

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 à aucune mélodie que je connais, c'est bien trop dissonant. Je m'inquiète pour lui, il vient de moins en moins me voir. Tandis que je me meurs, 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 pouvais bouger...

- **10 novembre 1863** : Les esclaves se révoltent ! Ils se sont armés et comptent 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 nuit, les cris étranges se sont empirés, j'entends 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 mois que les esclaves disparaissaient un a un. La troupe restant s'est regroupée et a assiégé la maison. Acculé, Alfred a réussi à barricader toute les entrées qu'il a pu. Alfred tente une ultime 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 comprends 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 dilué l'encre à 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 peux même pas me lever et encore moins me déplacer malheureusement.

- **12 novembre 1863** : Alfred est devenu fou ! Il m'a emmené au sous-sol et a sacrifié mes enfants sous mes yeux. J'étais paralysée 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 à Carl et ils m'ont 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 comprends plus rien... Il paraît que nombre d'entre eux sont morts à cause des "Choses du lac".... Ainsi donc je pars pour un voyage probablement sans retour, heureusement qu'ils veillent sur moi ... J'ai peur...

Aide de Jeu n°2

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

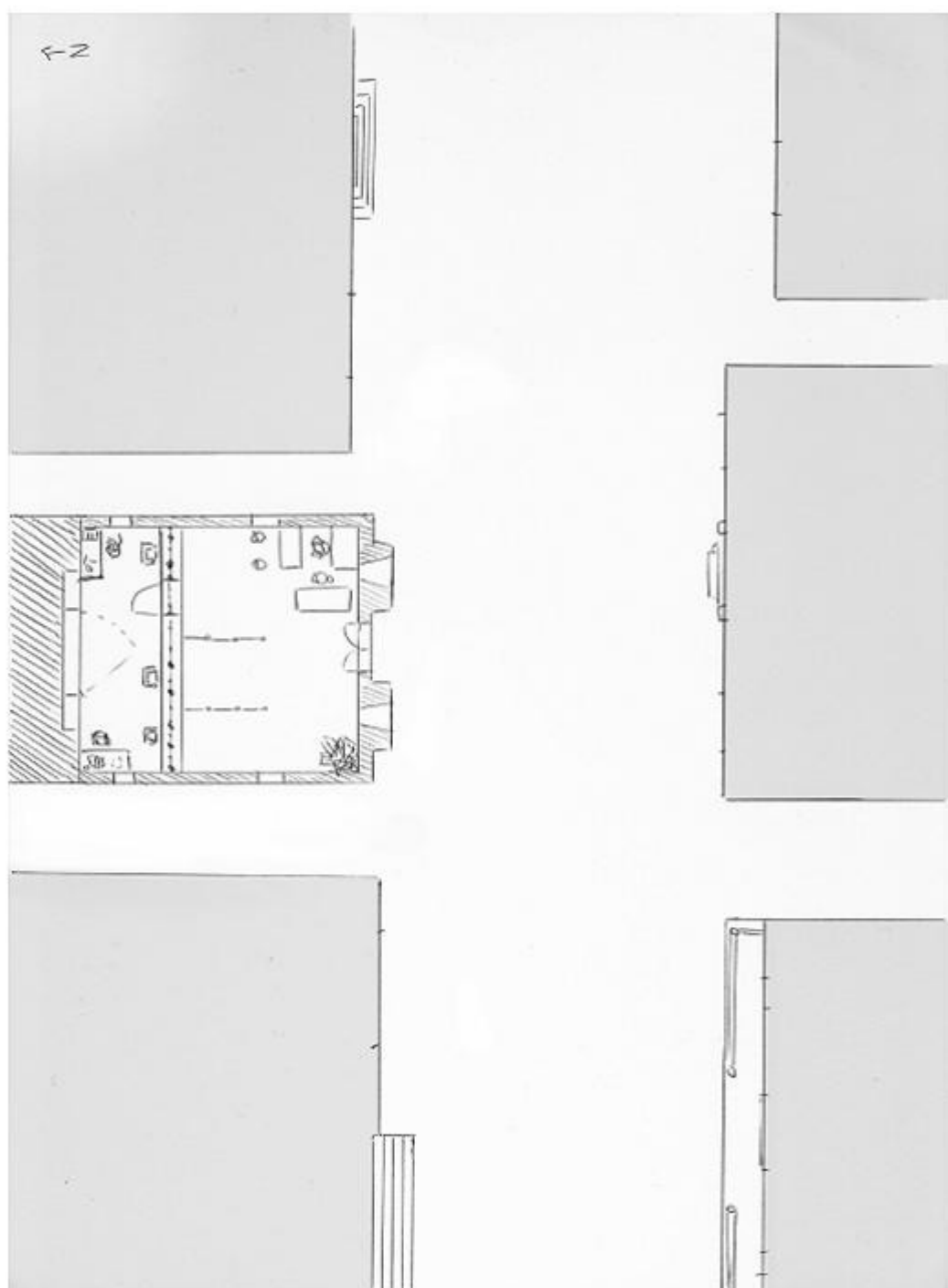
-----✂-----✂-----✂-----
... de la venu guérison appel serviteur sacr ...
-----✂-----✂-----✂-----

