

La Tour Sombre

La clef



Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard



La Tour Sombre

Système Deadlands (Savage world)

Scénario pour 5 joueurs.

Epoque : An 09

Lieu : Baronnie du Sud, Lisbonn Falls.

Ambiance : western médiéval.

Nous sommes en l'an 09, les hommes du Roi cramois se préparent à partir en guerre contre l'affiliation et l'ordre des Pistoleros.

Roland Deschain, héros du livre la Tour sombre, a 9 ans. Les mutants lents se font nombreux dans les baronnies du sud ainsi que d'autres horreurs.

Nos héros sont amis de longues dates, dans la vingtaine et font partis de la population de Lisbonn Falls. Lisbonn Falls est sous la coupelle d'un souverain : le Duc Geoffrey II.

La baronnie du sud entretien de bons termes avec les autres. Cependant chaque baronnie est occupée par ses propres soucis. La baronnie du sud est en proie aux lents mutants ainsi que des créatures horribles traînant les bois. Mais il y a plus encore.

Trois hommes sont arrivés en ville il y a peu de temps et un meurtre touchant nos aventuriers va les mener bien loin. Nos héros vont donc enquêter pour découvrir le pourquoi du comment.





La Tour Sombre La Clef

Synopsis :
Année : 236

Il y a de cela plusieurs siècles vivaient un dénommé Maerlyn, magicien puissant et terrible issu du Prim (le chaos primordial). Ce dernier inspira les Anciens pour fabriquer des portails vers les autres mondes. Il fit ériger un devar (une base scientifique) dans le sous sol de la baronnie du sud. Une porte menant vers la Terre Prime (notre univers). A cette porte il fit poser une serrure et créa une clef magique, seule capable de l'ouvrir. Les Anciens moururent, leurs savoirs fut oubliés, le devar laissé à l'abandon, Maerlyn ayant disparu. Le nucléaire et ses répercussions firent le reste du travail. La clef et le devar furent découverts par de nouveaux arrivants venus de la Baronnie de la Nouvelle Canaan. Ils décidèrent de protéger la clef et de la cacher. La Baronnie naquit de ces cendres, un château fut construit, une ville érigée sur l'emplacement du devar. L'histoire fut oubliée. Jusqu'à maintenant.

Le Roi Cramoisi a retrouvé des écrits sur les différents portails et envoie 3 de ses hommes à la recherche de la clef. Peu de

portails mènent à la Terre prime, la clef est donc très importante pour lui. Il commence ainsi à agir dans la Baronnie du Sud. Une fois la clef en sa possession il pourra ainsi ravitailler, déplacer ses troupes, par cette porte.

Les trois hommes arrivés en villes ne sont pas que des hommes mais bel et bien des créatures du Roi Cramoisi.

Nos joueurs interpréteront des personnages en rapport avec l'histoire : enquêteur de la ville, famille de la première victime et ses amis, conteurs en quête d'une histoire morbide etc.

Présentation de la ville de Lisbonn Falls

Ambiance médiévale. Le Roi Cramoisi n'a pas encore fait son œuvre. En ces lieux nos aventuriers trouveront tout ce que bon peut leur plaire. Les livres, l'écriture sont encore d'actualité. Les héros de notre aventure ont leur famille en ces lieux, travaillent dans la cité, bref ils connaissent bien les lieux vous pouvez donc leur donner le plan de la ville.

Ils connaissent aussi les dangers du monde extérieur. La nuit certaines menaces rodent aux abords de la ville et les Lents



mutants son parfois aperçus. Le Duc fait en sorte que sa ville soit agréable et convivial. Il soutient l'affiliation et l'ordre des Pistoleros. Il envoie fréquemment des troupes aux abords de la ville pour exterminer la vermine.

