez besoin pour vous faire une idée du jeu et faire jouer vos amis. Et tout ça pour zéro penny ! Vous disposez dans ces pages du coeur des règles de **Deadlands**, mais les règles complètes incluent des tas de précisions, ajouts et options supplémentaires sur la création de personnages, le combat, les sorts, les manitous, la roche fantôme et plus encore. Vous trouverez également une **aventure complète** pour vous lancer à la découverte de la ville de Crimson Bay !

Ce kit vous propose de jouer des personnages prêtirés formant un « Gang » (voir page 4). Leurs feuilles de personnages sont également disponibles en téléchargement sur www.black-book-editions.fr dans la section **Deadlands**. Vous êtes prêts ?

LES REGLES

Les règles de **Deadlands** sont particulièrement simples et sont basées sur un moteur générique : le système de jeu **Savage Worlds**. Rentrons dans le vif du sujet et voyons comment ce système fonctionne.

LES TRAITS

Chaque personnage ou créature possède deux types de Traits : les **Attributs** (Agilité, Âme, Force, Intellect, Vigueur) et les **Compétences** (voir plus loin). Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne.

Tests

Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ (également appelé **Marshall**) vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, une fois les modificateurs appliqués, alors l'action est réussie.

Certains personnages ou créatures disposent des Traits supérieurs à d12, comme d12+3. Cela signifie qu'il faut lancer un d12, puis ajouter 3.

Difficulté : la Difficulté pour la plupart des actions est de 4, plus ou moins les modificateurs. La Parade et la Résistance constituent des Difficultés spéciales qui seront expliquées plus tard.

Compétence par défaut : si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il jette 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à crâne ouvert !

As

Les jets de Traits et de dégâts dans **Deadlands** sont dits « ouverts ». Cela signifie que lorsque vous obtenez le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous devez relancer le dé et ajouter le total. C'est ce qu'on appelle un « As ». Continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

Relance

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une « Relance ». Si votre héros a besoin de faire 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 8, il touche avec une Relance.



Exemple : Une pistolero doit battre une Difficulté de 4 pour toucher un zombie à portée courte avec son Colt Navy calibre 44. Elle possède d8 en Tir, tire donc un dé à 8 faces, et obtient un 8. C'est un As, aussi tire-t-elle le dé à nouveau et fait 4, pour un total de 12. Elle obtient donc deux Relances : un sacré tir, m'dame !

Jets opposés

Parfois, les jets se font « en opposition » contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s'emparer d'un lingot d'or, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, suivi par l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte.

Exemple : Doug « Shady » Liveaux obtient un 7 sur un jet de **Sarcasmes** dirigé contre un zombie. Ce dernier hurle et obtient un 3 sur son jet d'**Intellect**. Doug remporte donc le Test et bénéficie d'une Relance !

LES JOKERS & EXTRAS

Votre héros (ou personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont appelés « Jokers ». Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (appelés « Extras »). Le profil de chaque adversaire précise toujours s'il s'agit d'un Joker ou non.

LE DÉ JOKER

Lors d'un jet de Trait, quel qu'il soit, les Jokers lancent toujours un d6 supplémentaire et choisissent le meilleur résultat entre le dé du Trait et le Dé Joker. La règle des As et les modificateurs s'appliquent normalement au Dé Joker.

Un Dé Joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action, comme lors d'un tir automatique, il ne lance qu'un seul Dé Joker. Un tireur qui tire 3 balles par exemple, lance 3 fois son dé de Tir, et une seule fois son Dé Joker, qui peut alors se substituer à l'un des jet de Tir, s'il est supérieur.

Exemple : Un héros avec d8 en Force fait un jet. Il lance donc un d8 et son Dé Joker, un d6, et obtient respectivement 8 et 6 - c'est un As sur chacun des dés ! Il lance à nouveau les deux dés, et obtient 4 et 3. Le d8 totalise donc 8+4=12, alors que le Dé Joker totalise 6+3=9. Le d8 a obtenu le meilleur score, dans ce cas, 12.

LES JETONS

Deadlands offre aux joueurs et MJ un peu de contrôle sur les caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Jetons, matérialisés par des pions quelconques ou des jetons de poker, qui représentent la chance des héros ou le destin.

Vous pouvez utiliser ces Jetons pour relancer n'importe quel jet de Trait (Attributs ou Compétences). Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité, tant qu'il vous reste des Jetons. Vous gardez toujours le meilleur des jets : utiliser un Jeton ne doit jamais faire tourner une action au désastre. Si votre premier jet était un 5, et que le Jeton débouche sur un 4, vous conservez le 5.

Les Jetons ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait (les Jet d'encaissement et certains Atouts permettent d'utiliser des Jetons pour autre chose que des jets de Trait, mais il s'agit d'exceptions). Les Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre - utilisez-les ou dites-leur au revoir !

Jetons du MJ

Les MJ ont aussi des Jetons pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MJ récupère un **Jeton** pour chaque joueur qui compose le groupe.

