

DES BONBONS ET UN SORT

Pour jouer

Type de partie : scénario de la campagne "Les 5 légendes"

Temps : 4h

nombre de joueurs idéal : entre 3 et 6 joueurs

Nombre de dés (joueurs) : 4 fois le nombre de joueurs + 4D6 pour la Partie III

Nombre de dés (MJ) : 8D6 pour la Partie II et 8+4*PJ pour la partie III (donc si 5 joueurs 28D6)

Partie I : la mission

Note aux MJ: cette section est principalement de la mise en contexte et du storytelling, libre à vous de changer les éléments que vous voulez pour rendre plus personnelle cette aventure, en particulier si ce n'est pas la 1er partie ensemble de vos joueurs.

Dans une salle en plein milieu du 3e cercle, des agents du Seigneur des Ténèbres ont réuni une centaine de T.R.A.S.H. dont les joueurs. Il y a une grande estrade visible par tous et pour le moment il y a beaucoup de bruit.

Un représentant de l'armée (centaure du 5e ou du 6e cercle) s'avance sur l'estrade et un silence relatif se fait dans la salle.

"L'heure est grave. Nos espions ont intercepté des messages des Pays de la Plénitude à propos de leur prochain assaut: Ces salauds veulent s'en prendre à Halloween. Le général Casper a prévu de transformer cette source de magie et de puissance pour nous en un moment de festivité, de partage et d'amour. NOUS NE POUVONS PAS LE LAISSER FAIRE! Heureusement, Jack à la Lanterne est avec nous et à un plan, je le laisse en parler."

Un homme d'un blanc cadavérique, la peau parcheminée, vêtu de vêtements miteux, et portant une lanterne composée d'un navet contenant un charbon ardent prend place et sa voix d'outre tombe résonne sans que sa bouche ne semble esquissé le moindre mouvement.

"Nous devons sauver Halloween si nous ne voulons pas perdre la guerre. Cette soirée nous permet d'étendre notre influence sur le monde des humains et de recruter toujours plus de soldats. Pour cela vous allez tous avoir un rôle à jouer. Vous allez être réparti en équipe et envoyer à travers le monde, dans des villes et villages fêtant Halloween, votre mission étant de mettre la main sur une arme extrêmement puissante. Des partisans vous attendent sur place pour vous en remettre les morceaux, il n'était pas possible de la conserver complète car sa magie aurait attiré le Pays. Une fois en votre possession, ramenez les pièces au lieu de rendez-vous convenu dans chaque ville et libérez l'enfer sur la ville, rappelez aux hommes ce qu'est Halloween!"

Des listes apparaissent alors avec les différentes affectations. Le groupe des PJ est envoyé dans la ville dont s'occupe Jack. Ils reçoivent la carte de la ville sur laquelle est notée:

- L'emplacement des 5 maisons des partisans des Royaumes de la Rédemption qui détiennent les pièces de l'arme
- L'emplacement de la salle (au centre du village) où les attendra Jack une fois les pièces récupérées

- L'emplacement d'une cachette (en périphérie du village). Cette cachette est à usage unique.

On leur remet également 4D6*40 Griffes pour pouvoir acheter de l'équipement. **Note au MJ: les PJ peuvent relancer l'INTÉGRALITÉ des D6 si les 1er résultats ne leur plait pas. Ils sont dans ce cas obligés de conserver le 2e résultat.**

Enfin on leur donne un mot de passe pour s'identifier auprès des agents des Royaumes pour qu'ils leur remettent les pièces de l'arme (**Note au MJ: le mot de passe peut être ce que vous voulez, ce n'est pas très important**).

Les PJ ont alors la possibilité d'acheter des équipements dans une boutique. Une fois leurs emplettes terminées, ils se reposent pour la nuit et le lendemain ils partent en mission. Pour cela, ils se rendent dans un bâtiment officiel des Royaumes dans lequel ils montrent leur affectation. Ils sont conduits dans une salle circulaire avec au centre une créature cachée sous une très longue robe. La créature s'exprime par des bruits métalliques comme un couteau sur un tableau noir, et un portail s'ouvre. Les PJ l'empreinte et se retrouvent en vue du village, la nuit est en train de tombée, la fête d'Halloween vient de commencer!

