

QUAND LA FORET SE REBELLE !

Un scénario ZOMBIES

Ce scénario a pour but de confronter les joueurs aux forces inquiétantes situées en plein cœur de la forêt noire dans un petit village aux habitants franchement inquiétant. L'autre but est de faire vivre aux joueurs quelques-unes des scènes d'anthologies des meilleurs films d'horreur (evil dead, brain dead, bad taste, Dellamore dellamorte). Ce scénario offre de nombreuses possibilités de faire vivre aux joueurs les situations rencontrés dans ces films à vous de choisir quoi leur faire vivre. Le principal étant bien sur que tout le monde s'amuse.

L'HISTOIRE

On ne parle que de ça dans tous les journaux et à la télévision : Heinrich VON KRUGGER, multimilliardaire allemand vient de mourir. Ce qui rend cet événement si populaire est que ses héritiers ne se sont toujours pas fait connaître alors que son héritage s'élève à plusieurs milliards d'euros. Pour la plupart, il passait pour un vieil excentrique qui vivait retiré dans un petit village en plein cœur de la forêt noire. De nombreux journalistes sont venus au village pendant la semaine qui a suivi en quête d'informations croustillantes sur le milliardaire. Mais devant le mutisme et l'aversion pour les étrangers de la population locale et le manque de nouveautés dans cette affaire ils sont tous repartis.

LA VRAIE HISTOIRE

En fait, Heinrich Von Kruger a passé la plus grande partie de sa vie à essayer de prolonger son existence. Il s'est d'abord tourné vers la médecine moderne mais devant le peu de résultat, il se tourna vers l'occultisme. Il étudia pendant de nombreuses années tous les livres traitant de la mort et des rituels pour y survivre que les nombreuses expéditions qu'il finança dans les 4 coins du monde lui rapportèrent. Ils s'entretint aussi avec les

plus grands occultistes qu'il put trouver (prêtre vaudou, médium ...). Une fois qu'il eut acquis la connaissance nécessaire, il dut passer à la pratique pour savoir si cela fonctionnait. Il décida donc d'acheter un château près d'un village reculé où il pourrait poursuivre ses expériences en toute tranquillité. Il sacrifia de nombreux innocents pour parfaire son art (souvent des clochards trouvés dans les grandes villes) que lui ramenés ses hommes de main. Au bout de quelques années d'expérimentation, il se sentit prêt à réaliser le transfert de son esprit dans un corps plus jeune et vigoureux. Il rédigea son testament léguant tous ses biens à son fils (c.a.d lui-même dans son nouveau corps car il n'a jamais eu d'enfants).

Il pensait que son plan était parfait mais le prêtre du village finit par se douter de quelque chose en voyant parfois la nuit des hommes étranges transportés des sacs vers le cimetière.

En effet Heinrich avait décidé d'enterrer tous les corps dans une fosse commune près du cimetière. Un soir il suivit ces hommes discrètement et les vit effectuer leur sale besogne et retournait au château. Il se décida à agir en commençant tout d'abord à envoyer une lettre contenant ses soupçons sur Heinrich, sans donner trop de détails d'ailleurs de peur d'être pris pour un fou, à ses supérieurs puis en allant explorer le château.

Il réussit à pénétrer dans le château sans trop de difficultés (il dut bien assommer 1 ou 2 gardes sur son passage mais il savait se battre comme tout bon prêtre de film) et descendit dans les sous-sols jusqu'à la salle où Heinrich commencer son rituel d'échange d'âmes. Quand il vit cet homme innocent sur le point d'être sacrifié, le sang du prêtre ne fit qu'un tour et il se jeta sur le vieil homme perturbant ainsi le terrible rituel. Son acte eut des conséquences aussi terrible qu'imprévu : l'âme de Heinrich fut précipiter dans les limbes et plus funeste encore, les esprits maléfiques errant dans la forêt noire furent réveiller. Le prêtre mourut pensant avoir accompli son devoir.