COMPETENCES

Compétence	Attribut
Combat	Agilité
Connaissances	Intellect
Discretion	Agilité
Équitation	Agilité
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité
Tripes	Âme

- WANTED -

« **RUSTY JOE BURNETT**. RECHERCHÉ DANS 5 ÉTATS POUR BRAQUAGES DE BANQUES ET 9 MEURTRES. ARMÉ ET CONSIDÉRÉ COMME TRÈS DANGEREUX. RÉCOMPENSE : 1 000 \$ »

- WANTED -

« **THE JEFFREY'S GANG**. LES 5 FRÈRES JEFFREY SONT RECHERCHÉS DANS 7 ÉTATS POUR BRAQUAGE DE BANQUE. 2 500 \$ POUR LE GANG, 500 \$ PAR TÊTE »

Il tire aussi **deux Jetons** par Joker qu'il contrôle. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de puiser dans les Jetons du MJ. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

PERSONNAGE

Au cœur des jeux de rôle réside la possibilité de créer, d'améliorer et de faire évoluer son propre personnage. Chaque personnage pré-tiré a été conçu selon les règles suivantes :

Attributs & Compétences

Un héros débute avec un d4 dans chaque Attribut, et dispose de 5 points pour les améliorer. Augmenter un attribut d'un type de dé coûte 1 point. Les types de dé sont d4, d6, d8, d10 et d12.

Le héros dispose également de 15 points pour acheter ses Compétences. Notez que les compétences à **Deadlands** sont génériques et couvrent un vaste panel d'activités. Rappelez-vous toujours qu'il s'agit d'un jeu qui se veut rapide et fun avant tout !

Augmenter une Compétence d'un dé vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut qui lui est associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points. Si votre héros a d6 en Force par exemple, il lui coutera 1 point de monter sa compétence Escalade à d4, un autre point pour la monter à d6, et deux points pour la monter à d8.

- Le **Charisme** est égal au total des bonus et pénalités octroyés par les Atouts et les Handicaps.
- L'**Allure** est de 6 (voir plus bas).
- La **Parade** est égale à 2 + (Combat/2).

La **Résistance** est égale à 2 + (Vigueur/2). De plus on ajoute à cette valeur le bonus de l'**armure** portée sur le torse pour des raisons de fluidité, mais souvenez-vous que cette armure ne vous protégera pas si d'autres parties de votre anatomie sont touchées.

Atouts & Handicaps

Le héros dispose d'un Atout gratuit puis gagne « un point d'amélioration » pour chaque Handicap mineur choisi (deux au maximum), et deux pour un Handicap majeur. Pour **2 points d'amélioration** vous pouvez : augmenter un Attribut d'un dé ou choisir un Atout. Pour **1 point d'amélioration** vous pouvez : augmenter une Compétence d'un dé ou doubler votre pécule de départ.

La liste des Atouts et Handicaps utilisés par les personnages prêtirés et les PNJ de ce kit apparaît page suivante.

AVIS DE RECHERCHE

« NOTRE TRÈS CHÈRE FILLE, **MARY LOUISE BENT**, ATTENDUE À CRIMSON BAY LE 17 NOVEMBRE, N'EST TOUJOURS PAS ARRIVÉE. NOUS PROPOSONS UNE FORTE RÉCOMPENSE À QUI NOUS LA RAMÈNERA OU NOUS DONNERA DE SOLIDES INFORMATIONS. »

Équipement

Chaque héros commence le jeu avec 500 \$ en poche pour acheter du matériel.

Voici une rapide explication des éventuelles capacités spéciales des armes ou armures utilisées pour ce kit d'introduction :

Parade : l'arme n'est pas maniable et inflige un malus au score de Parade de celui qui l'utilise.

PA (Pénétration d'Armure) : l'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'il est indiqué.

Portée : la liste est en cases (habituellement de 2,5 cm de côté sur un plan quadrillé). Chaque case équivaut à un carré de 2 mètres de coté. Une cible se trouvant à une distance 25 se trouve donc à 50 m.

Cadence de Tir (CdT) : un personnage peut faire autant d'attaques à distance par round que la Cadence de Tir (CdT) de son arme. La plupart des Gatling guns, par exemple, permettent 3 tirs. Chaque tir supplémentaire impose un modificateur de -2 (pour plus d'informations, consultez le paragraphe **Action** en page 2).

Le joueur répartit les tirs sur ses cibles comme il le souhaite, mais ils doivent être simultanés. L'utilisateur d'une Gatling ne pourra pas, par exemple, tirer une fois, courir, puis tirer ses deux dernières balles.

Chaque dé tiré en mode automatique correspond à autant de balles que la CdT de l'arme. Une Gatling, par exemple, tirant trois fois en un round, utilisera 9 balles.

Allonge : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à autant de cases de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

Tir au jugé : Cette arme pesante impose un malus de -2 au jet de tir du personnage qui la porte si ce dernier tire et se déplace dans le même round.

COMBAT

L'Ouest sauvage ne porte pas ce nom par hasard. À un moment où un autre, les héros vont se retrouver dans la mouise et devront combattre !

INITIATIVE

Dans **Deadlands**, le round de combat dure 10 secondes. Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer pour déterminer l'ordre d'initiative. Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque personnage Joker reçoit une carte.
- Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) reçoit une carte.

toujours dépenser les PP avant de faire le jet de compétence d'Arcane afin de savoir s'il réussit son action.

Voici la description de tous les pouvoirs utilisés par les personnages prêtirés et les PNJ de ce kit d'introduction.

♥ ARMURE ♥

Points de Pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)
Aspects : aura mystique, peau durcie, masse d'insectes ou de vers, etc.

Armure crée un champ de force magique autour du personnage, ou une protection tangible, accordant une véritable armure. Un Succès donne 2 points d'Armure, une Relance 4 points d'Armure.