La ville est protégée par de hauts remparts. Imaginez là d'un aspect médiéval, certaines armes à feu peuvent aussi y être trouvées. Aucun pistolero ne se trouve dans cette ville. Une fois par an la Baronnie de Gilead envoie des émissaires pour repérer de futurs pistoleros potentiels. Les enfants sont ensuite envoyés à Gilead y recevoir leur formation. Pour ceux qui réussissent ils serviront l'affiliation, les autres sont vouées à leur perte et au déshonneur.

L'aventure permettra aux joueurs de se plonger dans l'univers de la Tour Sombre et de découvrir une grande partie des facettes du jeu.

C'est la période de la fête de la moisson et de son rituel le Charyou Tri. Une jeune femme sera brûlée sur la place de la ville en offrande aux dieux. Cela a lieu par tirage au sort. Chaque habitant assistant au spectacle.





1	Expérience	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
	• Investigation et résolution d'énigmes.					
	• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
	• Respect de son alignement.					
	• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
	• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
	• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					





Commencer l'aventure

Notre aventure commence par le décès du père de l'un de nos héros. Ce dernier revient chez lui, la milice est présente sur les lieux. Ses amis ont vite été informés de la situation.

Voici une scénette à lire à vos aventuriers de l'Entre Deux Mondes.

Lisbonn Falls

La saison des moissons bat son plein et d'ici 11 jours la fête de la moisson aura lieu. Voyageurs en tout genre arpentent les rues, les marchés voient des étales de toutes sortes fleurir un peu partout. La saison semble prometteuse. Un beau soleil vient illuminer cette journée. De retour à Lisbonn Falls après une ballade à cheval à l'extérieur, il semblerait que l'agitation se soit emparée de votre quartier. Chaque regard se tourne vers vous et vous approchant du domicile de vos parents, vous découvrez la milice devant l'entrée. 4 hommes aux armoiries de Lisbonn Falls (un aigle sur fond rouge) ainsi que vos amis sont présents. Ces derniers se précipitent vers vous. Pourquoi ? Le chagrin se lit sur leur visage et derrière eux vous apercevez un corps, passé sur un brancard, recouvert d'un drap blanc. Le chef de la milice, Stuart

Maley vient vers vous vous annonçant le décès de votre père. Votre tête tourne, est ce réel ou un cauchemar ? Maley découvre le visage et soulève le voile blanc. Vous y apercevez le regard livide de votre père. Vous vacillez sur vos jambes, la chaleur, le chagrin, la peine. Vos yeux se brouillent et vous vous effondrez au sol. Vous voilà dorénavant orphelin. Lorsque vous reprenez conscience vos amis sont autour de vous, prenant de vos nouvelles. La discussion vous emmène jusque tard dans la soirée. La dépouille de votre père a été emmenée à la morgue et d'ici 3 jours il sera inhumé. Il semblerait que votre père se soit pendu. Vous ne comprenez pas. Il se serait suicidé. Lui ? Impossible selon vous.

C'est sur cette scène que le scénario débute. La morgue est fermée à cette heure-ci.

Débuter l'enquête

Ce que sait le héros concerné : Son père avait plusieurs connaissances surtout son meilleur ami Georges Bannerman. Il n'a rien pu remarquer de particuliers chez son père dernièrement. Son père travaille pour le Duc parfois, commerçant, il fournit des boissons et d'autres mets lors des buffets donnés au château.



Voici ce qu'ils trouveront en inspectant la maison :

Lieu de la pendaison :

Des traces de corde autour de la poutre dans la cuisine, la chaise en dessous.

Test d'Investigation réussi :

la chambre a été fouillée minutieusement. Quelqu'un cherchait quelque chose en ces lieux.

Test d'Investigation réussi avec une relance (+4) :

des traces sur le sol indique la présence d'une seconde personne sur les lieux. Le bois du sol s'est effrité, surement du au frottement d'une pièce de métal. La chose est assez fréquente chez les voyageurs, les mercenaires ou les pistoleros.

