- Reloaded -
DEADLANDS
®

Deadlands

Reloaded

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

DEADLANDS RELOADED

SHANE LACY HENSLEY ET BD FLORY

Savage Worlds, Deluxe Edition : de Shane Lacy Hensley, avec Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Kory, Jordan Peacock, Teller, et Simon Lucas.

Playtest et conseils : « Evil » Mike McNeal, « Chaos » Steve Todd, Jay & Amy Kyle, Paul « Wiggy » Wade-Williams, Randy Mosiondz, Ed Wetterman, Preston DuBose, Cheyenne Wright, Sean Patrick Fannon, Sean Preston, Tappy, Bill, and Stu of The Happy Jacks RPG Podcast, Chris Fuchs, et Bill Stilson.

Matériel supplémentaire : Mattew Cutter, Simon Lucas, Paul « Wiggy » Wade-Williams, BD Flory (Player's Guide), Dave Blewer, Piotr Korys, Clint Black

Relectures : Simon Lucas, Dave Blewer, Piotr Korys, Jens Rushing, Mattew Cutter

Responsable marketing Deadlands : Mattew Cutter

Mise en page et graphisme : Acevedo, Travis Anderson, Simon Lucas et Cheyenne Wright

Illustration de couverture : Mkultra Sudio **Couverture et composition :** Simon Lucas

Composition : Matthew Cutter & Jodi Black

Remerciements spéciaux : Clint Black, Dave Blewer, Rob « Tex » Elliott, Sean Fish, John Goff , John et Christy Hopler, Aaron Isaac, Jay, Amy et Hayden Kyle, Piotr Korys, Kirsty, Dylan et Evelyn Lucas, Rob Lusk, Randy Mosiondz, Cindi Rice, Dirk Ringersma, John Frank Rosenblum, Dave Ross, Jens Rushing, Zeke Sparkes, Teller, Paul « Wiggy » Wade-Williams, Uchmanowicz et tous ceux qui nous ont aidés à faire du *Deadlands* original une référence du jeu de rôle.

Dédicace aux fans : à Zachariasen, Eric Avedissian, Sean Fish et tous les autres fans de *Deadlands* qui nous ont gardés dans le droit chemin pendant ces dix dernières années.

À tous les gangs écumant l'Ouest étrange. Gardez votre poudre sèche, partenaires !

Dédicace personnelle : à maman et papa, Michelle, Caden et Ronan. Merci pour tout votre amour et votre soutien. Vous êtes mon monde.

Carte de l'Ouest étrange par : Jared Blando.

Illustrations intérieures (*Deadlands*) : Aaron Acevedo, Travis Anderson, Chris Appel, Tom Baxa, Melissa A. Benson, Theodor Black, Peter Bradley, Brom, Heather Burton, Paul Carrick, Jim Crabtree, Thomas Denmark, Cris Dornaus, Jason Engle, Edward Fetterman, Tom Fowler, Carl Frank, Dan Frazier, Randy Gallegos, Garem, Tim Gerstmar, Simon Gustafsson, Friedrich Haas, Paul (Prof.) Herbert, Llyn Hunter, Simon Ible, Charles Keegan, Mike Kimble, Lissanne Lake, April Lee, William O'Connor, Paolo Parente, Allan Pollack , Mike Raabe, Ron Spencer, Richard Thomas, Pete Venters, Brian Wackwitz, James Walters, Blake Wilkie, John Worsley, Cheyenne Wright.

Illustrations intérieures (*Savage Worlds Deluxe* : Joewie Aderes, Chris Appel, Nate Bell, Leanne Buckley, Richard Clark, Storn Cook, Lecuona Esnaola, Bart omiej Fedyczak, Gil Formosa, Carl Frank, Jesus Garcia, Andy Hopp, Emmo Huang, Jon Joseba, Tomek Jedruszek, Todd Lockwood, Chris Malidore, Carlos NCT, Magdalena Izabela Partyka, Jordan Peacock, Marta Poludnikiewicz, Daniel Rudnicki, Christophe Swal, Tomasz Tworek et Cheyenne Wright

Testeurs : Dan Adamski, Tom Angus, Pete Atkinson, Steve Bartell, Stephan Becker, Gary Bowerbank, Tom Braaksma, Piotr Braciak, Chris Cellestino, Harald Chuchlik, Rob Clardij, Erik Counts, Markus Finster, Carter Geyerman, James Geyerman, Greg Gruschow, Marc Hameleers, Tim Hannon, Vince Knuffman, Piotr Korys, Michal Kuzniacki, Jos Lauwers, Erika Lexen, Rob Lusk, Gary Matthews, Marcin Ostrowski, Julian Pritchard, Jess Ray, Andrew Read, David Ross, Tom Rued, Benjamin Schollnick, Catherine Schollnick, Shay Smith, Mark Spanjer, Baz Stevens, Josef Teufer, Michaela Trimmel, Philip Verhagen, Ronald de Vries, Greg Whalen, Eljay Wharff, Martin Whittick, Tom Wisniewski, Simon Wray, Lou Wynar, Sue Wynar, Maciej Ziebicki.

Remerciements particuliers : à Frank Uchmanowicz et Jim Searcy de Studio2, et à Dancin' Dirk Ringersma
À nos mères et nos pères, pour leur infinie patience et leur support indéfectible.

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Traduction : Sabine Mucciante (*Deadlands*), Yannick Le Guédart (*Savage Worlds* et textes additionnels), Ghislain Bonnotte (textes additionnels)

Textes additionnels & relectures : Ghislain Bonnotte, Damien Coltice et Yannick Le Guédart

Compilation : Ghislain Bonnotte

Mise en page et graphisme : Damien Coltice

Remerciements BBE : à Shane L. Hensley, pour sa gentillesse et pour avoir imaginé une tel jeu et aux chasseurs de coquilles du forum BBE : Gap, Blue Platypus, Yabon_Gorky, Evensnalgonel, Kele, Cypher, lulvaran, Deadplayer, Choupa, nockjedere, GBMan, Binair, Skarlix et Lance dAmbre.

Remerciements Ghislain : à ma mère.

Copyrights : *Savage Worlds*, *Great White Games, Deadlands' the Weird West* et tous les personnages, les créatures et les lieux décrits dans cet ouvrage sont © 2010 de Great White Games. Les logos *Savage Worlds* et *Pinnacle* sont © 2011 Great White Games, LLC ; DBA Pinnacle Entertainment Group. Version américaine publiée par Studio 2 Publishing, Inc.

Tous droits réservés. Marque utilisée par **Black Book Éditions** sous licence de **Pinnacle Entertainment Group**.

Version française 1.0 basée sur la seconde impression de la version américaine (*Deadlands Reloaded*) et *SW Deluxe*.

Achevé d'imprimer en décembre 2011 en France. Édité par Black Book Éditions. **Dépôt légal :** décembre 2011.

ISBN : 978-2-36328-076-3

www.black-book-editions.fr **www.peginc.com**

TABLE DES MATIÈRES

Deadlands, le jeu de rôle 6

Les ingrédients du jeu 6
Qui est le MJ ? Qui sont les joueurs ?7

L'Ouest sauvage 12

La dernière dissension 12
  Une maison divisée 12
  Une guerre sans fin 14
La Révélation 14
  Le pouvoir de la roche fantôme 14
  La science est en marche... 14
  L'Union banque 14
  L'Amérique déchirée 15
Les États-Unis 15
  L'Agence 16
La Confédération 16
  Changement de la Garde 16
  Les Texas Rangers 16
Les Territoires contestés 17
  Kansas sanglant 17
  Dodge City 17
  L'Oklahoma 18
  Une mentalité de siège 18
  Le Colorado 18
  La Reine de l'Ouest 18
Les Nations Sioux 19
  Sitting Bull & Custer 19
  Deadwood 19
  Les Anciennes traditions 20
La Confédération du Coyote 20
  Frères d'armes 20
La République de Deseret 20
  Le Président Brigham Young 21
  Grisaille City 21
Lost Angels 21
  Le révérend Grimme 22
  L'édit de 1877 22
  La croisade de Grimme 22
  Le Commonwealth de Californie 23
Vers l'Ouest, p'tit gars ! 23
  Voyager 23
  À pinces 23
  En train 24
Le pognon 24
  Les autres devises 24
  Les pierres de la discorde 25
Les communications 25
  Le télégraphe 25
  La poste du gouvernement 25
  Le Pony Express 26
Les Bleus et les Gris 26
La loi 26
  Les Marshals des villes 26
  Les shérifs des comtés 26
  Les US Marshals & les Texas... 27
  « Le quatrième niveau » 29
  Les juges et les cours 29

Entrer dans la légende 30

Création de personnage 33
  1. Race 33
  2. Traits 33
  3. Atouts & Handicaps 34
  4. Équipement 34
  5. Histoire personnelle 34
  6. Ton pire cauchemar 34
Personnages prétirés 34
  Bagarreur 36
  Brave 38
  Chamane 40
  Élu 42
  Huckster 44
  Pistolero 46
  Savant fou 48
Compétences 50
  Familiarisation 50
  Culture générale 50
  Connaissances spécialisées 50
  Liste des compétences 50
Handicaps 55
Atouts 62
  Atouts de background 62
  Atouts de Combat 65
  Atouts de commandement 69
  Atouts étranges 70
  Atouts de Jokers 72
  Atouts légendaires 72
  Atouts de pouvoir 73
  Atouts professionnels 74
  Atouts sociaux 80
Progression 81
  Rangs 81
  Personnages légendaires 81
Résumés 82
  Création du personnage 82
  Handicaps 82
  Compétences 82
  Atouts 84

Matériel & équipement 88

Matos d'occase 88
Les chevaux d'occase 90
Vendre des marchandises 90
Notes sur l'équipement 90
  Encombrement 90
Notes sur les objets courants 90
Notes sur les armes 92
  Armes à distance et accessoires 93
  Armes spéciales 95
Les machines infernales 95
  Gadgets et machines infernales 95
  Bricoler et Fabriquer 96
  Pannes 96
  Acheter une machine Infernale 96
Le Catalogue de S & R 97

Envoyer des trucs en enfer 102

Jokers et Extras 102
Jets de Trait 104
  Le dé Joker 104
La Trempe 104
Les Jetons 105
  Relancer un jet de Trait 105
  Effectuer un jet d'encaissement 105
Combat 106
  Initiative 107
  Le décompte 107
  Les jokers 107
  Retenir son action 107
  Déplacement 107
Actions 108
Attaques 109
  Combat en mêlée 109
  Tirs et lancers 109
Dégâts 110
  Appliquer les dégâts 110
  Effets des dégâts 110
Le jet d'encaissement 111
Règles de situations de combat 113
  Notes sur les fusillades dans l'Ouest étrange 113
  Situations 113
Les Ruses 120
  Jouer avec les Ruses 120
  Pas de pénalités ! 122
Guérison 124
  Guérison naturelle 124
  Conséquences 124
Exemple de combat 124
  Round 1 124
  Round 2 125

Attention danger! 126

Alliés 128
  Personnalité 128
  Expérience 128
  Munitions 128

Alliés typiques 128
Conflits sociaux 129
Exemple : aux armes ! 129
Dangers 130
Bleus et bosses 130
Chaleur 131
Chute 131
Faim 131
Feu 131
Froid 132
Maladies 132
Noyade 133
Poison 133
Soif 134
Sommeil 134
Duels 135
Les vifs, et les morts 135
Interludes 137
Table d'interludes 137
Exemple : à la croisée des... 137
Jeux d'argent 138
Pendaison 139
Poursuites 140
Exemple : shérif & bandits 141
Scènes dramatiques 141
Exemple : désamorcer une... 142
Exemple : le rituel 143
Terreur 143
Voyages 144
Durées et distances 144
Rencontres 145

No man's land 148

Ce que tu sais 148
Le Jugement 148
La roche fantôme 150
Les monstres 150
L'Agence et les Rangers 150
Les Arcanes 150
Les Déterrés 151
Que le spectacle commence 152
Les services secrets 152
L'Agence 152
Les Texas Rangers 153
Créer un Arcaniste 154
Utiliser ses pouvoirs 154
Maintenir un pouvoir 154
Les chamanes 155
La voie de la médecine 155
Les Anciennes traditions 155
Le retour des esprits 155
Incarner un Chamane 156
La médecine tribale 157
Nouveaux Atouts 157
Les élus 157
La foi 157
Jouer un élu 158
Nouveaux atouts 159
Les hucksters 159
Les hucksters de Hoyle 160
Tout à perdre 160
Tirer les cartes 160
Incarner un huckster 161
Nouveaux Atouts 163
Les savants fous 164
La roche fantôme 164
Incarner un savant fou 165
Nouveaux atouts 166
Les secrets de Shaolin 166
La coupe est pleine 167
Les styles de kung-fu 167
Mon kung-fu est meilleur que... 167
Incarner un pratiquant d'arts... 167
Nouveaux atouts 167
Aspects 168
Les pouvoirs 171
Au-delà des limites 185
Les voix dans ta tête 185
La Domination 185
La non-vie d'un Déterré 186
Blessures mortelles 186
La pourriture 186
Boire et manger 186
La Trempe 186
Dormir 186
Être un mort-vivant 187
Marquer le coup 187
Les Atouts des Déterrés 187

Être Marshal 192

Réunir les personnages 194
Garder la cohésion 195
Types de campagnes 195
Horreur 196
Mener le jeu 196
Les nouveaux joueurs 196
Équilibre 196
Expérience 197
Jetons 197
Interpréter les jets de dé 197
Le rythme 197
Les Extras 198
Alliés 199

Alors viendra un Jugement 200

L'ordre des choses 200
Qui sont les Juges ? 202
Les Anciens 202
La Grande guerre des esprits 202
Une histoire de vengeance 203
La renaissance de Corbeau 203
Les Derniers fils 204
La traque 204
Le Jugement 204
Le monde aujourd'hui 204
Le pouvoir de la peur 205
La Terreurformation 205
Les abominations 206
Les Serviteurs 207
Les manitous 207
Les ordinaires 207
Les Niveaux de Peur 207
Le Prospecteur 208
De sombres desseins 208