♠ AUG/DIM DE TRAITS ♠

Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)
Aspects : changement physique, aura lumineuse, potions, etc.

Ce pouvoir permet à un personnage d'augmenter/diminuer un des Traits de la cible d'un dé en cas de Succès et de deux dés en cas de Relance. Le Trait affecté peut dépasser d12 : chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, deux Relances obtenues sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté donnerait un Trait à d12+2 pour toute la durée du pou-voir. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais il faudra noter séparément les durées de chaque pouvoir.

♣ DÉFLEXION ♣

Points de Pouvoir : 2
Portée : Contact
Durée : 3 (+1 rd/PP supplémentaire)
Aspects : bouclier mystique, vents tourbillonnants, etc.

Les pouvoirs de Déflexion fonctionnent de différentes manières. Certains dévient ef-fectivement les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent d'autres effets illusoires. Au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur. Avec un succès, les attaquants reçoivent un malus de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente ce malus à -4. **Note :** ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

◆ ÉCLAIR ◆

Points de Pouvoir : 1-6
Portée : 12/24/48
Durée : Instantané
Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Éclair constitue l'attaque de base des hucksters, et peut être également utilisé pour les faisceaux d'énergie, les pistolets à rayon, les jets de lumière divine et la plupart des attaques à distance de ce type. Les dégâts d'un Éclair sont de 2d6.

Éclairs supplémentaires : le person-nage peut lancer jusqu'à 3 Éclairs au prix d'un PP supplémentaire par Éclair. Décidez du nombre d'Éclairs créés avant de lancer le dé. Les Éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes, au choix du lanceur.

Dégâts additionnels : le personnage peut également porter les dégâts d'un Éclair à 3d6 en doublant le nombre de PP par Éclair. Cela peut s'appliquer aux Éclairs supplé-mentaires. Aussi, lancer 3 Éclairs de 3d6 points de dégâts chacun coûtera 6 PP.

♥ EXPLOSION ♥

Points de Pouvoir : 2-6
Portée : 12/24/48
Durée : Instantané
Aspects : Boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par une zone de 8 m de diamètre. Si le jet est raté, l'Explosion

- Chaque joueur reçoit également une carte pour l'ensemble de ses alliés. Par exemple, un joueur contrôlant trois ad-joints et un Shérif les ferait agir lors de la même carte d'initiative.

Le MJ procède ensuite au décompte, des As aux 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, car-reau et trèfle.

Joker, c'est bon !

Tirer une carte Joker lors du tirage d'Ini-tiative a un effet spécial ! Vous pouvez agir quand bon vous semble durant le round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre auto-matiquement l'action d'un autre. En outre, tous vos jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2. Remélangez le paquet de cartes dès qu'une carte joker est tirée.

Actions

Exceptées les actions « libres » (parler, etc.), chaque action supplémentaire tentée au cours d'un même round de combat (dé-gainer et tirer, tir avec deux armes, etc.) im-pose un malus cumulatif de -2 à tous les jets du personnage.

Retenir son action : un héros peut choisir d'agir plus tard dans le round et ef-fectuer son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne rece- vra pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet op-posé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

MOUVEMENT

Les personnages joueurs ont une « Allure » de 6. C'est le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir sur la table de jeu. Il s'agit d'une action libre. Les personnages peuvent aussi choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 cases, mais tous leurs jets de Traits du round subissent un malus de -2. Il ne s'agit pas d'un jet de Trait, donc la règle du Dé Joker ou des As ne s'applique pas.

ATTAQUES DE MÊLÉE

En mêlée, un personnage peut porter **une attaque par round**. La Difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire.

En cas de succès, le personnage inflige des dégâts en fonction de l'arme qu'il utilise (voir Dégâts). Pour chaque Relance, vous ajoutez 1d6 aux dégâts.

Rompre la mêlée : un personnage qui souhaite rompre la mêlée subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adver-saires alors au contact (mais une seule – pas d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant avec deux armes).

ATTAQUES À DISTANCE

La compétence Tir couvre toutes les armes à distance, du colt au tromblon. Dans la table des armes, chaque arme à feu a un ensemble de chiffres dans la colonne « Por-tée ». Ce sont ses portées Courte, Moyenne et Longue. Pour toucher une cible à courte portée, la difficulté est normale. À moyenne portée, on applique un malus de -2, et à por-tée longue -4. Les portées des armes sont faites pour être utilisées sur une table avec des figurines. Pour une conversion rapide, souvenez-vous que chaque case sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel. Par exemple, une cible à 25 cases se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant.

Couverture : Appliquez un malus de -2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi-couverte ou cachée dans des broussailles), et -4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers de cou-vert). Un personnage au sol bénéficie d'une couverture mineure (-2), mais se relever lui coûte 2 cases de mouvement. Il subit éga-lement un malus de -2 à sa parade et à son score de combat.

Vous trouverez des modificateurs supplé-mentaires et des cas plus spécifiques dans les règles complètes de **Deadlands**.

DÉGÂTS

Une attaque réussie entraîne un jet de dé-gâts. Lors d'un jet de dégâts, on additionne les résultats des dés pour connaitre le total de dégâts infligés. Chaque dé est susceptible de faire des As et est donc relancé tant qu'il obtient le maximum possible. Eh oui, vous avez bien compris : même le plus misérable gremlin peut terrasser un pistoléro légendaire avec beaucoup de chance !