Aide de Jeu n°3

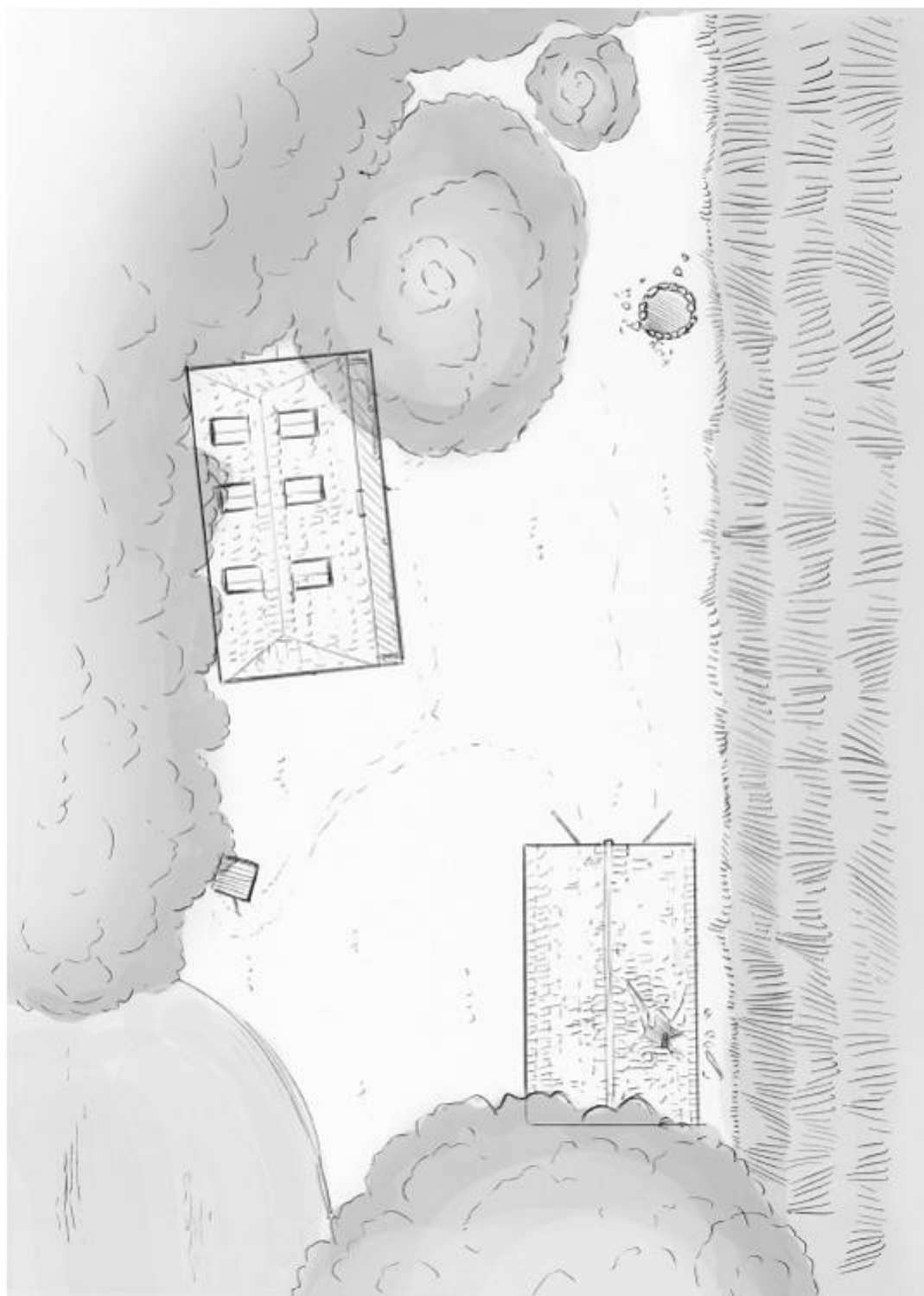
Un livre à la couverture cartonnée couverte de tissu, dans lequel sont notées les recherches d'Alfred.
Cependant la plupart des pages ont été arrachés, on a écrit après avoir arraché les pages :