Plus de règles d'ambiance 210

Les Niveaux de Peur 210
Baisser le Niveau de Peur 212
Les Jetons de Légende 212
Les Tables du Destin 213
La Science étrange et autres... 213
Le contrecoup du Huckster 213
Les Déterrés 213
L'autostoppeur de l'Enfer 216
La récré 216
La pente savonneuse 216
Les capacités d'un Déterré 216

L'Ouest etrange 218

Des lieux bizarres 218
Les Tables de rencontres... 220
À l'Est 221
Comme un poisson hors de l'eau 221
La conspiration franc-maçonne 221
L'héritage de Davis 223
De l'eau dans le gaz 223
Les Territoires contestés 225
Dodge City 225
Le Colorado 227
Le Grand Bassin 228
La Vallée de la Mort 228
Le Fort 51 228
La Voie Fantôme 230
Le Désert du Mojave 231
Le Grand Labyrinthe 231
La Cité de Lost Angels 231
Sunday, Bloody Sunday 233
Le Commonwealth de Californie 233
Marins d'eau douce 234
Shan Fan 235
Le Grand Nord-Ouest 236
Les sasquatchs 237
Les wendigos 237
Les lupins 237
Les Hautes Plaines 238
Les Badlands 238
Worm Canyon 238
La République de Deseret 239
Le docteur est là 239
Grisaille City 239
Hellstromme, l'homme 239
Hellstromme, le monstre 240
Le Pays indien 240
Les Nations sioux 240
Les Black Hills 242
Deadwood 242
La Confédération du Coyote 243
Le plan de Raven 243

Le Sud-Ouest sauvage 243
Adobe Walls 244
Tombstone 244
Les Grandes guerres du Rail 247
La Bayou Vermillon 248
La Black River 248
La Dixie Rails 249
La Iron Dragon 249
La Union Blue 250
La Wasatch 250
La paix bientôt ? 251

Mauvaises rencontres 252

Aptitudes monstrueuses 252
Animaux, Créatures & PNJ 257
Animaux communs 258
Amarante sanglante 262
Araignée géante 263
Automate 263
Banc de grignoteurs 264
Barbelé sanglant 265
Bestiole des tunnels 265
Bourre de selle 266
Brume endeuillée 267
Cadavre ambulant 267
Carcajou 268
Chancre 268
Chatval 269
Chauve-souris démoniaque 269
Chien de Gabriel 270
Chinook 270
Chose du désert 271
Chupakabara 271
Corbeau nocturne 272
Cousin du Texas 273
Crocodile de mer géant 273
Croquemitaine 274
Crotale du Mojave 274
Démon 276
Démon d'os 277
Dévoreur de péché 277
Diable de poussière 278
Dragon du Labyrinthe 278
Duplicateur 279
Duster 280
Élémentaires 280
Ensanglantés 281
Épouvantail 282
Esclavagiste 283
Esprits frappeurs 284
Essaim 284
Femme poison 285
Feu follet 285
Fossile ambulant 286
Gaki 286
Glom 287
Goule 288
Gremlin 288
Guêpe fouisseuse 288
Hantise nocturne 290
Homme lance 290
Homme patchwork 291
Horreur nocturne 292
Insecte crécelle 293
Jackalope 293
Juge de potence 294
Léviathan des rivières 295
Los Diablos 297
Loup de terreur 297
Loup des cimetières 298
Loup géant 298
Loup-garou 299
Lupins 299
Main animée 300
Momie aztèque 300
Nosferatu 301
Ombre des vagues 302
Pieuvre géante 302
Raie démoniaque 302
Régiment noir 303
Reptile des murs 304
Requin géant 305
Requin-garou 305
Revenant 306
Rôdeur du maïs 306
Sasquatch 306
Serpent cornu 307
Sirène 307
Squelette 308
Suce-la-boue 308
Tarentule mécanique 309
Terrentule 309
Tique de prairie 310
Tornade des tripes du Texas 312
Uktena 312
Usurpateur 313
Vampire, ancien 314
Vampire, jeune 314
Vecteur de variole 315
Veste de chair 316
Veuve éplorée 316
Vipère des sables 317
Wendigo 317
Zombie 318
Les humains 318
Adepte du vaudou 319
Agent 319
Ange gardien 319
Brave indien 320
Brave indien, vétéran 320
Chamane indien 320
Citadin 321
Élu 321
Flingueur 321
Flingueur, vétéran 321
Guerrier du rail 322
Hors-la-loi 322
Huckster 323
Membre d'une secte 323
Membre d'une secte, Chef 323
Pratiquant d'arts martiaux 324
Pratiquant d'arts martiaux, sup. 324
Pirate du Labyrinthe 324
Ranger 324
Savant fou 325
Soldat 325
Soldat, vétéran 326
Soldat, officier 326
Personnages célèbres 326
Bat Masterson 326
Calamity Jane 327
Curly Bill Brocius 327
Doc Holliday 328
Johnny Ringo 328
Raven 329
Red Petals Su 330
Révérend Ezekiah Grimme 330
Seth Bullock 332
Stone 332
Wild Bill Hickok 333
Wyatt Earp 334
Les Barons du Rail 334
Baron Simone La Croix 335
Docteur Darius Hellstromme 336
Fitzhugh Lee 336
Joshua Chamberlain 337
Kang 337
Mina Devlin 338

Annexes 340

Tables du Marshal 342
Index 346
Feuille de personnage 347
Gabarits 348
Carte de l'Ouest étrange 350

DEADLANDS, LE JEU DE RÔLE

« Dos à dos avec votre compagnon, sans aucun espoir de fuite, la horde des morts-vivants fond sur vous, hurlant leur rage et leur soif de sang... Que faites-vous ? »

Bienvenue dans le jeu *Deadlands Reloaded*, le jeu de rôle, *amigo*. Comme tu le sais peut-être, *Deadlands* est un jeu de société d'un genre bien particulier. C'est un jeu de rôle. Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête...

Deadlands est un jeu de société : il se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Tu n'as besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des cartes et jetons de poker, des feuilles et des crayons.

LES INGRÉDIENTS DU JEU

Pour jouer à *Deadlands* tu as besoin :

- d'un meneur de jeu (appelé Marshal), ce rôle est tenu par la personne qui a lu ce bouquin et l'aventure qui va être jouée,
- d'un groupe de 1 à 6 joueurs, le Gang (plus, c'est possible, mais ce n'est pas forcément facile pour le Marshal),
- d'une aventure, qui décrit les événements et les situations que vont vivre les joueurs au cours de la partie. Ce livre ne contient pas d'aventure, mais le *kit d'introduction* à *Deadlands* (en téléchargement gratuit sur le site **www.black-book-editions.fr**) en propose une pour débuter,
- de feuilles de personnages (tu peux au choix télécharger gratuitement le PDF mis à disposition sur le site de Black Book Éditions et l'imprimer, photocopier celle se trouvant à la fin de ce bouquin ou te procurer en boutique un luxueux *Dossier de personnage Deadlands*),
- d'un écran de jeu, pour dissimuler au Gang le contenu de l'aventure (disponible en boutique). Côté Marshal, il résume également quelques points de règles importants,
- de crayons à papier et de gommes,
- d'un jeu de dés complet comprenant un dé à 4 faces (d4), deux dés à 6 faces (d6), un dé à 8 faces (d8), un dé à 10 faces (d10), un dé à 12 faces (d12) et un dé à 20 faces (d20),
- de jetons de poker de trois ou quatre couleur différentes (une quarantaine au moins),
- de deux jeux de cartes à jouer complets (comportant chacun deux jokers),
- ...et d'une table et de chaises, pour être bien installés !

Le Marshal

Comme tu le sais peut-être, le Marshal (aussi appelé meneur de jeu, ou MJ, dans d'autres jeux de rôle) tient un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de *Deadlands*. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- c'est lui qui décrit les situations aux joueurs,
- c'est lui qui joue tous les adversaires et tous les personnages du jeu (sauf les personnages des joueurs),
- c'est lui qui s'assure du bon déroulement de l'aventure (lui seul a lu l'aventure avant de commencer la partie),
- et enfin, c'est lui l'arbitre. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le rôle de Marshal est primordial pour le déroulement de la partie. Cela dit, il n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque le scénario de l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Le Gang

En jeu de rôle, les personnages qui forment le Gang sont à la fois des pions de jeux de plateau et les héros d'un film.

Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le voudrait. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la troisième personne (« Vendetta parle au shérif »), à la première personne (« Je parle au shérif »), ou comme s'il était son personnage (« Eh Shérif ! J'ai une question à te poser ! »). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre, *hombre* : suis ton instinct et n'hésite pas à passer de l'une à l'autre. C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est jamais complètement écrit à l'avance. C'est aux joueurs de prendre l'aventure à bras le corps et de faire, en toute liberté, les choix qui leur semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, ils ne peuvent pas se permettre de faire tout et n'importe quoi, car le Marshal est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souviens-toi : c'est toujours le Marshal qui a le dernier mot en cas de litige !

La feuille de personnage

La feuille de personnage décrit l'ensemble des caractéristiques techniques et des capacités spéciales des personnages. Nous conseillons aux joueurs débutants de choisir un personnage parmi les 7 personnages prétirés décrits en pages 36 à 49. Sache cependant que tu peux aussi créer de toute pièce ton propre personnage en remplissant une feuille de personnage vierge (elle se trouve en fin d'ouvrage, mais tu peux également la photocopier ou l'imprimer depuis notre site internet : **www.black-book-editions.fr**). Évidemment, tu peux aussi te procurer un *Dossier de personnage Deadlands* qui n'est rien d'autre qu'une luxueuse feuille de personnage à prix modique, idéale pour jouer en campagne !

NOUVELLE ÉDITION

Écrite par Shane Lacy Hensley, la première édition de *Deadlands* est parue en 1996 et fut immédiatement un succès. Elle fut suivie par une seconde édition trois ans plus tard et connut plusieurs « spin off » (*Hell on Earth*, une version post-apocalyptique à la Mad Max et *Lost Colony*, une version futuriste orientée Science-Fiction).

Le nouvelle édition que vous tenez dans les mains, *Deadlands Reloaded*, est la première publiée en France avec le système de règles *Savage Worlds*.

Un conseil pour utiliser au mieux la feuille de personnage : munis-toi de quelques trombones. Insérés sur le bord de ta feuille, ils t'aideront à comptabiliser les blessures, la fatigue et les munitions de ton personnage.

QUI EST LE MJ ? QUI SONT LES JOUEURS ?

Maintenant que tu sais ce dont tu as besoin pour jouer, il faut décider qui, dans ton groupe d'amis, tiendra le rôle important du Marshal. Si tu as acheté *Deadlands* et que tu lis ces lignes, il y a de fortes chances pour que cela soit toi qui tiennes ce rôle. Mais ce n'est pas obligatoire.

Il n'y a qu'une règle simple à retenir : le Marshal est celui qui a lu l'aventure.

- Si tu es le *Marshal*, tu dois lire une bonne partie de cet ouvrage, qui comprend le *Coin du Gang*, le *No man's land* et le *Guide du Marshal*, ainsi que l'aventure que tu vas faire jouer (que tu l'aies écrite toi-même ou pas).

  Pour ce qui est du background du jeu (l'histoire et la description de l'univers de jeu de *Deadlands*), commence par lire le chapitre **L'Ouest sauvage**, page 12, puis passe à **Alors viendra un Jugement**, page 200, avant de rentrer plus en détail avec **L'Ouest étrange**, page 218.

  Pour ce qui est des règles, commence par le chapitre sur les principes de base du chapitre **Envoyer des trucs en Enfer**, page 102, puis passe à la création de personnage du chapitre **Entrer dans la légende**, page 30 sans oublier de lire le chapitre sur la maîtrise du jeu, **Être Marshal**, page 192. Bien sûr, une fois que tu auras lu tout ça, tu pourras piocher dans les règles avancées du chapitre **Attention danger !**, page 126, ainsi que dans les différents adversaires du Gang dans **Mauvaises rencontres**, page 252.
- Si tu es *joueur*, tu peux lire le *Coin du Gang*, qui comprend les chapitres de règles, la création de personnage et l'équipement, cela évitera au Marshal de tout t'expliquer !

Coin du Gang

Deadlands

THE TOMBSTONE EPITAPH

TOMBSTONE, ARIZONA, SUNDAY, JUNE 29th, 1879 N°24

UNE LETTRE DE L'ÉCLAIREUR

O'MALLEY DE RETOUR DANS L'EPITAPH !

Fidèles lecteurs, nombre d'entre vous ont écrit au cours de l'année qui vient de s'écouler afin d'exprimer votre consternation à la disparition de Lacy O'Malley. Certains pensaient que j'avais renvoyé M. O'Malley à cause de ses élucubrations et d'autres se demandaient si l'une des nombreuses horreurs sur lesquelles il avait écrit n'avait finalement pas eu raison de lui.

Je souhaite cependant vous exprimer à tous ma gratitude pour votre loyauté à l'*Epitaph* malgré l'absence prolongée de M. O'Malley.

Mais soyez rassuré, cher lecteur, il est sain et sauf. Ses fréquentes expéditions dans ces contrées sauvages le conduisent loin de Tombstone, mais il revient toujours pour nous régaler d'une nouvelle histoire. Et c'est ainsi en cette occasion.

Au lieu de vous infliger plus longtemps ma prose insipide, je laisse maintenant la place à notre fils prodigue, et ce pour le reste de cette édition spéciale de l'*Epitaph*, car beaucoup de vos lettres ont dit assez clairement pourquoi j'emploie M. O'Malley.

Bien à vous,

John Clum
Éditeur, *Tombstone Epitaph*

SALUTATIONS !

Beaucoup d'entre vous, j'en suis certain, attendent le cœur battant l'horrible histoire de la chose qui a réussi à m'abattre. D'autres salivent probablement en pensant à la folle histoire de mon enlèvement par l'Agence ou par leurs confrères Sudistes les Texas Rangers, visant à réduire au silence une presse libre et indépendante.