Dégâts à distance : les armes à distance font des dégâts fixes, comme 2d8 ou 2d6+1. Un Colt .45, par exemple, occasionne 2d6+1 de dégâts, ce qui signifie qu'en cas d'atta-que réussie, on additionne les résultats des deux dés (en comptant les éventuels As bien en-tendu), puis on ajoute 1 à ce total. Les héros ne bénéficient pas de leur Dé Joker pour ces jets puisqu'il ne s'agit pas d'un jet de Trait.

Dégâts de mêlée : les armes de mêlée infligent des dégâts égaux à la Force de l'at-taquant augmentés du dé de dégâts dépen-dant de l'arme. Un héros avec d8 en Force et une épée courte (d6), par exemple, ferait d8+d6 de dégâts. Là encore, les As s'appli-quent, mais pas le Dé Joker. Ce n'est pas considéré comme un jet de Trait.

Dégâts supplémentaires : les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Si vous obtenez une Relance sur le jet d'attaque, vous ajoutez 1d6 aux dégâts (la règle des As s'applique à ce dé). On n'ajoute pas de dés supplémentaires pour des Re-lances supplémentaires.

Faire des dégâts

Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire (2 + la moitié de sa Vigueur + son armure). Les jets de dégâts donnent des Succès et des Re-lances, de la même manière que les jets de Traits. Si le jet de dégâts est inférieur à la Ré-

sistance, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu.

Si le jet de dégâts est égal ou supérieur à la Résistance de la cible, l'adversaire est Se-coué (voir ci-dessous). Placez un marqueur ou un jeton à coté de la figurine, ou placez-la sur le dos.

Chaque Relance sur le jet de dégâts signifie que la victime encaisse une blessure. Les Ex-tras sont retirés de la table : ils sont trop mé-chamment blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).

Secoué

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire. Si vous êtes habitués aux jeux qui utilisent des « points de vie », considérez le terme Secoué comme la perte de quelques PV (il n'y a pas d'effet réel, mais le personnage est progressivement affaibli) Le MJ n'a simplement pas à comptabiliser les dégâts superficiels !

Plusieurs phénomènes, comme la peur ou les épreuves de volonté, peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sûr les dégâts physiques. **Les personnages Secoués ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur Allure, et ne peuvent accomplir aucune action, y compris courir**.

Un personnage Secoué tente de reprendre ses esprits au début de chacune de ces ac-tions en faisant un jet d'Ame. Un échec signi-fie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer de la moitié de son Allure comme indiqué plus haut). En cas de Succès, le per-sonnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec une Relance, le personnage retrouve instantanément son état normal et peut agir immédiatement.

Si un personnage déjà Secoué est de nou-veau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts, il subit une blessure. Obtenir deux résultats Secoué peut donc se révéler une tactique efficace contre les adversaires dotés d'un haut score de Résistance. Essayez de le secouer avec un jet de Volonté ou une feinte, suivi de quelque chose d'un peu plus violent.

Exemple : *Un Ranger tire dans une créa-ture hideuse ayant une Résistance de 5 et ob-tient 5 sur son jet de Dégâts. La créature est donc Secouée, mais comme le jet de dégâts n'a pas obtenu de Relance, elle ne subit pas de blessure. Avec un jet de 9 ou mieux, elle aurait subi une blessure, et ne s'agissant pas d'un Joker, aurait été retirée de la table.*

Note : « État critique » ne signifie pas obligatoirement que la cible est morte, mais simplement hors de combat.

JOKERS ET BLESSURES

Les Jokers peuvent subir plusieurs bles-sures, et chaque Relance sur un jet de dé-gâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros Secoué qui prend une blessure subit un malus de -1 sur tous ses jets de Traits par la suite. Un héros ayant subi deux bles-sures subit un malus de -2 sur tous ses jets de Traits, etc.

Un héros subissant une blessure alors qu'il n'était plus Secoué redevient Secoué.

Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Les bles-sures supplémentaires ont pour effet de les mettre dans un État critique. Un personnage dans un tel état fait immédiatement un jet de Vigueur, en y appliquant les modificateurs de blessures (soit -3) et consulte la table suivante :

Résultat	Effet
Relance	Le héros est sonné. Il a toujours 3 blessures, mais il n'est que Secoué, pas en État critique.
Réussite	Le héros est Inconscient pour une heure, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.
Échec	Le héros saigne abondamment et reste Inconscient tant qu'il n'est pas soigné. Il doit faire un nouveau jet de Vigueur chaque round, et meurt sur un résultat final de 1 ou moins.

Exemple : *Le révérend Sam Johnson a une résistance de 5. Il est touché par deux attaques dans le même round. La première lui inflige 7 points de dégâts, et la seconde 13 (ouch !).*

La première n'obtient pas de Relance, donc Sam est Secoué. La seconde attaque obtient deux Relances pile, donc Sam subit deux blessures (il était déjà secoué, donc il n'y a aucun effet supplémentaire de ce côté-là).

Les dégâts sont résolus dans l'ordre des attaques. Si les deux attaques avaient été ré-solues dans l'ordre inverse, l'issue aurait été différente : les 13 points de dégât l'auraient mis dans un état Secoué avec 2 blessures. L'at-taque infligeant 7 points de dégâts aurait in-fligé un nouvel état Secoué. Hors, Sam l'étant déjà, il aurait subi une blessure supplémen-taire (et atteindrait 3 blessures !).