-----✂-----✂-----✂-----
"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

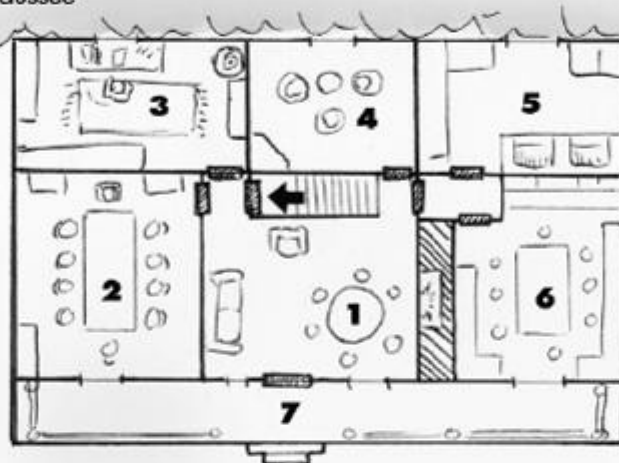


Aide de Jeu n°5
La maison au coin du lac – Maison des Manson

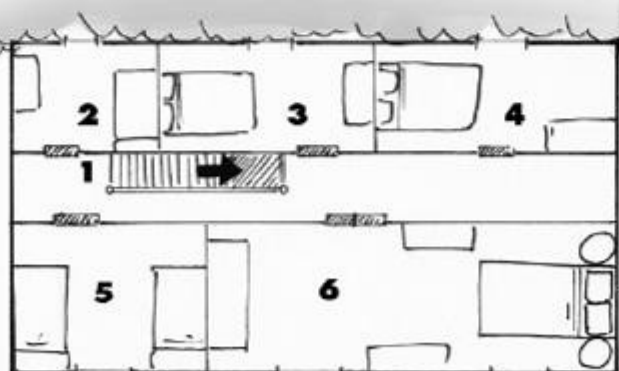


Aide de Jeu n°6
Plan de la Maison

Rez de Chaussée



Etage



Les Protagonistes

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 de l'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 parcourra 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 se 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 cowboy. 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 à 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 à la morale juste, ses références bibliques sont une source d'inspiration pour moi.

Reflet 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 parler de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : William Harold Woodbridge

Profession : Docteur apothicaire Age : 42 Sexe: H

Nationalité : Résidence :

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

PORTAIT 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)

☐ Géographies (00)

☐ Mécanique (20)

Archéologie (00)

☐ Géologie (00)

☐ Médecine (05)

Arts (05)

☐ Grimper (40)

☐ Monter à Cheval (05)

Dessiner une carte

☐ Histoire (20)

☐ Mythe de Cthulhu

Chanter

☐ Histoire Naturelle (10)

☐ Nager (25)

Jeux, tricherie (20)

☐ Navigation (10)

Lancer (25)

☐ Occultisme (05)

Astronomie (00)

☐ Langue Natale (EDU x 5)

☐ Persuasion (15)

Baratin (05)

☐ Marchandage (05)

☐ Pharmacologie (00)

Bibliothèque (25)

☐ Lire / Ecrire / Parler (01)

☐ Photographie (10)

Biologie (00)

☐ Anglais

☐ Physique (00)

Chimie (00)

☐ Espagnol

☐ Piloter un Ballon (00)

Comptabilité (10)

☐ Français

☐ Premiers Soins (30)

Conduire Charrette (20)

☐ Allemand

☐ Psychanalyse (00)

Conduire Engin Lourd (00)

☐ Indien

☐ Psychologie (05)

Crédit (15)

☐ Hébreux

☐ Sauter (25)

Déguisement (05)

☐ Latin

☐ Se Cacher (10)

Discrétion (10)

☐ Grec

☐ Séduction (30)

Dissimulation (15)

☐ Méroïtique

☐ Serrurerie (01)