La morgue

Le corps du mort est à la morgue où nos aventuriers peuvent continuer d'enquêter. Sur un test réussi en connaissance médecine ou investigation (+4), ils pourront remarquer que les lésions au niveau du cou sont multiples. Comme si la pendaison avait eu lieu plusieurs fois (en fait il s'agit des traces de torture infligées par

l'un des hommes du Roi Cramoisi qui l'a pendu plusieurs fois, la relâché puis à recommencer son manège. Malheureusement pour lui il n'a rien obtenu en réponse).

Les voisins

Le quartier est assez habité et actuellement beaucoup de passage du à l'approche de la fête des moissons. Par un test de persuasion réussi ils apprendront de la bouche d'un voisin, que le mort a reçu la visite d'un homme hier. Il ne peut décrire le visage de l'homme mais ce dernier porté un cache poussière et un chapeau. Il croit avoir vu un Pistolero.

Georges Bannerman

Ce dernier est l'ami de longue date du défunt. Ils possèdent quelque chose en commun : ils sont les descendants des fondateurs de la ville et gardien de la clef. Seulement le temps a fait son office et certaines choses sont été perdues.

Bannerman possède une bibliothèque dans sa demeure et au grenier d'anciennes archives sur l'histoire de la ville. Bannerman ignore tout sur la cause de la mort du défunt. Il ne pourra pas leur apprendre grand-chose si ce n'est que leur famille est liée depuis longtemps. Lui aussi sert le Duc par son activité. Il travaille pour les écuries du Duc.



Il peut raconter que ses ancêtres et ceux de la lignée du défunt faisaient partis des pionniers à s'installer sur ces terres et qu'ensemble ils fondèrent Lisbonn Falls. Il ne se rappelle plus du nom de toutes les familles fondatrices. Pour cela il y a la bibliothèque.

La famille Bannerman les conviera chez eux à manger, évoquant les histoires anciennes de la ville et ce qu'ils faisaient ensemble lors de leur jeunesse.

À leur sortie faites leur faire un jet de perception. Avec une relance ils repèreront un homme avec un cache poussière, possédant un pistolet à la ceinture. Si nos aventuriers vont à sa rencontre celui-ci s'échappe dans les ruelles de la ville. Ils ne peuvent le suivre et si, par de bons jets, ils y parvenaient, l'homme du Roi cramois prendrait une autre apparence pour mieux les perdre. Voilà l'un de leur talent. Ils peuvent changer momentanément d'apparence (prendre l'apparence de leur victime seulement).

Leur investigation devrait durer plusieurs jours.

Le jour suivant vous allez devoir improviser plusieurs événements à votre convenance.

Le cambriolage Bannerman

La famille Bannerman découvrira sa maison mise sans dessus dessous. La femme de Georges,

Sandra, entend du bruit à l'étage. Le voleur l'entend et s'enfuit par la fenêtre. Il tombe d'un étage complet et reprends sa course dans les ruelles de la ville. Les témoignages parleront d'un homme encapuchonné dans des vêtements sombres. Il n'a pas eu le temps de faire son œuvre et de visiter le grenier.

Vos investigateurs pourront s'ils le désirent et s'ils sont convaincant auprès de la famille Bannerman fouillé les lieux. Au grenier ils découvriront des archives (par un test d'investigation réussi) de la famille Bannerman. Certains écrits parlent des liens entre différentes familles de Lisbonn Falls : Bannerman, famille de l'investigateur, Reilly et Thompson. Par un test réussi en investigation avec relance ils découvriront une gravure représentant 4 hommes debout et tenant une clef.

Recherches à la bibliothèque

Elles dévoileront que les 4 familles sont les fondatrices de la ville Lisbonn Falls il y a bien longtemps. Les Pères fondateurs ont ensuite érigés une constitution de la ville. Lors d'une assemblée extraordinaire les habitants décidèrent d'élire un Duc à leur tête. Et depuis tout ce temps, à la mort du Duc, un autre est élu par le peuple dans son ensemble.