Jet d'encaissement

Si un Jeton est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, le personnage peut tenter un jet de Vigueur. Un Succès, ainsi que chaque Relance, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après ce jet d'encaisse-ment, celui-ci est toujours Secoué.

Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas pos-sible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros pourra toutefois utiliser un second Jeton pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage est touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Jetons et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit résolu.

Après une attaque, un personnage peut utiliser un Jeton pour éliminer automatiquement l'état Secoué.

PROGRESSION

À la fin de l'aventure, le MJ attribue entre 1 et 3 Points d'Expérience (PX) à chaque membre du groupe.... mais pour en savoir plus à ce sujet, il faudra vous procurer le jeu com-plet de **Deadlands** !

POUVOIRS

Certains personnages de ce kit d'intro-duction ont accès à des pouvoirs magiques, qu'il s'agisse de connaissances occultes, de rituels chamaniques, de sorcellerie proven-ant des cartes à jouer d'un huckster, de gadgets improbables inventés par des sa-vants fous ou de pouvoirs divins. Des règles simples permettent de les gérer grâce à un système unique, mais notez toutefois que le jeu complet de **Deadlands** propose des va-riations de ce système en fonction du type de magie employé.

Chaque Pouvoir est lié à une « compé-tence d'Arcane » associée (Foi pour les prêtres, Magie pour les hucksters, Chama-nisme pour les chamanes ou Science étrange pour les savants fous).

Points de pouvoir

Les personnages dotés de Pouvoirs les utilisent en consommant des Points de Pou-voir (PP). Un héros regagne 1 point de pou-voir par heure.

Utiliser un Pouvoir

Pour utiliser un Pouvoir, le joueur déclare simplement le Pouvoir choisi, dépense le nombre approprié de PP et effectue un jet de la compétence associée. Si le jet est raté, il n'y a aucun effet, mais les PP sont perdus. Si le jet est réussi, le Pouvoir fonctionne comme indiqué dans sa description pendant un nombre de rounds indiqué en Durée, et certains peuvent être maintenus plus long-temps au prix de PP supplémentaires.

Certains Pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de PP dépensés. Comme expliqué ci-dessus, le joueur doit

à l'opposé de la scène. Sur un jet de Perception réussi, les PJ l'aperçoivent et peuvent le prendre en chasse. Si un ou plusieurs hommes de Sidwell sont vivants, ils tireront sur les PJ se lançant à la poursuite de leur patron. Grey, s'il n'est pas mort, tentera de freiner les PJ au corps à corps, armé de son tomahawk.

Prise d'otages : Avertis par les coups de feu, les hommes du Shérif croisent la route de Sidwell quelques ruelles plus loin et abattent son cheval, le projetant à terre. Blackgod parvient à se réfugier dans une maison de plain pied dont il prend les occupants en otage. Le siège s'organise. Drent arrive sur place. Il prend le contrôle des opérations, mais propose aux PJ de passer en premier pour un éventuel assaut. Furieux, il ne veut pas qu'un de ses adjoints meure à cause d'une opération menée en amateur.

Sidwell retient une mère et ses deux filles prisonnières. Il a renversé une table et s'abrite derrière. Dans la hâte, il n'a pas tiré les rideaux. Trois fenêtres (deux en façade et une latérale) permettent un tir. Il tient son arme braquée sur les enfants. Il ne se rendra pas. Les seules solutions sont un tir d'une précision diabolique, un assaut dangereux pour la sécurité des otages, ou un duel.

Duel : Sidwell est prétentieux et propose un duel à un PJ. La règle est simple. S'il sort vainqueur, il part libre. Sinon, il n'aura plus de souci à se faire. L'honneur doit prévaloir. Drent s'engage à le laisser partir s'il gagne. Il veut avant tout que les enfants et leur mère aient la vie sauve.

Crimson Bay était un des nombreux repères qu'utilisait Sidwell pour récolter son argent et se faire oublier, mais quel que soit le moyen choisi par les PJ, cette ville sera sa tombe : dans l'éventualité ou il tue le PJ qui l'affronte en duel, Drent l'abattra dans la seconde suivante. Le Shérif Russell Drent n'est pas homme à laisser le crime impuni dans sa ville.

FIN

Les PJ gagnent les 1 000 \$ et 2 points d'expérience (pour plus d'informations, voir les règles complètes de **Deadlands**). Lorsque les membres du Gang reprendront la route, Drent, beau joueur, leur proposera de revenir dans six mois. Le maire Wallace, grand amateur de poker, a décidé d'organiser un tournoi avec la crème des joueurs de l'Ouest. Nul doute qu'à ce moment-là, le travail ne manquera pas pour des gars motivés...

ANNEXES

BLACKDOG

Bien qu'il soit une gâchette réputée dans tout l'Ouest, personne ne sait à quoi ressemble Blackdog Sidwell. Lorsqu'il attaque sa proie, il porte un foulard noir remonté jusqu'au yeux. Ses employeurs le contactent par le Pony Express et s'affranchissent du paiement par des envois postaux, toujours dans des villes différentes. La rumeur lui prête une grande taille et une silhouette fine. Discret comme une ombre, il ne s'attarde jamais sur les lieux de ses crimes. Il change de vêtements pour chaque voyage. On dit qu'il a des contacts aux quatre coins de l'Ouest, la plupart ne connaissant pas sa véritable identité. Il ne donne jamais son véritable nom, préférant user de pseudonyme. C'est un homme dangereux, craint et attaché à ses dollars. Son surnom lui vient de vieilles légendes indiennes proclamant qu'un homme, lorsqu'il arrive à ce niveau de discrétion, n'y parvient que grâce à un don de métamorphose. Sidwell aurait en effet la faculté de se transformer en chien noir. En réalité Sidwell n'a aucun pouvoir de la sorte. Néanmoins, il connaît parfaitement les cultures indiennes et le chamanisme et il prend bien soin de ne pas infirmer ce que les gens disent de lui, entretenant le mystère.

