



CREATION DE PERSONNAGES

HANDICAPS

ÀTOUTS

DONS

TABLE DES MATIERES

HANDICAPS.....1

ACCOUTUMANCE 1/3.....	1
ALIMENTATION REPUGNANTE 1-5.....	1
AMBITION 1-5.....	1
APATRIDE 3.....	1
AURA DE MORT 1-5.....	2
BIGLEUX 3/5.....	2
BOITEUX 3/5.....	2
CA VA LES CHEVILLES? 3.....	2
CHAUD LAPIN 3.....	2
CINGLE 1-5.....	3
COUINEMENT 2.....	3
CRISE DE FOI 1/3.....	3
CROULANT 5.....	3
CUPIDE.....	3
CURIEUX 3.....	3
DAMNE 3/5.....	3
DECHE 3.....	4
DEGENERESCENCE 1-5.....	4
DELOYAL 3.....	5
DESIR DE MORT 5.....	5
DEUX MAINS GAUCHES 2.....	5
DISCRET COMME PAS UN 1-5.....	5
DOUILLET 3.....	5
ECOLE DE TOCARDS 2.....	5
ENNEMI 1-5.....	6
EXPATRIE 3.....	6
FANATIQUE 3.....	6
FATIGUE 1-5.....	6
FOCALISATION 1-3.....	6
GRANDE GUEULE.....	6
GROS DODO 1.....	6
GROS TAS 1/2.....	6
HANTE 1-5.....	7
HEROÏQUE 3.....	7
HORS-LA-LOI 1-5.....	7
IDENTITE SECRETE 2.....	7
ILLETTRE 3.....	7
INTOLERANT 1-3.....	7
JOE LA TROULLE 3.....	7
LAID COMME UN POU 1.....	8
LA LOI DE L'OUEST 3.....	8
LA MARQUE DU DEMON 1-5.....	8
LAMBIN 2.....	8
LARBIN DE LA FAUCHEUSE 5.....	8
LOYAL 3.....	9
MALADE 1/3/5.....	9
MANCHOT 3.....	9
MANIE 1-3.....	9
MAUDIT 5.....	9
MAUVAIS KARMA 5.....	9
MECHANT COMME UNE TEIGNE 2.....	9
MEPRISANT 2.....	10
METIS 2.....	10

MOME 2.....	10
NAUSEEUX 3.....	10
OBLIGATION 1-5.....	10
PACIFISTE 3/5.....	10
PANIER PERCE 3.....	10
PAS DE BOL 5.....	10
PAUME 3.....	10
PIED-TENDRE 2.....	10
PILE ELECTRIQUE 3.....	11
PIToyABLE MENTEUR 3.....	11
PRECAUTIONNEUX 3.....	11
QUI C'EST LE PLUS FORT ? 1-3.....	11
RACHITIQUE 5.....	12
RAGE 1-5.....	12
RESPECT DES COUTUMES ANCESTRALES 3.....	12
REVANCHARD 3.....	12
SANGUINAIRE 2.....	13
SERMENT 1-5.....	13
SIFU ! SIFU ! 2-4.....	13
SOURD 3/5.....	13
SUPERSTITIEUX 2.....	14
TERREURS NOCTURNES 5.....	14
TETU 2.....	14
THOMAS L'INCREDULE 3.....	14
TOURMENTS 1-5.....	14
VULNERABILITE SPECIFIQUE 1-3.....	15

ATOUS..... 16

AMBIDEXTRE 3.....	16
AMIS HAUT PLACES 1-5.....	16
ARCANE 3.....	16
ARTS MARTIAUX 3.....	16
AUX AGUETS 3.....	16
BARAQUE 3.....	17
BELLE GUEULE 1.....	17
CONSCIENCE 1.....	17
CONVERTI 1.....	17
CRAN 1-5.....	17
DON 1-5.....	17
DON DES LANGUES 1.....	17
DUR A CUIRE 3.....	18
ELEVE PAR LES INDIENS 3.....	18
ESPRIT PROTECTEUR 1-5.....	18
ESPRIT VIF 2.....	18
FAIRE-VALOIR 5.....	18
FAIS PAS CHIER 2.....	19
FAMILIER 5.....	19
GRADE MILITAIRE 1/2/3.....	20
HEYOKA 3.....	20
HOMME DE LOI 1/3/5.....	20
ILLUMINATION 2.....	20
JOHNNY DEUX-FLINGUES 3/5.....	21
"LA VOIX" 1.....	21

MECANO 1	21
MŒURS LOCALES 1/2	21
MONEY, MONEY 1-5	21
NÉ À CHEVAL 3	21
NERFS D'ACIER 1	21
ŒIL DE LYNX 1	22
OREILLE FINE 1	22
PETIT PRODIGE 3	22
PEUR DE RIEN 2.....	22
PIED LEGER 2.....	22
POSSESSIONS 1-5.....	22
REGARD D'ACIER 1.....	23
RENMEE 1/3/5.....	23
SAINTE OFFICE 1/2/4.....	23
SENS DE L'ORIENTATION 1.....	23
SOLIDE COMME UN ROC 1-5.....	23
SOMMEIL LEGER 1.....	24
TETE FROIDE 5.....	24
VEINARD 3.....	24
VÉTÉRAN DU WEIRD WEST 0.....	24
VIEUX DE LA VIEILLE 3.....	24
VISAGE INSCRUTABLE 3.....	24
VISAGE PÂLE 1.....	25

DONS 26

ACCOUCHE PAR LES ESPRITS 5	26
ACCOUCHE PAR LE SIEGE 5.....	26
ACCOUCHE PAR LES MANITOUS 5.....	26
BATARD 5.....	27
ENFANT DU CHAT 5.....	27
ENFANT DU CORBEAU 5.....	27
LE SOUFFLE DE LA MORT 2.....	28
LIEN AVEC LA NATURE 5.....	28
NAISSANCE DIFFICILE 5.....	28
NE A NOËL 5.....	28
NE SOUS LA LUNE ROUSSE 5.....	29
NE PENDANT HALLOWEEN 5.....	29
OURAGAN 5.....	29
SEPTIEME ENFANT 5.....	30
VOILE BLEU 5.....	30

HANDICAPS

ACCOUTUMANCE

1/3

Si tu ne peux pas faire fonctionner tes méninges sans avoir le ventre plein, tu as une manie. Si c'est l'alcool ou l'opium qui te fait courir? Bienvenue à Accoutumance City, population? Un habitant. Une accoutumance légère signifie que le personnage est accro à une substance moyennement dangereuse. Une accoutumance grave signifie que le personnage est alcoolique, opiomane, accro au laudanum ou au peyotl ou à d'autres drogues dangereuses.

ACCOUTUMANCE	
Valeur	Statut
1	LEGERE: Soustrais 2 à tous les jets de Mental si la substance en question manque depuis plus de 24 heures
3	GRAVE: Ton personnage a les mêmes problèmes que ci-dessus, et soustrais 4 (au total) à ses jets de Mental et de Physique si la substance en question manque encore après 48 heures.

ALIMENTATION REPUGNANTE¹ 1-5

Voilà un Handicap particulièrement agréable. Pour une raison inconnue, quelques Déterrés se mettent à vouloir manger des aliments qui, bien que comestibles, donneraient de violents haut-le-cœur aux humains normaux.

Ton personnage doit manger ce truc dont il est dingue à raison d'une fois par jour. S'il ne le fait pas, il perd 2 points de Force par jour. C'est dégâts ne peuvent être récupérés que d'une seule manière : en bouffant à foison la nourriture en question. Pour chaque journée durant laquelle il mange à nouveau, il cesse de perdre des points de Souffle et récupère ceux qu'il a perdus au rythme de 1d6 toutes les vingt-quatre heures.

Le niveau de ce Handicap détermine à quel point tes habitudes alimentaires sont répugnantes. Et une fois qu'ils t'auront vu bouffer la langue de quelqu'un, tes copains penseront sans doute que tu fais des progrès si tu te mets à croquer du scorpion.

Voici quelques exemples d'aliments peu ragoûtants :

¹ Handicap pour Déterré

ALIMENTATION REPUGNANTE

Valeur	Statut
1	Nourriture avariée, moisissures
2	Terre des cimetières, viande crue
3	Insectes, viande crue encore vivante, sang d'animaux
4	Sang humain
5	Organes humains crus, comme par exemple le cœur, le foie, les poumons, le cerveau, ou encore les yeux

AMBITION

1-5

Prends garde aux souhaits que tu formules, ils pourraient bien se réaliser.

Ton personnage a un rêve ou un objectif bien défini. Il se voit peut-être à la tête d'un ranch avec son propre troupeau, ou bien il espère devenir shérif à Abilene, ou encore il veut prouver une fois pour toutes qu'il est le Pistolero le plus rapide à l'ouest du Pecos.

Plus son ambition sera difficile ou dangereuse à réaliser, plus la valeur du Handicap sera élevée. Le joueur et le Marshal devront s'entendre sur le nombre de points mis en jeu.

Si le personnage réussit à atteindre son but, il devra probablement racheter le Handicap (voir page 13). Le Marshal peut décider de ne pas te faire racheter ton ambition si sa réalisation implique de faire face à une nouvelle gamme de problème. C'est généralement le cas.

APATRIDE

3

Un Indien sans tribu n'est pas un vrai Indien. Pris entre deux univers (le sien et celui des Visages Pâles), ton personnage a perdu le contact avec le monde des esprits. Il peut être devenu Apatride de diverses façons ; voici quelques exemples parmi d'autres : sa tribu a été décimée lors d'un raid, il a été enlevé par les Visages Pâles alors qu'il était enfant, sa famille a été maudite ou ses parents appartenaient à deux tribus en guerre.

Quoi qu'il en soit, ton Héros est dans l'incapacité d'apprendre les rituels de quelque tribu que ce soit mais aussi de participer aux cérémonies communes ou de requérir les faveurs réservées à certaines tribus. Au moins, il pourra se consoler en se disant qu'il est libre d'agir comme bon lui semble.

AURA DE MORT¹

1-5

Certains Déterrés portent leur état de mort-vivant tel un suaire dont ils ne parviennent pas à se défaire. Les gens qui les croisent sentent instinctivement qu'ils ne sont pas normaux, même s'ils ne parviennent pas vraiment à mettre le doigt sur ce qui les gêne chez ces types étranges. Le résultat est toutefois que, tout comme les animaux, qui s'éloignent naturellement des Déterrés, les humains s'écartent sur le passage d'un individu dégagant une Aura de mort. Mais cela ne les empêche bien évidemment pas de parler en chuchotant de cet « inquiétant étranger » dès qu'il a le dos tourné.

Ce malaise se traduit de la façon suivante : à chaque fois que ton Héros doit jouer un jet de Charisme (ou toute autre Aptitude dépendant de ce Trait), il doit y retrancher son niveau d'Aura de mort. L'unique exception à cette règle est l'Aptitude Intimider, pour laquelle le niveau d'Aura de mort agit comme un bonus.

Le Marshal doit également veiller à prendre en compte l'effet que la présence du Déterré a sur les gens qu'il rencontre. Le personnage doit donc s'attendre à ce qu'il lui soit extrêmement difficile de se faire des amis, ou même de demander de l'aide ou un simple renseignement.

BIGLEUX

3/5

Parfois, il vaut mieux pas voir ce qui te tombe dessus. Être Bigleux affecte tous les Tests d'Aptitudes ou de Traits que tu fais pour distinguer ou toucher au Tir quelque chose à plus de 20 mètres. Le Marshal peut parfois t'autoriser à te servir de ce défaut comme d'un bonus à tes jets de *Tripes* lorsque tu regardes de loin une scène horrible.

BIGLEUX	
Valeur	Statut
3	MYOPE: soustrais 2 à tous les tests d'Aptitude ou de Traits que tu fais pour distinguer ou toucher quelque chose à plus de 20 mètres. Si ton personnage porte des lunettes, réduis la valeur du Handicap de 1.
5	PRESQUE AVEUGLE: Comme ci-dessus, mais le malus est de 4

BOITEUX

3/5

Il y a un vieux dicton qui dit: "quand quelque chose te poursuit, il te suffit de dépasser au

moins une personne pour avoir la vie sauve". Malheureusement pour toi, tu es généralement la personne en question

BOITEUX	
Valeur	Statut
3	CLAUDIQUEMENT: Le mouvement de ton personnage est réduit d'un quart. Soustrais 2 à tes jets d'Esquive et autres tests basés sur la mobilité
5	MUTILATION: Une jambe manque à l'appel ou est inutilisable. Le mouvement de ton Héros est réduit à un quart de la normale. Soustrais 4 à tes jets d'Esquive et autres tests basés sur le déplacement.

Ce handicap affecte les déplacements du personnage et sa capacité à faire une défense active.

ÇA VA LES CHEVILLES? 3

C'est bien d'avoir confiance en soi, mais faut être cintré pour charger 5000 Sioux avec 600 cavaliers. Ton personnage est super sûr de lui. Il croit que rien ne lui résiste, et il ne refuse jamais un défi

CHAUD LAPIN 3

Tu sautes sur tout ce qui bouge!

Ton personnage aime le sexe. Beaucoup et tout le temps. Il (ou elle) tente sa chance avec toutes les personnes un tant soit peu attirantes du sexe opposé qui passent à sa portée, et une rebuffade ne peut le repousser que très provisoirement. Que ça te plaise ou non, ce Handicap influence différemment les hommes et les femmes.

Si ton personnage est un homme, il sera connu comme le loup blanc dans tous les bordels de l'Ouest. La société bien-pensante le considère comme un porc, et les femmes "respectables" le fuient comme la peste. Ton Héros libidineux aura un modificateur de -4 pour tout test de persuasion vis-à-vis de ce genre de personne.

Si ton personnage est une femme, toutes les autres femmes, respectable ou non, lui infligent toutes sortes de qualificatifs disgracieux. Elle aura le même modificateur qu'un homme dans les milieux bien-pensant mais les autres hommes peuvent avoir une attitude très différente surtout s'ils sont seul à seule. Les gens "respectables" n'auront a priori jamais d'estime pour ton héroïne, et elle ne pourra pas occuper de poste à responsabilités si les détails sordides de son

¹ Handicap pour Déterré

passé refont surface. C'est peut-être injuste, mais dans le Weird West, c'est comme ça.

Le côté positif, c'est qu'une femme avec ce Handicap gagne un bonus de 4 à ses tests de Persuasion. Ça aura évidemment des conséquences pouvant lui causer un surcroît de problèmes mais ça peut être très utile pour sortir de prison, détourner l'attention d'un garde, ou autre chose dans ce style.

CINGLE 1-5

T'as pas besoin d'être fou pour te battre contre des bestioles de Deadlands, mais ça peut aider.

Ton Héros a une maladie mentale quelconque. Cela peut aller de l'étourderie à la mythomanie, aux phobies, dépression et autres schizophrénies. La maladie est toujours présente et influence les actions du personnage la plupart du temps. La valeur du Handicap dépend de la sévérité de la maladie et de ses effets sur le personnage. Tu peux aller regarder les démenes des Savants Fous au Chapitre Vingt^a pour avoir quelques idées.

COUINEMENT 2

Ta voix donne l'impression que tu as avalé une souris. En fait, une souris ferait un peu plus peur. Ton personnage a un malus de 2 sur tous les tests de Volonté qu'il engage. (il peut résister normalement) et qui nécessite l'usage de la parole. Les gens ont du mal à le prendre au sérieux.

CRISE DE FOI 1/3

Mais non, tu n'as pas trop mangé ! C'est juste que de temps en temps, tout le monde est en proie au doute et les Croyants ne font pas exception à la règle. D'accord, ils sont capables de faire des Miracles, mais la malice qui infeste le monde est telle qu'ils peuvent en venir à perdre confiance en leurs croyances. Peut-être les horreurs que le Héros a contemplées le font-elles douter de la puissance de dieu, à moins qu'il se croie indigne de le servir.

Le personnage effectue ses jets de Foi à -2 et cela inclut les jets permettant d'invoquer les Miracles.

Il s'agit là d'un Handicap à 3 points pour les Héros qui ont également l'Atout Arcane : croyant. Pour ceux qui possèdent seulement l'Aptitude Foi, c'est un Handicap à 1 point.

^a Deadlands - Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

Seuls les personnages qui ont un minimum de foi peuvent le prendre. Si jamais le Héros perd toute sa foi, il doit immédiatement se débarrasser de ce Handicap, soit en le rachetant, soit en le remplaçant par un autre.

CROULANT 5

T'as pt'et plus toutes tes dents, mais tu peux encore mordre.

Tu es quasiment un fossile du Weird West, les gars du coin t'appellent "old timer". Tu peux choisir ton âge: certains sont déjà vieux à 40 ans, d'autres encore jeunes à 90. quoi qu'il en soit, t'as déjà un pied dans la tombe et l'autre en enfer.