Droit (05)

☐ Araméen

☐ Suivre une Piste (10)

Ecouter (25)

☐ Babylonien

☐ Trouver Objet Caché (25)

Explosif (00)

☐ Linguistique

☐ Voler Dérober (05)

☐ Zoologies (00)

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	1/2	12	2
Fusil chasse (30)								
Mitrailleuse (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)		1D6	1	
Coup de Poing (50)		1D3	1	
Coup de Tête (10)		1D4	1	
Art Martiaux (05)				
Parade (DEX x 2)				
Esquiver (DEX x 2)	48			

Dom. = Dommages causés

Att./R. = Attaque par round

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexée

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 !

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 a 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 reporter la faute sur autrui.

Blessures :

Cicatrices / Balafres :

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 / Sonnetière / Gants
- Pistolet Smith & Wesson model 2
- 2 barillets de recharge
- Carabine Spencer
- une boîte de 30 cartouches supplémentaire
- Montre à gousset
- Lunettes factices
- Costume classe
- Chapeau rond haut de forme
- Matière pour la recharge "cap & ball"

Entités Rencontrées



Ouvrages / Grimoires Lus



Objets Magiques / Sortilèges Connus



Véhicules



Un cheval avec deux sâcoches

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 châtain sales et mi-longs, 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 surtout 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 libérèrent 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 sait 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 scrupule, 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 braquage. 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 sait 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 parler de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : Joshua Nathanael Goldenhand dit "Josi"

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

Nationalité : Résidence :

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

PORTAIT 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"/>	Mérotique	<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	Alt	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
Fusil 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
Coup de Poing (50)	70	1D3	1
Coup de Tête (10)	1D4	1
Art Martiaux (05)
Parade (DEX x 2)
Esquiver (DEX x 2)	60

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

Economies :

Biens Personnels

Niveau de Richesse :



Histoire de L'Investigateur

Cf. feuille annexée

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 châtain 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 sait 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 à 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 3barillet de rechange
- Stock et chevrotine et de balles poudres etc. ...
- Bible en Latin
- Matière 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, ayant 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 déclencha 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.

Reflet 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 gouterait mes semelles de santiags.

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

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : Jenny Holmes

Profession : Danseuse Age : 19 Sexe : F

Nationalité : Résidence :

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

PORTAIT 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)

☐ Géographies (00)

☐ Mécanique (20)

☐

Archéologie (00)

☐ Géologie (00)

☐ Médecine (05)

15

Arts (05)

☐ Grimper (40)

45

☐ Monter à Cheval (05)

55

Dessiner une carte

☐ Histoire (20)

☐ Mythe de Cthulhu

Chanter

40

☐ Histoire Naturelle (10)

☐ Nager (25)

50

Jeux, tricherie (20)

☐ Navigation (10)

Lancer (25)

30

☐ Occultisme (05)

☐ Langue Natale (EDU x 5)

55

☐ Persuasion (15)

30

Astronomie (00)

☐ Marchandage (05)

☐ Pharmacologie (00)

Baratin (05)

40

☐ Photographie (10)

Bibliothèque (25)

☐ Lire / Ecrire / Parler (01)

☐ Physique (00)

Biologie (00)

☐ Anglais

90

☐ Piloter un Ballon (00)

Chimie (00)

☐ Espagnol

☐ Premiers Soins (30)

Comptabilité (10)

☐ Français

☐ Psychanalyse (00)

Conduire Charrette (20)

☐ Allemand

☐ Psychologie (05)

Conduire Engin Lourd (00)

☐ Indien

☐ Sauter (25)

Crédit (15)

☐ Hébreux

☐ Se Cacher (10)

Déguisement (05)

40

☐ Serrurerie (01)

Discretion (10)

60

☐ Suivre une Piste (10)

Dissimulation (15)

40

☐ Trouver Objet Caché (25)

Droit (05)

☐ Méroïtique

☐ Voler Dérober (05)

Ecouter (25)

65

☐ Zoologies (00)

Explosif (00)

☐ Araméen

20

☐ Linguistique

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

Manitions = nombre de projectiles dans l'arme

Combat au Corps à Corps

Compétence	%	Dom.	Att/R.	PdV
Coup de Pied (25)		1D6	1	
Coup de Poing (50)		1D3	1	
Coup de Tête (10)		1D4	1	
Art Martiaux (05)				
Parade (DEX x 2)				
Esquiver (DEX x 2)	60			

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 à 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 a 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 bercée 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 partit 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 où ils décideraient de la marier. Cependant alors qu'elle avait 15 ans les Confédérés exproprièrent sa famille pour une bouchée 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 à 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 à 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 à 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'accaparait 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 à 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 serait probablement déçu de savoir que je suis Matthy mais à la fois j'éprouve un amour très fort pour lui.