Lorsqu'il a besoin de ses hommes, Sidwell les joint par télégramme pour leur indiquer un point de rendez-vous. Ses quatre fidèles connaissent son visage, et lui obéissent aveuglément. Sidwell est généreux avec eux et partage ses primes équitablement. Il a cependant un signe distinctif. Il fut blessé par des comanches lors d'une embuscade l'année dernière, à la frontière du Texas et garde en souvenir une longue et large cicatrice sur le torse.

MARCO SIDWELL <p><i>Joker</i></p>
Charisme +2 Sens Perception d8
TRAITS
Attributs — Agi d10, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d8
Compétences — Combat d8, Equitation d6, Intimidation d8+2, Perception d6, Persuasion d6+2, Tir d10, Tripes d8+2
ATTAQUE
Allure — 6
Distance — Peacemakers (crosse en ivoire) d10+1 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)
Option de combat — Dégaine comme l'éclair

DÉFENSE		
Parade — 6 Résistance — 6		
Trempe — 2 (+2 aux jets de Tripes)		
STATISTIQUES		
Atouts — Arme fétiche, Charismatique, Dégaine comme l'éclair, Tireur d'élite.		
Handicaps — Présomptueux, Recherché (Majeur).		
Équipement — Peacemakers avec crosse en ivoire, boîte de balles, ceinture, cache-poussière, divers déguisements.		

Ses fidèles

Les deux premiers fidèles, **Binns** et **Fallon**, sont des pistoléros. Le troisième, **Finch**, est un huckster talentueux, passionné de sorcellerie et de poker (c'est un dangereux adversaire, dans une partie de carte ou un duel). **Grey**, le quatrième larron, un indien, est un Chaman puissant, il commande aux animaux. Son totem est un loup gris qu'il invoque pour lui prêter main forte au combat. Il considère Sidwell comme un frère, depuis qu'il l'a sauvé de la pendaison. Accusé d'avoir tué un blanc à Yuma, il doit la vie à l'intervention de Sidwell. Blackdog repéra les dons de Grey et décida d'en faire un de ses associés. Une force mystique n'est jamais de trop pour les bases besognes.

BINNS & FALLON
Charisme 0 Sens Perception d6
TRAITS
Attributs — Agi d8, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6
Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d6
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée — Couteau de chasse d6 (d6+d4+1)
Distance — SA Peacemakers d8 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)
Option de combat —Dégaine comme l'éclair
DÉFENSE
Parade — 5 Résistance — 5
STATISTIQUES
Atouts — Dégaine comme l'éclair
Équipement — SA Peacemakers, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture, cache-poussière.

FINCH
Charisme -1 Sens Perception d6
TRAITS
Attributs — Agi d6, Âme d6, For d4, Int d8, Vig d6
Compétences — Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d6, Magie d10, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4, Tripes d6
ATTAQUE
Allure — 6
Distance — Derringer d4 (2d6, Portée 5/10/20, CdT 1, 2 Tirs, PA 1)
Sortilèges (PP 10) — d6
<i>Augmentation/Réduction de Trait</i> (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))
<i>Déflexion</i> (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))
<i>Éclair</i> (1-6 PP, Portée 12/24/48)
DÉFENSE
Parade — 2 Résistance — 5
Trempe — 1 (+1 aux jets de Tripes)
STATISTIQUES
Atouts — Arcane (Magie), Points de Pouvoir supplémentaires
Handicaps — Curieux, Mauvaise habitude (Mineur, passe son temps à mélanger un jeu de cartes), Recherché (Mineur)
Équipement — Derringer, jeu de cartes

GREY
Charisme 0 Sens Perception d6
TRAITS
Attributs — Agi d6, Âme d8, For d6, Int d8, Vig d6
Compétences — Chamanisme d10, Combat d6, Connaissance (Occultisme) d8, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d8, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée Lance — d6 (2d6 - Parade +1, Allonge +1, 2 mains)
Distance Arc — d6 (2d6 - Portée 12/24/48)
Sortilèges (PP 15) — d6
<i>Augmentation/Réduction de Trait</i> (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))
<i>Armure</i> (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))
<i>Invocation</i> (4 PP, Portée 8, loup blanc, Durée 3 (+1PP/rd))

DÉFENSE		
Parade — 5 Résistance — 5		
Trempe — 1 (+1 aux jets de Tripes)		
STATISTIQUES		
Atouts — Arcane (Chamanisme)		
Handicaps — Serment (Majeur, Anciennes croyances)		
Équipement — Arc, Tomawakh		

LOUP BLANC
Charisme 0 Sens Perception d10
TRAITS
Attributs — Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6
Compétences — Combat d6, Perception d10, Tripes d6.
ATTAQUE
Allure — 8 (course +d10)
Mélée — Morsure d6 (d6+d4)
Options de combat — A la gorge, Véloce.
DÉFENSE
Parade — 5 Résistance — 5
APTITUDES SPÉCIALES
A la Gorge — Attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque il touche la zone la plus faiblement protégée de son adversaire.
Morsure — For+d4
Véloce — Utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour courir.