Même si un tel article n'aurait été que pure vérité, je dois reconnaître que j'écris aujourd'hui sur les événements capitaux qui pèsent lourd à l'horizon. Alors même que je mets ces mots sur le papier, un nouvel âge s'annonce.

LA PAIX EST DÉCLARÉE

Ceux qui sont assez vieux pour trottiner tout seul doivent sans doute s'en rendre compte. La longue guerre de Sécession qui a déchiré notre nation s'est achevée il y a neuf mois. Les organes de presse des deux nations américaines appellent au cessez-le-feu et à la paix dont nous profitons à présent, et nous espérons sincèrement à l'*Epitaph* que l'arbre de la liberté s'est abreuvé tout son saoul et que le sang des patriotes n'a plus besoin d'être répandu.

Comme nos fidèles lecteurs le savent, l'*Epitaph* garde depuis quelques temps l'œil sur un autre conflit : la course vers la côte engagée par les compagnies ferroviaires d'Amérique. Bien que j'aie par le passé critiqué les méthodes employées par plusieurs de ces compagnies, je dois admettre qu'il règne dans les bureaux du *Tombstone Epitaph* une excitation grandissante. Pour la toute première fois, les voyageurs profiteront de la splendeur et de la majesté de l'Amérique sans infliger à leur fondement les rigueurs de la selle, ou à leurs bourses et leurs personnes les dangers des attaques de diligence.

Bien qu'aujourd'hui encore, les hommes de main des compagnies ferroviaires s'affrontent à travers l'Ouest, nous ne pouvons qu'espérer que ce ne sera plus qu'un souvenir avec la fin de ce qu'on a appelé « Grandes guerres du rail ». Malgré les troubles et la tourmente de ces dernières années, hommage doit être rendu à l'esprit américain pour l'accomplissement d'un exploit aussi monumental – non, herculéen.

Cependant, je me dois de mettre en garde les lecteurs qui ont déjà commencé à faire leurs bagages. L'Ouest reste une terre indomptée et si vous décidez d'entreprendre le voyage en dépit de mes conseils, restez à proximité des rails et des routes très fréquentées. Le siècle des lumières est peut-être à notre porte mais à l'Ouest, la vive lueur de la vérité doit encore éclairer bien des endroits. Ici, c'est le royaume des ombres, chers amis.

Et elles mordent.

Votre chroniqueur,
Lacy O'Malley

L'OUEST SAUVAGE

Nous sommes en 1879 et ceci n'est pas notre histoire...

Après presque deux décennies de combats acharnés, la guerre de Sécession américaine est au point mort. Les États confédérés sont toujours libres. La Californie a coulé dans l'océan Pacifique. Les « Barons du rail » ont engagé une lutte sans merci pour déterminer le vainqueur dans la course à la première ligne ferroviaire transcontinentale, tandis que la technologie avance par bonds imprévisibles et franchit parfois de dangereuses frontières grâce à un supercarburant appelé la roche fantôme. Les Sioux ont repris le Dakota et la Confédération du Coyote fait la Danse des Esprits dans les Hautes Plaines. Certains prétendent même que les morts marchent parmi nous.

Ouais, ça fait beaucoup d'un coup, part'naire, alors reprenons depuis le début.

LA DERNIÈRE DISSENSION

La guerre de Sécession américaine commença de la même manière que dans notre propre histoire. Après plus de dix ans de conflit sur le droit des États à se gouverner, l'élection d'Abraham Lincoln à la Présidence fut la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Sept États du Sud firent sécession pour former les États confédérés d'Amérique et décrétèrent propriété fédérale les terres à l'intérieur de leurs frontières.

Lincoln n'était pas encore investi qu'il devait déjà résoudre un premier dilemme. Bien que la plupart des prétentions de la Confédération ne constituait pas de crise immédiate, la question des forts fédéraux dont la garnison était constituée de troupes de l'Union ne pouvait être laissée trop longtemps en suspend. Lincoln décida finalement de ravitailler deux forts qui étaient près de tomber aux mains des Confédérés – Fort Pickens dans le port de Pensacola et Fort Sumter près de Charleston. Ce dernier fut malheureusement celui qui mit le feu aux poudres.

Après avoir appris qu'elle allait être ravitaillée, la garnison de l'Union refusa de se rendre à point nommé, dans l'espoir de tenir bon jusqu'à l'arrivée des renforts. Le 12 avril 1861, les forces confédérées attaquèrent et une nouvelle nation – les États confédérés d'Amérique – fut baptisée dans le sang.

UNE MAISON DIVISÉE

La bataille de Fort Sumter poussa quatre États de plus à se séparer de l'Union, ou plus précisément trois et demi. La Virginie, comme l'Union elle-même, était divisée. Les habitants des comtés de l'ouest refusèrent de faire sécession et formèrent le nouvel État de la Virginie-Occidentale, tandis que le reste de la Virginie se rangeait aux côtés de ses voisins du Sud. La Confédération incluait à présent l'Alabama, l'Arkansas, la Floride, la Géorgie, la Louisiane, le Mississippi, la Caroline du Nord, le Tennessee, le Texas et la Virginie. Avec la sécession de cette dernière, Richmond devint la capitale confédérée. Les fronts avaient été tracés, et la guerre était en marche.

Durant les deux années qui suivirent, les généraux et les soldats du Nord et du Sud s'affrontèrent afin de déterminer le destin de deux nations. Les enjeux étaient grands et le prix à payer plus grand encore. Pendant la campagne d'Antietam, il y eut plus de 20 000 victimes, aussi bien bleues que grises, en un seul jour de combat.

Puis quelque chose changea... pour le pire. Les forces de l'Union, menées par le Major Général Gordon Meade, rencontrèrent et défirent l'Armée de la Virginie-Occidentale du Général Robert E. Lee à Gettysburg, en Pennsylvanie. Gordon fut vainqueur mais incapable de poursuivre les rebelles qui se repliaient. On dit beaucoup de choses sur ce qui s'est passé ce jour-là. Certains affirment que l'uniforme de Meade vira du bleu au jaune [1] tandis que des gens moins équilibrés soutiennent que les soldats morts se relevèrent et tirèrent sur leurs camarades encore en vie...

UNE GUERRE SANS FIN

Quelle que soit la réalité, les forces de Lee s'échappèrent pour poursuivre le combat et c'est ce qu'elle firent. Spotsylvania, Cold Harbor, Appomattox, encore et encore. Si le Nord avait l'avantage en termes d'hommes et de matériel (des armes pour toi et moi, *amigo*), les Confédérés s'appuyaient sur la ténacité de leurs troupes et l'intelligence de leurs généraux. La terre se teintait de sang, tombait aux mains des uns puis des autres, et était reprise tout le long de la ligne de front, mais comme à Gettysburg, une victoire décisive semblait hors de portée des deux camps.

La guerre continua donc, sans conclusion en vue. Si les batailles dans l'Ouest furent rares et éloignées les unes des autres à cause de la faible concentration des forts et des troupes de chaque côté, ce ne fut pas le cas dans l'Est. Les champs de bataille furent ensanglantés à de nombreuses reprises au gré du terrain gagné et perdu. Il était si habituel de s'affronter à des endroits qu'on pensait acquis que les généraux et les historiens commencèrent à se référer à ces batailles non seulement par le nom de la ville la plus proche, mais également par le nombre de fois où les Bleus et les Gris s'y étaient rencontrés. Antietam fut suivi par Antietam II, puis Antietam III et ainsi de suite. Lorsque de nouveaux champs de bataille étaient baptisés, on supposait qu'il y aurait plusieurs affrontements au même endroit.

LA RÉVÉLATION

Et puis, en 1868, il y eut un changement plus remarquable. Un tremblement de terre comme l'histoire n'en avait encore jamais vu secoua la côte ouest depuis Mexicali jusqu'à l'Oregon. Il laissa derrière lui un labyrinthe de mesas effondrées surplombant des paysages inondés et ravagés. On surnomma rapidement cette région « Le Grand Labyrinthe ». Les ruines dévoilèrent des merveilles jusqu'à présent inconnues, comme les dragons du Labyrinthe de Californie, d'immenses créatures reptiliennes qui parcourent les couloirs accidentés du Labyrinthe. Encore plus extraordinaire fut la découverte de ce que certains pensaient n'être que du charbon, mais qui fut bientôt identifié comme un nouveau minerai.

Cette chose brûlait environ cinq fois plus intensément et plusieurs centaines de fois plus longtemps que le charbon. Lorsqu'elle avait fini de se consumer, elle disparaissait en une vapeur blanche fantomatique et hurlait comme le Diable en personne. Les premiers survivants à la découvrir la surnommèrent « roche fantôme » et ce nom est resté. Même si ce ne fut pas du jour au lendemain, ce minerai allait changer la face de la guerre... et de l'Ouest.

LE POUVOIR DE LA ROCHE FANTÔME

Tout de suite après sa découverte, des inventeurs tout aussi nombreux qu'optimistes affluèrent dans le Labyrinthe. En quelques mois, ils avaient mis au point des machines propulsées par la vapeur et alimentées par la roche fantôme. Des récits de chariots sans chevaux, de bateaux fonctionnant avec l'énergie fournie par cette pierre et même d'armes capables de cracher de grands jets de flammes ou des torrents de balles furent vite monnaie courante.

On trouva rapidement d'autres applications au minerai miracle aussi bien dans le domaine de l'ingénierie qu'en chimie. On découvrit qu'il pouvait être utilisé en lieu et place du charbon pour purifier l'acier et que le métal ainsi obtenu, appelé acier fantôme, était bien plus léger et résistant, avec un point de fusion plus élevé. De même, la roche fantôme raffinée – habituellement sous forme de poudre – s'utilisait en chimie aussi bien comme catalyseur que comme réactif, et s'employait en ingrédient principal dans de nombreux nouveaux toniques, baumes et onguents. Mais si ces élixirs sont de nos jours toujours aussi populaires, ingérer de grandes concentrations de roche fantôme s'avère invariablement fatal.

LA SCIENCE EST EN MARCHE...

...vers la guerre ! Tu l'as deviné, part'naire. Cela n'a pas pris longtemps avant que les généraux et d'autres grandes et puissantes personnalités à l'Est ne remarquent la vaste panoplie de gadgets en provenance du Labyrinthe. Le président confédéré Jeff Davis fut le premier à réaliser leur potentiel et institua rapidement un programme visant à rediriger cette « nouvelle science » vers l'effort de guerre. Dans une base secrète près de Roswell, au Nouveau-Mexique, des scientifiques confédérés développèrent un grand nombre de machines infernales et les firent ré-acheminer à l'Est.

En février 1871, le Général Lee et l'armée de la Virginie-Occidentale attaquèrent les lignes de l'Union près de Washington D.C. Les forces de Lee avaient entre leurs mains des dizaines d'armes secrètes du programme de Davis. Lance-flammes, chars d'assaut à vapeur et autres appareils plus étranges encore sèmèrent la mort parmi les troupes de l'Union. L'attaque fut si dévastatrice que les forces de Lee prirent pour un temps le contrôle de la capitale nordiste !

L'UNION BANQUE

Les machines expérimentales des Rebelles tombèrent vite en panne et leur stock de roche fantôme fondit comme neige au soleil mais le message était clair. La guerre tournerait sur une roue propulsée par la roche fantôme.

1. *NDT : Le jaune est la couleur des lâches.*

On pouvait trouver de la roche fantôme partout dans le pays depuis le séisme de 1868, mais la plus grande concentration se trouvait toujours dans le Labyrinthe. Extraire le précieux minerai était une chose mais une fois que c'était fait, il fallait encore le transporter à travers le pays jusqu'aux usines où il pouvait être exploité. Lorsqu'il revint à la Maison Blanche, le président Grant offrit par contrat gouvernemental l'exclusivité d'exploitation de la roche fantôme à la première compagnie qui serait capable de construire une ligne de chemin de fer transcontinentale. Le président Davis l'imita le jour suivant.

La guerre de Sécession, plus sanglante que jamais, se poursuivit et les Grandes guerres du rail venaient de commencer.

L'AMÉRIQUE DÉCHIRÉE

Presque tout le monde, même les pieds tendres à l'Est, savent que l'Amérique est divisée en deux. Pourtant cette vérité n'est pas tout à fait exacte, loin s'en faut. En fait, ce qui fut les États-Unis d'Amérique et ses territoires est maintenant séparé en six nations distinctes. S'il n'y avait pas eu la guerre, il n'y aurait sans doute pas de Nations Sioux, ni de Confédération du Coyote, ni de République de Deseret, et certainement pas de Commonwealth de Californie.

Bien que les derniers mots du président confédéré Jefferson Davis exhortaient à la paix entre les Amériques, et que son successeur Eric Michele fit bien d'ordonner à ses troupes de rester dans leurs casernes – un geste de bonne volonté que lui retourna le président Grant – la boîte de Pandore est ouverte maintenant. Et il est peu probable que l'Amérique soit jamais à nouveau unie sous un même drapeau.

LES ÉTATS-UNIS

Le président Ulysse S. Grant est à la tête de la Maison Blanche depuis 1872. Beaucoup pensaient qu'il perdrait l'élection de 1876, car il semblait plus fait pour commander les troupes sur un champ de bataille que depuis la Maison Blanche. Ceci dit, les « Offensives de Novembre » de 1876 – ainsi nommées car l'Union comme la Confédération lancèrent ces campagnes militaires avant les élections pour gagner des suffrages aux présidents en exercice – et l'invasion anglaise de Détroit qui suivit convainquirent le public qu'Ulysse « Capitulation sans condition » Grant était leur homme.

Jusqu'à une époque récente, l'administration Grant revendiquait l'autorité sur le pays entier et refusait de reconnaître l'existence d'aucune autre nation américaine. En vérité, Washington n'a que peu d'autorité sur les nations décrites ici, et les récentes négociations de paix l'ont obligé à reconnaître la légitimité de la Confédération.