Mais les choses empirèrent pour le village. Le rituel avait malheureusement réussi partiellement. L'âme du jeune homme avait quitté son corps mais son corps continuait à vivre. Ce qui permit à ces esprits maléfiques de s'incarner dans une enveloppe charnelle. Pour l'instant les esprits transforment le corps pour l'adapter mais on peut déjà en ressentir les effets : les morts commencent à se relever. Aucun journaliste n'en a parlé car le gardien du cimetière monsieur Del'lamorte interdit l'accès au cimetière et supprime les morts qui se relèvent au fur et à mesure. Les habitants du village se transforment d'ailleurs lentement en zombies. Pour l'instant, ils pensent à une mauvaise grippe que les journalistes auraient apportés avec eux. Il y a eu déjà quelques morts et le médecin n'arrive pas à enrayer l'épidémie (d'ailleurs il n'est pas loin de succomber).

Les esprits ont aussi fait brûler l'église car ils ne supportent pas la concurrence.

Plus le temps passe et plus le corps dans le château se modifie et grandit et plus les effets s'accroissent parmi la population. Quand la transformation sera achevée, le démon ainsi créé contrôlera entièrement un village de zombies. Et pourra étendre son influence.

Introduction des PJs

Les PJs ont bien entendu parler de l'héritage peut-être que l'un est un héritier de Heinrich ou alors un de leurs amis détective privé a été retrouvé mort alors qu'il enquêtait sur Heinrich. Ils savent en tout cas que l'événement marquant sera l'arrivée d'un notaire qui lira le testament et répartira l'héritage entre les différents bénéficiaires. Si les PJs veulent résoudre l'enquête de leur ami disparu, ils auront besoin du notaire pour pénétrer dans le château car il est surveillé jusqu'à l'arrivée du notaire par les anciens hommes de main de Von Krugger (transformé en zombies occultes par l'entité) qui ne laisse personne pénétrer dans l'enceinte du château. Mais l'entité ne veut pas attirer les soupçons des autorités(du moins tant qu'elle n'a pas fini sa transformation) et laissera le notaire et ceux qui l'accompagnent entrer dans le château pour y lire le testament pour transformer le notaire en zombie et dévorer les autres.

Le notaire arrive le jour après l'arrivée des PJs par le train.

Une auberge accueillante

Le seul endroit où peuvent loger les PJs est une auberge tenue par un gros homme bourru nommé Hans Grubber et sa femme Anna. Il n'est pas particulièrement content de devoir loger encore des étrangers car sa femme a aussi attrapé cette mauvaise grippe(hé hé). Mais il logera quand même les PJs, les affaires sont les affaires après tout. Pendant le repas(tout le monde mange ensemble si vous êtes vicieux c'a peut être Anna qui fait la cuisine, allez savoir ce que les PJs vont pouvoir manger).

S'ils entament la conversation avec l'aubergiste, il ne parlera à aucun moment de la grippe qui a tué 5 personnes du village car il ne veut pas y croire où perdre ses clients. Mais il

n'hésitera pas à insulter les journalistes venus au village : « de vrais vandales c'est gars là... Se prenaient pour mieux que tout le monde ces scribouillards m'en irait leur en foutre une si je me retenais pas ... Je suis sûr que ces un de ces fadas qui a foutu le feu à l'église ... pourri d'incroyant... ».

Il parlera aussi de Del'lamorte le gardien du cimetière : « Putain il a dû péter les plombs ce gars-là. Empêche tout le monde d'aller au cimetière pour cause de réparation selon lui !!!!! Qu'esce qui peut réparer dans un cimetière c'te fada??? Je vous le demande ??? Y a des braves gens qui ont même dit avoir entendu des coups de feu dans le cimetière pendant la nuit. Vau mieux pas s'approcher . Il a du péter les plombs ». Pendant le repas, vous pouvez faire faire un jet de voir aux PJs pour voir que Anna Grubber mange uniquement de la viande crue et avec un bel appétit en plus. Son mari fait semblant de ne rien voir de bizarre la dedans mais évite de la regarder manger.