Réduis d'un cran ta Vigueur (minimum d4) et ton Allure (minimum 2), et comporte-toi comme un vieux grincheux. Tu peux aussi rajouter les Handicaps Bigleux ou Dur de la feuille si tu veux compléter le tableau.

CUPIDE

C'est l'un des sept péchés capitaux. Mais ton âme peut bien être damnée, tu auras au moins pris du bon temps sur terre et rouler sur l'or.

L'argent et le pouvoir signifient tout pour ta canaille de personnage, et il fera n'importe quoi pour en avoir toujours plus.

CURIeux 3

Ton Héros veut tout savoir sur tout. Chaque fois qu'un mystère se présente, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour le résoudre, aussi dangereuse que puisse être la solution.

DAMNE 3/5

Pour une raison ou pour une autre, le destin t'en veut. Cela est peut-être dû à un acte terrible dont tu t'es rendu coupable par le passé, mais il est également possible que tu ignores totalement pourquoi Dieu t'a « à la mauvaise ». Quoi qu'il en soit, ne t'attends pas à recevoir de l'aide d'en haut, bien au contraire.

Si tu prends ce Handicap à 3 points, aucun Miracle bénéfique ne fait effet sur toi (on te rassure tout de suite, ceux qui sont là pour te nuire fonctionnent toujours parfaitement, merci pour eux !). De plus, quelles que soient tes intentions, tu ne peux pas faire appel au moindre Miracle ou Don du Ciel.

Si jamais tu décides de le prendre à 5 points, non seulement tu cours sacrément sur le haricot de quelqu'un d'important, mais tu n'es visiblement pas prêt d'arrêter. La restriction concernant les Miracles s'applique normalement mais, en plus,

les Faveurs bénéfiques sont, elles aussi, sans effets sur toi (mais là encore, celles qui ne peuvent que te nuire t'affectent normalement).

Aucun Croyant ne peut choisir ce Handicap qui est autorisé pour n'importe quel autre personnage. Même si un Héros damné prend l'Aptitude Foi, il ne peut pas faire le moindre Miracle (ni utiliser le moindre Don du Ciel) tant qu'il ne s'est pas débarrassé de ce Handicap.

DECHÈ 3

Un pauvre connaît le prix de tout et la valeur de rien. Un personnage miséreux doit toujours acheter les trucs les moins chers et marchander sans cesse. Il peut seulement acheter le matos d'occase.

DEGENERESCENCE¹ 1-5

Lorsqu'un manitou pénètre dans un cadavre et en fait un Déterré, son énergie surnaturelle fait plus que de ramener le corps d'entre les morts. Le pouvoir du manitou rend également le corps qu'il occupe plus résistant aux dégâts et lui permet de se régénéré rapidement. Mais cela ne signifie pas que notre macchabée sur pied garde toujours un état de fraîcheur irréprochable.

Pour des raisons que personne ne comprend vraiment, certains manitous ne parviennent pas à conserver leur corps-hôte dans le meilleur état qui soit (à moins qu'ils n'en aient rien à cirer). Les blessures du Déterré se soignent toujours à une vitesse surnaturelle, mais son corps continue de pourrir, bien que le processus soit tout de même ralenti. Cette situation est représentée par le Handicap Dégénérescence. Le niveau choisi détermine l'état de délabrement dans lequel se trouve ton personnage (tous sont détaillés sur la table qui suit).

Si tu décides de choisir ce Handicap pour ton Déterré, n'oublie surtout pas que les créatures vivantes (humains ou animaux) réagissent très mal (et parfois violemment) à la vue d'un zombi putréfié capable de se déplacer tout seul. Afin de cacher son état, ton sac de chair en décomposition aura sans doute besoin d'un grand manteau ample et de tonne de parfum pour masquer l'odeur (un vrai dur préférera sans doute faire appel à quelques bons vieux litres de whisky)

¹ Handicap pour Déterrés

DEGENERESCENCE	
Valeur	Statut
0	DETERRE NORMAL : les animaux évitent le personnage qui sent légèrement le pourri. Cette odeur est décelable sur un jet de Perception Faisable (5) par quiconque se trouve à côté de lui. Tous ses jets d'Equitation, Dressage et Attelage sont affectés à -2.
1	PALOT : le teint du Déterré est on ne peut plus grisâtre et peu agréable à voir. Ses yeux sont ternes et l'odeur qu'il dégage plus forte : elle peut être détectée sur un jet de Perception Fastoche (3) pour quiconque se trouve à côté de lui ou sur un jet Difficile (9) pour tout individu se trouvant dans la même pièce que lui.
2	GLUANT : la peau du Déterré est recouverte d'une fine pellicule gluante et ses yeux sont vitreux. Quiconque se trouve non loin de lui capte son odeur sur un jet de Perception Rude (7). Ceux qui le regardent longuement doivent effectuer un jet de Tripe contre un score de Terreur égal à 5. toutes ses Aptitudes liées aux animaux encourent un malus de -4.
3	BOURSOUFLE : le Déterré est tellement affecté par le pourrissement que gaz et autres fluides pestilentiels distendent son abdomen de manière atroce. Le personnage semble pleurer en permanence et un peu de fluide s'échappe de tous ses orifices corporels. Son odeur est inratable et toutes ses Aptitudes liées aux animaux se jouent à -6. comme tu t'en doutes, c'est un état assez gênant. Le Déterré a un score de Terreur égal à 7.
4	PELE : la peau du Déterré part en lambeaux et laisse apparaître ses muscles, voir même ses os en certains endroits. Ses yeux sont enfoncés dans leurs orbites. Même s'ils ne remarquent pas les autres signes de pourrissement manifeste, ceux qui se trouvent non loin de lui, sentent son odeur sur un jet de Perception Rude (7). Les animaux refusent d'avoir quoi que ce soit à faire avec un tel individu, dont le score de Terreur est égal à 9.
5	DESSECHE : le Déterré n'est plus qu'une momie à la peau fine comme du parchemin et tendue à l'extrême sur ses muscles et ses os. Ses yeux ressemblent à des raisins secs, et ils ont tellement de mal à bouger dans leurs orbites que le personnage doit soustraire 4 à tous ces jets de Perception en rapport avec la vue. Le Déterré ne sent quasi-

ment pas, mais il est incapable de se déplacer sans craquer de partout. Ses Aptitudes liées aux animaux subissent un malus de -4 (ce qui est un net progrès par rapport à l'état précédent), mais le feu cause double dégâts à notre momie. Le personnage a un score de Terreur égal à 9.

DELOYAL¹ 3

Ton personnage a décidé que l'herbe était plus verte (et la chasse plus abondante) sur le territoire du voisin. Rares sont les Braves qui tournent ainsi le dos à leur tribu mais cela arrive parfois. Leur déloyauté est connue de tous les membres de leur groupe mais aussi des tribus alliées à la leur. Pas la peine qu'ils s'attendent à recevoir leur aide ou même à être traité avec respect en leur présence.

Ton Héros subit une pénalité de -2 à tous ses jets d'Aptitudes sociales vis-à-vis des Indiens qui sont conscients de son statut.

DESIR DE MORT 5

Il arrive qu'un type n'ait plus envie de continuer à vivre. Soit sa famille entière s'est fait bouffer par une bestiole haineuse, soit il a la tuberculose et veut tirer sa révérence en s'assurant une mort glorieuse et spectaculaire. Ou c'est peut-être un jeune blanc-bec qu'en a appris juste assez sur les Déterrés pour devenir dangereux.

Ton personnage a une raison (secrète ou non) de vouloir clamer, mais dans certaines circonstances seulement. Comme par exemple une mort glorieuse en sauvant une ville ou en emmenant son pire ennemi ou une bestiole particulièrement vilaine avec lui. Il essaiera de ne pas mourir pour rien (le suicide serait alors plus facile).

Le Marshal devrait récompenser les prises de risques extrêmes, mais seulement si ça va dans le sens de son objectif final.

DEUX MAINS GAUCHES 2

T'aimes pas les machines, et elles te le rendent bien. Les Aptitudes scientifiques et techniques coûtent 2 fois plus de points de Primes à acquérir et à développer. Tous les jets pour réparer ou utiliser une machine se font à -2

DISCRET COMME PAS UN² 1-5

Un personnage ayant choisi ce handicap ne peut faire preuve de la moindre discrétion lorsqu'il jette un Sort. Il lui faut absolument effectuer des

gestes amples, agiter une lanterne allumée, jeter des cartes luisantes au-dessus de sa tête, ou même laisser échapper un grand cri portant à des Kilomètres à la ronde. Quel que soit l'effet que tu choisis, il faut qu'il soit justement tout sauf discret.

Ce genre de Handicap peut te causer de graves ennuis au Weird West, où la plupart des gens n'apprécient guère les types qui fricotent avec les esprits malfaisants (va comprendre ?). Les Hucksters Discrets comme pas un ont tout intérêt à éviter les Texas Rangers comme la peste. Souvent, ils se déguisent en illusionnistes et autres charlatans afin d'expliquer leurs gestes théâtraux.

DOUILLET 3

Tu te chopes des échardes rien qu'en serrant la crosse de ton pistolet, et tu arrêtes seulement de te plaindre quand le chirurgien sort sa scie.

Augmente les pénalités de Blessure de ton personnage de 1.

ECOLE DE TOCARDS 2

Il y a un nombre incalculable d'écoles d'arts martiaux rivales en Chine et dans le reste du monde. Ces organisations existent depuis bien longtemps, et leur histoire inclut souvent une vendetta ou une rancune tenace à l'égard de telle ou telle autre école. Ce type de relations peut être à la base de nombreuses aventures.

A toi de décider le nom de l'école de ton Héros. Tu peux jeter ton dévolu sur l'une de celles qui sont décrites dans le chapitre 3^a, à moins que tu ne préfères la créer de toutes pièces. Si tu choisis la première option, ton école rivale est déjà toute tracée. Sinon, il te faut la déterminer, elle aussi.

Tous les membres de l'école rivale te haïssent à vue (effet garanti). Pire encore, ils savent automatiquement d'où tu viens dès qu'ils te voient combattre. Et (surprise, surprise !) la vie est si bien faite que tu ne cesses de croiser des élèves de cette école rivale, même si celle-ci est peu connue et peu fréquentée. Tu n'es bien entendu pas obligé de tous les affronter, mais il n'est pas dit qu'ils fassent preuve de la même retenue à ton égard. Si jamais tu t'amuses à combiner École de tocards avec Qui c'est le plus fort ?, tu te retrouveras avec un Handicap pas piqué des hannetons.

¹ Handicap pour Indiens

² Handicap pour Huckster

^a Deadlands - Le Grand Labyrinthe

ENNEMI

1-5

Rappelle-toi: chaque gars que tu as gentiment dézingué a des amis ou de la famille qui peuvent te chercher ensuite.

Ton personnage a un ou des ennemis. Avec le Marchal, tu dois décider de la valeur de chaque ennemi en fonction de leur puissance et de la fréquence de leur apparition.

Un jeune revanchard inexpérimenté qui poursuit le personnage, par exemple, vaut juste deux points parce que même s'il intervient souvent, il n'est pas très fort. Un déserteur peut se choisir un ennemi mais ni l'Union ni les confédérés n'ont de temps à perdre, donc cela ne vaut que 2 points

EXPATRIÉ

3

Comment les gens peuvent-ils t'aider s'ils ne te comprennent pas?

Les expatriés sont étrangers à la culture dominante du lieu où se déroule l'aventure ou la campagne. Généralement, les étrangers sont des Mexicains, des Indiens, des Chinois qui passent des heures difficiles à s'adapter aux coutumes et au langage de l'homme blanc. Un Anglais qui s'obstine à débâter sur la "démocratie", ou un Chinois employé du rail qui parlent mal l'Anglais ont des chances d'être mis à l'écart par la plupart des gens de la frontière.

Parfois, ce sont les blancs les expatriés. Si ton Marshal dirige une campagne dans les Territoires sioux, ceux qui ne connaissent les usages et les coutumes des Indiens risquent de se retrouver dans une situation préjudiciable.

Aussi longtemps que ton personnage peut communiquer correctement au sein de la culture dans laquelle il se trouve et qu'il n'abandonne pas ce comportement, histoire de se prouver qu'il est bien différent, il ne devrait souffrir d'aucun préjudice, et tu n'as alors pas besoin de prendre ce Handicap. Des personnages étrangers peuvent parfois souffrir du racisme de certains, mais la plupart du temps ils sont bien traités dans le Weird West.

FANATIQUE

3

Tu n'as pas toujours raison mais à défaut, tu es sûr que les masses ignorantes ont toujours tort.

Ton personnage est persuadé que tout ce qu'il fait sert une grande cause (la chrétienté, la Ligue de Tempérance, la conquête de l'Ouest etc.). Il n'abandonne jamais ces convictions. C'est un grand Handicap pour les prêcheurs et pour les nonnes.

FATIGUE

1-5

Un solide gaillard peut courir un mile sans s'es-souffler. D'autres seront déjà fatigué de se lever le matin.

Réduis le Souffle de ton personnage de 2 pour chaque point de Fatigué que tu prends, jusqu'à un minimum de 4.

FOCALISATION¹

1-3

Au cours de sa formation, le Huckster a appris à focaliser son attention sur un objet bien précis. Le problème, c'est que maintenant, il a du mal à s'en passer. Chaque niveau de Handicap pris te confère un malus de -3 (cumulable) à tes jets d'Attributs à chaque fois que tu essaies de jeter un sort sans ton objet fétiche. L'objet en question peut être à peu près tout ou n'importe quoi, du paquet de cartes au poignard utilisé pour effectuer des sacrifices païens, en passant par ton chapeau-melon favori.

Attends-toi à ce que le Marshal s'amuse un peu (voire même beaucoup) à tes dépens si tu choisis ce Handicap.

GRANDE GUEULE

Un peu de vantardise peut attirer un paquet d'ennuis.

Ton personnage a la langue aussi bien pendue qu'un voleur de chevaux. Il parle sans réfléchir, laisse échapper les plans du gang ou sert d'informateur (involontaire) à vos ennemis. De plus, il a aussi tendance à répéter tous les ragots à tort et à travers, voire à raconter n'importe quoi. Résultat, personne ne lui fait longtemps confiance.

GROS DODO

1

Un loir se réveille plus vite que toi.

Tu dois soustraire 2 aux jets de Perception de ton Héros lorsqu'il tente de se réveiller en catastrophe ou qu'une bestiole lui tombe dessus. Il dort normalement plus que de coutume.

GROS TAS

1/2

Ton cheval déteste te voir arriver. Heureusement pour toi, c'est plutôt difficile d'abattre quelqu'un de ton gabarit.

La Taille de ton personnage a des conséquences variables, suivant qu'il est simplement costaud ou franchement obèse. Le fait d'augmenter la

¹ Handicap pour Hucksters

Taille de ton personnage modifie aussi les dommages qu'il peut encaisser. Voir Chapitre Cinq^a pour les détails.

GROS TAS	
Valeur	Statut
1	COSTAUD: Ajoute 1 à la Taille de ton personnage et réduis son mouvement d'un niveau (minimum 4). Son Agilité maximum est en d10.
2	OBESE: Ajoute 2 à la Taille de ton personnage et réduis son mouvement de deux niveaux (minimum 4). Son agilité maximum est en d8.

HANTE¹

1-5

Les manitous s'éclatent quand ils peuvent faire connaître aux mortels les « joies » des Terres de Chasse. Parfois, le manitou qui est dans ton Déterré fait ainsi appel à ses souvenirs afin de te déstabiliser et de prendre l'ascendant sur toi.

L'âme des Déterrés hantés est entraînée de gré ou de force (mais surtout de force) dans les Terres de Chasse à chaque fois qu'ils s'endorment (voir le sommeil p.24). Là, l'abominable parasite qui les anime leur fait vivre de terrifiants cauchemars.

Ce Handicap ne fonctionne pas de la même façon que Terreurs nocturnes. Le Déterré n'est en rien fatigué par ces nuits agitées et n'est donc pas pénalisé au niveau de ses actions. Au lieu de cela, c'est sa Volonté qui est affectée, ce qui donne au manitou une plus grande chance de s'emparer de son corps lors de leur prochain affrontement.

Chaque niveau de ce Handicap ôte un point au jet d'Âme du Héros lorsqu'il faut déterminer la Domination.

HEROÏQUE

3

T'adores quand quelqu'un a des problèmes.

T'as déjà entendu parler du brave type qui finit mal? Les Héros qui vont chasser les sales bestioles ne finissent pas du tout.

Ton personnage ne peut pas ignorer un appel au secours. Cela ne te met pas forcément de bonne humeur mais tu aides toujours ceux qui en ont besoin.