Par un test d'investigation réussi ils trouveront les différentes lignées et verront que ces familles n'ont eu qu'une seule descendance. Un seul fils. Il est fréquent de voir mourir l'enfant et la mère lors de la deuxième naissance. Il s'agit là d'un effet de la clef, qui lors de sa découverte, a corrompu les hommes la tenant. Tel une malédiction du à Maerlyn.

Fin de journée

Lors de cette journée l'un des hommes les suit. Il se fera discret mais il est possible de le repérer avec un bon jet de perception. Il s'enfuira dès que l'un des investigateurs tente de le retrouver. Si ces derniers lui tendent une embuscade, engagez le combat avec eux. L'homme est souple et rapide. Il cherchera à les désarmer dans un premier temps pour s'enfuir et si cela s'avère difficile alors il sortira son arme et blessera les aventuriers pour pouvoir s'enfuir. Quoiqu'il arrive il partira.

Le soir, le fils du défunt recevra la visite, de nuit de l'un d'eux. L'homme le clouera au lit avec une main posée sur sa bouche. Il a pris la forme de son père. Faire un test d'âme avec malus de 2. L'homme lui murmurera alors quelques mots à l'oreille :

"Tu vas la retrouver, Fils. Et quand tu l'auras retrouvé tu me la

donnera. Il est dans ton intérêt et celui de tes amis de nous la remettre. Sois un bon fils, ne finit pas comme ton père. L'homme change alors d'apparence pour prendre celle d'un homme d'une trentaine d'année encapuchonné de vêtements sombre et de cache poussière et tenant un revolver à sa ceinture. Nouveau test d'âme avec malus de 2.

Il serre alors le cou de sa victime puis part rapidement et sort de chez notre aventurier.

Sur un test de perception réussi avec relance, l'aventurier verra que l'homme a un étrange symbole sur l'un de ses gants. dévoileront que les 4 familles sont les fondatrices de la ville Lisbonn Falls il y a bien longtemps. Les Pères fondateurs ont ensuite érigés une constitution de la ville. Lors d'une assemblée extraordinaire les habitants décidèrent d'élire un Duc à leur tête. Et depuis tout ce temps, à la mort du Duc, un autre est élu par le peuple dans son ensemble.

Par un test d'investigation réussi ils trouveront les différentes lignées et verront que ces familles n'ont eu qu'une seule descendance. Un seul fils. Il est fréquent de voir mourir l'enfant et la mère lors de la deuxième naissance. Il s'agit là d'un effet de



la clef, qui lors de sa découverte, a corrompu les hommes la tenant. Tel une malédiction du à Maerlyn.

Improviser la poursuite si elle a raison d'être ou non. N'oubliez pas que l'homme est fortement armé.

Voilà qui doit poser des questions. De quoi parle cet homme ? Comment se fait il qu'il puisse prendre cette apparence ?

Il faudra réussir un test d'investigation avec relance pour trouver quelque chose sur ce symbole. Il est celui du Roi Cramoisi. Une prophétie raconte que ce Roi mettra fin à la lignée d'Eld et la prophétie inverse existe également. On dit de lui qu'il s'agit d'un démon.

Si vos aventuriers vont demander de l'aide auprès de la milice cela sera compliqué. La fête de la moisson arrive à grand pas, la sécurité est renforcée dans toute la cité et les préparatifs sont nombreux.

Un autre jour a passé et nos héros ont bien des mystères à résoudre. Pour cela ils peuvent se rendre aux maisonnées des personnes fondatrices.

Famille Reilly

Habite aux abords de la ville. Il s'agit d'une famille de cordonnier.

Il faudra convaincre la famille Reilly pour fouiller dans leur affaire. La cave et le grenier sont bourrés d'archives et bien des choses s'y trouvent. Avec un test de persuasion ils auront accès à cela. En fouillant les archives et avec des tests d'investigation réussis voici ce qu'ils découvriront, au prix de deux bonnes heures de recherche.