La première nuit se passera sans problème particulier. Faite faire un jet d'entendre avec un malus de 30 a tous les joueurs. S'il est réussi, ils pourront entendre Anna marcher dans le couloir et essayer d'ouvrir les portes. S'ils la surprenne elle dira entre deux quintes de toux qu'elle vérifie toujours les serrures des chambres pour prévenir tout vol (en fait elle voulait se faire un petit encas mais discrètement elle se rabattra sur son mari si elle échoue).

Un nouveau jour se lève

Le notaire n'arrivera que vers 17h00, laissez donc les joueurs explorer le village comme il l'entend jusque là. (Voir la description des différents lieux du village et de la population dans l'annexe). Ils pourront remarquer plusieurs faits bizarres pendant leurs explorations :

- de nombreuses personnes ont l'air souffrantes , selon elles une bonne grippe

mais jamais une grippe ne donne à la personne une telle odeur de pourriture (pour les cas les plus avancés ce sont des zombies mais ils ne le savent pas encore).

- impossible d'entrer dans le cimetière car le gardien empêche d'entrée tout le monde

- impossible d'entrer dans le château sous quelque prétexte que ce soit sans le notaire.

- dans le petit parc, on voit un homme courir après un bébé très rapide, finir par le rattraper, lui donner plusieurs coups et le cogner contre un arbre avant de le remettre dans son landau et de retourner chez lui (voir Braindead hé hé)

Une autre chose se passe sans que les joueurs sans doute :

Il est impossible de contacter l'extérieur, toutes les lignes téléphoniques sont en dérangement (les esprits ne veulent plus prendre de risques jusqu'à la fin de la transformation et ne veulent plus voir débarquer d'autres visiteurs sans attirer l'attention toute fois : tous les appels vers la ville sont possibles). De plus les routes sont devenu impraticables à cause de la chute d'arbres sur la route.

L'arrivée du notaire

Après une journée bien remplie, les PJs voudront sans doute accueillir le notaire. Celui-ci se nomme Eins Richter est l'exemple du parfait fonctionnaire. Il ne fera rien qui enfreindra le moindre règlement ou loi qu'il connaît. Il est extrêmement consciencieux et pointilleux et prend le temps nécessaire pour chaque chose. Oui il est vraiment agaçant et doit donner des envies de meurtre aux PJs qui ont le plus besoin de lui hé hé. Faites vous plaisir, ils ont vraiment besoin de lui et ils le savent. Pensez à François Pignon dans *le dîner de con*. Evidemment il refusera d'aller directement au château et préférera aller se reposer à l'auberge où sont les PJs. Il est intarissable sur les sujets juridiques

les plus pointilleux et adore parler. Mais ne parlera pas du testament avant d'être au château.

La lecture du testament

Le lendemain matin, toute la troupe peut enfin se rendre à l'intérieur du château. Les gardes les laissent passer sans problème une fois qu'ils reconnaissent l'authenticité du notaire. Ils conduisent les personnages dans une petite bibliothèque où le majordome réunit les papiers nécessaires au notaire puis le laisse officier. A ce moment, laissez les joueurs (s'ils en ont encore envie) essayer de prouver au notaire qu'ils ont le droit à l'héritage. C'est pas gagner le frère de Heinrich n'est pas sur le testament quant a celui qui se fait passer pour son fils il faut encore qu'il réussisse à le prouver. C'est possible, si ils se débrouillent bien le notaire leur accorde le droit de toucher l'héritage après tout il n'est pas très malin.