Partie II : Trick and Treat

Note au MJ : pendant toute cette phase il faut avoir 8D6 de disponible car 2 Anges surveillent la zone. Les PJ ne sont pas au courant (il est possible cependant de leur faire faire un test de **perception** difficulté **"Très difficile"** pour leur donner une chance de le savoir - dans ce cas, en cas de réussite, les tests de discrétion des PJ dans cette section seront plus facile d'un niveau de difficulté). Les Anges ne repèrent pas l'arrivée des PJ.

Les PJ se retrouvent à l'entrée du village. Comme c'est la nuit d'Halloween, il y a des enfants déguisés qui se baladent et donc les PJ n'ont pas besoin de se cacher, ils passent pour des déguisements (tant qu'on ne les observe pas de trop près).

Les PJ peuvent se promener librement dans la ville, visiter les endroits qu'ils veulent, et faire plus ou moins ce qu'ils souhaitent (Halloween tout est permis!). **Note au MJ :** il est **encourager de laisser vraiment libre cours aux PJ, mais si vous voulez les tenir un peu calme quand même, ne pas oublier que vous avez 2 Anges qui vadrouillent sans que vos joueurs le sachent**. Les actions majeures possibles sont les suivantes:

- Se promener dans la ville. les PJ seront amenés à croiser d'autres groupes d'enfants avec lesquels ils peuvent interagir. Mais un enfant, on en mangerait, surtout dans les Royaumes de la Rédemptions, donc pour ne pas les attaquer et en croquer 1, les PJ doivent réussir un test de **"Maîtrise de soi"** de niveau **"Difficile"**.
 - En cas de réussite, ils n'attaquent pas les enfants et peuvent poursuivre leur route normalement
 - En cas d'échec, les enfants s'enfuient en courant et en hurlant. Si les PJ agressent à deux reprises des enfants, ils sont repérés par les Anges (voir plus loin)
- Visiter une des 5 maisons marquées. Quand ils arrivent devant une des maisons marquées, il y a une discussion avec le partisan (les partisans sont tous des Hommes qui ont jurés allégeances au Seigneur des Ténèbres mais ne possèdent pas de pouvoirs) pendant laquelle les PJ doivent donner le mot de passe (test **Intelligence** de niveau **Moyen** pour les 3 1er maison et **Difficile** pour les 2 dernières

[le temps passe, c'est complexe de se rappeler]). **Note au MJ : si les PJ ont décidé de noter le mot de passe sur une feuille pour ne pas l'oublier, le test est remplacé par un test de **perception/intelligence** de niveau **Moyen** pour être sûr qu'ils n'ont pas perdu la feuille.** Si les PJ ne donnent pas le mot de passe, ils peuvent choisir un test de **Charme/intimidation** de niveau "**Très difficile**" pour récupérer la pièce. Si cela échoue également, ils peuvent alors tuer le partisan. **Note au MJ : si les PJ ont d'autres idées pour récupérer la pièce, comme de l'infiltration ou de la corruption ou autre c'est bien entendu possible!**

- Visiter une maison non marquée. Si les PJ veulent, ils peuvent aller chercher des bonbons dans une des maisons non marquées. Ils doivent réussir un test de **Charme/Intimidation** de niveau "**Difficile**" pour obtenir une poignée de bonbons (rend 1 point de Santé Sociale). Si le test échoue, les PJ n'ont pas de bonbons et peuvent se venger en lançant un sort (du genre odeur nauséabonde, fleurs qui meurent, autre du même genre) sur la maison.
- Visiter la cachette. Les PJ peuvent à tout moment (mais une seule fois pendant la mission) se rendre dans la cachette des Royaumes. En s'y rendant ils regagnent 2 utilisations pour chacun de leur pouvoir, de l'équipement, et 1 point de Santé Physique par joueur.

Partie du MJ: les Anges

Chaque action des PJ a des répercussions sur les Anges et la façon dont ils agissent.