Le président se terre à présent dans sa capitale et contemple sa nation bien-aimée se désagréger autour de lui. Pire, la nouvelle année amène de nouvelles élections et Grant craint que son successeur n'ait pas la même poigne que lui dans les négociations de paix. Nombreux sont ceux qui pensent que Grant attend simplement son heure et rassemble les armées de l'Union pour un nouvel assaut sur le Sud.

L'AGENCE

L'un des outils les plus efficaces du président est l'Agence, une mystérieuse organisation créée en 1877. Les États-Unis se servaient auparavant de l'agence de détectives privés Pinkerton pour ses opérations de renseignements, mais il devint peu à peu évident qu'une entreprise privée ne pouvait remplir toutes les fonctions requises par un gouvernement en temps de guerre.

À présent, les hommes et les femmes de l'Agence infiltrent, attaquent et sabotent tous ceux que l'État considère comme ses ennemis. On murmure avec insistance que sa seconde attribution, celle dont on parle le moins, est d'enquêter sur les rumeurs d'événements étranges et surnaturels et de les faire taire. L'Agence aurait recours aux pots-de-vin, au chantage et à l'intimidation pour éviter que de telles histoires se propagent.

LA CONFÉDÉRATION

Après presque vingt ans, cette jeune et impétueuse nation connait enfin la paix. Bien que la longue guerre de Sécession ait eu de nombreuses accalmies et aucune bataille majeure, il n'y a pas eu un jour dans l'histoire de la Confédération où elle n'ait pas été en guerre.

Malheureusement, il se peut que ce répit ne soit que de courte durée. Les derniers échos de la mitraille ne se sont pas encore éteints sur la Ligne Mason-Dixon, frontière entre Union et Confédérés, que les faucons du Nord et du Sud exhortent à de nouvelles hostilités. Pire, si le Mexique obtient le contrôle du Labyrinthe, les forces de Santa Anna sont prêtes à se lancer à la reconquête du Texas.

CHANGEMENT DE LA GARDE

La paix n'est pas la seule priorité de la Confédération. Depuis ses débuts, son premier président Jefferson Davis dirige le pays d'une main de fer. Juste avant le terme de son mandat en 1867, il institua la loi martiale et annula les élections présidentielles. Le Congrès et l'armée soutinrent cette décision, considérant qu'il était imprudent de permettre un changement d'administration pendant une guerre dont dépendait la survie même du pays. Les élections libres ne furent rétablies qu'en 1876, soit presque dix ans plus tard, bien qu'un amendement à la Constitution permettait à Davis de se représenter (à l'origine, un président confédéré était élu pour un unique mandat de six ans). Le Parti Whig [2] désigna le bien-aimé Robert E. Lee pour l'affronter. L'élection dans les États confédérés fut remportée par ce dernier mais les suffrages des territoires de l'Ouest, hautement suspectés de fraude, firent basculer l'élection en faveur de Davis.

2. *Parti politique américain de la droite libérale. Son nom fait référence à un parti anglais homonyme du XVII^e s., opposé au pouvoir du roi et à sa restauration.*

En dépit des distractions de la campagne présidentielle, Davis réussit apparemment un coup diplomatique à la fin de l'année 1876. Sans doute à sa demande, les troupes britanniques, qui s'étaient auparavant cantonnées à briser le blocus du Sud par l'Union en 1864, entrèrent finalement en guerre, et en force. Il semblait dorénavant qu'elles s'étaient ralliées sur terre à la cause des Confédérés. Une colonne de troupes britanniques marcha depuis le Canada sur Détroit et prit la ville en un jour. Même si la guerre est à présent finie, ces troupes ne montrent aucune velléité de retrait et ce même si la Confédération a demandé leur départ suite à des exigences de l'Union.

Malgré ce succès, les opposants à la mainmise incontestée de Davis sur le pays étaient encore nombreux – et violents. Le président fut assassiné fin 1878 et son cabinet nomma le Secrétaire à la guerre Eric Michele président à l'issue d'un vote unanime. Robert E. Lee ayant été tué dans l'explosion d'une locomotive quelques semaines auparavant, aucun candidat n'eut les épaules pour affronter Michele lors des élections organisées en urgence début 1879. Il a depuis lors fait de son mieux pour maintenir une paix fragile avec les voisins nordistes.

LES TEXAS RANGERS

Les Texas Rangers servirent d'abord d'espions et d'éclaireurs pendant la Révolution Texane de 1835-1836, puis durant la guerre contre le Mexique entre 1846 et 1848. Lorsque l'indépendance du Texas fut proclamée, ils continuèrent à protéger le pays contre les tentatives d'invasion

mexicaines et devinrent plus tard la représentation de la loi à travers ce jeune État sauvage.

Tôt durant la guerre de Sécession, plusieurs détachements de la cavalerie du Texas furent envoyés à l'est. Ils combattirent lors de la plupart des plus importantes batailles, dont Gettysburg. La rumeur prétend que c'est là-bas que l'organisation endossa son nouveau rôle de chasseurs de monstres.

À l'instar de leurs homologues du nord, l'Agence, les Texas Rangers sont largement utilisés dans la recherche et la destruction du surnaturel. Ils font ensuite taire les inévitables histoires qui surgissent autour de tels incidents.

LES TERRITOIRES CONTESTÉS

Les Territoires contestés comprennent le Kansas, le Colorado ainsi qu'une partie de l'Oklahoma qui n'est pas réclamée par la Confédération du Coyote. Ils restent un point d'achoppement dans les négociations de paix en cours entre le Nord et le Sud. Chaque nation revendique ces terres, non sans raison sérieuse. Les États eux-mêmes sont divisés en d'innombrables conflits intérieurs lorsqu'il s'agit de choisir entre l'Union et la Confédération.

En fait, et comme cela fut le cas lors de la guerre qui vient de s'achever, ces conflits sont plus forts au fur et à mesure que l'on s'éloigne vers l'Est. Au Colorado, la plupart des gens n'en ont pas grand-chose à faire. Ceux qui se sentent concernés par le problème limitent généralement leur ardeur politique à des « rassemblements de la loyauté » (pro-Unioniste) et à des « marches de la liberté » (pro-Confédérés). Plus à l'est, au Kansas, il se passe rarement plus d'une semaine avant qu'un Rebelle entêté ne fasse un carton sur un Yankee (ou vice versa).

Selon les termes du récent cessez-le-feu, Nord et Sud ont convenu de retirer leurs troupes des Territoires contestés jusqu'à ce que la région ait décidé de son ralliement définitif.

KANSAS SANGLANT

Le Kansas a été le théâtre d'une guérilla qui dure depuis 25 ans et qui ne semble pas près de vouloir s'arrêter. Selon la loi Kansas-Nebraska d'origine, qui ouvrit le Kansas à la colonisation en 1854, les habitants du territoire devront déterminer s'ils entreront dans l'Union en qualité d'État abolitionniste ou esclavagiste. On peut deviner quelle sorte de conflit ce point provoqua.

Pendant un temps, le Kansas a eu sa propre guerre de Sécession, et ce bien avant que les Bleus et les Gris ne se tombent dessus. Les « Border Ruffians » (voyous de la frontière), armée privée levée par les grands propriétaires esclavagistes du Missouri, franchissaient la frontière et tentaient de s'assurer que le Kansas devienne un État esclavagiste, tandis que les abolitionnistes – appelés les Jayhawkers – essayaient de contrer leurs efforts. Aucun de ces deux groupes n'eut de problème de conscience sur l'emploi de la violence si cela pouvait emporter la décision des citoyens du Kansas. L'État finit par rejoindre l'Union en qualité d'État abolitionniste quelques mois seulement avant que la guerre de Sécession n'éclate.

S'il n'y eut jamais de campagne militaire majeure sur le sol du Kansas, la longue tradition de guérilla et d'intimidation se poursuit jusqu'à aujourd'hui. Rebelles et Unionistes vivent souvent côte à côte dans certaines villes de l'État. Le fait que les troupes régulières soient plus ou moins interdites au Kansas n'a fait que permettre à ces tensions d'échapper à tout contrôle, ce qui s'est parfois traduit par des « Guerres Territoriales » entre villes loyales à des factions différentes. Il ne reste peut-être plus que des braises du feu de la guerre de Sécession, mais le Kansas est un baril de poudre et la mèche est toujours en train de brûler.

DODGE CITY

À l'instar du Kansas, les habitants de Dodge City sont déchirés entre le Nord et le Sud. Les vieilles rancœurs sont aussi vivaces ici que n'importe où ailleurs dans l'Est et si la plupart des villes de l'État sont assez fermement bleues ou grises, Dodge est divisée entre les deux camps. La charte de création originelle de la ville déclarait explicitement que les gens de toute tendance politique étaient les bienvenus et prévoyait même une force de police plus importante afin de maintenir l'ordre.

La plupart des habitants veulent bien supporter un petit conflit au nom du dollar. La chasse au bison est une grosse affaire au Kansas et Dodge est devenue une sorte de centre commercial. Les différentes épidémies qui ont frappé le bétail ailleurs dans le pays ont transformé la viande de bison en une denrée précieuse, et un chasseur peut ramener jusqu'à 30 $ – dans à peu près n'importe quelle monnaie – pour un seul bison. Les abattoirs locaux achètent en général la viande et la peau et les expédient vers l'Est.

Le reste de l'économie de Dodge – en dehors de l'argent que dépensent les passagers du train qui passent la nuit dans l'un des hôtels ou l'une des maisons mal fréquentées de la ville – est tournée vers la satisfaction du chasseur de bison. Saloons, bastringues et magasins d'alimentation sont légion et pas besoin d'aller très loin pour tomber sur un vendeur de remèdes de charlatan ou un arnaqueur.

Naturellement, l'alcool et les armes – combinées au penchant apparemment inévitable du Kansas pour les divisions politiques – conduisent à un grand nombre de cas mortels d'intoxication au plomb ! Il y a quelques années de cela, le Conseil municipal en a eu marre et a promulgué une loi stipulant que quiconque entrait en ville devait laisser ses armes au bureau du Marshal Larry Deger.

Inutile de dire que cela ne s'est pas très bien passé avec les éléments les plus agités de la société, mais on ne traite pas à la légère l'applicateur en chef de la loi – le prévôt Wyatt Earp. Plus d'un chasseur de bisons ayant « oublié » de laisser son fusil s'est réveillé dans une cellule avec un « Earp » - un très joli gnon tout frais et tout beau administré par la crosse du pistolet du prévôt.

Bien sûr, tout ce qui le jour est illégal se retrouve la nuit au marché noir. Dans ce cas, le commerce parallèle des armes est un trafic ordinaire. Comme Dodge City est desservie par deux lignes de chemin de fer principales – la Black River et la Union Blue – et qu'elle se trouve aussi loin qu'on puisse être à l'Est sans croiser d'importantes patrouilles frontalières, cette clandestinité animée fait de Dodge une étape séduisante pour les espions des deux bords. Tout cela se cumule et fait de la vie nocturne de la ville une chose fort turbulente.

L'OKLAHOMA

L'Oklahoma, du moins en ce qui concerne ses habitants blancs, est assez fermement confédérée. En matière de loyauté comme en matière de beaucoup d'autres choses, là où va le Texas va l'Oklahoma. Ceci dit, seule une toute petite partie de l'État peut être véritablement considérée comme un territoire, qu'il soit de l'Union ou de la Confédération. Le reste est dans sa grande majorité contrôlé par la Confédération du Coyote et ce qui ne l'est pas est sujet à de fréquents et violents raids indiens.

Dans certaines zones, les tribus les plus zélées de cette nouvelle nation indienne ont même contraint les quelques colons blancs restants à s'établir sur des portions de terre de plus en plus petites, ce qui les a *de facto* emprisonnés. D'habitude, ils peuvent vivre dans l'une des rares villes auto-suffisantes, bien que certaines des tribus les plus brutales exigent que ces pauvres gens suivent les Anciennes traditions. Ceux-là ne survivent pas longtemps, mal préparés qu'ils sont aux difficultés de la vie dans la plaine, et les autres n'ont pas non plus ce qu'on appelle une vie facile.

Quoi qu'il en soit, les gens ici n'ont pas le droit de voyager sans une escorte de guerre indienne, et en demander une à la Confédération du Coyote est aussi amusant que de se faire arracher une dent. Qui plus est, les tribus ont depuis longtemps coupé le télégraphe et les lignes de chemin de fer qui entrent et sortent de l'État. Elles maintiennent ainsi un contrôle total sur qui et quoi traverse leur domaine.

Si l'Union dit compatir au sort de la population confédérée de l'Oklahoma, elle ne souhaite pas permettre aux Sudistes de briser les termes du cessez-le-feu en envoyant des troupes défendre les colons. En outre, elle n'est pas disposée à céder l'Oklahoma sans que la Confédération ait fait des concessions similaires à propos du Colorado et du Kansas. Comme la majorité du territoire appartient au Coyote par traité, la Confédération répugne à échanger les Territoires contestés, plus grands et plus précieux, contre un petit bout de l'Oklahoma. Alors que les diplomates se querellent, la situation dans cet état empire grandement.

UNE MENTALITÉ DE SIÈGE

Assez naturellement, les tribus plus extrémistes citées plus haut sont la cause de beaucoup de méfiance et de haine entre les colons et la Confédération du Coyote dans son ensemble. Nombre de colons supposent que toutes les tribus indiennes cherchent à les asservir et prennent donc les armes pour se défendre. Les tribus pacifiques subissent pendant ce temps les attaques à vue des colons blancs quand elles les approchent, ce qui en retour pousse les tribus plus violentes à commettre d'autres exactions encore pires.

Un grand nombre de villes supposées asservies sont en fait assez bien armées puisqu'elles ont temporairement repoussé les attaques initiales du Coyote. Elles ont rapidement dressé des murs pour se défendre et n'ouvrent leurs portes qu'aux réfugiés des autres villes détruites par la Confédération. La plupart de ces villes, dont certaines résistent depuis près de deux ans, désespèrent qu'on leur vienne en aide au fur et à mesure que leurs stocks de munitions et de nourriture diminuent. Malheureusement pour elles, l'avancée des négociations de paix entre le Nord et le Sud implique que la seule aide qu'elles recevront de la part des troupes confédérées sera sans doute le service funèbre de l'aumônier militaire.