Ca commence à se gâter

Après leur avoir fait miroiter l'héritage et alors que tout semblait se conclure pour le mieux pour eux faites passer les esprits à l'attaque. Ils ont besoin de sang frais pour finir leur transformation et décide de se servir des corps des PJs et du notaire pour terminer la transformation. 3 zombies essayent d'enfoncer la porte en se servant d'un quatrième comme bélier et se jette sur les PJs (voir caractéristiques dans la section PNJ). Le notaire peut y passer assez vite mais les 4 zombies ne sont plus de toute première fraîcheur et ne devraient pas poser beaucoup de problèmes aux PJs.

Ils vont sans aucun doute vouloir fuir la demeure(protégez bien les sous-sols pour empêcher les PJs d'y accéder à ce moment de la partie après tout ils sont venus sans arme non ?). Le principal étant qu'au bout d'un moment ils aient vraiment envie de

fuir cette ville. Il faut dire que pendant ce temps tous les habitants se sont tous transformé en zombies à l'exception du gardien du cimetière Amore Del'lamorte et de son assistant Nagui et de l'homme qu'ils ont croisé dans le parc (celui tapant le bébé).

Un village pas si accueillant que ça

Tous les habitants n'ont plus qu'un seul but : dévorer les PJs. Ils sont vraiment devenus bien plus stupide qu'avant. Et ne feront donc aucune attaque organisé contre les PJs mais pourront se servir des armes qu'ils avaient (fourches, fusils, marteaux, brise-vitre ...). Obliger les joueurs à se démener pour survivre. Laissez les détruire autant de zombies qu'ils veulent pour chaque zombies abattu deux autres le remplaceront.

Les joueurs veulent s'enfuir

Ca c'est une bonne idée qu'ils ont là. Ici deux choix s'offrent à eux. Ils peuvent vouloir s'enfuir en prenant le train(dans ce cas voir la gare). Ou s'enfuir en prenant un véhicule. Après tout ils ne savent pas encore que la route est barré par des arbres tombés. Et en plus ils se font poursuivre par une poignée de zombies (1 ou 2 4x4 comme vous voulez). Ils se font bloquer par les arbres et les zombies les attaquent (de préférence a la nuit tombante). Forcez les à s'enfuir dans la forêt.

Dans la forêt

La forêt est on ne peut plus inquiétante. Des êtres enfouis dans la terre se mettent à poursuivre les PJs (voir PNJs). Au bout d'une course effréné faites les arriver dans une petite cabane de chasseur où se trouve quelques armes, un peu de nourriture et les clefs d'une jeep ainsi que quelques jerricans d'essence.

Mais ce n'est pas tout ce qu'il trouveront dedans : il y a aussi un livre très ancien contenant des écrits sur les esprits habitant la forêt. Et qui explique les événements qui se déroulent. C'est à dire que les esprits maléfiques de la forêt sont en train de s'incarner dans un corps humain. Le livre ne dit pas où mais bon ça ne doit pas être trop dur à trouver pour les joueurs hé hé.

Un autre objet se trouve dans la cabane c'est un miroir. Toute personne le touchant crée de 1 à 6 double de lui-même mais au dixième. Ils vont essayer de pénétrer (de préférence par la bouche) à l'intérieur de lui pour créer un double zombiesque du joueur touché avec une taille humaine. Le but du double est de tuer l'original et tout ses amis et ce par tout les moyens.

Le final

Grâce à ce qu'ils ont trouvés dans le livre de la cabane et de ce qui c'est passé dans le château. Dans le livre est précisé que le lieu du rituel est très important et que de nombreux objets y sont nécessaires. Ici les PJs peuvent se souvenir d'avoir vu un de ces objets dans le château et se rappeler à quel point les zombies défendaient l'entrée des sous-sols.

Les PJs vont donc se rendre au château pour arrêter toute cette folie. Depuis leur départ de la ville, une véritable armée de squelette c'est levé (quand je dis armée c'est on ne peut plus vrai car il y avait des anciens généraux de la première guerre mondiale enterré dans le cimetière et ils ont pris le commandement des squelettes); pour l'instant cette armée cherche le moyen de retourner au front contre l'armée française et tue pour haute trahison toute personne leur disant que la guerre est finie. Il est assez facile de passer à coté d'eux sans éveiller l'attention vu à quel point ils sont occupés.