HORS-LA-LOI

1-5

La seule autorité que tu reconnais est la "loi de l'Ouest". Et encore, cela peut souffrir quelques exceptions quand ça t'arrange.

Les hors-la-loi sont des rebelles de nature. Ils ont peu de respect pour la loi et peuvent être pourchassés pour un petit vol dans une seule ville, ou pire, être un tueur célèbre dans tout l'Ouest.

IDENTITE SECRETE

2

Parfois, il est nécessaire de mener une double vie. Le nom sous lequel tu es connu n'est pas celui que tu as reçu à la naissance, soit parce que les circonstances t'ont forcé à en changer (tu es recherché, etc.) soit parce que tu avais besoin de prendre une autre identité pour t'infiltrer en territoire ennemi. Quoi qu'il en soit, si ton secret est découvert, tu risques de ne pas faire long feu. Un Héros prenant ce Handicap choisit en général l'Aptitude Spectacle: acteur qui l'aide à mieux jouer son rôle.

ILLETRE

3

C'est un truc terrible de revenir d'entre les morts et de même pas être foutu de lire l'épithaphe gravée sur sa propre tombe.

Les Illettrés sont incapables de lire les mots les plus simples dans leur langue maternelle ou de toute autre langue qu'ils peuvent être amenés à parler.

INTOLERANT

1-3

Il y a des types que tu ne peux pas supporter. Ils te plaisent pas et t'aimerais bien les pousser du haut de la falaise.

Ton personnage ne fréquente pas certaines personnes (Mexicains, Blancs, politiciens ou autres) et ne veut rien avoir à faire avec eux. S'il est obligé de travailler avec eux, il les insulte et les provoque chaque fois que c'est possible. La valeur du Handicap dépend de la fréquence des rencontres.

JOE LA TROUILLE

3

En général, on te tire dans le dos.

Les couards n'ont pas assez de courage pour aller se battre et tente de l'éviter autant que possible. Les hommes, les vrais, n'aiment pas trop les trouillardes, à moins qu'il ne s'agisse d'une trouillarde, auquel cas elle peut être encore plus "séduisante". Soustrais 2 pour tous les jets de persuasions faits contre ceux qui ont peu de respect pour tes manières de lâche.

^a Deadlands - Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

¹ Handicap pour Déterrés

LAID COMME UN POU 1

Il y a un dicton dans l'Ouest qui prétend qu'une sale tronche peut arrêter les balles. Si c'était vrai, tu n'aurais plus à t'inquiéter de te faire tirer dessus. Soustrais 2 aux tentatives amicales de persuasion chaque fois que l'aspect de ton personnage intervient. Bonne nouvelle, tu peux ajouter un bonus de 2 à chaque fois que ton apparence peut jouer, comme lorsque tu essaies d'intimider quelqu'un.

LA LOI DE L'OUEST 3

Un vrai gentleman de l'Ouest ne dégainera pas si son adversaire n'a pas dégainé le premier. Les cimetières sont pleins de dépouilles de la plupart de ces types honorables.

La vie de ton personnage est réglée par un code d'honneur auquel la majorité n'adhère pas. Tu ne sors pas ton arme face à des gens qui n'ont pas déjà dégainé (sauf s'ils ont un avantage numérique écrasant). Dans un duel, tu laisses toujours ton adversaire attraper son flingue le premier. Et jamais tu ne tireras dans le dos, ou sur quelqu'un dont l'attention est déloyalement détournée.

Le bon côté, c'est que tu peux ajouter 2 au résultat de tes tentatives de négociation ou de persuasion chaque fois que ta réputation est connue et qu'elle peu faire une différence.

LA MARQUE DU DEMON¹ 1-5

Certaines personnes sont capables de voir au travers de la carcasse plus ou moins décharnée d'un mort-vivant et de percevoir l'être qu'il est vraiment à l'intérieur. Cela leur permet d'apercevoir le manitou qui se trouve dans chaque Déterré... et d'avoir un avant goût de l'Enfer.

De l'autre côté, certains Déterrés portent leur état comme une étoile à cinq branches, du moins, pour ceux qui savent reconnaître ces signes.

Ce Handicap signifie que quiconque possède l'Atout Arcane ou un niveau 3 minimum en Universalis : occultisme a la possibilité de voir le démon qui se tortille à l'intérieur de ton Héros, et ce, quelle que soit ton apparence ou ton aptitude au déguisement. Il t'est impossible de te cacher de ceux qui savent ce qu'ils recherchent.

Les Savants Fous sont l'exception à cette règle. Bien qu'ils possèdent automatiquement l'Atout Arcane, ils doivent également avoir au moins

atteint le niveau 3 en Universalis : occultisme. Il faut croire que ces gens-là ne sont pas réceptifs à ce genre de phénomène, à moins de les avoir étudiés de manière spécifique.

Dès qu'un individu remplissant l'une des conditions précédentes s'approche à quelques pas de ton Héros, il peut jouer un jet de Scruter opposé au score d'Âme du manitou. L'observateur ajoute à son résultat ton niveau de ce Handicap. S'il réussit son jet, l'observateur perçoit un signe du manitou qui est en toi (peut-être que les yeux de ton Déterré se mettent soudain à briller d'un éclat rouge vif, à moins que cet individu très perceptif ne parvienne à voir une ébauche des traits du démon qui se cache derrière ton visage). Inutile de dire que ces gens-là ne risquent pas de faire confiance à ton personnage tant qu'ils ne l'auront pas d'abord vu griller sur le bûcher.

LAMBIN 2

Tu ferais mieux d'apprendre à te battre, parce que t'arriveras pas à échapper à ce qui te file le train. Tu cours plus vite qu'une tortue asthmatique. À peine plus vite. Ton allure est réduite d'un niveau jusqu'à un minimum de 2.

LARBIN DE LA FAUCHEUSE 5

"Et voici qu'apparut à mes yeux un cheval verdâtre, et celui qui le montait, on le nomme: la Mort: et l'Enfer le suivait." Apocalypse 6.8

C'est sans doute un peu exagéré, mais les gens ont une fâcheuse tendance à mourir autour de toi. Une grosse tendance. C'est peut-être que tu as l'air d'un minable et que tous les autres minables aiment s'en prendre à toi. Jusqu'à ce que tu leur montres que tu es le plus rapide. Ou peut-être que tu ressembles à un dandy alors que tu es un Huckster doté d'un sale caractère.

De toutes façons, même quand tu ne cherches pas les crosses, on s'en prend souvent à toi. Il est d'ailleurs possible que tu n'aies pas de mauvaises dispositions mais tu es poursuivi par les ennuis. Et la plupart de tes ennuis finissent au cimetière pendant qu'on t'emmène en taule.

Tant que tu tues en état de légitime défense, tu as toutes les chances d'être acquitté. Malheureusement, tu passes le plus clair de ton temps à l'ombre, en cavale, ou au tribunal à prouver ta bonne foi.

Il va sans dire que les hommes de loi ne t'ont pas à la bonne. Ils connaissent généralement ton nom et te font savoir que tu ferais mieux de ne pas t'attarder dans leurs villes.

¹ Handicap pour Déterrés

Pire que les autorités locales, les juges de po-
tence détestent la concurrence et n'hésiteront pas
à imaginer les stratagèmes les plus fous pour te
voir danser au bout d'une corde.

LOYAL 3

Tu n'es peut-être pas un Héros, mais tes amis
savent qu'ils peuvent compter sur toi lorsque ça
sent le roussi.

Le personnage est extrêmement loyal à ses amis,
ou à un groupe précis, son pays ou ses idéaux. Il
risquera sa vie pour les défendre et pour soutenir
ses traditions.

MALADE 1/3/5

Il y a des trucs que les médecins peuvent pas
soigner. Si tu as quelques problèmes genre
"éruptifs" dans ton pantalon, ça peut être gênant.
Si tu traînes une maladie mortelle, tu ferais
mieux de faire ami-ami avec le croc-mort du
coin.

Les personnages souffrant sont plus ou moins
gênés par leur maladie en fonction de la gravité
et des symptômes particuliers de celle-ci.

Des allergies régulières, des coups de froids, des
poux à répétition, ou des vers, tout cela rentre
dans le cadre de la maladie légère. Les maladies
plus graves sont la tuberculose, le diabète, le
cancer. Rappelle-toi qu'on est dans le Weird
West et qu'il y a des maladies plus terribles en-
core, comme ce "tummy twister" que notre pote
de l'image d'à côté a récupéré.

MALADIE	
Valeur	Statut
1	LEGÈRE: Ton personnage a une ma- ladie légère mais incurable. Ça peut le faire tousser au mauvais moment, lui rendre difficile la vie en groupe, lui donner la tremblote etc. Sous- trais 2 à tous tes jets de Persuasion et de Furtivité.
3	CHRONIQUE: Ton Héros a une ma- ladie chronique, qui lui cause une agonie permanente, et qui finira par le tuer. Il se voit infliger les pénali- tés d'une maladie légère, et doit faire un jet de Vigueur faisable (5) à chaque début de partie. S'il rate, il reçoit un malus de -4 pour toutes les actions entreprises durant cette partie. Le Marshal peut modifier le jet de dés en fonction du climat et de la maladie.
5	MORTELLE: Tu souffres d'une ma- ladie chronique qui peut te tuer à tout moment. Fais le même test que ci- dessus. Si tu te plantes, ton person-

nage doit faire un jet de Vigueur
rude (7). S'il est raté, la porte de
l'autre monde t'est grande ouverte...

MANCHOT 3

Des tas de vétérans ont perdu leurs jambes et
leurs bras durant la guerre. Croire que cela les
rend moins dangereux est une grossière erreur.
Après tout, on a besoin que d'un seul doigt pour
actionner une gâchette. Ton personnage n'a
qu'une main ou qu'un bras. Il doit soustraire 4 à
tous les jets de dés qui impliquent l'usage des
deux mains.

MANIE 1-3

Les gens sont pas trop portés sur la propreté
dans le Weird West, mais c'est pas pour autant
qu'ils apprécient de voir un pied tendre se curer
le nez. Ton personnage a une manie que les au-
tres trouvent pénible ou révoltante. Devant d'au-
tres personnes, ce Handicap soustrait à tous les
jets de persuasion du personnage un malus égal
à la valeur du Handicap. Cette valeur dépend de
la fréquence et de la nature plus ou moins dé-
goûtante de la manie en question.

MAUDIT 5

Le personnage est perpétuellement poursuivi
par une terrible malédiction. Le destin ne le
laisse jamais en paix, le pauvre bougre. Il n'a pas
fini d'en baver, comme si l'école de la vie avait
toujours un mauvais tour en réserve pour lui. Tu
ne tires que deux Pépites au début de chaque
séance (au lieu de trois). Tu as donc intérêt à ne
pas les dépenser à tort et à travers. Tu gagnes
tout de même normalement les Pépites que le
Marshal accorde pour les bonnes idées et une
excellente interprétation.

MAUVAIS KARMA¹ 5

Ton perso s'est fait un paquet d'ennemis dans
les Terres de Chasse et ils ne t'ont pas oublié.
Les manitous t'ont tellement à la bonne que tu te
chopes un Contrecoup à chaque fois que tu tires
un Joker, et ce, quelle que soit sa couleur et ton
Niveau de Maîtrise.

MECHANT COMME UNE TEIGNE²

T'as l'impression que le monde entier a pissé
dans ta gamelle. C'est peut-être vrai.

¹ Handicap pour Hucksters

Les gens ont tendance à ne pas aimer ton personnage. Il est aigri et mesquin. Ce qui fait que c'est difficile pour les autres d'apprécier ton Héros: soustrais 2 à toutes tes tentatives amicales de persuasion. A la discrétion du Marshal, tu pourras parfois ajouter 2 à tes jets de persuasion hostiles et d'intimider.

MÉPRISANT 2

Les snobinards méprisants arborent continuellement un air hautain et dégoûté à l'extrême. Ton personnage n'a aucune indulgence pour ceux qui lui sont socialement inférieurs. Les gens qui remarquent tes grimaces de dégoût ne t'aiment pas. Enlève 2 à tous tes tests de Persuasion vis-à-vis de ceux que tu penses être au-dessous de toi sur l'échelle sociale.

MÉTIS¹ 2

Ton personnage n'est qu'à moitié indien et il éprouve des difficultés à s'intégrer (soit auprès des Indiens, soit auprès des Visages Pâles, des Chinois, etc. selon la nationalité de son second parent). Il est considéré comme membre de la tribu à part entière mais ne pourra jamais espérer atteindre un rang social élevé. Il est traité avec mépris par les intolérants des deux races.

MOME 2

Te laisse pas abuser par un gamin avec un flingue. Une balle tirée par des petites mains peut toujours t'éclater les *Tripes*. Ton personnage a entre 12 et 15 ans. La plupart des gens ne te prennent pas au sérieux, ta Force maximum est en d10, et tes Connaissances au maximum en d8. Tu peux racheter ce Handicap avec des points de Prime (voir Chapitre Six^a) dès que tu as 16 ans.

NAUSEUX 3

Tu ne peux pas garder ton repas lorsque tu vois du sang et des boyaux. C'est un peu gênant comparé à tes amis Pistoleros qui ne sourcilent même pas lorsque la moitié de leurs *Tripes* pendouillent. Les jets de *Tripes* suite à des scènes d'horreur sont pénalisés d'un -2.

¹ Handicap pour Indiens

^a Deadlands - Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

OBLIGATION 1-5

Un homme doit faire ce qu'il a à faire. Ton personnage a des obligations envers sa famille, son boulot, l'armée, une ville, ou des devoirs quelconques. Ça lui pose souvent un problème, et il doit rendre des comptes ou répondre à des convocations de temps en temps. Note que ce n'est pas la même chose qu'un serment.

PACIFISTE 3/5

Être pacifiste ne signifie pas qu'un gars a peur d'une bagarre. En 1876, et bien qu'il ait été homme de loi pendant des années à Dodge et d'autres villes du même genre, Wyatt Earp n'avait jamais tué un homme. Il était bien connu pour assommer les cow-boys à coups de crosse, mais Earp était suffisamment malin pour savoir que tuer un homme causait souvent, parmi une population et des amis revanchards, plus de problèmes que cela n'en méritait. Le Pacifiste peut être celui qui n'aime pas tuer tant qu'il peut l'éviter (3 points) ou celui qui a décidé de ne jamais tuer, quelles que soient les circonstances (5 points)

PANIER PERCE 3

Un idiot et son argent sont vite séparés. Ton personnage a bien du mal à économiser de l'argent, et il le dépense sans compter. Tout ce qu'il achète est vite mis au rancart, est perdu ou abandonné. Il commence avec 50\$ au lieu de 250\$ et devrait plutôt acheter du matos d'occase.

PAS DE BOL 5

Calamity Jane, c'est rien à côté de toi. Songe même pas à utiliser de la dynamite. Si tu te Planètes, ce que fait ton personnage a les conséquences les plus catastrophiques qui soient.

PAUME 3

Il y a des gens qui ne trouveraient pas une aiguille dans une botte de foin, même après s'être assis dessus. L'aiguille, pas le foin. Ton personnage est à peu près aussi vigilant qu'un lampadaire. Chaque fois que le Marshal te demandera un test de Persuasion, enlève 2 à ton résultat. C'est valable même pour les tests de Surprise.

PIED-TENDRE 2

Les gommeux qui utilisent des expressions à deux balles se ramassent à la douzaine dans le Weird West depuis que de l'or et de la Roche

Fantôme ont été découverts en Californie. Ceux qui vivaient près de la frontière auparavant n'apprécient pas vraiment que les bellâtres bavards et leurs manières new-yorkaises.

Les pieds-tendres ont de grandes gueules et viennent de l'Est profond. Ils utilisent de jolis mots et parlent sans cesse de leur famille.

PILE ELECTRIQUE 3

Ton énergie Ki est extrêmement puissante, voire même un peu trop. A chaque fois que tu fais appel à ton Aptitude de Combat (quelle que soit la concentration d'arts martiaux choisie) ou à l'un des Pouvoirs décrits plus loin dans ce même chapitre^a, tu libères ton énergie interne sans trop la contrôler, ce qui a des répercussions néfastes sur ton environnement directe.

Par exemple, si ton Héros vole au-dessus d'une colline sablonneuse à l'aide du Pouvoir Le Singe part à la montagne, des geysers de terre jaillissent du sol sur son passage, comme si toute la butte avait été minée. De la même manière, s'il bondit pour délivrer un violent coup de pied circulaire, un grand vent se lève autour de lui et projette de la terre et des feuilles mortes aux alentours. A chaque fois que l'un de ses coups de poing porte, un véritable coup de tonnerre s'ensuit, qui s'entend à des Kilomètres à la ronde. Enfin, dès qu'il fait appel à l'un de ses pouvoirs, une gangue d'énergie crépitante apparaît autour de lui.

