

ERDMANN

ERDMANN est un soldat idéaliste mais frustré d'avoir été placé à la suite aux tractations de son père. Il rêvait de se couvrir de gloire au front et se retrouve à patauger dans la boue. Sa frustration le rend particulièrement désagréable même s'il a un courage à toute épreuve et une vraie grandeur d'âme.

Joker : ERDMANN est un joker.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D10	D10	D8	D8

Combat d10, Tir d10, perception D8, tripe D10

DEFENSE

Parade	Résistance
7 (+1)	6 (+1)

Handicaps : code d'honneur, héroïque.

Atouts : tireur d'élite, blocage, panache, endurcit

Matériel : winchester avec baïonnette (2d8 et FOR + d6 allonge 1, parade+1 et maniement à deux main pour la baïonnette).

WHITTON :

WHITTON est une ordure de la pire espèce dont le plus grand plaisir est de tuer des indiens. Il a participé contre son gré à la grande danse fantôme subissant pour le coup trois jours de torture avant d'être laissé pour mort. Il est cependant très malin et ne se laissera pas emporter pour satisfaire son interminable vengeance.

Joker : WHITTON est un joker.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D10	D10	D10	D8

Combat d8, connaissance (stratégie) d8, Tir d10, perception D8, tripe D10

DEFENSE

Parade	Résistance
6	6 (+1)

Handicaps : rancunier, sanguinaire, serment (massacrer les indiens), .

Atouts : tireur d'élite, commandement, serrez les rangs !, endurcit

Matériel : winchester avec baïonnette (2d8 et FOR + d6 allonge 1, parade+1 et maniement à deux main pour la baïonnette).

GREG MARNOCK

Ancien boxeur, MARNOCK est un véritable colosse dont la force physique n'a d'égale que la cruauté.

Jocker : GREG est un jocker.

Handicap spécial : « Aucune chance... » : GREG MARNOCK vise toujours la tête

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8	D10	D12	D12

Combat d12, Tir d10, perception D8, tripe D10

DEFENSE

Parade	Résistance
8 (+2)	8 (+2) (+1 veste)

Handicaps : sinistre serviteur de la mort, rancunier, aucune chance... (vise toujours la tête)

Atouts : arme fétiche adorée (colt dragoon 44), blocage et grand blocage, brave, chanceux, combatif, contre-attaque, costaud, endurci

Matériel : colt dragoon 44 ; veste renforcée (+1), coup de poing américain (FOR+D4), sabre (FOR+D6)

Les membres du gang MARNOCK : flingueur ou flingueur vétéran selon le niveau des pj p.321

le nain STUD : STUD fait partie du gang MARNOCK. C'est un Jocker qui peut être ajouté à la bande si vos pjs ont déjà tué GREG dans l'épisode précédent ou si l'affrontement se déroule trop facilement. STUD est un nain. Utilisez les stat du flingueur vétéran p.321. Il utilise un scatergun et possède l'atout « arme fétiche » en rapport avec cette arme.

Braves indiens : p. 320, ajoutez éventuellement des vétérans et un chaman pour corser l'affrontement.

Les éclaireurs (BURNS HEINTZ et POTER) : Soldat vétéran p.326

HORREUR TENTACULAIRE

Ce monstre n'est composé que de tentacules couverts de crocs là où devraient se trouver des ventouses. C'est par ses crocs qu'elle se nourrit en aspirant le sang de ses proies. Elle possède douze tentacules de treize mètres de long et ressemble à une masse noueuse et gluante de couleur gris foncé. Les extrémités des tentacules sont noires pour rappeler les bras de SERRES-DE-NUIT dont elle est devenue l'esclave au moment où elle a senti sa présence.

Avant le passage du train, cette créature dormait dans une mine. Réveillée par des prospecteurs, elle les a tous dévorés et s'est endormi en attendant son prochain repas.

Jocker : Cette créature est un jocker.

Allure : 4 (son dé de course est un d4)

Taille : énorme +8 (p.256)

Tentacules : La créature joue deux fois dans le round, elle pioche deux cartes et joue une fois pour chacune d'elle comme si elle était deux personnages.