LE COLORADO

L'Union comme la Confédération sont promptes à revendiquer le Colorado et aucune ne semble vouloir négocier sur ce point. En fait, les deux nations le comptent dans leurs États et ne font pas grand cas de l'avis du Colorado même sur l'affaire. Si loin à l'Ouest, la plupart de ses habitants se fichent pas mal du drapeau qu'ils saluent même s'il y a toujours quelques pommes pourries pour gâter toute la récolte.

Contrairement au Kansas et à l'Oklahoma, l'agriculture du Colorado n'est pas ce qui intéresse le plus les deux nations qui se le disputent. L'âme de son économie, c'est l'or et l'argent, plus quelques gros élevages de bétail éparpillés sur le territoire de l'État.

Dans la longue guerre entre les États, Il n'y a eu aucune bataille majeure et peu d'escarmouches importantes au Colorado. Cela ne signifie pourtant pas qu'il ait été épargné par la violence. La Bataille du Chaudron, le plus grand engagement à ce jour dans les Grandes guerres du rail, éclata fin 1876. Les six Barons du rail en compétition y participèrent. Certains avaient des intérêts légitimes dans la région tandis que d'autres supposaient simplement que le reste des Barons était sur un coup. Le Chaudron ne fut pas une bataille continuelle, du genre de celles que les généraux à l'Est pouvaient concevoir, mais une série de petites escarmouches sanglantes qui s'étala sur un mois. La campagne s'arrêta brutalement à l'arrivée de l'hiver.

Au bout du compte, la Union Blue et la Denver-Pacific restèrent sur le terrain mais cela avait coûté un peu plus de 300 vies et fait presque 10 fois plus de mutilés. En outre, plus d'un demi-million de dollars de marchandises transportées avait été détruit. Depuis lors et à chaque printemps, les hostilités reprennent au Colorado, à chaque été se déroulent de longues et coûteuses batailles et à chaque automne, on se retrouve dans une impasse.

LA REINE DE L'OUEST

Comme dit le proverbe, « tous les rails vers l'ouest mènent à Denver ». La Cité reine du désert est nichée dans une vallée au pied des collines du Front Range des Rocheuses[3]. Les gens prétendent que c'est la plus grande ville entre Dodge et Lost Angels, et entre le Texas et Seattle, ce qui en fait

3. *Le Front Range est une petite chaîne de montagnes sur le bord oriental des Montagnes Rocheuses. C'est également la région des plaines autour de Denver qui s'étend au sud vers Colorado Springs et au nord vers Fort Collins.*

l'endroit rêvé pour une ligne de chemin de fer. C'est exactement ce qu'a fait la Denver-Pacific, ostensiblement neutre dans les Grandes guerres du rail puisque ses dirigeants ne revendiquèrent aucun intérêt dans le transport de la roche fantôme. Elle a établi une jonction avec trois des principales lignes dans les Territoires contestés. Cela signifie que les voyageurs peuvent prendre un train à l'Est jusqu'aux Territoires contestés, puis prendre une correspondance de la DP jusqu'à Denver. Cette compagnie dessert plusieurs destinations à l'ouest mais les liaisons sont sporadiques.

De même, si un cow-boy ne se sent pas de galoper tout du long jusqu'à Tombstone pour emprunter la Piste fantôme jusqu'au Grand labyrinthe, le mieux est de passer par Denver. Cette route est cependant plus ou moins fermée en hiver. La passe dans les Rocheuses est souvent enneigée, même au cœur de l'été. Si tu essaies de venir ici pour les fêtes de fin d'année, tu ferais mieux de demander un miracle au Père Noël ou tu seras gelé au Nouvel An.

Le citoyen le plus connu de Denver est son maire, Caleb Hornsy. Élu par les habitants de la ville, il refuse d'obéir aux gouvernements provisoires du Nord comme du Sud. Hornsby (le Vieux Caleb pour les gens du coin) est devenu extrêmement populaire auprès de ses concitoyens. Très peu des lois qu'il promeut sont contestées, même celle visant à interdire le port d'armes dans l'enceinte de la ville.

LES NATIONS SIOUX

Ceux qui ont le plus tiré profit de la guerre de Sécession sont peut-être les Sioux. L'attention de l'armée de l'Union reste focalisée sur le sud, elle a peu de moyen humain pour patrouiller efficacement le territoire du Dakota et contrôler ses voisins rouges à l'intérieur. Même si la guerre est finie, nombreux sont ceux au gouvernement et dans l'armée qui réalisent qu'un conflit avec les Sioux à propos du Dakota – aussi riche en roche fantôme qu'il puisse être – serait l'équivalent militaire d'un suicide.

SITTING BULL & CUSTER

Le chef, ou *hunkpapa wicasa*, des Sioux s'appelle Sitting Bull. C'est un vieux renard rusé bien plus agressif que le reste des *wicasas* (un conseil d'anciens, chefs, hommes-médecine et guerriers respectés). Ce fut Sitting Bull qui défit le général Georges Armstrong Custer à la bataille de Little Bighorn. Custer parvint à s'en tirer et à échapper à la débâcle, mais seulement pour se retrouver peu après traduit en cour martiale. Depuis lors, l'Union montre aux Sioux un peu plus de respect.

Malheureusement, Custer est têtu et il n'a pas pardonné aux Sioux son humiliante défaite et sa dégradation. Il a rassemblé une armée hétéroclite d'usurpateurs de propriété, de fauteurs de troubles et de pirates et menace d'envahir le Dakota. Custer agit sans mandat de Washington mais les Sioux ne le voient pas de cette manière. Selon eux, puisqu'il porte toujours sur son col les insignes d'officier de l'armée américaine, il *est* un officier de l'armée américaine.

DEADWOOD

Lorsqu'on découvrit les gisements de roche fantôme dans les Black Hills, le territoire sacré des Nations Sioux, des milliers de prospecteurs blancs violèrent les frontières indiennes en quête de richesses. Les Sioux prirent les armes pour protéger leur terre et les heurts violents furent fréquents. Cela provoqua tant de problèmes que les *wicasas* autorisèrent finalement les Blancs à prospecter dans les Black Hills à la seule condition qu'ils ne sortent pas des concessions qui leur seraient attribuées, qu'ils paient une indemnité aux Sioux et qu'ils vivent à Deadwood, la ville du traité.

Ceux qui ne respectent pas les termes de cet accord sont considérés comme des intrus et soumis à la loi sioux. En cas d'infraction mineure – deux ou trois prospecteurs pris à quelques centaines de mètres « hors de la réserve » – les coupables sont en général déposés pieds et poings liés aux portes de la ville. Des incursions plus sérieuses ou des récidives sont, elles, punies d'une mort lente et douloureuse et les cadavres laissés là où les aspirants prospecteurs sont sûrs de les trouver.

Évidemment, les velléités de vengeance de Custer et l'avidité des mineurs de Deadwood enfreignent constamment les termes du traité. Il semble que ce ne soit qu'une question de temps avant qu'un gros incident provoque une guerre entre les Sioux et tous les Blancs qui se sont installés au Dakota.

LES ANCIENNES TRADITIONS

Bien qu'ils soient en infériorité numérique flagrante, les quelques rares Blancs de la région ont un avantage important – ou du moins le pensent-ils. Les *wicasas* prétendent qu'un grand changement est intervenu dans le pays une quinzaine d'années auparavant, que les mauvais esprits sont revenus dans le monde pour les punir d'avoir adopté certaines des « mauvaises choses de l'homme blanc corrompu », comme l'alcool et les armes à feu. Cette philosophie fut finalement interprétée comme une interdiction pour les Sioux d'utiliser n'importe quel appareil technologique. Les *wicasas* leur conseillèrent de revenir aux « Anciennes traditions » et ainsi naquit le mouvement.

Beaucoup de jeunes braves estiment que ce mouvement est stupide et qu'attaquer des canons et des mitrailleuses Gatling avec des flèches et des tomahawks équivaut à un suicide. Les *wicasas* interdisent ce genre de discours mais des rumeurs persistantes font état d'une rébellion secrète qui s'est baptisée « l'Ordre du Corbeau ». On dit que ses disciples utilisent en secret les outils de l'homme blanc contre lui malgré la condamnation des anciens.

Les *wicasas* considèrent qu'un tel comportement corrompt les Sioux au regard de leurs dieux et exécutent les jeunes braves portant le tatouage secret qui les désigne comme des disciples du Corbeau.

LA CONFÉDÉRATION DU COYOTE

Au sud, dans ce qui était un « territoire indien », une coalition de Cherokees, Comanches, Creeks, Séminoles, Kiowa, Chickasaw et Choctaw constata le succès des Sioux et, désireuse de bénéficier du même degré d'indépendance, décida de les imiter. Ce fier groupe de tribus forma une nouvelle nation appelée la Confédération du Coyote. Leur chef est un personnage mystérieux que l'on ne connait que sous le nom de « Coyote ».

Coyote reste masqué et encapuchonné même parmi les siens. N'importe lequel des chefs de tribu légitimes peut donc remplir ce rôle. Quanah Parker et Satanta sont des candidats probables bien que l'un de leurs fidèles hommes médecine respectés puisse aussi être sous la capuche. En fait, Coyote est sans doute différent d'un jour sur l'autre, car il a été aperçu à des centaines de kilomètres de l'endroit où il se trouvait avant, et ce en l'espace d'à peine une heure !

Dans tous les cas, Coyote semble plus avisé que les chefs parfois impétueux des Nations Sioux mais il ne s'implique pas de manière active dans les affaires de la Confédération. Il laisse plutôt chaque tribu se débrouiller plus ou moins seule. En l'absence d'un unique chef à poigne, certains braves poursuivent l'antique tradition des raids sur les campements ennemis – en général des Blancs, une habitude qui les amène régulièrement en conflit avec les colons des Territoires contestés.

FRÈRES D'ARMES

Les Coyotes organisent rarement des attaques au sein de la Confédération, ou même sur les villes des Territoires contestés acquises à la cause sudiste. Que la Confédération du Coyote respecte une sorte d'accord est plus ou moins un secret de Polichinelle, bien que le nombre d'attaques soit en augmentation depuis l'accession de Michele à la présidence. L'Oklahoma n'a semble-t-il jamais été concerné par cet accord tacite puisque les raids sur la petite portion de l'État qui n'est pas considérée comme territoire indien étaient déjà nombreux à l'époque de la guerre de Sécession. À présent que la Confédération a entièrement retiré ses troupes, nombreux sont ceux qui pensent que la Confédération du Coyote projette d'agrandir ses frontières afin d'y inclure la totalité de l'Oklahoma.

LA RÉPUBLIQUE DE DESERET

Les Mormons sont depuis longtemps l'exception de la Chrétienté. Leur vision de la foi ne convenait pas souvent à celle de leurs voisins à l'Est et les choses tournèrent en définitive si mal, que les auto-proclamés Saints des Derniers Jours plièrent bagage et prirent la direction de l'Ouest. Ils s'installèrent sur un morceau de terre désolée appelée Utah et leur nouveau dirigeant et prophète Brigham Young fonda Salt Lake City en 1847.

LE PRÉSIDENT BRIGHAM YOUNG

C'était un homme intelligent et il orchestra la reconnaissance de l'Utah comme territoire assez rapidement. Les Mormons profitèrent de la solitude, de l'anonymat et même de leurs propres lois jusqu'à la Ruée vers l'Or de 1849. Même si les Saints prospéraient financièrement et que Salt Lake City devenait une étape obligée pour des milliers de mineurs sur la route de l'Ouest, les nouveaux Gentils ne vivaient pas toujours selon la loi mormone. Une nouvelle fois, les Mormons durent se battre pour conserver un mode de vie qui incluait la polygamie, une pratique que le reste du pays ne pouvait tolérer.

Les Saints vivotèrent jusqu'en 1866. La guerre de Sécession n'ayant pas l'air de vouloir se terminer et après plusieurs conflits malheureux avec les Gentils (dont l'armée de l'Union), Bringham Young déclara alors que les Mormons se dirigeraient seuls jusqu'à ce que le gouvernement ait les moyens de traiter leurs problèmes et leurs plaintes. La nouvelle nation fut baptisée Deseret [4] et inclut tout le territoire connu sous le nom d'Utah par les Gentils.

GRISAILLE CITY

Salt Lake City est souvent appelée Grisaille City. Ce sobriquet n'a rien d'un commentaire satirique sur le style de vie des Mormons, mais fait référence plutôt aux incroyables usines de la ville. Celles-ci construisent des machines de vapeur et d'acier propulsées à la roche fantôme. Le nuage permanent de suie qui flotte dans l'air et imprègne certaines parties de la ville lui donne ce surnom bien peu réjouissant.

Le Dépotoir, un labyrinthe de rues, de cheminées en surplomb et de portiques construits dans et autour des nombreuses usines de Darius Hellstromme, est encore pire. L'enchevêtrement suspendu au-dessus des têtes est appelé le Ciel d'acier et il parvient à occulter le soleil même les jours sans nuage. Coincé entre la ville et les Wasatch Mountains voisines, le Dépotoir n'est pas un endroit où se rend un bon Mormon. Il est laissé aux Gentils – et aux bandes assoiffées de sang, aux fugitifs désespérés et aux choses plus sombres qui l'arpentent.

LOST ANGELS

C'est le dernier arrêt de notre voyage jusqu'au commencement de tout, le Grand labyrinthe. Après le Grand tremblement de terre de 1868, un groupe de survivants fut conduit jusqu'au rivage par le révérend Ezekiah Grimme. Il assura au large groupe de réfugiés la nourriture et l'eau durant leur fuite ardue et finit par surnommer ses fidèles les Anges perdus. Ils fondèrent une ville à l'endroit où ils regagnèrent la

4. *Deseret est le nom de l'abeille à miel mentionnée dans le Livre des Mormons.*

terre ferme et Grimme la baptisa en hommage à son bien-aimé troupeau : Lost Angels était née.