Reffet 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 m'a 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 parler de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : Matthew Delambres

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

Nationalité : Résidence :

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

PORTAIT 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)

☐ Géographies (00)

☐ Mécanique (20)

Archéologie (00)

☐ Géologie (00)

☐ Médecine (05)

Arts (05)

☐ Grimper (40)

60 ☐ Monter à Cheval (05)

Dessiner une carte

☐ Histoire (20)

☐ Mythe de Cthulhu

Chanter

☐ Histoire Naturelle (10)

☐ Nager (25)

Astronomie (00)

☐ Langue Natale (EDU x 5)

90 ☐ Persuasion (15)

Baratin (05)

30 ☐ Marchandage (05)

10 ☐ Pharmacologie (00)

Bibliothèque (25)

☐ Lire / Ecrire / Parler (01)

☐ Photographie (10)

Biologie (00)

☐ Anglais

90 ☐ Piloter un Ballon (00)

Chimie (00)

☐ Espagnol

☐ Premiers Soins (30)

Comptabilité (10)

☐ Français

☐ Psychanalyse (00)

Conduire Charrette (20)

☐ Allemand

☐ Psychologie (05)

Conduire Engin Lourd (00)

☐ Indien

☐ Sauter (25)

Crédit (15)

65 ☐ Hébreux

☐ Se Cacher (10)

Déguisement (05)

40 ☐ Latin

☐ Séduction (30)

Discretion (10)

☐ Grec

☐ Serrurerie (01)

Dissimulation (15)

☐ Méroïtique

☐ Suivre une Piste (10)

Droit (05)

50 ☐ Araméen

☐ Trouver Objet Caché (25)

Ecouter (25)

30 ☐ Babylonien

☐ Voler Dérober (05)

Explosif (00)

☐ Linguistique

40 ☐ Zoologies (00)

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	
Coup de Poing (50)	65	1D3	1	
Coup de Tête (10)	30	1D4	1	
Art Martiaux (05)				
Parade (DEX x 2)	44			
Esquiver (DEX x 2)	70			

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 à part entière même si certain pourrait 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 à 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



Ouvrages / Grimoires Lus



Objets Magiques / Sortilèges Connus



Matériel d'Aventure et Autres Possessions

- Remington New Model Army / 2 barillet de rechange
- Le Mot / 2 barillet de rechange / chevrotine
- Matériel 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 (sacoches du cheval)
- Crapahin (sacoches du cheval)
- Couteau
- Gourde

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 enviables.

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 obtenu 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 paisible, 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. 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 m'a 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.

Reflet Pourpre dit "Double face" : Lui aussi a du vivre des choses tragique, bien que son aspect peut en rebuter 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 parler de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : Salomon

Profession : Esclave en fuite Age : 27 Sexe : H

Nationalité : Résidence :

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

PORTAIT 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)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	60	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	35	<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)	55	<input type="checkbox"/>
			Jeux, tricherie (20)	<input type="checkbox"/>	Navigation (10)	<input type="checkbox"/>
			Lancer (25)	50	<input type="checkbox"/>	Occultisme Vodou (05)	30	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Langue Natale (EDU x 5)	80	<input type="checkbox"/>	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	<input type="checkbox"/>	Piloter un Ballon (00)	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<input type="checkbox"/>	Espagnol	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	45	<input type="checkbox"/>
Conduire Charrette (20)	<input type="checkbox"/>	Français	20	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Créole	80	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<input type="checkbox"/>	Indien	30	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	60	<input type="checkbox"/>
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	<input type="checkbox"/>	Grec	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (01)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<input type="checkbox"/>	Mérotique	<input type="checkbox"/>	Sulver une Piste (10)	50	<input type="checkbox"/>
Ecouter (25)	50	<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)	<input type="checkbox"/>
			Linguistique	10	<input type="checkbox"/>	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
Coup de Poing (50)	70	1D3	1
Coup de Tête (10)	70	1D4	1
Art Martiaux (05)	70
Parade (DEX x 2)	70
Esquiver (DEX x 2)	80

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 subi 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 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.