Vulnérabilité (feu) : Les dégâts dus au feu ont un bonus de 1D6+3.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D8(A)	D12	D12+7	D12+4

Combat d12, Escalade d10, Lancer d10,

DEFENSE

Parade	Résistance
7 (+5)	10 (+8) (+4)

Armure : L'épaisse peau du monstre lui confère une armure de 4.

Infravision : L'horreur tentaculaire détecte la chaleur des créatures vivantes (les malus dû à l'obscurité sont annulés)

SERRES-DE-NUIT

Ancien lieutenant de RAVEN, SERRES-DE-NUIT est un dernier fils. Il a libéré les juges autrefois aux côtés de RAVEN et est revenu des terres de chasse. D'origine comanche, il attendait patiemment que RAVEN l'appelle pour agir selon les intérêts de son peuple et de son mentor (qu'il croit être les mêmes) et ce jour est enfin venu. RAVEN est venu le visiter dans un songe pour lui demander de retrouver l'endroit où a eu lieu la Grande Danse Fantôme et d'y mener un nouveau rituel afin de libérer leurs anciens camarades, mort dans les Terres de chasse lors de la libération des Juges. Vivant dans la Confédération du Coyote, il connaît COYOTE et ses rêves de conquête. Il choisit d'exploiter cette envie afin d'obtenir l'aide dont il a besoin. Il raconte donc tout à COYOTE en mentant sur un seul point : Les derniers fils ne reviennent pas pour aider COYOTE à agrandir son territoire, mais pour semer la terreur dans les Territoires contestés.

SERRES-DE-NUIT parle parfaitement l'anglais même s'il peut faire mine de ne pas le comprendre.

Il est extrêmement puissant, il ne vieillit pas et n'a quasiment aucun besoin physiologique standard. Il a cependant quelques points faibles que ses adversaires peuvent exploiter : Il met sa mission au-dessus de tout et sait qu'il ne pourra pas l'accomplir s'il est blessé ou tué. Il se rend donc assez facilement. Tant qu'il est bâillonné, il est vulnérable. Une fois libre par contre il s'avère par contre extrêmement dangereux. Autre point faible, il dort beaucoup et très profondément (voir « sorts » plus bas).

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D10	D10	D12	D8	D8

Combat d10(+2), Connaissance (occultisme) d12, Discrétion d10, Equitation d12, Escalade d10, Intimidation d10+2, Lancer d12, Arcane (Médecine tribale corrompue) d12, Pistage d10, Soins d10, Survie d12, Tir d10, Tripes d12.

DEFENSE

Parade	Résistance
7 (+4)	6

Atouts : Acrobate ; Ambidextre ; Arcane (chamanisme corrompu) ; Arme fétiche et Arme fétiche adorée (lance) ; Assassin ; Bagarreur ; Blocage ; Grand blocage ; Brave ; Chanceux ; Combatif ; Commandement ; Grand aura de commandement (uniquement avec des comanches) ; Ferveur (uniquement avec les comanches) ; Guérison rapide ; Inceivable ; Leader naturel ; Maître d'arme ; nerf d'acier, nerfs d'acier trempés ; Homme des étendues sauvages ; Recycleur ; résistance aux arcanes ; Tête froide ; Sang-froid ; Véloce et Volonté de fer.

Handicaps : Ennemis (agence) ; Ennemis (Texas rangers) ; Rancunier ; Recherché ; Sale caractère.

Équipement : aucun, il commence l'aventure en pagne et en sandale.

Dernier fils : SERRES-DE-NUIT est un dernier fils et son passage sur les Terres de chasse ainsi que son entraînement ont fait de lui un chaman très particulier :

Pouvoirs restreints : Il ne maîtrise que quatre sorts. Cependant, il n'a aucun point de pouvoir et peut les utiliser à volonté bien qu'il puisse subir un point de fatigue au bout d'un (long) moment. De plus, il utilise chacun de ces sorts avec une puissance décuplée.