LE RÉVÉREND GRIMME

Depuis ce jour, le révérend est devenu un peu plus sévère. Il obligea les cofondateurs de la cité à tracer les rues en un motif de cercles concentriques avec au centre de tout la cathédrale de l'Église des Anges perdus. Il prétend avoir reçu en rêve l'inspiration divine afin de créer cette « ville céleste ».

Il ne se passa pas longtemps avant que la cité ne devienne le centre du commerce de la roche fantôme entre les villes-champignons du Labyrinthe et le reste du monde, chose qui n'a échappé ni à Grimme ni aux Barons du rail. Malgré la foule hétéroclite qui s'y précipita, Grimme garda le contrôle pour une simple raison : la nourriture est incroyablement rare dans le Labyrinthe. Le grand désert qui s'étend vers l'intérieur des terres est aride et convient mal aux cultures, et les rares troupeaux qui ont été introduits sont inévitablement ravagés par les maladies. La famine est une vraie menace dans le Labyrinthe – ou le serait s'il n'y avait pas le révérend Grimme.

Chaque dimanche après le sermon hebdomadaire, les participants à l'office peuvent se joindre à la congrégation pour un grand festin. Des fruits, des légumes et surtout de la viande sont proposés gratuitement. Il est difficile de faire venir jusqu'ici fruits et légumes et c'est presque impossible pour la viande, mais il semble toujours possible de se resservir pendant les festins de Grimm.

Dans n'importe quelle autre ville, ces repas le rendraient populaire. Dans le Labyrinthe, où une tranche de pain peut coûter l'équivalent d'une semaine de salaire pour un homme, Grimme est tout juste un cran en-dessous du Tout-Puissant en personne.

L'ÉDIT DE 1877

Le révérend Grimme est persuadé qu'une ligne ferroviaire transcontinentale n'amènera que le péché et la corruption en ville. Les étrangers ont souvent l'impression qu'il craint que le chemin de fer rende la nourriture plus abondante et donc diminue son pouvoir personnel. Cependant, Grimme prêche pour ses idées durant l'office toutes les semaines et les Anges perdus fidèles le soutiennent fermement.

Il s'est opposé à l'arrivée du train pendant des années mais les chevaux de fer se sont finalement approchés trop près. En 1877, Grimme – depuis longtemps le dirigeant *de facto* de la ville – prit officiellement le pouvoir et déclara que Lost Angels était un état souverain. Il s'est apparemment dit que si le Vatican pouvait le faire, il le pouvait également.

Dans son édit à présent célèbre de 1877, il proclama que seuls les vrais croyants en l'Église des Anges perdus pouvaient résider en permanence dans la ville (bien que des milliers d'ambitieux vivent dans la « ville de tentes » à l'extérieur). Ceux qui ne reconnaissent pas la souveraineté de l'Église sont non seulement exilés, mais également considérés comme ennemis de l'État.

À peu près tout le monde en ville se dit donc croyant pour la forme. Même les visiteurs qu'on accepte à contrecœur sont censés se conformer aux règles établies, dans la mesure où ils ne sont pas autorisés à pratiquer leur propre foi entre les murs de la ville, ou de critiquer le grand bienfaiteur ou son Église.

Grimme fait appliquer sa loi par une unité d'élite, les Anges gardiens. Ces vrais croyants portent la bonne parole du révérend aux convertis potentiels et un six-coups pour les fauteurs de troubles.

LA CROISADE DE GRIMME

Inutile de dire que personne en dehors de Lost Angels n'a apprécié de voir un homme prendre le contrôle d'une bonne partie de l'approvisionnement en roche fantôme du monde.

Le gouvernement des États-Unis d'Amérique, les États confédérés d'Amérique, la République de Deseret et une foule d'autres nations ne perdirent pas de temps à condamner le mouvement de Grimme et à le taxer de despotisme. La liste des groupes cherchant à mettre un terme à l'influence du révérend s'est allongée au fil des années.

Même le zélé Grimme sait qu'il ne peut s'attaquer au monde entier. Afin de convaincre les gens que l'Église des Anges perdus agit au mieux des intérêts de tous, il envoie de petits groupes de missionnaires prosélytes à travers l'Ouest recruter de nouveaux fidèles.

Bien sûr, les compagnies ferroviaires ne sont pas tendres avec ceux qui se mettent en travers de leurs rails et de leur victoire dans la guerre qui les oppose. Leurs bandes armées attaquent souvent à vue les Anges perdus. De leur côté, ces derniers rendent coup pour coup. Après tout, il vaut mieux posséder un fusil en plus de la parole de Dieu.

Si l'un des Barons du rail tente de prendre par la force Lost Angels, il provoquera un conflit bien plus vicieux et sanglant que les Guerres du rail elles-mêmes.

LE COMMONWEALTH DE CALIFORNIE

La ville de Lost Angels est dans les faits la capitale du Commonwealth de Californie, fondé suite aux résultats du référendum organisé par les habitants de Californie pour décider s'ils voulaient oui ou non rester indépendants des États du Nord comme du Sud. Ceci dit, aucun effort réel n'a été fait pour former un gouvernement à la tête de cette nation en puissance et le territoire est toujours aussi chaotique qu'avant. Les grandes villes – Lost Angels et Shan Fan – s'ignorent plus ou moins tandis que de petites villes-champignons éparpillées à travers les mesas comptent sur elles pour leurs lignes d'approvisionnement.

Le Commonwealth de Californie a de fortes chances de mourir dans l'œuf à moins que l'une des parties luttant actuellement pour le pouvoir ne puisse réunir suffisamment de moyens et unifier les diverses communautés du Grand labyrinthe, que ce soit Grimme, l'une des deux Amériques, les Mexicains de Santa Anna, l'un des Barons du rail ou quelqu'un d'autre.

VERS L'OUEST, P'TIT GARS !

Maintenant qu'on a vu l'actualité, on va s'intéresser un peu à la pratique. La nouvelle frontière est un endroit étrange et dangereux qui ne pardonne rien au pied tendre. Avant de t'aventurer dans les étendues sauvages, tu dois connaître la meilleure manière de te déplacer dans l'Ouest et de payer ta part quand tu voyages.

Et si tu ne paies pas, il te faudra savoir éviter la loi. Oublie *ça* et il te faudra savoir comment rentrer chez toi et aller pleurer dans les jupes de ta mère.

VOYAGER

Si tu as décidé de partir vers l'Ouest, tu as tout d'abord besoin d'un moyen de locomotion. Souviens-toi que le monde civilisé s'arrête juste à l'ouest du Mississippi. Après ça, tu rentres dans les Territoires contestés, les Nations Sioux ou la Confédération du Coyote. Ou au Texas, le Seigneur te vienne en aide. Sois prudent et garde un six-coups à portée de main au cas où les bagarres du coin passent au stade du saignement quand tu passes dans le coin.

T'as peur maintenant ? Alors t'es plus malin que la plupart des gens. Mais si ton cœur veut toujours faire le voyage, tu dois trouver des sabots ou un train. Ne cherche pas à y aller à pied : les distances sont trop grandes.

À PINCES

Que tu choisisses de voyager sur ta propre selle avec tes *compadres* ou dans une belle diligence Concorde toute neuve, marcher à travers l'Ouest est dans l'ensemble une mauvaise idée si c'est pour parcourir autre chose que la distance la plus courte. Chevaucher est long, difficile et inconfortable et tu as des chances d'être poursuivi par des Indiens en colère, des agents de la route ou les plus grosses et les plus méchantes créatures auxquelles tu ne te sois jamais frotté.

Pour les longues distances, le mieux reste la diligence. Les conducteurs s'en tiennent aux routes bien connues (à propos, c'est souvent là qu'on monte des embuscades) et changent les chevaux tous les 25 kilomètres environ afin de garder une bonne moyenne. Les lignes de diligence les plus réputées font environ 160 kilomètres par jour et les moins connues font en réalité dans les 110 kilomètres.

Les diligences sont aussi plus confortables que la selle d'un cheval. Elles ont des lanières de cuir pour absorber les cahots sur les pistes difficiles mais tu penseras qu'il vaut mieux passer une semaine sur des coussins somptueux après quelques jours de chevauchée. Les Concordes, le modèle de loin le plus populaire, peuvent transporter jusqu'à neuf passagers dans le compartiment prévu à cet effet, et autant sur le toit. Six chevaux sont nécessaires pour tirer cette diligence mais celles qui font des liaisons plus courtes n'en utilisent souvent que quatre.

Bien sûr, si tu es le genre de cow-boy à appeler ton cheval Silver, ça ne t'intéressera probablement pas de prendre la diligence en le laissant au relais. Les chevauchées sont longues et même ceux qui en ont l'habitude ont un peu mal aux fesses s'ils en font trop. Dans tous les cas, les cavaliers parcourent environ 65 kilomètres par jour.

MAL DE SELLE

On plaisante pas à propos de l'inconfort des chevauchées sur de longues distances, part'naire. Rends service à tes fesses et prends un billet. Si t'as vraiment décidé de faire la route sur ta selle, il faudra réussir un jet d'Équitation (-2) chaque semaine pour tenir compte de tous les muscles douloureux et des écorchures. Un échec entraîne la perte d'un niveau de fatigue et 1d4 jours de repos seront nécessaires pour récupérer tous les niveaux de fatigue – de préférence dans un établissement de bains où tu pourras faire tremper tes petites et grosses douleurs toutes neuves.

EN TRAIN

Prendre le train pour l'ouest est une bonne idée, plus sûre et plus rapide qu'une diligence ou un cheval, mais cela peut aussi se révéler dangereux.

Les bandits sont fréquents le long des voies de chemins de fer. La plupart d'entre eux sont des tocards dont les gardes du train viennent facilement à bout. Quelques-uns sont un peu plus retors. Les Sorcières de Wichita, une clique d'élite armée composée de femmes et travaillant pour la Black River, se sont fait connaître en dynamitant les ponts et en envoyant devant le Créateur des trains entiers d'honnêtes gens, juste pour enquiquiner les autres Barons du rail.

Toutes les grandes compagnies emploient à bord de leurs trains des gardes armés qui se chargent des problèmes. Les convois transportant des fonds ou de l'or sont en général escortés par un contingent de soldats ou des mercenaires. Les voyageurs des trains de passagers ont plus de chance de s'occuper des problèmes tout seuls.

Les bandits ne sont cependant pas le plus grand danger quand tu empruntes le cheval de fer dans l'Ouest. Et même pas du tout, *compadre* ! Cette distinction douteuse vient des compagnies ferroviaires elles-mêmes. Quelle que soit celle que tu choisis pour t'amener là-bas, souviens-toi que tu es sur le point de mettre le doigt dans les sanglantes Grandes guerres du rail quand tu montes à bord. Les enjeux ne pourraient pas être plus gros pour ces compagnies et les Barons du rail jouent pour gagner !

La seule façon de l'éviter, c'est de passer d'une compagnie plus petite à une autre mais même dans ce cas, les lignes mineures ne sont pas exemptes d'attaques de leurs rivales. En outre, il t'en coûtera beaucoup plus cher d'acheter une succession de billets et il existe des portions de territoire (comme les Nations Sioux) que seules les grandes compagnies desservent.

En supposant que ton voyage se déroule sans problème, un train parcourt environ 400 kilomètres par jour mais souviens-toi qu'il n'ira pas plus loin que la fin des rails. Pour atteindre la plupart des villes isolées dans l'Ouest, tu devras descendre à la gare la plus proche et sauter dans une diligence ou chevaucher pour le reste de la route.

LE POGNON

Seul un idiot ou un fou s'aventure dans l'Ouest étrange sans un équipement de survie correct. La plupart du temps, un « équipement de survie correct » inclut un pistolet avec les accessoires habituels. Bien sûr, si tu t'apprêtes à acheter ce genre de choses, tu vas avoir besoin de les payer.

La plupart des marchands à l'Ouest n'aiment pas le papier-monnaie, la plupart des gens des deux côtés de la Ligne Mason-Dixon ayant tendance à faire leurs courses chez eux. Si une boutique accepte le papier, elle fera probablement payer une « taxe de change » de 10-20 %.

Le métal, c'est toujours le mieux. L'Union et la Confédération frappent toujours des pièces faites en métal précieux (de dénominations différentes, comme indiqué ci-dessous), qui peuvent être dépensées de chaque côté de la frontière. Même si un homme d'affaires particulièrement loyal refusera le papier-monnaie de « l'autre » Amérique, il acceptera en règle générale les pièces quelle que soit leur provenance pour une valeur égale à celle du métal utilisé lors de la frappe.

L'ARGENT

Pièces	Valeur
Aigle d'or	10 $
Demi-aigle	5 $
Quart d'aigle	2,50 $
Dollar en argent	1 $
Demi-dollar	50 ¢
Dime	10 ¢
Demi-dime	5 ¢
Cent de cuivre	1 ¢

LES AUTRES DEVISES

Quelques autres monnaies circulent dans l'économie de l'Ouest étrange. La plupart des tribus indiennes préfèrent le troc mais certaines acceptent les pièces ou les billets à environ un quart de leur valeur réelle. Les tribus de la Confédération du Coyote acceptent l'argent confédéré à la moitié de sa valeur.

Deseret imprime aussi sa propre monnaie, appelée « billets de banque ». Il y a eu au départ quelques problèmes avec le soi-disant « argent Mormon » et nombreux furent ceux à perdre leur chemise (et leur pantalon et leurs chaussures). Le problème semble cependant avoir été résolu depuis la fondation de Deseret.