Crises de Folie :

.

Cicatrices / Balafres : De fouet dans le dos.

Entités Rencontrées



Ouvrages / Grimoires Lus



Objets Magiques / Sortilèges Connus



Matériel d'Aventure et Autres Possessions

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

Véhicules



Un cheval avec deux sacoches

Double Face

Reflét Pourpre dit "Double face", 24 ans, Indien déjanté à 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 parlaient. 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 étaient 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 sacrée, le dernier descendant de sa tribu.

Il partit vivre parmi les blancs, s'engagea auprès des cheminots pour établir les voies ferrées. Il usait de poudre et de compositions expérimentales d'explosifs diverses pour dégager les voies. La TNT et la dynamite n'existaient pas encore, il était monnaie courante que chacun fasse son petit cocktail. Il apprit 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 apprit 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 autoritaires.

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, faisant des carnages de plus en plus sanglants, 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 justes, et l'explosion eu lieu trop proche de lui. L'accident lui brûla le visage, le laissant défigurer. C'était pour lui comme si l'esprit du feu 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 l'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 dénaturée par la société des blancs.

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

Salomon : C'est quelqu'un qui sait 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 parler de lui, il est très bon dans ce qu'il fait.

L'APPEL de CTHULHU

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

Nom : Double-Face ou "Reflet Pourpre"

Profession : Artificier Age : 24 Sexe : H

Nationalité : Résidence :

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		

PORTAIT 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)

..... ☐ Géographies (00)

..... ☐ Mécanique (20)

40 ☐

Archéologie (00)

..... ☐ Géologie (00)

..... ☐ Médecine (05)

15 ☐

Arts (05)

..... ☐ Grimper (40)

60 ☐ Monter à Cheval (05)

70 ☐

Dessiner une carte

..... ☐ Histoire (20)

..... ☐ Mythe de Cthulhu

Chanter

..... ☐ Histoire Naturelle (10)

..... ☐ Nager (25)

60 ☐

..... ☐ Jeux, tricherie (20)

..... ☐ Navigation (10)

..... ☐ Lancer (25)

70 ☐ Occultisme Shamanisme (05)

40 ☐

Astronomie (00)

..... ☐ Langue Natale (EDU x 5)

95 ☐ Persuasion (15)

Baratin (05)

..... ☐ Marchandage (05)

..... ☐ Pharmacologie (00)

Bibliothèque (25)

..... ☐ Lire / Ecrire / Parler (01)

..... ☐ Photographie (10)

Biologie (00)

..... ☐ Lire / Ecrire / Parler (01)

..... ☐ Physique (00)

30 ☐

Chimie (00)

50 ☐ Anglais

50 ☐ Piloter un Ballon (00)

Comptabilité (10)

..... ☐ Espagnol

..... ☐ Premiers Soins (30)

45 ☐

Conduire Charrette (20)

..... ☐ Français

..... ☐ Psychanalyse (00)

Conduire Engin Lourd (00)

..... ☐ Allemand

..... ☐ Psychologie (05)

Crédit (15)

..... ☐ Indien

95 ☐ Sauter (25)

35 ☐

Déguisement (05)

..... ☐ Hébreux

..... ☐ Se Cacher (10)

45 ☐

Discretion (10)

30 ☐ Latin

..... ☐ Séduction (30)

Dissimulation (15)

..... ☐ Grec

..... ☐ Serrurerie (01)

30 ☐

Droit (05)

..... ☐ Méroïtique

..... ☐ Suivre une Piste (10)

55 ☐

Ecouter (25)

..... ☐ Araméen

..... ☐ Trouver Objet Caché (25)

60 ☐

Explosif (00)

70 ☐ Babylonien

..... ☐ Voler Dérober (05)

10 ☐

..... ☐ Linguistique

..... ☐ Zoologies (00)

..... ☐

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

..... ☐ Dynamite 70

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

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

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 barillet 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 à 90° (sacoches du cheval)
- Un fiole avec pipette contenant 40 ml de nitroglycérine expérimental.
- Des composés explosifs
- De la poudre noire
- Sacoches du chimiste portative, avec diverses éprouvettes ... (sacoches du cheval)
- Couteau
- Gourde

Entités Rencontrées



Ouvrages / Grimoires Lus



Objets Magiques / Sortilèges Connus



Véhicules



Un cheval avec deux sacoches