- Visite d'une maison marquée. Lorsque les PJ récupèrent une pièce de l'arme, ils doivent réaliser un test de **Discrétion** de niveau "**Difficile**". S'ils échouent, le MJ réalise un test de **Perception** de niveau "**Difficile**" avec les Anges. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas de réussite du test de perception:
 - 1er réussite: les Anges ne repèrent pas les PJ mais détruisent de façon un peu spectaculaire la maison du partisan (ça donne un petit indice aux PJ qu'il y a peut être un truc pas cool). A partir de maintenant, le niveau de difficulté des tests de Discrétion des PJ est augmenté de 1 (donc de **Difficile**, on passe à **Très difficile**), et le niveau de difficulté des tests de Perception des Anges diminue de 1 (donc de **Difficile**, ils deviennent **Moyen**).
 - 2nd réussite: les Anges repèrent les PJ et les prennent en chasse pour les attaquer.
- Visite d'une maison non marquée. Si les PJ décident de jeter un sort à une maison qui ne leur a pas donné de bonbons, alors ils doivent réussir un test de **Discrétion** de niveau "**Difficile**". En cas d'échec les Anges réalisent un test de **Perception** de niveau "**Moyen**" (les mêmes règles que précédemment s'appliquent, à savoir que si c'est la 1er réussite de Anges, ils détruisent la maison, et à la deuxième ils repèrent les PJ).

Si les Anges ont repéré les PJ, ils ont les choix suivants:

- Se cacher dans la cachette (si encore disponible). Ils échappent à la vigilance des Anges (**Note au MJ: selon la distance qui les séparent de la cachette un test de **Force/Agilité** dont la difficulté peut varier selon la distance également pour savoir s'ils sont suffisamment rapide pour échapper aux Anges peut être envisagé**) et peuvent reprendre leur quête en sortant de la cachette mais le niveau de difficulté des tests de **Discrétion** passe à **Improbable**, et le niveau de difficulté des tests de **Perception** des Anges passe à **Facile**.

- Se rendre dans la salle où se trouve Jack pour chercher sa protection (**Note au MJ: selon la distance qui les séparent de la cachette un test de Force/Agilité dont la difficulté peut varier selon la distance également pour savoir s'ils sont suffisamment rapide pour échapper aux Anges peut être envisagé**). Dans ce cas, cela met immédiatement fin à cette partie du scénario, et on commence la partie III.
- Se battre. C'est un combat classique. En cas de victoire, les PJ pourront continuer leur mission sans faire de test supplémentaire, et pourront terroriser la population comme ils le souhaitent sans aucune répercussion (**Note au MJ: c'est leur récompense pour avoir réussi un combat pas forcément simple, laissez les s'amuser**)! En cas de défaite, la mission est un échec et les PJ probablement morts.

Une fois que les PJ ont récupéré les 5 pièces de l'arme, ou à n'importe quel moment s'ils décident d'abandonner la recherche, ils peuvent se rendre dans la salle où les attends Jack pour passer à la phase suivante du scénario.

Partie III : Combat final

Une fois toutes les pièces récupérées (ou alors quand les PJ prennent peur et veulent la protection de Jack pour échapper aux Anges) les PJ peuvent se rendre dans la salle où les attend Jack. C'est une salle de réception dans laquelle il y a une douzaine de danseurs masqués qui dansent comme dans les bals du 18e siècle mais sur du Black métal. Jack préside sur un trône au fond de la salle. Les PJ peuvent traverser la salle (s'ils regardent bien, les danseurs ne sont pas humains).

Si les PJ ont récupéré les 5 pièces de l'arme. Ils sont félicités par Jack qui leur prend toutes les pièces et les assemble devant eux. Une fois fini, l'arme est une sorte de pylône de 2 mètres qui pulse d'énergie magique.

Si les PJ n'ont pas les 5 pièces de l'arme. Jack insulte les PJ **Note au MJ: ne pas hésiter à menacer les PJ, à rendre une ambiance oppressante avec la musique de la salle qui peut soit monter soit disparaître, décrire les danseurs qui se rapprochent ...**

Dans les deux cas, un grand fracas se fait entendre à l'entrée de la salle, et Casper détruit la porte et prend d'assaut les PJs et Jack. Casper est accompagné:

- D'autant d'Angelot qu'il y a de PJ
- D'un Ange si les PJ n'ont pas tuer les Anges dans la Partie II, 0 s'ils les ont vaincus, et 2 s'ils ont amené les Anges jusque là en fuyant.