En d'autres termes, ton personnage est à peu près aussi discret qu'un clown à un enterrement. Quiconque te voit agir ou combattre sait tout de suite que tu es à peu près tout sauf normal. Si tu exhibe tes pouvoirs devant l'homme de la rue, ce dernier s'enfuit comme s'il se trouvait face à une Abomination.

Par contre, si l'individu qui te voit faire s'y connaît en arts martiaux, il sait à qui il a affaire (et il y a de bonnes chances qu'il te prenne pour cible en priorité en cas de combat). Et tu peux m'en croire si je te dis que tous les types s'y connaissant un tant soit peu en bizarrerie dans le Dédale savent ce qu'est le kung fu. Ton perso peut également s'attendre à se voir défié par les pratiquants d'autres arts martiaux et à se faire traiter comme un paria ou un monstre par les gens normaux.

Pour te remonter un peu le moral, je t'annonce toutefois qu'il t'est plus aisé de récupérer tes

points de Ki perdus (voir Canaliser son Ki^b, un peu plus loin). Tous les jets de Ki effectués dans ce sens sont joués avec un SD fastoche (3) . Mais cela n'est pas sans contrepartie. Si jamais ton Héros se retrouve avec davantage de points de Ki qu'il ne peut en stocker, il encaisse immédiatement une Blessure aux Parties Vitales, plus une autre par tranche de 5 points au-dessus du maximum de points de Ki que tu peux atteindre.

PITOYABLE MENTEUR 3

Tes yeux sont vraiment le miroir de ton âme. Tu ne saurais pas mentir correctement même si ta vie en dépendait. Non seulement tu as un malus de 4 à tes tests de Bluff mais en plus tu ne peux pas tromper, induire en erreur ou même mentir par omission sans que ça se remarque. C'est probablement dû à ta façon de plisser les yeux ou de te tordre les mains, mais quoi qu'il en soit, tout le monde le remarque à chaque fois.

PRECAUTIONNEUX 3

Un bon plan peut transformer un gang en armée mais aucune armée ne peut gagner une guerre par la théorie.

Ton personnage aime les plans sans anicroche et ne supporte pas l'improvisation. Il insiste pour planifier toutes les éventualités longtemps avant d'agir, ce qui n'est pas forcément du goût de partenaires plus impulsifs de la gâchette. Bien entendu, ça peut parfois lui sauver la mise.

QUI C'EST LE PLUS FORT ? 1-3

Tu ne sais pas résister à un défi, surtout quand le gugusse qui te nargue te fait l'affront de prétendre qu'il est plus fort que toi.

Ton Héros est tellement fier de ses dons de combattants qu'il devient rouge de colère dès que quelqu'un se moque de lui. Non seulement ça, mais la manière dont il se comporte attire irrésistiblement toutes les têtes brûlées dans son genre. Et, sans que personne ne puisse expliquer pourquoi, il y a de bonnes chances pour que les confrontations entre ton perso et ces petits prétentieux se déroulent toujours au plus mauvais moment (pour toi, bien sûr).

La faculté que ton Héros montre à résister à un défi dépend du nombre de points qu'il choisit de prendre dans ce Handicap.

^a Deadlands - Le Grand Labyrinthe

^b idem

QUI CEST LE PLUS FORT	
Valeur	Niveau
1	Tu peux résister à un défi en réussissant un jet d'Astuce Difficile (9)
2	Tu peux résister à un défi en réussissant un jet d'Astuce Incroyable (11)
3	N'essaie même pas de te contrôler, mon pote. Ton Héros se bastonne à chaque fois qu'on le défie.

RACHITIQUE

5

Un fil de fer est plus épais que toi. Mais ton cheval t'aime bien. Les gars rachitiques sont minces et faibles et doivent soustraire 1 à leur Taille (voir Chapitre Cinq^a). Leur Force maximum est en d10. Le petit gabarit d'un personnage peut lui être utile dans certaines situations, comme lorsqu'il rampe dans une caverne ou qu'il veut passer par une fenêtre étroite, mais généralement cela lui porte plutôt la poisse.

RAGE¹

1-5

Le vin se bonifie avec l'âge, mais pour les Déterrés, c'est tout le contraire. Ils ne cessent de devenir de plus en plus mauvais.

La lutte permanente contre leur manitou intérieur, l'attrait du pouvoir et la frustration causée par leur état de mort-vivant font que la bestialité de ces personnages augmente chaque jour un peu plus. Veux-tu bien lâcher ton cheval ? Ce n'est pas de cette bestialité-là qu'on te parle !

A chaque fois qu'un Déterré possédant ce Handicap est blessé (ou lorsqu'il s'énerve), il doit réussir un jet d'Astuce. La difficulté de base du jet est Faisable (5), mais le personnage doit soustraire son niveau de Rage du résultat obtenu sur son jet de dés.

En cas d'échec, le Héros entre en frénésie et se jette sur tout ce qui bouge. Il refuse de se protéger ou de se mettre à l'abri, préférant courir droit sur son ennemi et le piétiner jusqu'à ce qu'il cesse de bouger. Il peut évidemment se servir de son flingue en chemin, mais si l'autre est encore en vie quand il arrive, il se débarrasse de ses armes et lui règle son compte à mains nues (ou à l'aide de ses griffes s'il possède ce pouvoir).

^a Deadlands - Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

¹ Handicap pour Déterrés

Une fois l'adversaire mort (mais attention, hein, vraiment mort, avec du gore et tout ça, quoi), le Déterré peut jouer un autre jet d'Astuce. S'il le réussit, il se calme et peut redevenir un mort-vivant tout ce qu'il y a de plus normal, à compter que ce terme ait un sens dans ce cas bien précis. S'il le rate, il se jette sur les compagnons de son ennemi défunt. Non, le personnage ne s'en prend pas à ses amis, mais ce n'est pas pour ça qu'il va se mettre à leur conter des berceuses, hein.

RESPECT DES COUTUMES

ANCESTRALES²

3

Tous les Indiens loyaux des tribus qui continuent d'appliquer les coutumes ancestrales doivent prêter serment de toujours les respecter. Ainsi, pour ne pas trahir les esprits, ton personnage a juré de ne jamais posséder l'un des objets fabriqués à la chaîne par l'homme blanc (fusils, chariots, etc.). Il ne doit pas non plus voyager à bord d'un moyen de transport moderne (train, diligence, etc.).

En échange, les esprits récompensent ton Héros en lui accordant un bonus de 2 à tous ses jets de rituels. Mais si jamais il vient à renier sa parole (par exemple en achetant un fusil ou en prenant le train), ce bonus se transforme aussitôt en pénalité de -4. Le malus persiste tant que tu ne te repends pas (mais attention, car les esprits sont suffisamment intelligents pour ne pas se laisser abuser par un petit malin qui mettrait son Colt Peacemaker de côté le temps d'effectuer son rituel ; en cas de litige, c'est au Grand Chef de trancher).

Note que cela modifie sensiblement les règles énoncées dans le livre de base, en ce sens, que seuls les personnages qui font vœu de respecter les coutumes ancestrales bénéficient de ce bonus (et donc, subissent la pénalité en cas de manquement à la parole). Les Indiens qui n'ont que faire des coutumes ancestrales ne sont pas affectés par cette règle.

REVANCHARD

3

Le monde a besoin d'une bonne leçon, et c'est toi qui va la donner.

Ton personnage doit toujours chercher à réparer les fautes que l'on a commise à son égard. Que cette réparation soit violente ou pas dépend de sa nature.

² Handicap pour Indiens

SANGUINAIRE

2

Certains types sont de vrais enfoirés. D'autres estiment qu'il n'est pas nécessaire de laisser ses ennemis vivants pour qu'ils reviennent vous pourrir la vie.

Ton personnage fait rarement de prisonniers et il adore les conflits. S'il y est obligé, ils ne vivent pas vieux dès lors qu'ils ne sont plus utiles.

SERMENT

1-5

Un homme vaut par ses engagements. Renie-les, et les gens ne te croiront plus. Tu seras obligé de t'enfuir en courant avant qu'ils ne t'abattent comme le chien de menteur que tu es.

Ton Héros a fait le serment d'accomplir quelques tâches importantes, ou de toujours réagir dans certaines conditions. La valeur du Serment dépende du nombre de fois où il peut entrer en compte, et du risque qu'il implique.

SIFU ! SIFU !

2-4

Tu conserve toujours des contacts avec ton Sifu, ce maître qui t'a formé. A chaque fois que tu le vois, tu dois t'incliner bien bas devant lui et te comporter comme si tu n'étais qu'un misérable insecte sur lequel le soleil daigne darder ses rayons.

Ton Héros doit agir de la sorte envers son maître même s'il se trouve en public ou en compagnie d'amis. Tu peux bien sûr t'attendre à ce que ton Sifu te reproche sans cesse tes manquements à tel ou tel idéal de Confucius (idéal impossible à atteindre, tant qu'à faire), et tu n'as bien entendu pas le droit de l'ouvrir pour te défendre. Tu es prêt à subir même les pires humiliations afin de prouver à ton maître combien tu lui es dévoué.

Le Marshal doit également savoir qu'il peut sans problème menacer ton Sifu, ce qui te force à voler encore et toujours au secours du vieux décrépi. Par contre, le Marshal doit bien faire attention à ce que ton maître ne passe pas trop vite l'arme à gauche. Il arrive pourtant parfois que le Marshal ne puisse garder un extra en vie sans avoir recours à des artifices qui nuiraient fortement à sa crédibilité. Si le Sifu encaisse trop de bastos de Winchester en pleine poire, ton Héros doit le pleurer durant une longue période (n'hésite pas à forcer sur les larmes et les cris de désespoir). Une fois ce délai passé, et si tu n'es pas parvenu à surmonter ton Handicap (voir page 13 de *The Quick and the Dead*), le Sifu de ton ancien Sifu se pointe et te pourrit la vie autant au moins que le précédent afin que tu puisses

bien bénéficier à fond des « avantages » de ce Handicap.

Même si le petit doigt de ton maître est plus balèze en kung fu que tu ne le seras jamais, l'honorable personnage ne te viens finalement jamais vraiment en aide. Si ton Héros lui réclame son assistance, il a d'autres choses à faire. Si tu te retrouves à son côté en plein combat, il y a de bonnes chances qu'il se fasse blesser dès la première scène et que tu doives par la suite le protéger durant tout le reste de l'aventure (c'est à ce moment que ton Héros s'écrie : « Sifu ! Sifu ! »).

Si le maître est encore en pleine forme quand il se retrouve face à l'ennemi de ton Héros, il lui jette un bref regard dédaigneux et refuse d'affronter un adversaire aussi indigne de lui. En d'autres termes, ne t'attends pas à pouvoir te servir de ce Handicap pour tirer ton perso du pétrin. Ton Sifu est à peu près tout sauf la cavalerie. Evidemment, si le Marshal a déjà décidé de te tirer d'affaire, le Sifu peut lui en prodiguer le moyen (il lui suffit en effet de se montrer et de défoncer quelques crânes... la routine quoi). Mais c'est au Marshal de le décider, pas à toi. C'est le nombre de point que tu accordes à ce Handicap qui détermine le rôle que ton maître joue dans ton existence. Si tu veux un Sifu ! Sifu ! à 4 points, il vaut sans doute mieux que tu commences par en discuter avec ton Marshal et les autres joueurs. En effet, si ton maître ne cesse d'apparaître pour te donner des ordres (ou pour se faire capturer), cela risque de fortement modifier la direction que prend la campagne.

SIFU ! SIFU !

Valeur	Effet
2	Ton maître se montre de temps en temps . Il est rare qu'il t'envoie en mission ou qu'il ait besoin d'être secouru
3	Il fait son apparition toutes les deux ou tris séances de jeu, et il faut aller le secourir environ une fois toutes les quatre séances
4	Le Sifu est là à chaque séance. Presque toutes les aventures sont soit choisies par lui , soit basées sur sa personne (il se fait enlever, est menacé, etc.)

SOURD

3/5

Choisis le niveau du problème d'audition dont souffre ton personnage sur la table ci-dessous.

SURDITE	
Valeur	Statut
3	DUR DE LA FEUILLE: Soustrais 2 à tes tests de Perception basés sur l'audition.
5	SOURD COMME UN POT: ton personnage n'entend rien du tout

SUPERSTITIEUX 2

Les chouettes ne hululent jamais sans raison, et les chats noirs devraient être abattus avant qu'ils ne croisent ton chemin.

Ton personnage est superstitieux et mène sa vie en fonction des signes et des présages. Tu devrais consulter un recueil consacré aux superstitions et aux croyances populaires pour t'aider à jouer ce Handicap.

TERREURS NOCTURNES 5

Les Indiens disent que tes cauchemars sont des aperçus des Terres de Chasses – un endroit dément où les esprits démoniaques dévorent les âmes de ceux qui viennent de mourir. Tes cauchemars te donnent à penser qu'il y a du vrai dans tout cela. Les cauchemars de ton personnage sont particulièrement terribles, suffisamment pour que tu ne veuilles pas dormir. Le café est ton meilleur allié, et tu ne dors en général que 3-4 heures par nuit.

Fais un jet d'Ame Difficile (9) chaque fois que tu vas te coucher. Si tu rates, ton personnage ne peut pas dormir et doit soustraire 1 à tous ces jets d'Aptitude et de Traits effectués le lendemain. Ces effets sont cumulatifs jusqu'à un maximum de -5, donc si ton personnage n'arrive pas à dormir pendant une semaine, il doit soustraire 5 à tous ses jets de dés.

Chaque fois que tu ne peux pas dormir, tu dois jouer ton délire léthargique le lendemain. Le Marshal te récompensera avec les Pépites appropriées. Si ton personnage se Plante, son reflet onirique est transporté dans les Terres de Chasse. Là, il vit un horrible cauchemar qui met en jeu sa situation actuelle mais où il risque son âme. Le Marshal doit composer pour ton personnage un court scénario solo autour de ce cauchemar. Au cours de ce rêve, il obtient de vagues indices sur l'abomination locale ou sur la situation actuelle. S'il meurt durant ce cauchemar, son Souffle est réduit de façon permanente de 1.

TÊTU 2

C'est comme tu le sens ou pas du tout. Si le reste du monde est trop stupide pour se rendre compte que tu as raison, il peut aller se faire pendre.

Ton Héros est têtu comme une mule. Il veut toujours faire les choses à sa manière et insiste jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord ou ait fait des concessions.

THOMAS L'INCREDULE 3

Certaines personnes ont du mal à accepter les événements surnaturels, même quand ils les voient de leurs propres yeux. Les plus têtus continuent de nier l'existence des Crotales Mojave alors qu'une partie de leur anatomie est déjà dans le gosier de la créature.

Les Thomas l'incrédule sont des sceptiques. Ils ne croient pas au surnaturel et tente de rationaliser tous les trucs étranges quelles que soient les circonstances. Ça peut poser problème s'ils essaient de résoudre une énigme et que leurs instincts les envoient dans la mauvaise direction malgré les preuves.

TOURMENTS 1-5

Et maintenant, un petit effort d'imagination. Essaie de penser ce que cela peut signifier, du point de vue de ton personnage, que d'être revenu d'entre les morts. C'est sans doute une situation extrêmement déprimante. D'accord, tu as fait un pied de nez à la mort, mais pour ce qui est des emmerdements, bonjour.

Pour commencer, il y a tes amis et ta famille. Peut-être qu'ils savent que ton cercueil est vide et qu'ils pensent que ta dépouille a été profanée par des pilleurs de tombes. Pense un peu à la peine que cela doit leur causer (tu ne commences pas à te sentir un peu coupable, là ?).

Mais est-ce que tu peux vraiment te permettre d'entrer en contact avec eux afin de les rassurer ? Ils ont assisté à ton enterrement, et il y a de bonnes chances pour qu'ils réagissent assez mal si tu te présentes sur leur palier en retenant d'une main ces boyaux qui ne cessent de vouloir s'échapper de ton abdomen transformé en passoire. Peut-être qu'ils penseront que tu es un imposteur particulièrement cruel, à moins que tu ne leur flanques simplement une peur de tous les diables.

Ensuite, il faut savoir comment gérer tout ça. Autrefois, tu te disais que tu vivrais jusqu'au jour de ta mort, et qu'après, ce serait fini et que

tu te retrouverais sur un nuage à jouer de la harpe ou une autre connerie de ce genre.

Grave erreur ! Parce que maintenant, tu es de retour et tu ne connais même pas les règles du jeu. Combien de temps te reste-t-il, cette fois ? L'éternité ? Et que va-t-il t'advenir de ton âme ? Le simple fait de savoir que ton corps est animé par un esprit maléfique risque de légèrement ébranler tes certitudes pour ce qui est de rejoindre le Paradis après avoir (re)fait le grand saut.