Le château a beaucoup changé et prend maintenant une forme des plus cauchemardesque. L'intérieur est défendu

par quelques zombies mais la plupart sont en ville et il est nettement moins dur de descendre dans les sous-sols maintenant(ce ne doit pas pour autant être une partie de plaisir à vous de voir si ils en ont assez bavé ou pas). Ils finissent par pénétrer dans une salle qui correspond en tout point à la description du livre. Mais là surprise le corps n'y est plus et la pièce est dévasté. Au centre de la pièce se trouve un énorme trou très profond. Dès que les joueurs s'approchent, un bras gigantesque et dégoulinant de graisse s'agrippe au trou. La transformation est finie. Le corps de la victime n'a plus rien d'humain à part le visage. Son corps est devenu tellement énorme qu'il est obligé de détruire les fondations du château pour sortir. Les Pjs ont intérêt à sortir rapidement du château s'ils ne veulent pas que tout s'écroule sur eux. Ils réussissent à sortir du château in-extremis mais Big MaMa aussi (il faut voir le monstre comme une femme absolument énorme de 4 mètres de haut (dans le style de la mère du héros à la fin de brain dead). Pour ces caractéristiques voir les PNJs. Le combat doit être rude pour les joueurs. Mais normalement ils seront bien armés et peut être même ont-ils conserver un jerrican d'essence à lui balancer en pleine tête.

Conclusion

Une fois le monstre tué, les squelettes retourneront dans leur cimetière et les habitants du village transformé en zombies pourriront sur place. Si les joueurs ont réussi à conserver l'acte notarié de l'héritage. Ils toucheront sans aucun doute l'héritage. Ce qui est une bonne récompense pour leur peine. Au fait comment vont ils expliquer ce qui c'est passé dans cette ville ????

FIN

Description des différents lieux

Cet section va décrire les différents lieux où les joueurs peuvent aller et les différents personnages qu'ils peuvent y rencontrer. Vous y trouverez aussi des indications sur les événements qui peuvent s'y dérouler.

LE VILLAGE DE SCHORTZWALD:

Il se situe en plein cœur de la forêt noire en Allemagne. Ces habitants sont surtout des bûcherons et des chasseurs. Il compte quand même près de 3000 habitants. Ils ont très peu de contact avec l'extérieur autrement que par la télévision (du moins avant l'arrivée de Heinrich Von Krugger) et sont très heureux ainsi. Ils reçoivent les marchandises pour les différents magasins par le train qui passe environ une fois par semaine ou par camion qui passe encore moins souvent (quand je disais que c'était un village reculé). Voici les différents endroits que l'on peut trouver dans cet ville et qui peuvent avoir un intérêt pour l'aventure :

le magasin Winsman

C'est un magasin où l'on trouve de tout cela va de l'électroménager au fusil de chasse avec munitions. Le vendeur est très fier d'appartenir à ce magasin et se décarcasse pour aider le client tout en frimant.

L'auberge de Grubber

C'est l'auberge où vont loger les PJs. Elle existe car il arrive souvent que des bûcherons viennent y loger pendant l'hiver. Le patron est bourru et n'aime pas trop les étrangers mais deviens vite amical si on lui paie un coup à boire.

La gare

C'est une toute petite gare qui sert surtout à transporter les marchandises en hiver quand les routes sont devenues impraticables. Il est possible que les joueurs veuillent s'enfuir par le train (il reste un à deux jours en gare avant de repartir le temps de transporter toutes les marchandises).