Note au MJ : Jack et Casper peuvent avoir une discussion sur Halloween et pourquoi la vision de l'autre est con. Faire monter le ton jusqu'au moment où le combat commence.

Note au MJ : C'est un combat épique avec des règles un peu différente, les PJ ont dans leur rang Jack en plus de leur personnage (ajouter 4D6 au PC des PJ) et ils bénéficient d'un bouclier global de 20 points de Santé Physique (il s'agit des danseurs qui se sacrifient pour Jack). Jack ne peut pas subir de dégât tant qu'un des PJ est en vie. Du côté des antagonistes, les résultats de Casper sont doublés (uniquement pour Casper, pas pour les Anges et Angelots).

Si l'arme n'est pas assemblée, il s'agit d'un combat à mort classique qui se finit sur la mort de Casper ou de Jack.

Si l'arme est assemblée, après chaque round de combat, les PJ doivent faire un test **d'Intelligence** avec un **seuil de 30** en utilisant UNIQUEMENT Jack. Ils doivent réussir 2 tests pour activer l'arme et mettre automatiquement fin au combat.

Partie IV : résolution

Si les PJ/Jack sont morts alors la mission est un échec, et les Royaumes de la Rédemption prennent un grand coup dans leur force de frappe. A partir de maintenant, Halloween devient une fête servant à répandre de la joie et de l'amour, pour que tout le monde vivent en paix.

Si au moins Jack survit, la mission est une réussite (même si les PJ n'ont pas réussi à compléter l'arme). En activant l'arme, Jack matérialise les peurs des habitants de la ville, qui après avoir fait un petit massacre dans la population rejoignent les rangs du Seigneur des Ténèbres (**Note au MJ: adapter la description au public autour de la table, si des personnes sont plus sensibles se contenter de matérialiser les peurs et de les faire se téléporter dans Jyr'Hell, si votre table est une table de psychopathes, vous pouvez manger les enfants!**).



	Nombre de dés pour la partie	Facile (nombre de PJ*2)	Moyen (nombre de PJ*5)	Difficile (nombre de PJ*8)	Très difficile (nombre de PJ*10)	Improbable (nombre de PJ*12)	Impossible (nombre de PJ*15)
3 PJ	12	6	15	24	30	36	45
4 PJ	16	8	20	32	40	48	60
5 PJ	20	10	25	40	50	60	75
6 PJ	24	12	30	48	60	72	90
7 PJ	28	14	35	56	70	84	105
8 PJ	32	16	40	64	80	96	120

Dans la cache:

Katana	3 P et 2 S	4	Ajouter 3D6 lors de son lancer
Scutum	2 P et 3 E	4	-3 sur 2D6 d'un autre groupe de personnages
Javelot	2 E et 3 S	4	Voler 2D6 à un autre personnage AVANT le lancer

Lance	3 P et 2 E	4	Relancer 2D6 de l'escouade 3 fois
Tome d'incantation	3 E et 2 S	4	Relancer 3D6 d'un autre groupe de personnages 2 fois
Griffes	2 P et 3 S	4	Remettre 3D6 du Cimetière au PC

Chapeau de magicien	3 E et 2 P	4	Retirer 4D6 à un autre personnage
Cagoule	2 E et 3 S	4	Échanger 3D6 entre soi et un autre personnage

Tunique noire	3 P et 2 S	4	Ajouter 4D6 lors de son lancer
Tenue en cuir	2 S et 3 E	4	-3 sur 3D6 d'un autre groupe de personnages

Bottines en feuille cuivrée	2 P et 2 S et 2 E	4	Se retirer du combat
Botte de cuir	2 P et 3 S	4	Remettre 3D6 du Cimetière au PC