Et puisqu'on en parle, le manitou qui est en toi présente un problème particulièrement délicat. Il faut que tu gardes en permanence le contrôle, sans quoi, qui peut savoir quels crimes il risque de commettre à travers toi ? C'est un peu comme si tu étais en permanence enchaîné avec un tueur en série. Sauf que toi, mon vieux, la libération sur parole, tu vas pouvoir l'attendre longtemps, hein (OK, disons toujours).

Il n'est donc pas étonnant que la plupart des Déterrés semblent déprimer en permanence. La plupart d'entre eux ne sont jamais quittés par ces tourments intérieurs. Ils les retrouvent au réveil chaque matin et les entendent murmurer leurs désespérantes moqueries à chaque heure de la journée (ah, oui, au fait, les morts dorment bel et bien, comme tu le verras plus loin).

Un personnage possédant ce Handicap a du mal à sortir d'un état de déprime et d'abattement quasi permanent. Il est de plus tellement rongé par la culpabilité que c'est une vraie galère que d'essayer de lui faire faire quoi que ce soit. En termes de jeu, à chaque début de partie, tous ces jets de dés sont pénalisés du niveau du Handicap. Par exemple, s'il a 3 en Tourments, cela se traduit par un -3 aux jets.

Le personnage a toutefois de moins en moins de difficultés à rester motivé lorsque la situation devient de plus en plus sérieuse. Faire quelque chose (n'importe quoi) est en effet le meilleur moyen de lutter contre la déprime et le doute.

En termes de jeu, cela se traduit de la manière suivante : à chaque fois que tu utilises une Pépite, non seulement ton Héros bénéficie des effets normaux mais, en plus, il est moins affecté par ses tourments personnels pour le reste de la partie en cours. Une Pépite **BLANCHE** élimine 1 point de Tourments, une **ROUGE** 2 et une **BLEUE** 3. Mais attention, elles doivent être utilisées au cours de la partie. Il est impossible de les jeter juste après t'être assis à la table de jeu.

Evidemment, dès que ses six-coups ont le temps de refroidir (autrement dit, entre deux parties), ton Héros se met à ressasser ses démons intérieurs et c'est reparti pour un tour... jusqu'au

moment où tu recommenceras à utiliser tes Pépites lors de la partie suivante.

VULNERABILITE SPECIFIQUE 1-3

Même si tu as appris des katas provenant de diverses disciplines, ton Sifu t'a surtout formé dans un style bien spécifique.

Le respect de la tradition constitue une part importante de l'aspect spirituel du kung fu. Il rend également les arts martiaux plus faciles à enseigner à un grand nombre d'élèves, vu que ça permet d'appliquer des postures figées et gravées dans le marbre. Le problème, c'est que ton Héros est par la suite extrêmement vulnérable à certaines manœuvres associées aux autres écoles d'arts martiaux.

Choisis jusqu'à trois styles de combats décrits plus haut^a. Lorsque tu te retrouves face à un adversaire dont le style de combat est justement l'un des trois auxquels tu es particulièrement vulnérable, ce dernier voit son SD réduit de 3 points pour tous ses jets de Combat lorsqu'il te prend pour cible. Tu as droit à 1 point de Handicap par style que tu choisis.

^a Deadlands - Le Grand Labyrinthe

ATOUTS

AMBIDEXTRE 3

Quelques rares élus sont aussi bons de la main gauche que de la droite. Ceux-là, font des Pistoleros redoutables et trichent mieux que les autres. Un personnage Ambidextre ignore la pénalité de -4 lorsqu'il se sert de sa "mauvaise" main.

AMIS HAUT PLACES 1-5

Il ne s'agit pas de qui tu connais - mais qui te connaît. Ton personnage a des amis qui peuvent l'aider à l'occasion. La valeur de cette amitié dépend de leur influence et de leur notoriété. Un Texas Ranger qui ramène avec lui la cavalerie à chaque partie ou presque vaut bien 3 points, 1 point s'il arrive seul. Un directeur de journal qui te sort de tôle la plupart du temps vaut au moins 2 points. Il y a pas mal de façons d'utiliser cet Atout alors précises-en tous les détails avec ton Marshal, avant d'en fixer le coût.

ARCANE 3

Certains rencontrent le surnaturel et se font bouffer. Quelques-uns survivent à ce genre de rencontre et en ressortent avec d'étranges connaissances, et parfois des pouvoirs au-delà des limites humaines.

Il existe quatre types d'Arcanes disponibles: Huckster, Savant Fou, Croyant et Chaman. Choisis-en un et demande à ton Marshal qu'il te laisse lire le chapitre correspondant^a afin de découvrir tes pouvoirs et tes capacités.

Les Hucksters sont les sorciers du Weird West. Ils utilisent des jeux de poker pour lancer leurs Sorts mortels (voir Chapitre Sept). Les Savants Fous construisent d'incroyables engins d'acier, mus par la vapeur. Bien qu'ils ne s'en rendent pas compte, leurs machines infernales tirent leur pouvoir des Terres de Chasse (voir Chapitre Huit)

Les Croyants sont des nonnes, des prêtres ou des gens du commun qui ont été bénis par une entité divine pour une raison ou une autre. Lorsqu'ils se comportent bien, les Croyants peuvent accomplir des Miracles afin de lutter contre les démons du Jugement (voir Chapitre Neuf).

^a Deadlands - Le livre des Hucksters

Les Chamans sont les sages indiens, hommes ou femmes. Leur pouvoir vient de leurs contacts avec les esprits de la nature (voir Chapitre Dix)

ARTS MARTIAUX 3

Cela fait des années que ton maître (ou Sifu) te forme à la pratique d'un art martial. Ton Sifu est peut-être le directeur d'une école d'arts martiaux reconnue, à moins que ça ne soit qu'un vieux sage errant que la plupart des gens prennent pour un clodo.

Quoi qu'il en soit, il t'a enseigné les secrets du combat physique et psychique. Il t'a également instillé une philosophie spirituelle qui devrait te permettre de vivre en harmonie avec le monde naturel et de déclamer des proverbes poétiques d'une grande sagesse qui te font passer pour un philosophe pacifique juste avant que tu ne te mettes à casser tes adversaires en deux.

Justement, tiens : afin que tu puisses bien les casser en deux, tes ennemis, tes attaques au corps à corps font nettement plus mal que la normale. Tu délivres désormais FOR+1d6 points de dégâts à chaque coup de poing ou de pied. Ces dégâts peuvent être temporaires (comme ceux que tu infliges normalement au cours d'une bagarre au poing) ou au contraire normaux (le choix t'appartient). Ton perso peut également utiliser son Aptitude de combat : arts martiaux pour manier une épée chinoise. Il t'est impossible de choisir cet Atout si tu ne possèdes pas au moins un niveau de maîtrise dans les concentrations de Combat présentées plus haut.

Cet Atout te permet également d'avoir accès aux Pouvoirs et autres trucs sympas décrits dans ce chapitre^b.

AUX AGUETS 3

Les vétérans de la frontière s'attendent à tout. Les autres sont tout simplement nerveux et sursautent à chaque petit bruit. Leur seul point commun, c'est qu'ils sont capables de remarquer un cougar qui s'approche à 50 mètres.

Un Héros Aux Aguets est conscient des petits détails, des bruits et des mouvements que les autres ignorent. Dans ces conditions, il peut ajouter 2 à tous ces jets de Perception.

^b Deadlands - Le Grand Labyrinthe

BARAQUE

3

Y a des gens pour dire qu'un type aussi massif que toi est forcément bête comme ses pieds. Bien sûr, quand ils s'aperçoivent que tu les as entendus, ils sont généralement trop fascinés par leurs propres pieds pour étayer leurs opinions.

Ton personnage est imposant. Pas obèse mais grand, large d'épaule, et tout en muscles. Tes meilleurs amis te surnomment peut-être P'tit gars ou Microbe par dérision. Il faut au moins 2d8 en Force pour pouvoir prendre cet Atout. Si c'est le cas, ajoute 1 à la Taille de ton Héros.

Au fait, un personnage ne peut pas être à la fois Baraqué et un Gros Tas.

BELLE GUEULE

1

Ils disent qu'une sale gueule peut arrêter une balle. Quelqu'un qui présente bien ne sera peut-être pas abattu le premier.

Un personnage avec une belle gueule peut ajouter +2 à tous ses jets de persuasion, ou à chaque fois que son physique entre en jeu.

CONSCIENCE

1

La plupart des gens ont une petite voix intérieure qui leur dit ce qui est bien ou mal (les serpents à deux pattes exceptés, bien sûr, mais ce ne sont vraiment pas des individus recommandables). Certains n'entendent que de vagues murmures tandis que les autres reçoivent les messages cinq sur cinq. Le Héros qui choisit cet Atout a un Jiminy Criquet personnel équipé d'un haut-parleur.

A chaque fois qu'il s'apprête commettre un acte qui le forcerait à jeter les dés sur la table des Péchés, le Marshal lui rappelle ses croyances et les conséquences possibles de sa décision. Le personnage peut agir comme il l'entend mais qu'il n'aille pas dire qu'il n'était pas prévenu ! Cet atout est réservé aux Héros ayant un minimum de Foi 1.

CONVERTI¹

1

Le personnage s'est détourné de ses divinités ancestrales pour vénérer le dieu des chrétiens (ou encore Yahweh, Allah ou tout autre dieu qui ne soit pas indien). Il ne peut apprendre de Faveurs ni de Rituels et est incapable d'avoir un Esprit Protecteur. Par contre, il peut désormais rejoindre les rangs des Croyants, ce qui n'est pas le cas des autres Indiens.

Le Héros est toujours accepté par les siens même s'il subit un malus de -2 à tous ses jets d'Aptitudes sociales en rapport avec les membres de sa tribu. Si les Visages pâles apprennent qu'il est converti, ils ne le prennent plus pour un expatrié et même ceux qui se montrent généralement intolérants envers les Indiens voient leur pénalité réduite de moitié à son égard.

Comme tout personnage de race blanche, un Indien converti peut faire appel au Miracle Protection pour peu qu'il ait au moins 1 point en Foi.

CRAN

1-5

A voir le nombre de crans sur les crosses de revolver, on croirait que les Héros du Weird West sont tous des tueurs psychopathes. Ce qui est sans doute vrai pour la majorité d'entre eux. Mais c'est pas le genre de cran dont je voulais parler. Je faisais référence au type qui continue à se battre quand ses bottes sont pleines de son propre sang, le cow-boy qui peut mettre un ramponneau à la grande faucheuse avant de l'inviter à danser. Quelqu'un qui a une flamme dans les yeux et de l'acier dans les tripes.

Chaque niveau de Cran te permet de rajouter 1 à tous les tests d'Étourdissement et d'Encaissement en combat.

DON

1-5

On dit que les gens nés pendant Halloween sont en contact avec les forces occultes, et qu'un septième enfant est promis à un grand avenir. Certaines personnes sont nées sont des signes du destin.

Les Dons sont une nouvelle gamme de pouvoirs avec lesquels ton Héros pourrait être né. Si ça t'intéresse, demande à ton Marshal si tu peux lire la deuxième partie: No Man's Land.

DON DES LANGUES

1

On parle un tas de langues dans le Weird West. Ça peut aider d'en comprendre quelques-unes. Si un étrange ermite parlant allemand vous invite toi et ton Gang, à dîner, assure-toi qu'il veut vous nourrir et non pas vous manger.

Cet Atout te permet d'apprendre une langue à la moitié du coût normal (avec des points de Prime). Durant la création de personnage, tu peux acheter n'importe quelle langue supplémentaire avec la même réduction.

¹ Atout pour Indiens

DUR À CUIRE 3

Qu'il soit d'une résistance à toute épreuve ou simplement complètement muet, un cow-boy qui sait maîtriser sa douleur est un homme dur à abattre. Les pieds-tendres chialent à la première écharde. Un Pistoléro dur à cuire peut ignorer un niveau de pénalité de Blessure par zone touchée. Donc, un personnage avec une Blessure Légère dans chaque bras n'a aucun malus (voir Chapitre Cinq^a).

ELEVE PAR LES INDIENS 3

Il arrive que les Visages pâles se retrouvent élevés par les Indiens. Cela se produit le plus souvent involontairement (lorsque les enfants enlevés lors de raids sont ensuite confiés à une famille) mais il se peut également qu'il s'agisse d'un choix délibéré (quand un Blanc quitte volontairement sa société pour rejoindre celle des Indiens).

Si ton Héros n'est pas un Indien de naissance, c'est maintenant qu'il te faut choisir la tribu dont il fait partie. Il peut avoir son propre Esprit Protecteur et, s'il a au moins 1 point en Foi, demander des Faveurs qui ne coûtent pas plus d'un point d'Apaisement. Il peut même prendre part aux cérémonies de la tribu, voire devenir Chaman s'il le souhaite.

Le personnage se doit d'obéir aux coutumes de son groupe d'adoption. Il n'a pas le droit d'attaquer un autre membre de la tribu (ou l'un de ses alliés), sauf en cas de légitime défense. Il est automatiquement Loyal envers sa tribu (comme le Handicap du même nom). Un Visage pâle ayant choisi l'Atout Elevé pas les Indiens ne peut prendre le Handicap Apatride.

On pourrait croire que les Blancs élevés par les Indiens se trouvent dans une situation rêvée. En effet, ils peuvent évoluer normalement dans les deux sociétés (pour peu qu'ils modifient leur tenu en conséquence) et, même si d'autres Visages pâles les voient tout peinturlurés dans les bois, il y a de fortes chances pour qu'on les prenne « simplement » pour des ermites qui n'ont plus toute leur tête. Par contre, si jamais l'on apprend que ton personnage a été élevé par les Indiens, il subit une pénalité de -2 (ou plus, au gré du Grand Chef) sur tous ses jets de dés déterminant le résultat de ses interactions avec ceux qui se montrent Intolérants envers ces « satanés Peaux-rouges ».

^a Deadlands - Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

ESPRIT PROTECTEUR¹ 1-5

Un Brave peut avoir scalpé plus de cent adversaires au combat mais sans Esprit Protecteur, il ne sera jamais vraiment reconnu par les siens. L'Esprit Protecteur est sans doute l'aspect le plus important de la vie d'un Indien. Qu'il soit né indien ou qu'il ait été enlevé par eux, ton personnage peut prendre Esprit Protecteur 1. S'il désire accroître cet Atout, il lui faut prendre nécessairement l'Atout Arcane : Chaman. Reporte-toi au Chapitre 4^b si tu souhaites obtenir de plus amples informations sur les Esprits Protecteurs et la manière dont ils influent sur le déroulement de la partie.

ESPRIT VIF 2

Peut-être que tu t'es longuement entraîné à savoir réagir à tous les types de situation possibles, à moins que tu ne sois pas du genre à perdre tous tes moyens quand les choses se gâtent. Quoi qu'il en soit, il y a toujours une petite partie de ton subconscient qui semble s'attendre à une attaque surprise. Lorsque tu dois jouer un jet de Perception afin de déterminer si ton perso est surpris ou non, tu ne peux jamais avoir un SD supérieur à 5. Même si tu rates ce jet, tu disposes tout de même d'une action au cours du round où tu aurais normalement dû être surpris. De plus, tu ne peux jamais être surpris plus d'un round.

Cet Atout peut être choisi par n'importe qui.

FAIRE-VALOIR 5

Les romans à quatre sous représentent les Pistoleros comme des loups solitaires qui écument le Weird West avec leur cheval et leur flingue pour seule compagnie. Si tu crois à ça, tu penses sans doute aussi que la cavalerie viendra à ta rescousse quand tu en auras besoin.

Personne ne fait face seul à un essaim déchaîné de Tiques des Prairies. Du moins, pas tant qu'il lui reste un copain à pousser devant lui. On dit que le nombre fait la force. Il te reste à t'assurer que c'est en ta faveur plutôt qu'en celle de tes adversaires. Dans l'Ouest, beaucoup de Héros ont des alliés, des meilleurs copains, des amies ou amies, ou des faire-valoir. Si tu gagnes un compagnon pendant la campagne, inutile de te servir de ces règles. C'est l'une des récompenses de l'interprétation de ton personnage. C'est si tu

¹ Atout pour Indiens

^b Deadlands - La Danse des esprits

veux commencer la partie avec un second qu'il te faut acheter cet Atout.

La première chose à faire est d'écrire un descriptif de ce comparse et de sa relation avec ton Héros. Le Marshal devra ensuite définir les caractéristiques de jeu de ce personnage à partir de ta description. Un Faire-valoir ne devrait jamais être plus puissant que ton personnage. Sinon, c'est toi qui serais son faire-valoir.

Si le Faire-valoir ne t'accompagne qu'une fois sur deux, réduis sa valeur de 1 point. S'il ne vient que quand tu l'appelles (ce qui peut prendre un certain temps), alors tu as plutôt des Amis haut placés. Un comparse est quelqu'un que tu devrais avoir à peu près toujours dans les pattes.