Une gravure représentant 4 hommes tenant une clef. La même que chez Bannerman. De vieux écrits parlant des fondations de Lisbonn Falls. La découverte par les membres fondateurs de vestiges de l'ancien monde, de quelque chose de dangereux. Ils venaient tous de la Baronnie de Gilead. C'était en l'an -585. L'un d'eux était pistolero. Ils édifièrent la cité pour protéger l'endroit. Puis naquit la ville.

Difficile de trouver plus que cela, certains papiers tombant en morceaux dès qu'on les touche.

Sur un test de perception réussi, avec une relance, ils entendront des voix à l'étage (inférieur ou supérieur selon là où ils se trouvent). Un homme discute avec Thomas Reilly. Il pose des questions sur sa lignée et son histoire.

Expérience	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					

L'un des hommes du Roi Cramoisi est là, sous une forme humaine, un notable en pseudo redingote et petite moustache.

restants ne feront dorénavant que les observer attendant qu'ils trouvent la clef. Quitte à les brutaliser ensuite pour l'obtenir.

Improviser la scène. Cela peut donner lieu à une confrontation sur place, entraînant la mort de Thomas Reilly (pour le côté dramatique de la chose). L'homme changera d'apparence et sortira ses revolvers. Il cherchera à blesser chaque aventurier et à en garder un en vie pour connaître ses trouvailles. Le combat sera à mort. Il prendra forme humaine une fois mort et les aventuriers verront ses chairs dégénérées jusqu'à ce qu'il ne reste que des ossement dans des habits miteux. Tout son équipement s'effrite. Les pistolets sont rouillés et il faudra un jet en réparation réussi et 4 heures de travail pour les remettre en état de marche. Sinon vous appliquerez des malus sur leur utilisation, le risque de les voir s'enrayer voir même exploser.

Famille Thompson

Comme pour la famille Reilly, il faudra les convaincre. Ce sera plus facile s'ils sont déjà allés chez les Reilly et y ont fait de mauvaises rencontres. S'ils commencent par cette famille, ils feront la rencontre de l'homme ici. Si c'est déjà fait les deux

Richard Thompson est commerçant en épice et vit en pleine ville. Une maison sur plusieurs étages.

Ils possèdent une grande bibliothèque et y a rangé toutes ses archives et ses lectures. Grand fêru de littérature et d'art. Sur des jets d'investigations réussis ils trouveront encore une fois la fameuse gravure avec la clef. Des écrits sur l'histoire de la fondation de la cité. (Voir Reilly). Une lettre signée Reilly. Voici son contenu.

La lettre

Mon cher ami,
Notre cité pleure aujourd'hui son Pistolero parti. Nous pleurons notre frère nom de famille du fils du défunt. Le voilà cheminant dans la clairière au bout du sentier. Nous l'avons remis entre ses mains et il en sera à jamais le gardien. Telle est la décision du Ka.

Festoyons, en souvenir de ce chevalier rêvant et de son vécu. Amicalement, ton dévoué Reilly.
Ils ne trouveront rien de plus. Peu de documents existent car le temps est à la transmission orale ainsi qu'au secret.



Sur un test d'intelligence réussi, avec une relance, ils se souviendront d'une histoire. Dans l'église de la ville se trouve un tombeau. La représentation d'un chevalier avec son épée et son bouclier. Un chevalier au visage souriant comme pris d'un agréable rêve. La tombe du chevalier rêvant. Sinon il leur faudra aller à la bibliothèque pour démêler cette histoire.

La clef se cache effectivement dans la tombe de ce chevalier, premier Pistolero et fondateur de la ville.

La suite de l'aventure

A partir de maintenant MJ c'est à vous d'improviser la suite. Il y a plusieurs possibilités. En voici une. Dans tout les cas ils doivent ouvrir la sépulture située dans l'église et cela ne se fera pas en pleine journée. La dalle est lourde et il leur faudra du matériel. Ils peuvent déjà repérer les lieux. La stèle fait deux mètres de longs sur un mètre de large et est faite d'un bloc solide. Le couvercle est lourd et ne peut être ouvert à la main. Un homme d'église est toujours présent en ces lieux sauf la nuit. Il faudra donc crocheter la serrure et pénétrer l'édifice. S'ils font trop de bruit la milice viendra voir ce qu'il se passe. Le tombeau est la représentation d'un grand

chevalier tenant son épée. Son visage est rayonnant.