ARMES À UNE MAIN

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Couteau	1 P	1	Relancer 1D6 de l'escouade 1 fois	40 / 200 / 500
Baguette	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	40 / 200 / 500
Poing américain	1 S	1	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	40 / 200 / 500
Epée courte	2 P	2	+1 sur 2D6 de l'escouade	80 / 400 / 1 000
Gourdin	2 P	2	Ajouter 1D6 lors de son lancer	80 / 400 / 1 000
Eau maudite	2 E	2	Réduit au silence 1 personnage	80 / 400 / 1 000
Targe	2 E	2	Retirer 1D6 d'un autre personnage	80 / 400 / 1 000
Etoile ninja	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	80 / 400 / 1 000
Nunchaku	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage AVANT le lancer	80 / 400 / 1 000
Hache à une main	3 P	3	Contrer 2 pouvoirs qui ciblent l'escouade	120 / 600 / 1 500
Rapière	2 P et 2 E	3	Se retirer du combat	140 / 700 / 1 750
Parchemin magique	3 E	3	Relancer 2D6 d'un autre groupe de personnages 3 fois	120 / 600 / 1 500
Bouclier miroir	2 E et 2 S	3	Retourner 1D6 d'un autre personnage	140 / 700 / 1 750
Fouet	3 S	3	Retirer 2D6 du PC d'un groupe pour le lancer	120 / 600 / 1 500
Bolas	2 P et 2 S	3	Échanger 3D6 entre soi et un autre personnage	140 / 700 / 1 750

ARMES À DEUX MAINS

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Massue	3 P	3	+1 sur 4D6 de l'escouade	120 / 600 / 1 500
Sceptre	3 E	3	Retirer 3D6 d'un autre personnage	120 / 600 / 1 500
Chaîne cloutée	3 S	3	Échanger 2D6 entre 2 autres personnages	120 / 600 / 1 500

CASQUES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Bol en terre cuite	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	40 / 200 / 500
Chapeau de paille	1 E	1	Retirer 1D6 à un autre personnage	40 / 200 / 500
Bonnet d'âne	1 S	1	Retirer 1D6 du PC d'un autre groupe	40 / 200 / 500
Tricorne	2 P	2	Ajouter 2D6 lors de son lancer	80 / 400 / 1 000
Couronne de ronces	2 E	2	-2 sur 2D6 d'un autre groupe de personnages	80 / 400 / 1 000
Chapeau à plume	2 S	2	Voler 1D6 à un autre personnage APRÈS le lancer	80 / 400 / 1 000

ARMURES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Tunique de paysan	1 P	1	Ajouter 1D6 lors de son lancer	40 / 200 / 500
Guenille	1 E	1	Relancer 1D6 d'un autre groupe 1 fois	40 / 200 / 500
T-shirt	1 S	1	Voler 1D6 à un personnage AVANT le lancer	40 / 200 / 500
Veste de flibustier	2 P	2	Relancer 2D6 de l'escouade 2 fois	80 / 400 / 1 000
Toge blanche	2 E	2	Relancer 3D6 d'un autre groupe 1 fois	80 / 400 / 1 000
Tenue bariolée	2 S	2	Remettre 1D6 du Cimetière dans le PC	80 / 400 / 1 000

BOTTES

Nom	Prérequis	Charge	Pouvoir	Prix Conseillé (Mauvaise / Bonne / Exceptionnelle)
Botte rapiécée	1 P	1	+1 sur 1D6 de l'escouade	40 / 200 / 500
Tong	1 E	1	-1 sur 1D6 d'un autre groupe de personnages	40 / 200 / 500
Basquette	1 S	1	Remettre 1D6 du Cimetière au PC	40 / 200 / 500
Chaussure en peau	2 P	2	Contre 1 pouvoir qui cible l'escouade	80 / 400 / 1 000
Sandale	2 E	2	Retourner 1D6 d'un autre personnage	80 / 400 / 1 000
Chausse en tissu	2 S	2	Échanger 1D6 entre 2 autres personnages	80 / 400 / 1 000