Avant que tu n'imagines avoir fait l'acquisition d'un bouclier humain, je préfère tirer les choses au clair. Les Faire-valoir sont exclusivement contrôlés par le Marshal. Ni toi ni ton personnage ne dirigent leurs pensées ou leurs actes. Ce sont des comparses d'une grande loyauté, mais ils ne se jetteront pas sur les balles à ta place. Même si tu leur demandes gentiment. C'est bien compris, amigo ?

Pour représenter la relation qui t'unit à cet allié, ton Héros acquiert automatiquement l'Obligation (-2) de protéger la vie de son compagnon. Après tout, ça lui ferait mal de voir son meilleur ami partir dans une boîte en sapin. Malgré son coût, le Handicap Obligation est gratuit pour ton personnage, ne lui confère pas de points supplémentaires, et ne compte pas pour la limite de 10 points de Handicaps. Pas la peine de pleurnicher, c'est le prix à payer pour avoir une deuxième paire de bras en cas de pépin.

Pour finir, rappelle-toi que le monde de Deadlands est terrifiant, et que d'anciens amis font de terribles ennemis si on les laisse pour morts. Imagine que tu aies un ennemi qui connaisse toutes les faiblesses et sache précisément comment te faire le plus mal possible. Maintenant, imagine que cet ennemi revienne du tombeau en tant que Déterré.

FAIS PAS CHIER 2

Les gens ont tout intérêt à ne pas te mettre en colère, et plus encore à ne pas te faire du mal en combat. Lorsque cela se produit, tu te bats comme un chat sauvage pris au piège, ce qui décuple ton énergie et t'incite parfois à délivrer quelques coups bas par-ci, par-là. Ajout Xd4 aux dégâts infligés par ton Héros en mêlée, X étant égale au plus haut niveau de Blessure dont tu

souffre actuellement. Par exemple, si tu as une blessure sérieuse (ce qui correspond à une blessure de niveau 3), tu ajoute 3d4 à tes jets de dégâts.

N'importe qui peut choisir cet Atout.

FAMILIER¹

5

Cet Atout ne peut être choisi que par les Hucksters. Un Familier est comme qui dirait un compagnon surnaturel. Ton perso a établi un lien magique avec un animal ne pouvant être plus gros qu'un chien (un collet, par exemple). Chats (noirs pour le folklore), corbeaux et chiens sont parmi les choix qui reviennent le plus souvent. Le lien qui vous unit te permet d'utiliser l'animal comme un espion ou un gardien. De plus, il peut aussi t'aider (un peu) quand tu jettes tes Sorts.

L'intelligence de l'animal se voit augmentée et atteint généralement celle d'un humain normal. En terme de jeu, ces Traits d'Astuce et de Connaissance passent à un niveau de moins que les tiens (sauf s'ils y étaient déjà, mais dans ce cas, tu ferais sans doute mieux de changer de profession).

Toutes les Coordinations de l'animal dans ces Traits restent à 1, mais ses facultés de raisonnement augmentent de manière prodigieuse et il peut désormais apprendre des Aptitudes Mentales. Il connaît également toutes les langues que tu sais parler ou lire (eh non, tu n'as pas la ber-lue : ton Familier sait bien lire... enfin, s'il a des yeux, évidemment)

Le Huckster peut communiquer télépathiquement avec son Familier si ce dernier se trouve à moins de dix mètres de distance. Au-delà de cette portée, l'animal ne transmet que des émotions peu précises (la peur, la gaieté, etc.). Enfin, tant que le familier reste dans la zone fatidique des dix mètres, ton Huckster gagne également un bonus de +1 à tous ses jets d'Aptitude lorsqu'il jette un Sort.

A cause de la nature même du lien existant entre le personnage et l'animal, notre Héros meurt un peu si son Familier se fait tuer. Il doit immédiatement réussir un jet de Vigueur Incroyable (11) sous peine de se retrouver étourdi jusqu'à ce qu'il parvienne à en réussir un. Même une fois cela fait, il subit un malus de -2 à tous ces jets de Traits et d'Aptitudes. La mort n'est vraiment pas belle à voir. Surtout de près. Le fait d'appeler un Familier (ou d'en remplacer un) prend du temps mais n'est pas trop difficile. Après avoir acquitté

¹ Atout pour Huckster

son coût triplé en points de Prime (pour un total de 15, ton Huckster doit passer un mois en recherche et préparatifs en tout genre). Au terme de trente jours, tu n'as plus qu'à effectuer un jet d'Universalis : Occultisme Faisable (5). Si tu le réussis, tu obtiens le Familier de ton choix, à condition qu'il entre dans les critères requis. En cas d'échec, tu peux recommencer semaine après semaine jusqu'à parvenir à tes fins.

Un Huckster ne peut avoir plus d'un Familier à la fois.

Même si ton Héros et l'animal sont unis par un lien très étroit, le petit bestiau est tout de même capable de penser par lui-même. C'est davantage un compagnon qu'un garde du corps. Et si jamais tu le traites mal, il est même possible qu'il te dise adios une bonne fois pour toutes (si !)

GRADE MILITAIRE 1/2/3

On trouve des soldats partout sur la frontière. La plupart des femmes apprécient l'uniforme et même un petit grade exige un minimum de respect. Le problème, c'est que les soldats sont les premiers que les gens viennent chercher dès que quelque chose d'étrange arrive.

GRADE MILITAIRE	
Coût	Grade
1	ENGAGE: Soldat, caporal, sergent
2	OFFICIER: Lieutenant, capitaine, major
3	OFFICIER DE HAUT RANG: Colonel, général

Ceux qui font partie d'une unité militaire passent la plus grande partie de leur temps au service de leur pays, et donc ne sont pas censés faire partie d'un Gang de Deadlands. Cependant, le personnel militaire peut parfois être détaché pour des missions spéciales, et obtenir quelques semaines ou plusieurs mois pour mener à bien ses recherches. Si c'est le cas, un personnage peut acheter l'Atout Grade Militaire. Ces personnages sont généralement en service pour l'armée et donc ne doivent pas trop souvent relever leur rang. Même alors, ils doivent user de leurs pouvoirs avec précaution, d'où le faible coût.

HEYOKA¹ 3

Les Heyokas – ou clowns – détiennent un pouvoir spirituel important dans de nombreuses tribus. Ils s'habillent chaudement l'été, vont nus ou presque l'hiver, rient lorsqu'il convient de pleurer, crient quand il faudrait murmurer et ainsi de suite.

Si ton personnage choisit d'être un Heyoka, son type de dés d'Âme augmente d'un mais tu dois savoir qu'il s'agit là d'une activité à plein temps. Si le Grand Chef décide que tu ne tiens pas ton rôle comme tu le devrais, il peut te demander d'effectuer un jet de Foi Difficile (7). En cas d'échec, tu perds cet Atout jusqu'à ce que tu recommence à te comporter « normalement » (pour un clown).

HOMME DE LOI 1/3/5

Un insigne a beaucoup de poids dans le Weird West. Ça impose aussi pas mal de responsabilités. Le commun des mortels compte sur toi pour repousser les maraudeurs, les bandits et des trucs encore plus étranges.

Bien que cet Atout octroie à ton personnage une réelle autorité, sa juridiction est toujours limitée. Les Marshals opèrent seulement dans les limites de leur ville, Les Shérifs patrouillent dans un Comté, et l'autorité d'un US Marshal s'étend sur tout le pays

HOMME DE LOI	
Coût	Autorité
1	Investiture pour un mandat précis mais à long terme (comme la capture de Jesse James ou de Geronimo). Les détectives de l'agence Pinkerton n'ont pas en soi de pouvoir judiciaire, mais l'autorité leur est accordée par les Etats-Unis dans des régions précises ou dans certaines situations.
2	Shérif d'un petit Comté. Cet avantage est approprié uniquement lorsque la campagne se déroule dans une zone précise, et donc il ne doit pas être acquis sans la permission du Marshal.
3	US Marshal ou Texas Ranger. La juridiction s'étend respectivement dans toute l'Union ou toute la Fédération.

ILLUMINATION 2

Tu as atteint le niveau de discipline spirituelle nécessaire pour pouvoir canaliser et contrôler ton Ki. Ton personnage peut acquérir n'importe

¹ Atout pour Indiens

quel Pouvoir Ki. Mais si tu veux qu'il puisse s'en servir, tu dois également lui acheter au moins un niveau de l'Aptitude Ki.

Ton Héros doit posséder l'Atout Arts martiaux pour pouvoir choisir Illumination.

JOHNNY DEUX-FLINGUES 3/5

Toi, ton truc, c'est deux pétoires en même temps et ton régime favori est à base de plomb... surtout pour les autres.

Il faut nécessairement avoir l'Atout Ambidextre pour pouvoir prendre *Johnny deux-flingues*. Comme tu le sais déjà, Ambidextre te permet de ne tenir aucun compte des la pénalité de -4 que tu dois normalement appliquer à ta « mauvaise » main. Eh bien, avec *Johnny deux-flingues*, c'est un autre malus qui en prend un coup : celui que tu dois normalement te coltiner en utilisant une arme dans chaque main (il est normalement égal à -2). Si tu achètes cet Atout à 3 points, la pénalité tombe à -1 ; si tu la prends à 5 points, elle disparaît purement et simplement. Tu peux également mettre cet Atout à profit pour te battre avec un couteau dans chaque main ou encore pour les lancer tous les deux au cours de la même action.

"LA VOIX" 1

Que ce soit la ritournelle aguichante d'une chanteuse ou la voix d'outre-tombe d'un Pistolero, tout ce qui sort de ta bouche requiert l'attention. Tu peux choisir le type de voix de ton personnage. Une voix apaisante ajoute 2 à tous les jets de persuasion faits dans les situations calmes, paisibles ou de séduction. Une voix effrayante ajoute 2 aux jets d'intimider. Une voix moqueuse ajoute 2 aux jets de ridiculiser. Tu peux acheter plusieurs voix sans problème.

MECANO 1

Les engins mécaniques ne sont pas courant près de la frontière, et ceux qui savent les réparer sont encore moins nombreux.

Un personnage doté de cet Atout ajoute +2 à tous ses jets dès qu'il s'agit de réparer ou de comprendre une machine.

MŒURS LOCALES 1/2

Tous ceux qui s'aventurent dans les Nations Sioux ou dans la Confédération du Coyote ont intérêt à savoir comment dire « salut » sans fâcher personne. Dans la même veine, un Apache qui ignore le crachoir et crache par terre dans un saloon ne se fera pas un ami du barman.

Les Mœurs Locales permettent au personnage de connaître une culture et d'y avoir quelques relations. Le coût dépend de l'éloignement de la culture d'origine du Héros.

Le coût est de 2 pour des cultures totalement étrangères, comme des Blancs aux Indiens ou inversement, ou des chinois vers quasiment tous les autres. Mœurs Locales coûte seulement 1 point si le personnage connaît déjà les usages d'une culture proche, comme entre les Protestants et les Mormons, ou entre les Sioux et les Comanches.

MONEY, MONEY 1-5

L'argent ne fait pas le bonheur de ceux qui n'en ont pas, surtout dans le Weird West. Si tu ne peux pas te débarrasser du chasseur de prime qui est à tes trousses, quelques pesos peuvent te permettre d'en employer un autre.

Les personnes fortunées commencent avec des fonds supplémentaires, et peuvent parfois appeler à la "maison" pour réclamer de l'argent. La somme en question dépend du niveau de fortune. Un personnage commence normalement avec 250\$. Un type fortuné peut récupérer vraiment plus d'argent avec un peu de temps, des garanties et une bonne excuse.

MONEY, MONEY		
Coût	Fonds de départ	Fonds supplémentaires
1	250\$	100\$
2	500\$	500\$
3	1.000\$	2.000\$
4	2.000\$	5.000\$
5	5.000\$	10.000\$

NÉ À CHEVAL¹ 3

Pour certains Indiens, faire du cheval est aussi naturel que de se déplacer à pied (et parfois même plus). Ton Héros ne subit jamais la pénalité de -2 lorsqu'il combat à cheval.

NERFS D'ACIER 1

Certains des Héros du Weird West sont trop têtus pour s'enfuir en courant même quand leurs bottes sont remplies de « terreur liquide ». Les squelettes de la plupart d'entre eux blanchissent dans le désert, mais certains combattent encore les horreurs de Deadlands.

¹ Atout pour Indiens

Chaque fois que ton personnage rate un test de Tripes et que le résultat sur le tableau des Séquelles indique qu'il doit fuir (comme Mou du Genou), il peut décider de rester sur place. Les autres pénalités indiquées par le tableau des Séquelles sont effectives.

Un Héros aux Nerfs d'Acier n'est pas forcément brave. C'est possible qu'il ait seulement plus peur de se faire traiter de lâche que de mourir. Les gens sont si bizarres parfois.

OEIL DE LYNX 1

Ceux qui ont l'œil perçant peuvent repérer une mouche sur un cake aux raisins à 15 mètres. D'autres se demande juste ce qui craque sous la dent.

Tu peux ajouter 2 à tous les tests de Perception de ton personnage pour remarquer ou repérer des choses à distance.

OREILLE FINE 1

Certains ont des "poignées sur la tête" aussi grandes que celles des ânes. Ils peuvent entendre une créature marcher à pas de loup sur de la pierre à cent mètres.

Un personnage à l'oreille fine ajoute 2 à tous ces jets de Perception dès que l'ouïe entre en jeu.

PETIT PRODIGE¹ 3

Cet Atout ne peut être choisit que par les Huckster (en fait, ce n'est pas tout à fait vrai : n'importe qui peut le prendre mais il n'est utile qu'aux Hucksters).

L'apprentissage d'un nouveau Sort est souvent un processus exténuant, et les petits prodiges vont plus vite (et ont moins de soucis) que les autres. Les Héros possédant cet Atout mettent ainsi la moitié du temps requis afin d'apprendre un Sort, et il leur faut seulement réussir un jet d'Universalis : occultisme Fastoche (3) afin de réduire sa durée d'apprentissage.

La création de nouveaux Sorts est également facilitée pour quiconque choisit cet Atout. Si ton Marshal décide d'appliquer la méthode simplifiée du Grand Test (ne t'inquiète pas, il sait de quoi nous parlons), tous les jets que tu dois obtenir deviennent Faisable (5). Par contre, le temps de recherche et les autres conditions ne changent pas.

PEUR DE RIEN 2

La plupart des gens ne sont pas vraiment courageux - ils sont simplement stupides. Peut-être que ton personnage est différent, mais c'est douteux.

Un personnage qui possède cet Atout peut ajouter 2 à ses jets de Tripes.

PIED LEGER 2

Il arrive toujours un moment où un cow-boy doit déguerpir devant une vermine enragée. Quand ça arrive, rappelle-toi la règle d'or de l'escampette : il suffit de distancer un seul des fuyards. Sauf s'il y a un paquet de vermines, auquel cas tu ferais bien d'avoir le pied assez léger pour laisser tout le Gang derrière toi.

L'Allure de base de ton personnage est supérieure de 2 à son Agilité. Un personnage avec une Agilité de 12 aura par exemple une Allure de 14, et pourra donc courir 28 mètres en un seul round.

POSSESSIONS 1-5

Si le flingue d'un cow-boy est son meilleur ami, son cheval est sa maîtresse. Ces deux-là suffisent à satisfaire la plupart des gars, mais quelques-uns ont des objets qu'ils considèrent d'égale valeur.

Cet Atout couvre tout l'équipement inhabituel dont tu pourrais avoir envie pour ton personnage. Tu dois discuter avec le Marshal du coût précis de chaque objet, mais la liste ci-dessous devrait te donner quelques idées.

POSSESSIONS	
Coût	Exemples de possession
1	DES PARTS DANS UNE COMPAGNIE DE CHEMIN DE FER, UN CHEVAL RAPIDE, 12 BALLES D'ARGENT.
2	Un bateau, une œuvre d'art, une dague d'argent, un cheval extraordinairement rapide.
3	Le Colt .45 de Billy the Kid, un tomahawk béni par un puissant Chaman indien, une Gatling, un riverboat.
4	Un navire, un saloon ou tout autre commerce rentable, une relique au pouvoir précis mais limité.
5	Une relique de pouvoir, un train, une grâce pour toutes les actions commises dans le passé dans une certaine région ou dans un état.

¹ Atout pour Hucksters

REGARD D'ACIER 1

Il y a un truc dans ton regard qui met les autres mal à l'aise. Quand tes yeux se plissent, c'est que certains vont finir au cimetière de Boot Hill.

Un personnage au Regard d'Acier peut ajouter 2 à ses jets d'Intimider, tant que la victime désignée se trouve suffisamment près pour qu'on puisse la fixer dans les yeux.