Sorts :

Télékinésie : Il peut soulever plusieurs tonnes. Un wagon ou un rocher. Avec un succès, SERRE-DE-NUIT peut soulever 25 fois son dé d'Âme (soit 300kg) et 250 fois avec une relance (soit 3 tonnes)

Vision : S'il dort longtemps et profondément, SERRES-DE-NUIT peut avoir une vision très claire du futur. Jusqu'à un jour en cas de succès et jusqu'à une semaine avec une relance. Ainsi, il passe beaucoup de temps à dormir, jusqu'à 15 heures par jour. Plus ses visions s'éloignent dans le temps, plus elles sont floues. De plus, il ne voit que ce qui est probable. Il lui est impossible de prévoir l'incroyable ou l'extraordinaire. C'est le seul sort qu'il peut lancer en étant bâillonné car il n'a besoin que de dormir pour le lancer.

Transformation : SERRES-DE-NUIT peut se transformer en ce qu'il veut pour une durée d'une heure maximum sur un succès et d'un jour sur une relance.

Déflexion : Les adversaires ont une pénalité de -4 pour le toucher, -8 sur une relance.

SERRES-DE-NUIT ne peut lancer qu'un sort à la fois. Il ne peut donc pas utiliser la télékinésie s'il est transformé en ours.

TRAQUEURS

SERRES-DE-NUIT peut « fabriquer » des traqueurs. Pour cela il choisit un brave comanche aux capacités martiales exceptionnelles. Il lui fait ensuite subir un rituel long et douloureux qui fera de lui un traqueur. Le candidat doit être volontaire et le rituel dure deux jours pendant lesquels SERRES-DE-NUIT et le futur traqueur ne font absolument rien d'autre.

SERRES-DE-NUIT grave des symboles mystiques aux formes angulaires sur la poitrine, les épaules et le dos du brave puis peint le haut de son visage en noir ou en marron. La couleur et les symboles ne partiront plus jamais.

Suite à ce rituel, le brave devient un traqueur et gagne +4 en résistance de façon permanente. Lorsqu'il est touché sans dégât, ses scarifications brillent comme si elles étaient ouvertes sur de la braise.

Le traqueur développe également une dévotion sans limite à l'égard de SERRES-DE-NUIT.

Pour ce dernier, le rituel est épuisant et dangereux. De plus, certains candidats n'y survivent pas.

Au moment où débute la campagne, SERRES-DE-NUIT a quatre traqueurs sous ses ordres. Avec des troupes de braves comanches, ils ont pour mission de chercher et de développer toutes formes de terreur dans la région. Ainsi, ils encouragent au meurtre, attisent les tensions, procèdent à des massacres, fournissent de la roche fantôme à des savants fous isolés...

Avant d'être capturé pour la première fois, SERRES-DE-NUIT participait lui-même à cette campagne de terreur en donnant des formules incroyables à des sorcières ou en détournant des chamans influençables de la voie de la paix grâce à l'appât du pouvoir.

Le but étant d'atteindre un niveau de peur suffisant dans la région pour que le rituel puisse avoir lieu.

Malheureusement pour lui, SERRES-DE-NUIT est maintenant captif et cette campagne se poursuit sans lui. Cependant, il est plein de ressources et va trouver un avantage à sa nouvelle condition...

Stigmates : Il a, comme tous les derniers fils, les mains et les avant-bras entièrement noirs. Symbole de son terrible crime.

Aura maléfique : SERRES-DE-NUIT est le mal incarné. Par sa seule présence, il corrompt tout. Les petits animaux et les végétaux meurent rien d'en passant à sa proximité mais pas les serpents et autres scorpions qui semblent apprécier sa proximité. De même, par sa seule présence, il crée un deadland sur un petit volume comme une grotte, une maison ou un wagon.

HARCHIBALD MENDEZ

MENDEZ est un déterré. Ancien chasseur de prime, il sombra peu à peu dans une folie sanguinaire qui poussa l'un des membres de sa bande à le provoquer en duel dans un marais lors d'une nuit d'errance. MENDEZ mourut ce jour-là et sa dépouille fut abandonnée aux crocodiles. Mais les Manitous ne l'entendirent pas de cette oreille....

Joker : MENDEZ est un joker.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D12	D8	D10	D8	D10

Combat d10, discrétion D10, équitation D10, intimidation D12, jeu D8, tir d12+1, perception D8, tripe D10, réseau D10, lancé D6

DEFENSE

Parade	Résistance
7	8 (+2)

Handicaps : Arrogant, rancunier, sanguinaire.