FICHE DE PNJ

NOM : Casper

RACE : Fantôme

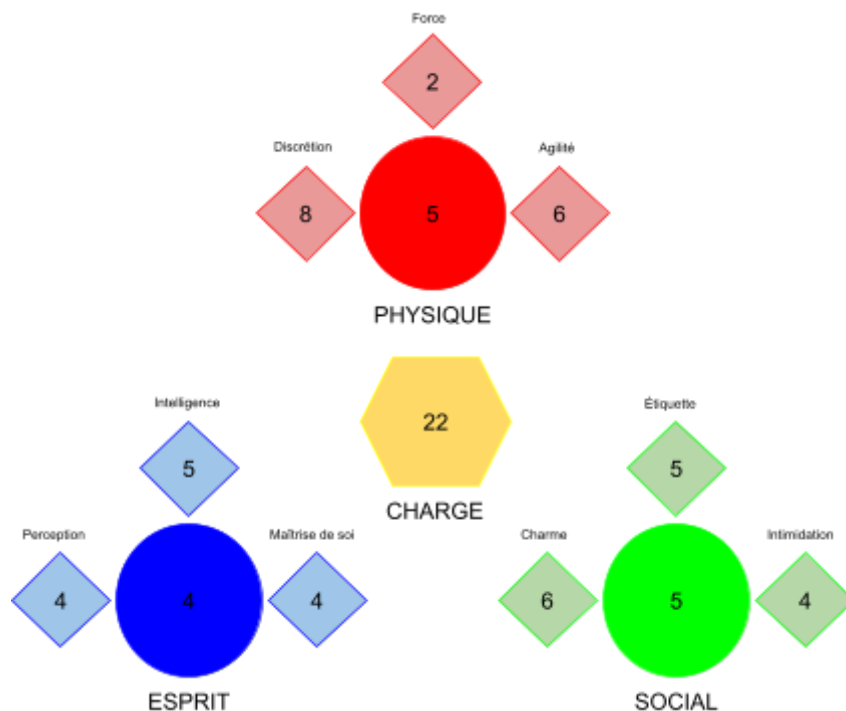
SEXE : H

DESCRIPTION :

Casper est un gentil fantôme qui voudrait que tout le monde soit ami et heureux. Et il déteste donc Halloween avec son cortège de monstres, de peur, de mort. C'est donc pour faire régner l'amour et la bienveillance que Casper a décidé d'exterminer toutes les créatures de la nuit qui rendent Halloween tellement ... Halloween.

Casper est équivalent à une créature du 7e cercle

TRAIT RACIAL : Échanger 2D6 entre soi et un autre joueur



SANTÉ PHYSIQUE : 6

SANTÉ SOCIALE : 5

EQUIPEMENT

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main	Morgenstern	5P et 4S	Ajouter 5D6 lors de son lancer	7
2eme main				
Casque	Crâne de Buffalo	4E et 3S	Relancer 4D6 d'un autre groupe 3 fois	6
Tenue	Yoroi	4P et 3E	Contre 3 pouvoirs qui ciblent le groupe	6
Botte	Chaussures à bouts pointues	3S	Retirer 3D6 d'un groupe de personnage pour le lancer	3

ARGENT

1 500 GRIFES

POSSESSIONS

FICHE DE PNJ

NOM :