RENOMMEE 1/3/5

C'est marrant la réputation. Plus elle est importante, plus les gens évitent de croiser ton chemin. Mais les gars qui veulent pas s'écarter sont souvent là pour te flinguer.

C'est une tâche faisable de reconnaître quelqu'un de connu - cela devient fastoche si c'est quelqu'un de ta ville, de ta profession, etc.

RENOMMEE	
Coût	Réputation
1	Bien connu au sein d'un petit groupe (ville, Marshals US, sportifs)
3	Bien connu dans un groupe important (Comté, célébrité locale)
5	Connu partout (célébrité nationale, Héros de guerre)

SAINT OFFICE 1/2/4

Les armées et organisations militaires ont une hiérarchie très stricte (voir l'Atout Grade militaire). Il en va parfois de même des mouvements religieux, même si leurs membres ne se sentent pas aussi obligés que les soldats de suivre les instructions de leurs supérieurs. Tout personnage choisissant cet Atout détient une certaine autorité au sein de sa hiérarchie. Saint office est semblable à Grade militaire en ce sens qu'il combine autorité et devoirs. Plus le Héros détient une place importante, plus il y a des chances qu'il doive beaucoup de temps à l'Eglise. Mais, là encore, les responsabilités qui sont les siennes sont généralement moins strictes que celles des militaires.

Il n'est pas nécessaire de prendre l'Atout Arcane : croyant pour choisir cet Atout, mais il faut par contre maîtriser l'Aptitude Carrière : théologie à un niveau supérieur ou égal à celui de Saint office. Les personnages qui possèdent cet Atout bénéficient d'un bonus à tous leurs jets de Charisme lorsqu'ils ont affaire aux membres de leur Eglise (ce bonus est égal à leur score de Saint office). Parfois, ils peuvent également faire appel aux ressources de leur Eglise s'ils ont be-

soin d'aide dans leur lutte contre les forces du Mal.

Il est évident que les grands chefs religieux ont une plus grande influence et disposent de ressources plus importantes. Mais n'oublie pas que les ressources d'un mouvement religieux, aussi généralisé soit-il, sont bien différentes de celles dont bénéficie une armée.

La plupart des prêtres ayant reçu l'ordination ont Saint office 1, mais toutes les religions n'ont pas nécessairement une hiérarchie bien établie, ce qui signifie que cet Atout ne s'applique pas à l'ensemble des Croyants. Si ton Héros pratique une religion sans structure hiérarchique définie, tu as sans doute intérêt à préférer l'Atout Renommée à Saint office. Si tu ne sais pas vraiment lequel de ces deux Atouts te convient le mieux, parles-en à ton Marshal.

SAINT OFFICE	
Coût	Rang
1	Prêtre, ancien ou autre chef religieux responsable d'une assemblée réduite.
2	Evêque, grand prêtre ou autre chef religieux responsable d'une grande assemblée (ou de plusieurs parties).
4	Archevêque, lama ou autre chef religieux responsable de plusieurs grandes assemblées.

SENS DE L'ORIENTATION 1

Généralement, tu sais où est le Nord - ou le Sud si t'es un confédéré.

Pour t'orienter, fais un jet de Perception faisable (SD 5). Avec un jet d'Astuce difficile (SD 9) ton personnage peut aussi donner l'heure.

SOLIDE COMME UN ROC 1-5

Il y en a qui tombent dans les pommes à cause d'une brise légère. Toi, tu bouffes des lames de rasoir au petit déjeuner. Quand tu es Solide comme le roc, tu as vraiment des tripes, une volonté de fer et de la détermination. Un vrai Héros doit continuer à avancer, aussi pénible que ça puisse être.

Pour chaque niveau de Solide comme un roc, ton personnage a +2 en Souffle. Il peut pisser le sang et continuer à tirer à tout va alors que les autres pleurent comme des mômes en suçant leur pouce.

SOMMEIL LEGER 1

Le sommeil ne vient pas toujours facilement dans Deadlands. Bien que cela puisse te rendre grognon après ton café du matin, avoir le sommeil léger peut avoir des avantages lorsqu'une grosse bestiole tente de se glisser dans ton sac de couchage.

Un personnage avec cet Atout ajoute 2 à ses jets de Perception quand il doit se réveiller rapidement.

TETE FROIDE 5

Les vétérans du combat au pistolet te diront que si la vitesse et l'adresse sont importantes, elles sont surévaluées par rapport à la nécessité de garder son calme et de viser la cible pour réussir à la descendre. Une tête brûlée qui vide son barillet trop vite aura tôt fait de prendre racine dans le verger à ossements du coin.

Immédiatement après avoir tiré ses Cartes d'Action en situation de combat, un personnage avec cet Atout peut jeter sa plus mauvaise carte et en piocher une autre. Si tu tires un Joker noir, la première fois, pas de chance, ça t'empêche bien sûr de changer une carte.

VEINARD 3

Un gars avec une chance pareille peut voir une balle se loger dans la montre de poche qu'il a achetée quelques heures auparavant. C'est comme ça que ça marche pour ces gars-là.

Chaque fois que tu dépenses une Pépite Bleue ou Rouge pour un jet, tu peux relancer tous les 1.

VÉTÉRAN DU WEIRD WEST 0

Ça se reconnaît dans leurs regards, ou dans la façon dont leur pogne se rapprochent lentement de leurs six-coups quand la tension monte. Certains ont vu ce qu'aucun être humain n'est prêt à voir et ont survécu pour en parler.

Ton personnage est loin d'être un nouveau venu dans le pays. Il a fait l'expérience du Weird West et a déjà salué certains de ses occupants les moins amicaux en faisant parler la poudre.

Tu as droit à 15 points supplémentaires pour prendre des Atouts et des Aptitudes, voire pour améliorer les Traits ou leurs Coordinations (au prix normal).

Mais attention, sache qu'il y aura un lourd tribut à payer pour la rencontre de ton Héros avec les forces occultes.

Si tu décides de faire de lui un Vétéran du Weird West, tu devras piocher une carte qui indiquera quelle sorte d'enfer il a eu à traverser pour en

arriver là. Montre la carte à ton Marshal. Il se référera à un tableau caché dans sa partie du bouquin et te dira quelles cicatrices les horreurs de Deadlands ont laissées à ton personnage.

Tu es prévenu. Le prix à payer pour être un Vétéran du Weird West peut être très élevé. Tu peux avoir perdu un membre, être poursuivi par une créature abominable, ou te trouver entraîné dans une lutte contre le mal plus ancienne que tu n'aurais pu l'imaginer.

VIEUX DE LA VIEILLE¹ 3

Cet Atout ne peut être choisi que par un Huckster, et encore ce dernier doit-il avoir un minimum de 4 en Universalis : occultisme.

Les vieux de la vieille sont des Hucksters qui connaissent la musique. Et cela fait quelques temps qu'il ont cessé de chercher de nouveaux moyens de tout faire sauter pour s'intéresser d'un peu plus près aux Terres de Chasse et aux sales bêtes qui y vivent.

Et savoir rime avec pouvoir. A chaque fois qu'un Vieux de la vieille tire ses cartes pour jeter un Sort, il peut les retourner l'une après l'autre et arrêter quand il est satisfait de sa main. Prenons, par exemple, un Vieux de la vieille ayant droit à huit cartes (parce qu'il a obtenu un bon jet de dés et grâce à la Relique qu'il a trouvée dans sa dernière aventure). Il peut tirer ses huit cartes une à une et s'arrêter dès que la main obtenue lui convient. Ainsi, si ses deux premières cartes sont des As et s'il ne désire rien de plus, il n'a pas besoin de retourner les six cartes suivantes.

Cet Atout ne peut être obtenu qu'avec une grande expérience du métier et le désir d'étudier les puissances qui permettent d'obtenir des Sorts plus que les sorts eux-mêmes. La plupart des Hucksters devraient donc, un jour ou l'autre, songer à l'acquérir. Les règles déterminant l'acquisition de nouveaux Atouts sont expliquées en page 13 de *The Quick and the Dead*. En résumé, Vieux de la vieille te coûte 9 points de Prime et trois semaines de recherches à partir du moment où tu auras au moins 4 en Universalis : occultisme (évidemment, si c'est déjà ton cas, c'est toujours ça de gagné).

VISAGE INSCRUTABLE² 3

Les Indiens sont de vrais pros dès qu'il s'agit de ne pas laisser paraître leurs sentiments et certains pourraient même donner des leçons aux

¹ Atout pour Hucksters

² Atout pour Indiens

joueurs de poker professionnels. Toutes les Aptitudes de type sociales (Scruter, Intimider, Persuasion, etc.) sont effectuées en diminuant d'un le type de dés normal.

VISAGE PÂLE¹ 1

Même si ça peau est rose comme celle d'un bébé, ton personnage est un Indien pur et dur. Tant qu'il n'est pas tout peinturluré pour partir en guerre, les Blancs le prennent pour l'un des leurs. On pourrait croire qu'il s'agit d'un homme enlevé par les Peaux-Rouges dans sa jeunesse, mais non ; ses parents sont on ne peut plus Indiens.

Les membres de ta tribu t'acceptent sans la moindre difficulté mais il n'est pas évident que ceux des autres tribus soient aussi sympas avec toi sauf si tu as des Atouts tels que Renommée ou Amis haut placés (dans la tribu en question).

Si tu veux te faire passer pour un Visage Pâle, il faut que tu saches parler anglais et que tu aies l'Aptitude Spectacle : comédie ou l'Atout Mœurs locales. Si jamais la supercherie est percée à jours, les Visages Pâles peuvent réagir de deux manières différentes : soit ils pensent que tu as été élevé par les Indiens, soit ils ont l'impression de s'être fait rouler dans la farine (auquel cas, ils ne sont pas contents, mais alors, pas content du tout)



¹ Atout pour Indiens

DONS

ACCOUCHE PAR LES ESPRITS¹ 5

Peu avant ta naissance, ta mère a reçu la visite de son Esprit Protecteur qui l'a emmenée pour un temps dans les Terres de Chasse. C'est là que tu as fait la connaissance de ton Esprit Protecteur (tu dois donc avoir cet Atout) et d'autres entités spirituelles qui t'ont promis de t'aider quand tu serais né.

Ce Don fonctionne comme Né pendant Halloween, sauf pour la Pépite bleue qui ne devrait pas avoir le moindre effet pour un Indien.

BLEUE : en dépensant une Pépite bleue, tu as la possibilité de changer d'Esprit Protecteur. Le nouveau a la même taille que l'ancien et le nombre de points d'Apaisement qu'il possède ne change pas. Par contre, tout le reste est modifié : la Voie de Médecine favorite, ses capacités spéciales et les restrictions dont il doit s'accommoder. Tant que tu utilises cet Esprit Protecteur qui n'est pas le tien, tu ne peux pas lui transmettre de nouveaux points d'Apaisement. De plus, la prochaine fois que tu te serviras de ce Don (en dépensant une nouvelle Pépite bleue), ce sera obligatoirement pour revenir à ton Esprit Protecteur normal.

ACCOUCHE PAR LE SIEGE 5

On prétend qu'un enfant qui est sorti les fesses en avant possède une faculté extraordinaire pour soulager la douleur et soigner les gens.

Ton personnage a un Don pour soigner et apaiser. Il peut tenter de soigner les Blessures Sérieuses ou Critiques, même s'il n'a que l'Aptitude Médecine : générale. Il n'a pas besoin de Pépite pour ça, il a juste du talent. Pour le reste, l'utilisation de ses pouvoirs implique qu'il puisse toucher son patient.

BLANCHE : le soigneur peut rendre 5 points de Souffle, à lui-même ou à l'un de ses compagnons, simplement en le touchant avec ses mains.

ROUGE : le talent de ton Héros lui permet d'accéder à la guérison naturelle. Chaque fois qu'il dépense une Pépite rouge, le patient qui

était sur le point de faire son Test de Guérison naturelle, le réussit automatiquement. Le pouvoir de ton Héros fonctionne également avec lui.

BLEUE : soigner les blessures dans l'heure qui suit leur apparition permet généralement au toubib d'annuler un Niveau de Blessure par zone. Si ton Héros réussit son Test de Médecine, il peut guérir deux Niveaux de Blessure.

ACCOUCHE PAR LES MANITOUS² 5

Avant ta naissance, ta mère a été entraînée dans les Terres de Chasse par des manitous mal intentionnés (comme tous les autres), avec pour conséquence que le fœtus et elle ont contemplé la Terre des Morts dans toute son horreur pendant quelques instants. Depuis, les esprits maléfiques surveillent ton Héros et la magie néfaste est particulièrement active à son contact.

Compte tenu du don très particulier de ton personnage, il y a de fortes chances pour qu'il reçoive un jour ou l'autre la visite des fanatiques de la Confrérie du Corbeau. A toi de voir comment il réagira à la proposition qui lui sera faite (de les rejoindre, sans le moindre doute), mais sache que sa réponse déterminera très probablement la manière dont il devra se comporter durant tout le reste de son existence.

BLANCHE : en défaussant une Pépite blanche, tu peux empêcher un adversaire d'utiliser ses Faveurs. Il te suffit pour cela de dépenser autant de points d'Apaisement que la faveur demandée en exige de lui.

ROUGE : une Pépite rouge te permet d'augmenter de 1 le Niveau de Terreur d'une région donnée (dont la superficie est déterminée par le Grand Chef).

BLEUE : une Pépite bleue te permet de pénétrer physiquement dans la Terre des Morts, cette région des Terres de Chasse où les esprits maléfiques font la loi. Attention toutefois car il s'agit d'une expérience terrifiante qui nécessite un jet de Foi Incroyable (11). Si tu le rates, ta Coordination d'Âme chute d'un point. Si jamais tu te retrouves sans le moindre dé, tu passes au type de dés inférieur. Par contre, en cas de Succès, tu

¹ Don pour Indiens

² Don pour Indiens

peux librement discuter avec les esprits de la Terre des Morts, sans avoir à les combattre (comme c'est normalement la règle).

BÂTARD

5

Ton gringo est un bâtard. Par le genre saligaud ou truand sans scrupule, mais le genre à être né hors du mariage. Dans l'Ouest, la plupart des gens s'en fiche éperdument, mais tu trouveras toujours un pied tendre hautain pour te traiter avec un profond mépris s'il l'apprenait.

On dit qu'un enfant né hors des liens du mariage peut voir ce que d'autres ne voient pas. Ceux qui le prétendent n'ont pas entièrement tort.

BLANCHE : ton Héros peut trouver un objet inanimé qu'il recherche à moins de 3 mètres. Un prospecteur avec ce Don finira tôt ou tard par devenir un homme riche.

ROUGE : une Pépite rouge permet à ton Héros de repérer quelque chose ou quelqu'un qui tenterait de se cacher (vis-à-vis de lui ou d'autres) par des moyens normaux (comme l'Aptitude « furtivité »). Ce, pendant 5 minutes.

BLEUE : ton Héros peut voir les bestioles « invisibles », ou celles qui se confondent avec leur environnement de façon surnaturelle. Ça dure 10 minutes.

ENFANT DU CHAT

5

Tu as entendu les histoires de bonnes femmes qui racontent comment les chats se glissent dans les berceaux des nouveau-nés pour leur voler leur respiration ? À la vérité, certains chats le font. Mais si le bébé a de la chance, le chat laisse quelque chose en échange.

Le chat a volé le Souffle de ton personnage peu après sa naissance. Bien entendu, il ne s'agissait pas d'un chat ordinaire, et il a laissé une partie de lui-même en toi. Réduis le Souffle de ton Héros de 4 points si tu prends cet Atout, en échange de quoi il gagne les capacités suivantes :

BLANCHE : ton personnage retombe automatiquement sur ses pieds et est prêt à repartir après une chute. De plus, ton cow-boy peut tomber de 10 mètres sans prendre le moindre dommage.

ROUGE : tu peux voir dans l'obscurité tant qu'il y a un tant soit peu de lumière (même si ce n'est que celle de quelques étoiles). Ça dure 10 minutes, et c'est efficace sur la portée normale de ta vue.

BLEUE : on a parfois l'impression que tu as vraiment neuf vies. Chaque fois que tu dépenses

une Pépite de ce type, tu peux annuler tous les dommages que tu as pris pendant un segment d'action. Quand tu le fais, tiens un compte en haut de ta feuille de personnage. Quand tu auras utilisé cette capacité neuf fois, elle sera à jamais perdue. Utilise-la avec discernement, petit chat. Ça peut te sauver d'une mort certaine, comme une chute du haut d'une falaise, mais le Marshal devra trouver des circonstances qui le rationalise (un trou d'eau à l'aplomb de ta dégringolade, par exemple). Si tu te retrouves au milieu d'un lac de lave en fusion, par contre, tu arriveras très vite au bout de tes neuf vies.

