



Personnages prêtirés

Voici les description des cinq **personnages prêtirés** 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 Indien

« Joue avec le feu », ou « Djou' », comme le surnomment ses amis visages pâles, 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' *Joker*

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

Mélee — 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 pâles), **Paria** (Indien dans une société de visages pâles), **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).

DÉGÂTS

-1 -2 -3 État critique

FATIGUE

-1 -2

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 effets, 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 *Joker*

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

Mélee — Grosse clef anglaise d4 (2d4)

Distance — Compresseur d'éther statique de Millstone d6 (*Explosion*)

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) — *Explosion* (4 PP, Portée 12/24/48, dégâts 3d6, Aire d'effet : 8 m de diamètre)

Équipement — Compresseur d'éther statique de Millstone (*Explosion*), 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.

DÉGÂTS

-1 -2 -3 État critique

FATIGUE

-1 -2