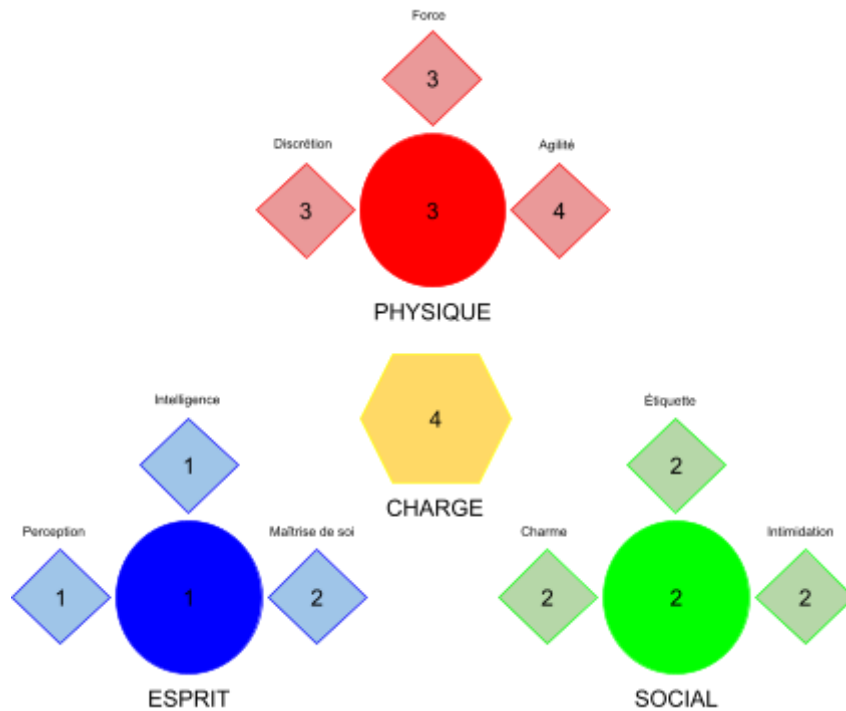
RACE : Angelot

SEXE :

DESCRIPTION :

Un petit chérubin tout mignon qui ressemble à un poupon potelé avec des ailes. Limités intellectuellement et tout le temps hilares, ils obéissent aveuglément à tous les ordres qu'ils reçoivent. Ils sont équivalents à des créatures du 1er cercle.

TRAIT RACIAL : +1 sur 2D6 de l'escouade



SANTÉ PHYSIQUE : 4

SANTÉ SOCIALE : 2

EQUIPEMENT

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main	Etoile ninja	2S	Remettre 1D6 du Cimetière dans le PC	2
2eme main				
Casque				
Tenue	Veste de flibustier	2P	Relancer 2D6 de l'escouade 2 fois	2
Botte				

ARGENT

50 GRIFFES

POSSESSIONS

FICHE DE PNJ

NOM :

RACE : Ange

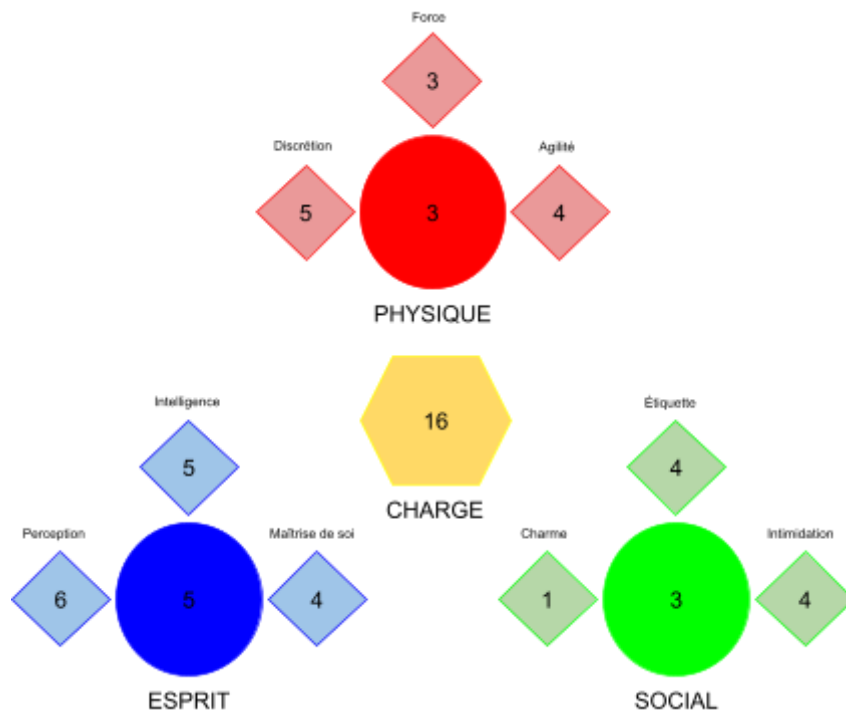
SEXE :

DESCRIPTION :

Une créature sphérique immense pourvu de 6 paires d'ailes et d'une multitude d'yeux un peu partout sur le corps et sur les ailes.