ENFANT DU CORBEAU

5

Un corbeau était perché sur le rebord de la fenêtre quand tu es né. Il n'apportait pas de mauvais augures, mais t'as fourni la faculté d'observer le passé. Ton personnage a le don de psychométrie. Chaque fois qu'il touche un objet inerte (ça inclut les cadavres) et qu'il se concentre vraiment beaucoup, il obtient une vision ou un sentiment qui reflète le passé de l'objet en question.

Les visions prennent souvent une forme symbolique ou énigmatique, alors, n'attend pas à ce qu'elles résolvent toutes les intrigues à ta place. Elles peuvent par contre t'aider à trouver des pistes ou des indices négligés.

La vision correspond toujours à l'événement le plus dramatique du passé de l'objet, dans la limite imposée par la pépite que tu as utilisée (voir ci-dessous). L'événement le plus dramatique dans l'existence d'un rocher, par exemple peut très bien être la chute d'une goutte de pluie. Un vêtement imprégné de sang a généralement une meilleure histoire à raconter.

Le type de Pépite que tu dépenses détermine jusqu'à quelle distance tu peux remonter dans le passé de l'objet.

BLANCHE : un jour

ROUGE : un an

BLEUE : des siècles

Note : il n'est jamais plaisant d'éprouver les sensations de quelqu'un qui se fait buter. Si un Enfant du Corbeau utilise ses capacités sur un cadavre, son sang, l'arme du crime, ou autre chose de ce style, il fera d'une certaine manière l'expérience de la mort. Quand il s'y risque, il y a une chance que son palpitant n'y résiste pas.

Le curieux doit alors faire un test Difficile (9) de Vigueur. S'il réussit, tout baigne. S'il le rate, il perd 3d6 points de Souffle, sa Vigueur est réduite d'un niveau de façon permanente, et il fait

une attaque cardiaque. Fais un second test de Vigueur Difficile (9). Si celui-ci est également raté, sa dernière vision lui aura valu une jolie boîte en sapin, à moins que quelqu'un ne le sauve en faisant un test Incroyable (11) de médecine dans les 2d6 rounds qui suivent.

LE SOUFFLE DE LA MORT 2

Ton personnage a souffert d'une grave maladie ou a encaissé une terrible blessure à cause de laquelle il est passé à deux doigts de la mort. Contrairement aux autres dons, qui sont dus à la naissance, il est possible de choisir Le souffle de la mort avec un autre Don. Par contre, tu ne peux pas le prendre si tu es un Déterré (dans ton cas, la mort est passée un peu trop près).

BLANCHE : lorsqu'il se trouve en pleine vision mystique ou dans les Terres de Chasse, le Héros peut appeler n'importe lequel de ses ancêtres, à condition de connaître son nom. L'esprit communique alors avec lui tant que dure la quête mystique.

ROUGE : quand il le souhaite, le personnage peut invoquer l'un de ses ancêtres dont il connaît le nom. L'esprit n'est visible que pour lui et le contact perdure pendant une heure par type de dés d'Âme du Héros.

BLEUE : le personnage peut « marquer » n'importe quel Héros ou un extra. Si jamais ce dernier vient à mourir, le personnage peut entrer en contact avec lui en dépensant une Pépite blanche.

LIEN AVEC LA NATURE 5

Les Sioux disent qu'un Lien avec la Nature est une indication que les Esprits de la Nature ont choisi un nouveau-né pour être un défenseur du monde physique. Les Esprits offrent des présents merveilleux, mais ils n'ont aucune pitié pour ceux qui en abuseraient.

Ton personnage possède une sorte de lien mystique avec Mère Nature. Il a une compréhension de l'état sauvage, et peut parfois employer les secrets de la nature.

Aucun de ces avantages ne peut être utilisé dans les villes ou les cités, à bord d'un train, etc.

Si ton personnage devait manquer de protéger la Nature ou de la remercier pour le gibier dont il se nourrit, son Don serait aussitôt révoqué. Il ne pourra ensuite être récupéré qu'en accomplissant une quête que choisiront les Esprits, et qu'ils lui communiqueront en rêve.

BLANCHE : ton Héros peut ajouter 2 à ses tests de Grimper, de Pister, ou de Survie, et ajouter 4 à ses tests de Furtivité tant qu'il est en milieu naturel. Tu dois dépenser une Pépite pour chaque test.

ROUGE : s'il dispose de quelques heures et de quelques acres de terrain sauvage, ton personnage peut trouver assez d'herbes et de racines pour réaliser des cataplasmes magiques. Ceux-ci permettent à un personnage qui possède l'Aptitude Médecine : générale de soigner les blessures qui requièrent normalement la concentration médecine : chirurgie.

BLEUE : ton Héros peut réellement parler avec les animaux, et ils peuvent même lui répondre. Par contre, personne d'autre ne peut comprendre ce qu'ils te disent. Tu peux leur poser des questions pas trop compliquées, mais tu ne peux pas leur donner d'ordres arbitraires. Il est cependant possible que tu parviennes à les convaincre de te rendre un service. Ce pouvoir dure le temps d'une rencontre avec un animal, à concurrence d'une journée.

NAISSANCE DIFFICILE 5

Tu as mis tellement de temps à naître que les hommes-médecine ont dû vous protéger plus que de coutume, ta mère et toi. En fait, les sorts qu'ils ont employés étaient si puissants qu'ils continuent de faire effet maintenant que tu es devenu adulte. Ce don fonctionne comme Né à Noël.

NE A NOËL 5

Un type né pendant Halloween aura dans son sang le pouvoir des esprits magiques. Un enfant qui viendrait au monde pendant le jour de Noël subirait un effet exactement inverse.

Tous ceux qui naissent à Noël sont particulièrement résistants aux effets magiques. Si ton personnage possède ce Don et qu'il prend l'Atout Arcane, il ne pourra devenir qu'un Croyant ou un Chaman. Ce don n'a aucun effet sur les Faveurs des Chamans ou les Miracles des Croyants. Il fonctionne par contre avec les Sorts des Hucksters, les machines infernales, la magie noire, et certains pouvoirs des créatures.

Ton personnage peut utiliser son Don même s'il ne sait pas d'où en vient l'effet magique. Il ne pourra pas, par contre, l'utiliser sur un être aux pouvoirs surnaturels si celui-ci n'est pas en train d'essayer d'atteindre directement ton personnage avec un effet magique. Si ta Buffalo Girl, par exemple, voit un Huckster jeter un Sort sur

lui-même ou sur quelqu'un d'autre, elle ne pourra rien y faire.

BLANCHE : contre tous les effets qui causent des dommages, une Pépite blanche fournit 1 point de Protection (qui réduit le type de dé des dégâts d'un niveau de la manière habituelle). Contre un effet magique qui autorise un test de résistance, ton personnage gagne un modificateur de +2 sur son jet.

ROUGE : comme ci-dessus, mais une Pépite rouge te fournit 2 points de protection et donne +4 aux tests de Résistance de ton Héros. Impossible de cumuler les effets d'une Pépite rouge avec ceux d'une Pépite blanche.

BLEUE : une Pépite bleue cause un raté à l'effet surnaturel. Les Hucksters doivent faire un tirage sur la table de Contrecoup, les Savants Fous subissent une casse, et les adeptes de la sorcellerie se font taper sur les doigts par leurs sombres maîtres pour leur incompetence. Si l'effet magique est un pouvoir inné d'une créature, alors ton Héros n'est tout simplement pas affecté.

NE SOUS LA LUNE ROUSSE 5

Les hiboux hululaient. Les loups et les lynx hurlaient. La lune rougissait le ciel en lorgnant sur ta venue au monde. La nature a retrouvé sa sauvagerie primitive pendant la nuit de ta naissance.

Ton Héros possède un aspect sauvage et carnassier. Il ne saura pas faire fonctionner de trucs plus complexes qu'un pistolet et doit prendre le Handicap Deux mains gauches. Les animaux, en revanche, voient en lui la personnification de Mère Nature.

Tous les effets ci-dessous fonctionnent soit sur un gros animal (comme un loup ou un ours) soit sur une demi-douzaine d'animaux moins gros (comme des castors), soit encore sur une meute d'une douzaine de créatures plus petites (comme des rats). Ça ne fonctionne pas sur les bestioles surnaturelles créées par le Jugement (comme les Jackalopes, les Serpents du Labyrinthe, et autres), alors ne vas pas t'imaginer des choses.

BLANCHE : tu peux avoir une bonne idée de ce que pense ou éprouve une créature qui est à moins de trois mètres de distance.

ROUGE : dépenser une Pépite rouge permet de calmer les animaux naturels. Les bestioles n'attaqueront pas si elles ne sont pas provoquées, ou si elles n'ont pas d'autres soucis plus impérieux (comme de s'inquiéter de ce que le

reste du gang peut faire à leur petit). Fais tout de même attention, car troubler les animaux annule l'effet de la Pépite, et rappelle-toi que des loups calmes et sereins peuvent dévorer quelqu'un en toute quiétude s'ils ont assez faim.

BLEUE : tu peux demander quelque chose de simple à une bestiole. Si elle est capable de t'aider et qu'elle n'a pas de choses plus importantes et plus urgentes à faire, elle le fera. Si elle n'a pas la moindre idée de la façon dont elle pourrait te venir en aide, au moins elle te regardera tendrement avant de te dévorer.

NE PENDANT HALLOWEEN 5

On dit que M. Malchanceux, le Roi de Halloween, favorise ceux qui naissent pendant sa nuit de malice. Le cadeau qu'il réserve à ces vauriens leur offre une meilleure compréhension du monde des arcanes.

Ton personnage a un sixième sens inné en ce qui concerne les choses magiques et surnaturelles.

Note : tu ne peux utiliser de Pépite bleue pour ce Don que si ton personnage possède l'Atout Arcane et qu'il est un Huckster ou un Savant Fou. Pour les autres, pas de bol, mais ils peuvent obtenir le pouvoir correspondant aux Pépites bleues s'ils deviennent un jour Hucksters ou Savants Fous.

BLANCHE : ton personnage peut sentir la magie ou les énergies surnaturelles dans un rayon de 15 mètres autour de lui.

ROUGE : ton personnage peut sentir la magie, comme ci-dessus, mais il aura de plus une idée du but de cette magie.

BLEUE : chaque fois que ton Huckster ou ton Savant Fou pioche une main pour lancer un sort ou inventer le plan d'une machine infernale, tu peux rejeter une carte de ton choix et en piocher une autre. Tu ne peux utiliser qu'une Pépite bleue par tirage de carte, et tu ne peux pas rejeter un Joker.

OURAGAN 5

Tu as sans doute eu le temps de te rendre compte qu'il existait des endroits plus sûrs dans le Weird West que les environs directs d'un Huckster (surtout quand ce dernier se prépare à jeter un Sort). Mais les Hucksters sont tout sauf dangereux à côté des pauvres diables nés avec les dons de l'Ouragan. Même s'ils parviennent à survivre suffisamment longtemps pour atteindre l'âge adulte, ils doivent s'attendre à ce que le ciel finisse un jour ou l'autre par leur tomber sur la

tête. On leur a donné le nom d'Ouragans car ils sont tout aussi incontrôlables et destructeurs qu'une tornade. La plupart d'entre eux meurent au bout de quelques années, mais d'autres ont davantage de chance et leurs pouvoirs ne commencent pas à leur pourrir la vie avant les premiers temps de l'adolescence. Comme si les boutons d'acné et les diverses douleurs causées par la croissance n'étaient pas suffisantes ! Pour les Ouragans, l'adolescence est vraiment un sale moment à passer.

Certains d'entre eux finissent par parvenir à contrôler leurs pouvoirs naissants au bout de quelques mois (ce sont généralement ceux qui ont eu la chance que leurs aptitudes magiques se manifestent le plus tard possible). S'ils sont vraiment vernis, ils devraient survivre assez longtemps pour apprendre à contrôler un minimum leur talent, voir même à pouvoir y faire appel quand ils en ont besoin.

Mais les pouvoirs de l'Ouragan finissent toujours par le prendre au dépourvu un jour ou l'autre. Et si cela se produit en pleine rue à midi, il a de bonnes chances de se balancer au bout d'une corde à la nuit tombée.

Comme tous les Hucksters, l'Ouragan peut invoquer le feu du ciel, dompter les animaux, soigner les blessures ou se fondre dans l'ombre, mais alors que les fans de Hoyle tirent leur énergie du manitou qu'ils parviennent plus ou moins à contrôler, l'Ouragan, lui, la puise au fond de son être. Le seul problème, c'est que ce genre de pouvoir finit rapidement par vous échapper, et que les Ouragans ont donc tendance à se retrouver bien vite six pieds sous terre.

Mais il y a pire. En effet, il est possible que le pouvoir de l'Ouragan se manifeste au moment où il s'y attend le moins (et généralement quand ça peut lui poser le plus de problèmes, comme par exemple au beau milieu d'un duel ou dans un tribunal plein à craquer).

Si tu choisis de faire de ton personnage un ouragan, plonge-toi dans les Sorts des Hucksters et choisis-en un. Prends bien ton temps, car tu n'as droit qu'à un seul et unique Sort. Il devient alors un pouvoir inné que tu peux appeler à chaque fois que tu dépenses une Pépité pour ce faire. Comme pour tous les autres Dons, la puissance dépend de la couleur de la Pépité que tu y affectes.

Comme ton Héros ne doit pas composer avec les manitous, tu ne risques aucun contrecoup. Tu te sens mieux ? Tu ne devrais pas. A chaque fois que tu fais appel à ton pouvoir, tire une carte d'un jeu de 54. Si tu tires un Joker, ton pouvoir

t'échappe et le Marshal décide de ce qui se produit. C'est évidemment à lui de choisir mais, en général, un Joker noir est plus mauvais qu'un rouge.

Enfin, pour ajouter un peu de piment à l'existence de ton personnage, son pouvoir se déclenche tout seul à chaque fois que tu rates un jet de Surprise (les effets étant les mêmes que si tu avais dépensé la plus petite Pépité : si tu n'en as plus, il fonctionne comme avec une **BLANCHE**). Une fois de plus, c'est au Marshal de décider ce qui se passe, mais la situation ne devrait pas être aussi terrible pour toi que si tu avais retourné un Joker. Oh, et comme tu es déjà dans la mouise, tu n'as pas besoin de tirer de cartes et tu ne perds aucune Pépité (super, non ?).

Quand tu choisis le pouvoir de ton Ouragan, il faut que tu saches que tu ne peux normalement jamais obtenir un résultat supérieur à Deux Paires (fais donc attention à la main qu'il faut avoir pour que se produise l'effet qui t'intéresse). Si tu as une Pépité de Légende, il t'est possible de l'utiliser afin d'obtenir une meilleure main, mais uniquement dans des circonstances très particulières (arrange-toi avec le Marshal afin de voir dans quelles conditions ça peut se faire).

Tous les effets tels que la durée ou la portée du sort basés sur le Niveau de Maîtrise font appel à ta Coordination du Trait associé au Sort en question. La couleur de la Pépité dépensée détermine l'effet du sort en vertu de la table suivante :

BLANCHE : le pouvoir fait effet comme si tu avais tiré une Paire.

ROUGE : une Paire de Valets

BLEUE : deux Paires

LEGENDE : au gré du Marshal

SEPTIEME ENFANT

5

Ton personnage est destiné à faire de grandes choses. Il deviendra probablement une des légendes de l'Ouest. Ton gringo possède la faculté unique de contrôler la Destinée. Chaque fois que quelqu'un dépense une Pépité en sa présence (en général à portée de vue), tu peux jeter une Pépité de même couleur pour en annuler les effets. Ça peut te coûter cher, mais c'est un pouvoir précieux.

VOILE BLEU

5

Ton personnage est né avec un « voile bleu », un petit morceau des entrailles de sa mère, qui lui enserrait la caboche. D'après les histoires de

bonne femme, un enfant qui naît de cette façon recevrait le don de seconde vue.

BLANCHE : ton personnage ne peut jamais être surpris tant qu'il lui reste au moins une pépite blanche en sa possession. Si jamais il arrivait que tu rates un test de Surprise, contente-toi de jeter une pépite dans le Chaudron en souriant jusqu'aux oreilles. Le test est automatiquement réussi.

ROUGE ou **BLEUE** : tu ne peux dépenser plus d'une Pépite rouge ou bleue pour ce Don pendant chaque session de jeu. Quand tu le fais, le Marshal doit te décrire une vision ou un rêve dont ton personnage fait l'expérience. Cachés dans cette vision se trouvent les indices énigmatiques qui peuvent aider ton Héros à surmonter les épreuves qui l'attendent.

Les visions sont plus marquées si elles sont procurées par une Pépite bleue plutôt que par une Pépite rouge.