En dépit de ce que dit la Bible à propos de l'amour de l'argent qui serait la racine de tous les maux, même Grimme a créé sa propre devise après l'Édit de 1877 et décrété que seule la monnaie de l'église pourrait être utilisée dans les limites de Lost Angels. Maintenant, Grimme est un prêcheur et non un imprimeur, sa monnaie est donc faite à peu de frais et elle a tendance à noircir quand on la mouille. Garde l'argent de l'Église dans tes paumes moites trop longtemps et tu verras que l'encre rouge aura déteint sur toi et laissé sur ta peau des marques douteuses. Cette particularité a donné à la

monnaie de Grimme son autre nom – l'argent du sang – et elle est rarement acceptée en-dehors de la ville elle-même.

LES PIERRES DE LA DISCORDE

Bien que les marchands dans le Labyrinthe continuent comme partout ailleurs d'accepter les billets ou les pièces, en-dehors de Lost Angels, la roche fantôme est en train de devenir un moyen de paiement populaire. Les gens paient souvent des biens et des services à l'aide de morceaux soigneusement pesés de cette substance.

L'or, l'argent et les autres métaux précieux sont utilisés de la même manière là où ces minerais sont abondants et où les prospecteurs se rassemblent. On peut souvent dépenser les métaux précieux dans les villes frontalières, bien que la plupart des villes-champignons aient aussi un laboratoire d'analyse où les mineurs peuvent échanger leurs trouvailles contre de l'argent... pour un certain prix.

LES COMMUNICATIONS

Il fut un temps où les communications dépendaient de la vitesse du cheval le plus rapide. On dirait bien que rien ne reste pareil très longtemps. Les gens voyageant plus vite, les communications deviennent plus faciles, et de nouvelles inventions et d'incroyables technologies permettent de dialoguer plus rapidement qu'il n'était possible auparavant.

Il y a de cela quelques années, un *dude* [5] appelé Bell a inventé une machine à parler électrique qui permet aux gens de discuter sur de longues distances, avec les voix et tout. Comme la plupart des autres gadgets modernes que ces scientifiques sortent tout le temps, on n'utilise pas encore ces machines dans la vie de tous les jours à l'Est. À l'Ouest, on n'en a presque jamais entendu parler.

À part ces inventions étranges, il existe en fait trois moyens de communiquer sur de longues distances dans l'Ouest étrange : le télégraphe, la poste du gouvernement et le Pony Express. Jetons un œil à chacun d'entre eux.

5. *Habitant de la Côte Est. Par extension, toute personne qui n'est pas originaire de l'Ouest.*

LE TÉLÉGRAPHE

Le télégraphe est une nécessité dans les villes de l'Ouest, et ce quelle que soit leur taille. Grâce à lui, on peut communiquer sur de longues distances et de manière rapide. Pour la première fois, un homme peut écrire un article à Denver et le faire imprimer à l'Est le jour même. Ceci dit, le service n'est pas donné – un télégramme coûte 5 ¢ le mot.

Les télégraphes ne sont pas exempts de problème. La loi interdit aux bureaux du Nord et du Sud de transmettre des messages au-delà de la frontière, à l'exception de quelques-uns triés sur le volet et tenus par des militaires. Tous sont à l'Est. Tu peux toujours faire passer un message par l'intermédiaire de quelqu'un dans les Territoires contestés mais ces télégraphistes du « marché noir » vous feront payer le triple du prix normal, voire plus.

Même quand les messages arrivent à passer, ils sont fréquemment confus, mal interprétés ou juste complètement faux. Les théories bizarres abondent sur la nature peu fiable du télégraphe mais la plupart mettent en cause le sabotage des lignes et des erreurs de l'opérateur – intentionnelles ou non.

LA POSTE DU GOUVERNEMENT

L'Union comme la Confédération entretiennent un service postal national, même si aucun ne distribue le courrier de l'autre côté de la Ligne Dixon-Mason. Ceci dit, comme elles ont toutes les deux des prétentions sur les Territoires contestés, tu peux donc envoyer une lettre de n'importe où dans l'Ouest. Attends-toi à payer plus ou moins le double du prix habituel et n'écris rien de privé : même après la trêve, les militaires des deux bords ouvrent et lisent en général toutes les lettres qui doivent être acheminées par les services postaux de la nation rivale.

En supposant que tu aies payé ton écot au receveur, ni la pluie, ni la neige, ni l'obscurité de la nuit n'empêcheront les facteurs de faire leur travail. C'est en général les bandits de grand chemin, ou plus précisément leurs balles, qui posent problème. Les vols de courrier se multiplient. Tu peux envoyer ta lettre à tante Minnie à Denver, mais les voyous qui ont mis la main sur le sac du facteur ne s'embêteront sûrement pas à distribuer ce qui reste dans la sacoche une fois l'argent récupéré.

Les tarifs postaux sont en fonction du poids du paquet mais le prix d'une lettre d'une page tourne autour de 2-3 ¢.

LE PONY EXPRESS

Bien plus fiable que la poste US ou CS, voici le Pony Express. Ses cavaliers – tous orphelins ou hommes et femmes célibataires – sont mieux payés et souvent plus à même de se défendre ou échapper aux bandits et autres vermines. C'est bien plus cher que les services postaux mais parfait pour des envois vitaux.

Il t'en coûtera 1 $ la demi-once (pour tout ce qui pèse moins d'une demi-once, il faudra s'acquitter du tarif minimum, soit 1 $).

LES BLEUS ET LES GRIS

Jetons un œil aux unités de l'armée régulière qu'un cowboy risque de croiser dans l'Ouest. La plupart des unités au-delà du Mississippi sont des forces de cavalerie, bien qu'il y ait quelques régiments d'infanterie stationnés à des points stratégiques le long des Territoires contestés. Le Nord comme le Sud utilisent la même organisation et les mêmes grades (voir **Le Privilège du Rang**, page 79).

En dehors de leurs uniformes respectifs bleus et gris, les forces de l'Union et la Confédération sont plus ou moins identiques.

Le rang de base est le soldat : le fantassin de base ordinaire. Une compagnie est officiellement constituée de quatre-vingt-quinze soldats (plus les sous-officiers et les officiers), bien qu'elle arrive rarement à atteindre ce chiffre, et est habituellement commandée par un capitaine.

Un régiment est constitué de dix compagnies, en général désignées de A à J, sous le commandement d'un lieutenant-colonel. Les régiments des deux côtés de la frontières sont nommés selon un nombre et leur État d'origine (18e régiment d'infanterie de Virginie, par exemple).

Une brigade est constituée de trois ou quatre régiments sous le commandement d'un brigadier général. Les brigades de l'Union sont désignées par leur nombre dans leur division (1re, 2e etc.). Les brigades confédérées sont identifiées selon le nom de famille de leur commandant (la brigade Garnett, par exemple).

Une division, habituellement dirigée par un major général, est constituée de trois ou quatre brigades. Les divisions de l'Union sont désignées par leur nombre dans leur corps d'armée (1er, 2e etc.). Les divisions confédérées sont également identifiées selon le nom de famille de leur commandant (la division Pickett, par exemple).

Ouais, t'as deviné, *hombre*, un corps d'armée est constitué de trois ou quatre divisions et commandé par un lieutenant général. Les corps d'armée de l'Union sont désignés par leur nombre dans leur armée (1er, 2e, etc.). Les corps d'armée confédérés sont identifiés par un nom de famille.

Finalement, une armée est constituée de trois ou quatre corps d'armée, presque toujours sous le commandement d'un général. Les armées de l'Union sont baptisées du nom des grands fleuves dans leur zone d'opération (l'Armée du Potomac). Les armées confédérées selon l'État dans lequel elles sont stationnées (l'Armée de la Virginie-Occidentale).

LA LOI

Juste au cas où vous autres pieds tendres pensez que l'armée ne suffit pas à vous protéger des grands méchants bandits de l'Ouest étrange, vous pouvez toujours leur lâcher la loi aux fesses. Il existe trois niveaux d'autorité dans l'Ouest : les Marshals des villes, les shérifs des comtés, et les US Marshals et les Texas Rangers. À l'exception de ces deux derniers groupes, les choses fonctionnent sensiblement de la même manière au Nord et au Sud puisqu'après tout, c'est l'Ouest. Nous verrons les différences entre les US Marshals et les Texas Rangers plus bas.

LES MARSHALS DES VILLES

Au bas de l'échelle se trouve le Marshal. La plupart des grandes villes en ont un, comme d'ailleurs quelques-unes plus petites qui ont la folie des grandeurs – ou un tas de problèmes. Les Marshals sont en général élus par les habitants même s'il est très courant que ce soit le maire ou le conseil municipal qui les appointent.

La juridiction des Marshals et de leurs adjoints s'étend jusqu'aux limites de la ville, bien que la plupart des cours du comté reconnaissent leur droit à poursuivre les criminels en fuite sur de courtes distances au-delà de ces limites. Il y a bien quelques juges de potence pour ignorer les questions juridictionnelles au profit d'un verdict de culpabilité, en particulier si ce verdict vient avec la promesse d'une cravate de chanvre pour l'accusé. Ceci dit, la plupart des juges sont un peu plus sensés en la matière, même dans l'Ouest.

Le problème, c'est que la majorité des fauteurs de troubles savent qu'un Marshal n'a que peu d'autorité en-dehors de son petit morceau de territoire. Ces rusés hors-la-loi commettent un crime puis fichent le camp dans les collines, où le Marshal n'a aucun moyen officiel d'aller les chercher. Ceci dit, la plupart d'entre eux ignorent ce détail technique quand ils se lancent dans une poursuite endiablée et en général, les cours les soutiennent.

LES SHÉRIFS DE COMTÉ

Un cran au-dessus des Marshals se trouve le shérif et les adjoints qu'il a engagés. Ces hommes et femmes représentent la loi dans tout le comté.

Les hommes de loi de l'Ouest sont du genre dur et indépendant, et ce côté opiniâtre mène souvent à un concours

de coups de boule quand un shérif rentre dans la ville d'un Marshal entêté. À strictement parler, le shérif a toutes les cartes en main mais ça ne signifie pas que le Marshal ne peut pas gagner une manche de temps en temps.

Les shérifs sont toujours élus. Des flingueurs célèbres – bons comme mauvais – sont souvent élus sur la force de leur réputation et ils se présentent parfois dans le seul espoir de justifier les morts qu'ils pourraient causer dans ou autour de la ville. Tous les soi-disant « chiens de la loi » doivent cependant toujours prouver qu'ils agissaient en état de légitime défense après un tir mortel. La plupart des hommes de loi abusifs sont finalement démis de leurs fonctions par l'État ou le gouvernement territorial, en supposant qu'il n'y ait pas de soupçon de corruption financière ou politique.

LES US MARSHALS & LES TEXAS RANGERS

Dans les États et les territoires de l'Union, les US Marshals détiennent l'autorité suprême sur la loi. Ils peuvent engager des adjoints, permettre la création de détachements temporaires, franchir les frontières des États et des territoires, voire faire appel aux shérifs des comtés et aux Marshals des villes si besoin.

La majorité d'entre eux est basée dans les plus grandes villes de l'État ou du territoire dans lequel ils sont affectés, quoique certains travaillent hors des bureaux fédéraux éparpillés ailleurs dans d'importantes régions.

CRIMES & CHÂTIMENTS

Voici quelques-unes des infractions les plus communes dans l'Ouest et les peines encourues selon la loi. N'oublie pas les juges de potence, quand même...

Crime	Sentence
Vol de chevaux	Pendaison
Vol de bétail	Pendaison
Meurtre	Pendaison
Viol	Pendaison
Tentative de meurtre	20 ans ou plus
Attaque de banque	20 ans ou plus
Vol d'une veuve	20 ans ou plus
Vol d'un représentant de l'autorité	5 ans ou plus
Vol qualifié (300 $ ou plus en biens autre que des chevaux ou du bétail)	5 ans ou plus
Vol de moins de 300 $	1 semaine à 1 an
Ivresse publique	1 nuit de prison et 10 $ d'amende
Atteinte aux bonnes mœurs	10 $ d'amende
Port d'arme dans une zone où le port d'arme est interdit	Confiscation et 10 $ d'amende

Lorsqu'ils sortent, c'est en général parce qu'ils ont été appelés par une ville plus petite ou qu'ils sont sur la piste de quelque desperado vicieux.

Malgré les ressources dont ils disposent, la plupart des US Marshals préfèrent travailler seuls, en général parce qu'ils ont besoin d'opérer discrètement, se glissant en ville sans alerter leur proie. Des adjoints inexpérimentés aux pieds lourds et aux lèvres molles peuvent faire plus de mal que de bien, le genre de mal qui ajoute une tombe anonyme sur Boot Hill.

La Confédération se repose sur les Rangers militaires ou civils pour accomplir cette mission de police inter-État. Les régiments dispersés dans les États et les territoires rebelles ont toujours la prééminence sur les Marshals locaux et les shérifs des comtés.

L'élite du Sud, ce sont les Texas Rangers. Ces gars revêches ont combattu dans les armées régulières dans les premières années de la guerre, mais ils furent plus tard détachés des forces militaires pour servir la Confédération en qualité d'officiers de police montée. Ils continuent toujours à remplir ce devoir dans le Sud bien qu'il existe des rumeurs persistantes de devoirs plus secrets.

« LE QUATRIÈME NIVEAU »

L'Agence et les Rangers sont les cibles permanentes des théoriciens du complot, et les amateurs d'histoires à dormir debout parlent d'un quatrième niveau, secret, aussi bien au Nord qu'au Sud, qui opère sous sa propre autorité et selon un agenda personnel.

Ces paranoïaques au regard de dément croient que l'Agence et les Rangers se fichent des droits du citoyen ordinaire et qu'ils feront ce qu'ils voudront dans l'intérêt de la « sécurité nationale » de leurs pays respectifs, jusqu'à et incluant l'emprisonnement d'innocents, le chantage voire le meurtre.

LES JUGES ET LES COURS

Chaque comté fédéral a son propre juge et l'État a normalement une sorte de cour supérieure pour les appels et les affaires de juridiction fédérale.

Dans les territoires, les juges itinérants interprètent la loi. Au lieu de siéger à un seul endroit, ils se déplacent dans les villes de leur juridiction, ce qui peut signifier un long séjour en prison si tu attends ton procès dans un trou.