LE GANG

Voici les description des cinq **personnages prérêtirés** destinés à l'aventure **The Chase is better than the cage**.

NB : L'équipement annoté d'un (*) est un équipement d'occasion, qui ne fonctionne donc pas sur un jet de compétence de 1.

Personnage Pistolero

Gabriela « Vendetta » Vasquez a été embauchée un temps par la compagnie Black River, mais elle n'avait pas le coeur ou les tripes à faire ce que la patronne, Mina Delvin, lui imposait. On raconte ici et là que Gabriela a traversé la Sierra Nevada en plein hiver, par le col de Donner, pour traquer un Shérif corrompu qui l'avait bouclée lors d'un passage à Carson City.

VENDETTA <p><i>Joker</i></p>
Charisme +2 Sens Perception d6
TRAITS
Attributs — Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6
Compétences — Combat d6, Discrétion d4, Equitation d6, Intimidation d6, Perception d4, Pistage d4, Tir d10, Tripes d4
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée — Couteau de chasse d6 (d6+d4+1)
Distance — SA Peacemakers d8+1 (2d6+d4, Portée 12/24/48, CdT 1, 6 Tirs, PA 1)
DÉFENSE
Parade — 5 Résistance — 6 (1)
STATISTIQUES
Atouts — Arme fétiche (Peacemaker), Séduisant, Vif
Handicaps — Rancunier (majeur), Recherché (Mineur) (100 \$ payé par la Black River), Têtu
Équipement — SA Peacemakers, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture et holster rapide, habits noirs,lourd cache-poussière de cuir (Armure +1), Stetson, cheval (jument noire, nommée Mina , avec selle et sacoches).

Personnage Prêtre

Le révérend Sam Johnson a été assembleur dans les usines Hellstromme pendant un bon bout de temps, mais ça, c'était avant la vision qu'il a reçu sur les machines qu'il contribuait à construire. Dans cette vision, un ange lui murmurait que l'inspiration à l'origine de tous ces gadgets venait des démons eux-mêmes ! Il cessa toute implication dans la construction de ces machines infernales et se tourna vers Dieu, son dernier péché étant d'emprunter un Shotgun de l'atelier où il travaillait. Il n'a pas oublié comment réparer les engins infernaux, bien entendu, mais maintenant, il protège les innocents avec sa Gatling, et c'est tout ce qui compte.

LE REVEREND <p><i>Joker</i></p>
Charisme 0 Sens Perception d4
TRAITS
Attributs — Agi d6, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d4

Compétences — Combat d4, Foi d8+2, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Soins d4, Tir d6, Tripes d6

ATTAQUE		
Allure — 5		
Mélée — Hachette d4 (d8+d4)		
Distance — Gatling shotgun d8 (1-3d6, Portée 12/24/48, CdT 2, 12 Tirs, Tir auto uniquement)		
Sortilège (PP 10) — d6		
<i>Armure</i> (2 PP, contact, Durée 3 (+1PP/rd))		
<i>Soins</i> (3 PP, contact)		
DÉFENSE		
Parade — 4 Résistance — 5		

STATISTIQUES

Atouts — Arcanes (Miracles), Conviction (+2 aux jets de Foi)

Handicaps — Obèse, Recherché (Majeur) (2000 \$ payé par les Industries Hellstromme), Serment (Protéger les innocents du mal)

Équipement — Gatling shotgun*, boîte de balles, hachette, robe de révérend, cheval* (un Appaloosa tête, nommé Charité, avec selle et sacoches).

Personnage Huckster

Doug « Shady » Liveaux a grandi à la Nouvelle Orléans, ville teintée de vaudou et de magie noire. Tout semblait le destiner à une carrière de médecin, comme son père, mais il y avait plus en lui un joueur invétéré qu'un médecin altruiste. Sa passion pour le jeu le mena finalement aux écrits codés de Hoyle, qu'il déchiffra avec l'aide de certaines mauvaises fréquentations de la Nouvelle Orléans. Après une violente dispute avec sa famille au sujet de ses « déviances morales », il quitta la Louisiane pour l'Ouest. Doug recherche une certaine tranquillité, espérant en apprendre plus sur ces pouvoirs mystiques qu'il commence à maîtriser.

SHADY <p><i>Joker</i></p>
Charisme 0 Sens Perception d4
TRAITS
Attributs — Agi d6, Âme d8, For d4, Int d8, Vig d6
Compétences — Combat d4, Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d6, Magie d6, Perception d6, Soins d4, Réseaux d4, Sarcasmes d4, Tir d4, Tripes d6
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée — Couteau d4 (2d4)
Distance — Derringer d4 (2d6, Portée 5/10/20, CdT 1, 2 Tirs, PA 1)
Sortilèges (PP 10) — d6
<i>Augmentation/Réduction de Trait</i> (2 PP, Portée 8, Durée 3 (+1PP/rd))
<i>Déflexion</i> (2 PP, contact, Durée :3 (+1PP/rd))
<i>Éclair</i> (1-6 PP, Portée 12/24/48)
DÉFENSE
Parade — 4 Résistance — 5
STATISTIQUES
Atouts — Arcanes (Magie), Tricheur
Handicaps — Bizarrie (accent de la Nouvelle Orléans), Curieux, Gros dodo
Équipement — Derringer, couteau, jeu de cartes, redingote, cheval (nommé Baron, avec selle et sacoches).