Atouts : duelliste, tête froide, apparition, dégaine comme l'éclair, griffe/serres (D8 + D6 à mains nues), implacable, plus vite et encore plus vite que son ombre, ambidextre, contre-attaque, esquive et grande esquive

Matériel : winchester, machette (2D6), deux colt army maudit (se rechargent automatiquement), fouet, fumigènes indiens x4, veste renforcée (2)

Point faible : SI MENDEZ est tué, il tombe en poussière et réapparaît quelques jours plus tard dans un trou quelconque entièrement nu et profondément contrarié. Même une balle dans la tête m'empêche pas ce phénomène de ce produire.

La seule façon de tuer MENDEZ est de le provoquer en duel dans un marais. Il acceptera toujours le défi, c'est son lot, et il mourra définitivement même s'il est tué après le duel, dans la fusillade qui ne manquera pas de suivre. La seule façon pour lui de remettre les pendules à zéro est de sortir du marais. S'il y parvient, tout est à recommencer. S'il est abattu dans le marais après ou pendant le duel, de quelque manière que ce soit, il ne se relèvera plus.

HOMMES DE MENDEZ

Ils sont quatre.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D10	D8	D10

Combat d10, discrétion d8, Equitation d8, Perception D8, sarcasme d10, intimidation d10, Tir d10, Tripes d10.

CARACTERISTIQUES DERIVEES :

allure	Charisme	parade	résistance	trempe
6	0	7	7	3

Atouts : nerfs d'aciers, rechargement rapide, vif.

Joker : ce sont tous des jokers.

Equipement : peace maker, winchester, ballart express, double barillet

RANGER NORRIS

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D10	D8	D6 (-1)	D8 (-1)

Combat d8, Connaissance (occultisme) d10, Equitation d6, Intimidation d10, Pistage D10, Perception D6, Réseau D12, Survie D6, Tir d10, Tripes d10.

CARACTERISTIQUES DERIVEES :

allure	Charisme	parade	résistance	trempe
6 (-1)	0	6	6 (+1)	2 (+1)

Atouts : Texas ranger, vrai dur à cuir, Endurci, assassin, tireur d'élite.

Joker : NORRIS est un joker.

Handicaps : Âgé, têtu, serment (détruire le surnaturel)

Equipement : fusil longue portée de NORRIS (voir les objets en annexes des scénars), Deux peace maker double action, couteau bowie, cheval, insigne de ranger, winchester, cinq bâtons de dynamite.

ROBERTS BARTHOLEMEW

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D12	D12	D8	D8

Combat d10, Connaissance (occulte) d10, discrétion d8 Equitation d8, Perception D8, persuasion d10, Arcane (magie) d12, réseau d12, sarcasme d10, intimidation d10, Tir d10, Tripes d10.

CARACTERISTIQUES DERIVEES :

allure	Charisme	parade	résistance	trempe	PP
6	+4	7	7 (+1)	3	40

Atouts : Arcane (magie), charismatique, commandement, endurcie, nerfs d'acier, nerfs d'acier trempé, séduisant, PP supplémentaires (six fois), vif, volonté de fer, nouveau pouvoir (cinq fois).

Handicaps : serment (majeur) : accomplir sa mission.

Equipement : peace maker.

Sorts : déflexion, armure, rapidité, éclair, explosion, enchevêtrement, marionnette, déflexion.

DR HEISENBERG

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D10	D8	D4	D6

Combat d4, Connaissance (cerveau humain) d12, Equitation d6, Perception D6, Science étrange d12, Tir d6, Tripes d10.

CARACTERISTIQUES DERIVEES :

allure	Charisme	parade	résistance	trempe	PP
6	-2	4	5	2	20

Atouts : Arcane (science étrange), bricoleur de génie.

Handicaps : Rancunier (majeur) ; Sale caractère ; bizarrerie (parle à ses mains qu'il pense dotées d'une conscience propre), chimère (pense pouvoir bientôt réparer et manipuler le cerveau humain comme on répare et manipule une horloge)

Équipement : Densificateur d'épiderme instantané en spray (armure) ; chaussures à réaction du Dr Heisenberg (vol) ; éparpilleur de particules à photons (éclair).

Automate : p.263 et 265 remplacez, pour le plaisir, la griffe par une tronçonneuse (stat identiques)