Le problème est que la totalité du personnel de la gare a été transformé en zombie après l'arrivée du notaire. Cette transformation n'est pas évidente à l'œil nu (voir à -20 si un joueur a des soupçons). Les joueurs peuvent sans aucun problème monter dans le train en prenant des billets. Peu après le départ le train commence à prendre beaucoup de vitesse et le personnel commence à lorgner dangereusement vers la viande fraîche que représente les joueurs . Au bout de quelques minutes, le personnel n'y tenant plus se jette sur eux. Peu de temps après le combat, les joueurs remarqueront que le train continue à prendre de la vitesse et va finir par dérailler. En effet le chauffeur transformé a vraiment envie de faire dérailler le train et finit par y arriver si personne ne l'empêche. Les joueurs viennent de perdre un bon moyen de rentrer chez eux et sont en plein cœur de la forêt. Après quelques heure d'errance il finisse par tomber sur la cabane du scénario.

Le cimetière

Il est très impressionnant pour le cimetière d'une petite ville. De nombreuses statues ornent le cimetière ainsi que de somptueux caveaux. Pour

éviter des actes de vandalisme un gardien a été embauché. Il s'appelle Amore Del'lamorte et prend son travail très au sérieux. Pour l'aider dans son travail, il a un assistant simple d'esprit qui se nomme Nagui et qui prononce en tout et pour tout Na comme seul et unique mot. Malgré sa faiblesse d'esprit, il est complètement dévoué à Amore et peut se montrer très utile.

Depuis quelque temps, les morts commencent à sortir de leurs tombes (cela va du zombie pour les enterrés les plus récents au squelette pour les plus anciens pensionnaires). Le travail de Amore c'est donc considérablement compliqué vu qu'il a décidé de cacher cela au reste de la population car il considère comme une faute professionnelle que ses morts se réveillent dans son cimetière. Donc chaque soir, il fait des rondes dans le cimetière avec son assistant et abat les zombies et squelettes qu'ils croisent pour les remettre dans la bonne tombe.

Au début, cela se passait bien mais cela empire et certains zombies sont sortis de leurs tombes en plein jour et ont attaqué des visiteurs qui ont donc été transformés eux-même en zombie. Amore a réglé ces petits problèmes assez discrètement mais a décidé d'interdire l'entrée du cimetière a tout le monde tant qu'il n'aura pas réglé le problème autant dire qu'il est légèrement débordé en ce moment.

Le château

Il est très ancien et sa construction date même d'avant la création du village. Heinrich a beaucoup changé l'intérieur du château mais n'a pas touché à l'extérieur. Le château et son parc sont protégé par un mur de pierre de 2 mètres de haut qui l'entoure entièrement. Peu après le rituel, des *chiens zombies*(voir livre des règles page 235) sont apparu à l'intérieur de l'enceinte et sont prêts à tuer toute personne pénétrant dans l'enceinte.

L'intérieur du château a été complètement aménagé par Heinrich pour parfaire ces connaissances occultes. Si le

rez-de-chaussée a une allure correspondant exactement a ce que l'on peut attendre d'un château, il n'en est pas de même des autres étages. Tous les étages du haut contiennent le résultat des expéditions mené pour le compte d'Heinrich, cela va de livres occultes écrit dans toutes les langues à des reliques vaudou, des objets égyptiens de nombreux objets représentant la mort, la vie éternelle et ce dans de nombreux pays. Il y a là une mine d'information inépuisable pour un occultiste.

Les sous-sols sont beaucoup plus lugubres, c'est là en effet que Heinrich faisait ses essais pour trouver le secret de la vie éternelle(rien de tel que les travaux pratiques pour comprendre). De nombreuses cellules contiennent les restes des expériences d'heinrich. Il y aussi 2 laboratoires de vivisection. Mais l'attrait principal des sous-sols est la pièce où il y a eu le rituel. Le corps de la victime y est encore et continue à muter pendant tout le scénario sous l'emprise des esprits de la forêt pour finir par donner naissance à *Big Mama* le gros boss(littéralement) du scénario.