Personnage Indien

« Joue avec le feu », ou « Djou », comme le surnomment ses amis visages pales, est fidèle aux coutumes ancestrales de son peuple, mais uniquement parce qu'il pense que c'est juste. En réalité, il est fasciné par les locomotives fumantes, les machines de métal et autres mitrailleuses rotatives. Son shaman a changé son nom et lui a demandé de voyager dans le monde de l'homme blanc, persuadé que la curiosité de Djou' ne serait rassasié que s'il pouvait constater de visu les dangers de la technologie.

DJOU' <p><i>Joker</i></p>
Charisme -2 Sens Perception d6
TRAITS
Attributs — Agi d8, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d6
Compétences — Combat d8, Connaissance (Anglais) d4, Equitation d6, Perception d6, Pistage d6, Tir d8, Tripes d6
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée — Tomahawk d8 (1d8+1d6)
Distance — Arc d8 (2d6, Portée 12/24/48, CdT 1)
DÉFENSE
Parade — 6 Résistance — 6
STATISTIQUES
Atouts — Costaud
Handicaps — Curieux (Technologie des visages pales), Paria (Indien dans une

société de visages pales), Serment (Djou' suit toujours les préceptes des coutumes ancestrales)

Équipement — Arc, tomahawk, 40 flèches, ration de route (3 jours), cheval (nommé Cheval de fer, avec couvertures et sacoches).

Personnage Savant fou

Harvey Edward Millstone était un brillant chercheur à l'université de New York, mais on lui demanda de partir lorsque ses études s'orientèrent vers la Roche fantôme et ses ef-fets, et il réalisa bien vite qu'il serait plus sûr de le tester sur les créatures du Weird West plutôt que dans les rues bondées de New York. Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent. Il est également un tantinet paranoïaque, persuadé que quelqu'un va chercher à voler son invention.

DOC' LIGHTNING <p><i>Joker</i></p>
Charisme -1 Sens Perception d4
TRAITS
Attributs — Agi d6, Âme d6, For d4, Int d8, Vig d6
Compétences — Combat d4, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Physique) d6, Equitation d4, Perception d4, Réparation d8, Science étrange d8, Tir d6, Tripes d6
ATTAQUE
Allure — 6
Mélée — Grosse clef anglaise d4 (2d4)
Distance — Compresseur d'éther statique de Millstone d6 (<i>Explosion</i>)
DÉFENSE
Parade — 4 Résistance — 5
STATISTIQUES
Atouts — Arcane (Science étrange), Bricoleur de génie
Handicaps — Chimères (mineur) (Paranoïa), Mauvaise habitude (mineur) (discute avec ses amis invisibles au sujet de ses inventions), Présomptueux (Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent).
Pouvoir (PP 20) — <i>Explosion</i> (4 PP, Portée 12/24/48, dégâts 3d6, Aire d'effet : 8 m de diamètre)
Équipement — Compresseur d'éther statique de Millstone (<i>Explosion</i>), boîte à outils, bric-à-brac nécessaire à de futures inventions, 1 livre de roche fantôme, Grosse clef anglaise, cheval bon marché (il est affublé du Handicap Peureux), nommé Éclair de façon fort appropriée, surtout lorsqu'il s'enfuit, avec selle et sacoches.

PETITES ANNONCES

Shérif : « Plusieurs randonneurs rapportent qu'une meute de loups de taille hors du commun roderait au Nord de la ville. Le Shérif recrute 5 volontaires pour une chasse de 3 jours. Une récompense de 100 \$ sera accordée par tête d'animal. Craignant la présence d'esprits, il est préférable pour les volontaires d'être endurcis et d'avoir une grande expérience de la chasse dans ces territoires. »

Infection, blessures, maladie, petite déprime ? « Le cabinet du docteur Lightgow vous ouvre ses portes tous les jours de la semaine. Ici, pas de remède miracle, pas de sérum de jouvence de Mr Charlatan. Le docteur Lightgow propose une médecine moderne et sérieuse. Pour toute la famille. »

Le Gold Digger : « Les meilleurs alambics, whisky et la plus grande variété de boissons de la ville sont au Gold Digger. Venez assister aux 4 revues quotidiennes, inspirées des meilleures maisons françaises. Nos tables de poker vous accueillent toute la journée. »

Le Washington : « Nous recherchons une serveuse, références solides demandées. Bonne tenue et morale irréprochable indispensables. Salaire de 10 \$/semaine. »

La Blanchisserie Fong : « Votre linge ne sera jamais aussi blanc. Voilà ce que promettent Mr Fong et ses talentueux employés. Crimson Bay mérite le meilleur, la blanchiserie Fong vous offre le meilleur. »

Tom Jenkins : « Voyageur, ta monture mérite le meilleur entretien. L'animal est une mécanique précise, et plus fidèle que le cheval de fer. Chez Tom Jenkins, Maréchal Ferrant depuis 20 ans, votre bête recevra les meilleurs soins, administrés par du personnel passionné et compétent. »

Seymour Baskins, coiffeur : « Mesdames, confiez votre charme à Seymour Baskins. Formé à La Nouvelle Orléans par le célèbre François La Salle, Mr Baskins saura donner couleur et éclat à vos cheveux. »

<div></div>
Édité par Black Book éditions sous licence Pinnacle Entertainment Group . Tous droits réservés. 2010.