Avec les outils adaptés ils peuvent ouvrir le tombeau. Dedans se tient les restes des ossements d'un homme. Sous des draps, ils découvriront deux pistolets chargés. Deux pistolets de Gilead. Lourd, grand. 8 balles dans chaque arme. Elles semblent comme briller. Malus de 2 en tir avec, dégâts 2D6 +4. Sur un test d'investigation réussi ils s'apercevront que la dalle du fond sonne légèrement creux malgré l'épaisseur. En la brisant ils découvriront un escalier menant à une porte. Le tout dans un bâtiment enterré et métallique.

Dans une de ses mains il tient une clef. Elle semble faite d'une matière noire métallique mais dès que l'un d'eux la prendra en main, elle se mettra à briller. Une lueur étrange envahira le bâtiment et c'est là que débarquent leurs adversaires. Ils veulent la clef et ne répondront à aucune question. Ils attaquent et sont là pour faire des morts et obéir à leur maître. N'hésitez pas à leur faire prendre la forme du père de l'un des aventuriers voir même de Reilly (ils peuvent l'avoir tué).

Improviser le combat. Il doit être meurtrier, l'un des aventuriers y laissera sûrement la vie voir plusieurs. Quand le dernier

mercenaire du Roi tombera au sol, il se tordra de douleur et ses yeux deviendront rouge cramoisi. Les aventuriers auront alors une effroyable vision. Celle d'une créature mi humaine mi arachnide, se tenant sur un trône rouge sang, surmonté d'un symbole terrifiant celui d'un œil. Dans cette vision ils sont au pied de ce trône immense et délirant, dans une contrée lointaine et désolée et derrière eux une tour immense qui semble transpercer le ciel.

Vous prenez ce qui me revient de droit et pour cela vous le paierez de vos vies, Vous et tout les vôtres, soyez en assuré.

La vision s'estompe, les yeux de l'homme vire au noir, le corps se décompose ne laissant derrière lui que des ossements. Test d'âme. Une fois les hommes morts ils peuvent aller au sous sol et voir la porte. Le bâtiment est tout de métal et les couloirs semblent s'étendre sous une partie de la ville, profondément sous terre. C'est un labyrinthe et il leur faudra une bonne journée pour naviguer dans ce réseau souterrain et y découvrir la porte de Maerlyn. Au bout d'une demi-journée de marche ils entendront des bourdonnements. La clef commencera à briller légèrement. Plus il se rapproche plus le bourdonnement devient intense et terrible. Il leur faut

réussir un test d'âme avec une relance où se voir hypnotisé et traverser la porte. Ceux qui réussissent sont expulsés par une violente secousse et voit la porte se refermer devant eux. Il va de soit que la clef aura disparu de la serrure, comme par enchantement, pour se retrouver dans la poche d'un de nos aventuriers qui aura traversé. Ils pénétreront finalement une pièce avec en son centre une porte. Une porte fermée au milieu d'une pièce ronde. Ils peuvent en faire le tour. Le bourdonnement vient de derrière la porte.

S'ils l'ouvrent ils verront un paysage délirant. Une ruelle avec un sol de couleurs noir, des odeurs de gaz, des habitations à plusieurs étages. Le bâtiment dont ils sortent est un entrepôt désaffecté de Boston en 1925.

Profils des hommes du Roi Cramoisi (ajouter les compétences de votre choix)



Profil

Agi : d10 Int : D6 Ame : D12
For : D8 Vig : D10
Parade: 8 Resistance: 7

Compétences

Combat: D12 Tir : D12

Équipement

- Peacemaker 2D6+1 dégât. Tir à deux armes sur leur action de combat. 6 balles par chargeur.