La maison victorienne

C'est là que se dirige l'homme du parc après avoir récupéré le bébé dans le parc. Son histoire est simple: sa mère a été la première victime de la zombification et elle a contaminé son infirmière et l'installateur du câble télé avant que son fils ne puissent intervenir. Son problème est qu'il adore sa mère et ne peut se résoudre à la tuer même s'il sait au fond de lui qu'elle est morte. Il a donc décidé d'enfermer sa mère, l'infirmière et l'installateur du câble dans sa cave. Il les nourrit en leur donnant de la viande crue. La situation s'est compliqué lorsque l'infirmière et l'installateur ont fait un bébé zombie. Il promène le bébé en landau barbelé 1 fois par jour.

Les PNJs

La population zombifié

Ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes ce qui n'est pas peu dire. Ils sont particulièrement stupides et lents (genre zombies dans *bad taste*)

Force :	11	Perception :	12
Agilité :	12	Dextérité :	13
Réflexion :	14	Constitution :	13
Corpulence :	12	Charme :	10
Perversion :	13	Volonté :	13

Compétences :		Esquive :	54%
Bagarre :	36%	Point de vie :	19
Armes de poing :	23%	Initiative :	12 + 1D10
Armes blanches :	44%	Chance :	50

Equipement :

toute arme que la personne possédait de son vivant ou toute chose pouvant servir d'arme (pelles, marteaux perceuses etc.)

Pouvoirs :

Sentir la proie, démembrement

Les hommes de main zombies

Ils sont devenus les gardiens du château. Ce sont de grosses brutes épaisses comme du temps de leur vivant mais un peu amélioré.

Force :	17	Perception :	12
Agilité :	14	Dextérité :	12
Réflexion :	10	Constitution :	15
Corpulence :	15	Charme :	08
Perversion :	16	Volonté :	10

Compétences :		Esquive :	54%
Bagarre :	56%	Point de vie :	24
Armes de poing :	43%	Initiative :	14 + 1D10
Cracher :	44%	Chance :	30

Equipement :

Colt 45

Pouvoirs :

Sentir la proie, crachat acide(coûte 4 points de vie au zombie)

Amore Del'lamorte

C'est un gardien de cimetière consciencieux qui considère qu'un bon mort doit être dans une tombe et fait tout pour que ce soit le cas.

Force :	13	Volonté :	13
Agilité :	16	Dextérité :	13
Réflexion :	10	Constitution :	13
Perception :	12	Charme :	10
Perversion :	13		

Compétences :		Esquive :	60%
Bagarre :	66%	Point de vie :	20
Armes de poing :	53%	Initiative :	16 + 1D10
Armes blanches :	44%	Chance :	70

Equipement :
Un python 357

Nagui

Il est le fidèle assistant de Amore Del'lamorte malgré sa légère déficience mentale.

Force :	18	Volonté :	09
Agilité :	10	Dextérité :	11
Réflexion :	06	Constitution :	19
Perception :	10	Charme :	07
Perversion :	08		

Compétences :		Esquive :	40%
Bagarre :	66%	Point de vie :	20
Armes de mêlée :	44%	Initiative :	10 + 1D10
		Chance :	30

Equipement :
Une pelle aiguisée

BIG MAMA

C'est le boss final. Elle est carrément immonde, mesure 4 mètres de haut, dégouline de graisse et a très très faim. C'est la forme qu'on choisit les esprits pour conquérir le monde après avoir sondé l'esprit humain (c'est la plus grande terreur de n'importe quel homme non ?).

Force :	40	Perception :	12
Agilité :	15	Dextérité :	08
Réflexion :	20	Constitution :	60
Corpulence :	15	Charme :	01
Perversion :	16	Volonté :	20

Compétences :		Esquive :	54%
Bagarre :	56%	Point de vie :	80
Cracher :	44%	Initiative :	15 + 1D10
Ecœurer :	100%	Chance :	00

Equipement :

Ses énormes bras sont son unique arme(1D6 de dégâts en impact, 3D6 en écrasement) avec ses crachats (2d6)