Ils correspondent à une créature du 5e cercle

TRAIT RACIAL : Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



SANTÉ PHYSIQUE : 6

SANTÉ SOCIALE : 3

EQUIPEMENT

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main	Fouet	3S	Retirer 2D6 du PC d'un autre groupe	3
2eme main	Scutum	2P et 3E	-3 sur 2D6 d'un autre groupe de personnage	4
Casque	Bol en terre cuite	1P	+1 sur 1D6 de l'escouade	1
Tenue	Cuirasse d'os	5E	Retirer 5D6 à un autre personnage	6
Botte	Sandale	2E	Retourner 1D6 d'un autre personnage	2

ARGENT

666 GRIFES

POSSESSIONS

FICHE DE PNJ

NOM : Jack à la lanterne

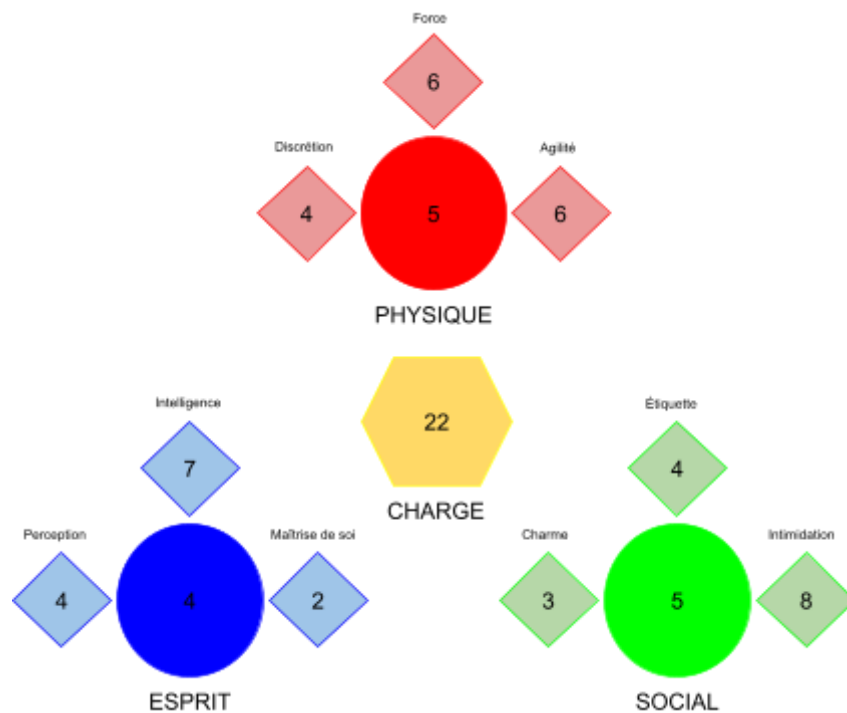
RACE : Mort Vivant

SEXE : H

DESCRIPTION :

Jadis, il était un homme vénal, égocentrique, et méchant, mais malin (peut-être un peu trop). Par deux fois il se joua du Diable, et par deux fois il échappa à la damnation pour finalement faire promettre au Diable que plus jamais il n'essayerait d'obtenir son âme. Lorsqu'il mourut, le paradis lui fut naturellement refusé, mais lorsque Jack se présenta devant le Diable, celui-ci lui rappela alors sa promesse et lui refusa également l'entrée dans les enfers. Condamné à errer indéfiniment sur Terre, Jack réussit quand même à obtenir du Diable un charbon qu'il mit dans un navet, lui donnant son nom actuel (et inutile de vous dire que son errance forcée n'a pas arrangé son caractère). Il est du 7e cercle.

TRAIT RACIAL : Contrer 3 pouvoirs qui ciblent l'escouade.



SANTÉ PHYSIQUE : 6

SANTÉ SOCIALE : 5

EQUIPEMENT

	Nom	Prérequis	Pouvoir	Charge
1er main	Arbalète lourde	4E et 5S	Voler 3D6 à un autre personnage APRÈS le lancer	7
2eme main	/	/	/	/
Casque	Haut de forme	4S	Remettre 4D6 du Cimetière dans le PC	5
Tenue	Armure de plaque	4E	Retourner 3D6 à un autre personnage	5
Botte	Soulier	4E	Retirer 4D6 à un autre personnage	5

ARGENT

3 500 GRIFES

POSSESSIONS