Lors de la phase d'initiative enlever les cartes inférieures à 7. Lancer deux dés lors de leur attaque, pour ne garder que le meilleur des deux.

- Cache poussière : 2 points d'armure.

- Couteaux de combat dégât For+D6.

Offrez leurs un jeton blanc à chacun en début de combat.

Épilogue

Le bourdonnement se fera plus grand et la porte claquera derrière eux violement. La clef a le pouvoir d'ouvrir une porte vers la Terre Prime à partir de l'Entre deux mondes, mais pas l'inverse. Les voilà coincer sur Terre en 1995. Il s'agit là, vous l'avez bien deviné cher MJ, d'un scénario débutera une campagne. Cette dernière les fera voyager sur notre Terre à la recherche d'un passage les ramenant chez eux. Mais des événements imprévisibles vont les amener à devoir faire face à un nouveau aux prémices d'une épidémie mondiale, "Le Fléau"....



Le hall d'un cinema, en 1995

Nom : _____

Joueur : _____ Univers : _____

Race : _____ Rang : _____

XP:

SAVAGE WORLDS

FICHE DE PERSONNAGE

ATTRIBUTS



d4	d6	d8	d10	d12	AGILITÉ
d4	d6	d8	d10	d12	INTELLECT
d4	d6	d8	d10	d12	ÂME
d4	d6	d8	d10	d12	FORCE
d4	d6	d8	d10	d12	VIGUEUR

MUNITIONS/POINTS DE POUVOIR

_____	○○○○☆○○○☆☆○○○○☆☆
_____	○○○○☆○○○☆☆○○○○☆☆
_____	○○○○☆○○○☆☆○○○○☆☆
_____	○○○○☆○○○☆☆○○○○☆☆
_____	○○○○☆○○○☆☆○○○○☆☆

ARME	PORTÉE	CDT	DÉGÂTS	POIDS
------	--------	-----	--------	-------

ASPECT (POUVOIR)	COÛT	PORTÉE	DÉGÂTS/ EFFET	DURÉE
------------------	------	--------	------------------	-------

Blessures!



Fatigue!

BASE

☐
☐
☐
☐

STATS SECONDAIRES

ALLURE

PARADE

RÉSISTANCE

CHARISME

MOD

☐
☐
☐
☐

BLESSURES PERMANENTES

TYPE D'ARMURE	PROTECTION	POIDS	NOTES
---------------	------------	-------	-------

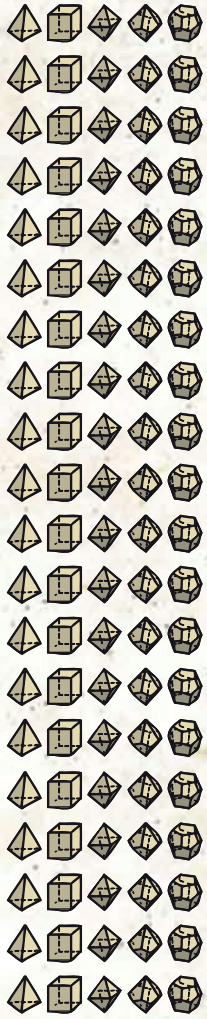
ATOUTS

HANDICAPS

Personnage : _____

COMPÉTENCES

d₄ d₆ d₈ d₁₀ d₁₂



BIO

AGE _____

SEXE _____

TAILLE _____

Poids _____

CHEVEUX

YEUX _____

PEAU _____

MAIN D'ARME _____

JOURNAL / MONSTRES RENCONTRÉS / HISTORIQUE

EQUIPEMENT

OBJET

EMPLACEMENT

POIDS

OBJET

EMPLACEMENT

POIDS

RICHESSES :

POIDS TOTAL TRANSPORTÉ : _____

CHARGE MAXIMALE : _____

PÉNALITÉ D'ENCOMBREMENT : _____

Notes diverses :