Il n'y a pas assez de juges pour siéger au sein de cours permanentes dans l'Ouest. Cela signifie qu'un desperado peut attendre entre deux et dix semaines pour un procès équitable et rapide. Pire, si le juge se perd en route, il lui faudra attendre encore que l'État envoie un remplaçant !

ENTRER DANS LA LÉGENDE

Prends ton six-coups et grimpe en selle, amigo. Il est temps de créer une gâchette, un mystérieux escroc ou un brave farouche et bien salé.

Heureusement, concevoir un personnage pour Deadlands est aussi facile que pour n'importe quel jeu Savage Worlds. La partie la plus difficile consiste à choisir quel genre d'hombre tu veux jouer, parce que l'Ouest étrange fourmille de gars bizarres... et intéressants.

Des gens de toutes les origines viennent du monde entier jusque dans l'Ouest étrange, en quête de gloire ou de fortune. La seule limite à tout ce qu'un héros peut être, c'est ton imagination. Les quelques exemples d'archétypes ci-dessous t'aideront dans tes réflexions.

Arnaqueur. Tu exerces ton commerce malhonnête sur la frontière pour te faire du fric facile. Tu es un charlatan, un arnaqueur qui vend des élixirs à base d'eau parfumée et d'extraits de racines et d'herbes douteuses sans aucune valeur. Peut-être cherches-tu de vrais « remèdes miracle » et que tu finances ta quête grâce à des biens fort mal acquis.

Brave indien. La longue guerre de Sécession a fait savoir que ni les États-Unis d'Amérique, ni les États confédérés du Sud n'ont la volonté ou les forces nécessaires pour soumettre les Nations Sioux ou la Confédération du Coyote. Tu es férocement loyal à ta tribu et à une certaine époque, tu passais ton temps à chasser ou à patrouiller les frontières de ton territoire. Certains braves apprennent les coutumes de l'homme blanc tandis que d'autres font le vœu de suivre les Anciennes traditions.

Chamane indien. Les chamanes ont de nombreuses responsabilités dans la culture amérindienne. Ils répondent aux besoins spirituels de leur peuple, soignent et préservent de la maladie ou commandent en temps de guerre. Il est rare de voir un chamane cumuler tous ces rôles dans une seule tribu car ces devoirs sont en général répartis entre différents chamanes selon leur spécialité. De toute manière, tous comprennent l'importance de combattre les manitous.

Chasseur de prime. Ce pistolet est à louer. Certaines personnes peuvent échapper à la justice pendant de très longues années dans les villes frontières sans foi ni loi de l'Ouest. Fort heureusement, tu gagnes ta vie en chassant ces nuisibles et en les ramenant... morts ou vifs.

Déserteur. Tu as eu ton compte de mort et de misère et tu ne veux plus y prendre part. Ou peut-être préfèrerais-tu simplement faire un carton sur les méchants et non sur ceux qui portent un uniforme différent. Bref, les militaires que tu as laissés derrière toi t'ont étiquetés comme traître et lâche, et il y a de fortes chances que tu sois exécuté si tes officiers te remettent un jour la main dessus.

Élu. Nonne, rabbin ou tueur saint, tu es l'une des armes des plus puissantes de l'humanité contre les forces du mal.

Explorateur. Tu veux toujours aller voir de l'autre côté de la colline si l'herbe est plus verte. Même si tu sais que les vastes territoires vierges d'hier ont à tout jamais disparu, tu sais également que nombre des merveilles – et des horreurs – de l'Ouest restent encore à découvrir.

Fouille-merde. Tu penses qu'il faut dire la vérité sur tout et peu importe si cela offense quelqu'un. La presse à scandales est ton fonds de commerce et tu espères faire un peu le bien en ôtant les œillères de l'Amérique. Malheureusement, la seule organisation qui veuille bien publier tes histoires parfois complètement folles, c'est le *Tombstone Epitaph*, un célèbre journal à sensations. La « vérité » a parfois besoin de quelques arrangements pour attirer les masses sceptiques. L'*Epitaph* publie également des clichés pris avec l'incroyable appareil photographique de l'*Epitaph*. Il permet d'enregistrer des images d'objets en mouvement, un exploit impossible à réaliser avec les appareils ordinaires. Ce seul succès amène de nombreuses personnes à douter de l'authenticité de tels clichés et à prétendre que ce ne sont que des faux.

Gars ordinaire. Il n'y a pas que des durs à cuire parmi les flingueurs, ou des soldats vétérans ou de mystérieux escrocs. Tu es quelqu'un d'ordinaire – peut-être un artisan, un fermier ou un commerçant – qui a voyagé jusque dans l'Ouest dans l'espoir d'une vie nouvelle et d'un autre départ. Malheureusement, les gens comme toi sont souvent la proie des horreurs et des hors-la-loi de l'Ouest étrange. Il t'arrive donc de temps en temps de prendre un pistolet pour survivre.

Hors-la-loi. Impitoyable pilleur de banque, tueur de sang-froid ou innocent en fuite, la loi est à tes trousses et celui qui ramènera ta tête touchera une récompense. Certains hors-la-loi échappent aux poursuites et parviennent à se faire une nouvelle vie mais il existe des crimes si abominables que l'Union, la Confédération et tout ce qui se trouve entre veulent que ces criminels soient pendus.

Hôtesse. Incarnation de la persuasion féminine, ces « colombes à vendre » travaillent dans un seul saloon ou voyagent de ville en ville pour exercer leur métier. Même si tu sembles assez innocente, tu n'es pas du genre à te laisser marcher sur les pieds lorsque tu te trouves dans l'une des villes les plus dures de l'Ouest. Avec l'augmentation du nombre de femmes indépendantes et prospères durant la dernière décennie, des versions masculines des hôtesses ont commencé à apparaître dans les villes de plus grande importance.

Huckster. Tu épluches le *Livre des Jeux de Hoyle* à la recherche des secrets magiques qu'il contient. Certains disent que dans ce texte énigmatique se trouvent des messages cachés détaillant des incantations et des rituels anciens des arts sombres. D'autres pensent que les hucksters sont des imposteurs et des menteurs. La plupart n'ont jamais entendu parler de ces discrets sorciers. Tes frères spirituels, les hexslingers, exercent leur activité mystique avec un pistolet à double action au lieu d'un jeu de cartes.

Immigrant. Chinois ou Mexicain, Européen ou Africain, tu es un étranger sur une terre étrange. Dans ce pays où tout est possible, tu amènes des coutumes nouvelles et inhabituelles, ce qui provoque parfois des persécutions.

Limier. L'Ouest est une frontière sauvage peuplée de hors-la-loi encore plus sauvages. Il t'incombe – que tu sois

Marshal de ville, shérif du comté ou même Marshal fédéral ou Texas Ranger – de garder à l'œil les pires d'entre eux.

Prospecteur. Tu sais qu'il y a de l'or là-bas, dans ces collines – sans compter le charbon, l'argent, la roche fantôme et d'autres minerais précieux. Tu as passé ta vie à creuser pour en trouver et tu dépenses le peu que tu trouves en alcool, en femmes et en chansons. Il est rare que des prospecteurs tombent sur un filon. Quelques-uns d'entre eux sont à la recherche de trésors encore plus fantastiques, même s'ils sont souvent catalogués au mieux de rêveurs et au pire de cinglés.

Savant fou. Tu utilises la roche fantôme pour créer des machines infernales de vapeur et d'acier. Certains te considèrent comme un génie, les autres comme un fou. Les alchimistes sont les cousins en chimie des savants fous et consacrent leurs efforts à fabriquer des potions aux effets apparemment magiques.

Soldat. Tu sers courageusement l'armée des États-Unis ou de la Confédération. Que tu combattes pour protéger le droit à l'autodétermination de l'Union ou des États confédérés, tu donnes ta vie pour une cause plus importante que toi-même. Ceux qui excellent gravissent les échelons de la hiérarchie pour commander aux autres.

Vagabond. Tu gagnes ta vie en faisant des petits boulots. Plus souvent qu'à ton tour, ces petits boulots impliquent un pistolet fumant. Dans tous les cas, tu ne prends jamais racine dans l'Ouest et il n'y a pas grand-chose pour toi à l'Est.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Une fois que tu as arrêté un concept pour ton *hombre*, il est temps de se pencher sur ses caractéristiques. Tu trouveras une feuille de personnage spécifique à *Deadlands* à la fin de ce livre et sur notre site **www.black-book-editions.fr**.

1. RACE

Les personnages dans *Deadlands* sont tous des humains et débutent le jeu avec un Atout supplémentaire (cf. Étape 3).

Tu peux choisir n'importe quelle ethnie. En dépit de – ou peut-être grâce à – l'anarchie générale qui règne dans l'Ouest, des gens de toutes les origines affluent en Amérique dans l'espoir d'une vie meilleure.

2. TRAITS

Il est temps à présent de choisir les **Attributs** et les **Compétences** de ton héros.

Le personnage commence le jeu avec un d4 dans chaque Attribut. Tu disposes de 5 points à répartir comme tu le souhaites pour les augmenter. Améliorer l'un d'entre eux d'un type de dé (par exemple, de d4 à d6) coûte 1 point avec une limite : tu ne peux aller au-delà du d12.

LE SEXE FAIBLE

Dans *Deadlands*, la guerre de Sécession a duré pendant près de 20 ans. La main-d'œuvre au Nord comme au Sud n'a jamais été aussi rare. Cela constitue une bonne nouvelle pour les femmes car beaucoup d'entre elles sont tout à fait capables de remplir des fonctions dont elles n'auraient pu que rêver avant la guerre.

Les femmes dans l'Ouest étrange peuvent être à peu près n'importe quoi, gâchettes et joueuses, chamanes et guerriers indiens, voire politiciennes (bien que ce ne soit jusqu'à présent qu'à l'échelon local).

- L'**Agilité** représente la souplesse, la rapidité et la dextérité de ton héros.
- L'**Âme** représente la sagesse innée et sa volonté. L'Âme est particulièrement importante car il aide ton héros à se ressaisir après une blessure.
- La **Force** reflète la puissance et la condition physique générale. La Force sert également à déterminer les dégâts de ton personnage en combat de corps à corps.
- L'**Intellect** reflète la connaissance de ton héros sur son monde et sa culture, sa capacité de réflexion et sa finesse d'esprit.
- La **Vigueur** représente l'endurance, la résistance aux maladies, poisons ou toxines et le niveau de douleur et de dégâts physiques que ton héros peut supporter.

Les Compétences

Les Compétences représentent les aptitudes apprises comme le Tir, le Combat, les connaissances professionnelles ou scientifiques et ainsi de suite. Elles sont générales et englobent tous les aspects qui leur sont reliés. Par exemple Tir englobe les fusils, les arcs, et toutes les armes à distances.

Tu disposes de 15 points à répartir entre tes Compétences. Chaque dé de Compétence coûte 1 point (en commençant à d4) tant qu'il est inférieur ou égal à l'Attribut dont il dépend (noté entre parenthèses près du nom de la Compétence). Chaque dé de Compétence supérieur à l'Attribut dont il dépend coûte 2 points.

De même que pour les Attributs, aucune Compétence ne peut dépasser d12.

Exemple : Combat dépend d'Agilité. Un personnage ayant d8 en Agilité peut prendre Combat en ne dépensant qu'un point par type de dé jusqu'à d8. Prendre un d10 coûtera 2 points et un d12 coûtera 2 points de plus.

Langages

La majorité des gens dans les Amériques, et ce, quelle que soit leur pays d'origine, s'est débrouillée toute seule pour apprendre la langue du pays. C'est l'Anglais, *amigo*. Les Héros possédant le Handicap Étranger connaissent à la place une autre langue et doivent consacrer quelques points à la Connaissance (Anglais) pour se faire comprendre. Si tu veux parler une autre langue, tu dois l'acheter comme une Compétence Connaissance séparée.

Caractéristiques dérivées

Ta fiche de personnage comporte encore quelque trous, en particulier les caractéristiques dérivées. Ces caractéristiques sont basées sur les Traits que vous avez choisis, ou sont communes à tous les personnages, à moins qu'un Atout ou un Handicap ne vienne les modifier.

L'**Allure** représente la rapidité de déplacement en cases du personnage dans un round de combat standard. Les humains se déplacent de 6 cases dans un round. Chaque case représente un carré de 2 mètres dans le « monde réel ».

Le **Charisme** réunit l'apparence, les manières et l'effet que le personnage provoque chez les autres. Note +0 sauf si tu as choisi un Atout ou un Handicap modifiant ce score. Les jets de Persuasion et de Réseaux sont modifiés par le Charisme qui sert également au Marshal à déterminer la réaction des personnages non-joueurs envers ton héros.

La **Parade** est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat du personnage (2 s'il ne possède pas Combat), à quoi on ajoute les bonus pour les boucliers ou certaines armes. La Parade représente la Difficulté des attaques de corps à corps dont ton personnage est la cible.

Si la Compétence de Combat est supérieure à d12, d12+1 par exemple, on ajoute la moitié du bonus arrondi à l'inférieur. Par exemple, avec d12+1 en Combat, on a une Parade de 8, alors qu'on a une Parade de 9 avec d12+2.

La **Résistance** indique le seuil de souffrance du héros, sa capacité à encaisser les coups. La Résistance est égale à 2 plus la moitié de ta Vigueur, à quoi on ajoute l'Armure (utilisez la valeur d'armure pour le torse). La Résistance pour une Vigueur supérieure à d12 est calculée de la même manière que la parade.

La **Trempe** est une Caractéristique dérivée propre à l'univers de *Deadlands*. Tu bénéficies d'1 point de Trempe pour chaque Rang (1 pour Novice, 2 pour Aguerri etc.). On te dira à quoi ça sert bien assez tôt.

3. ATOUTS & HANDICAPS

Tu dois ensuite décider quels sont les défauts tragiques, les dons particuliers et les pouvoirs spéciaux qui font de ton héros une personne spéciale.

Un personnage choisit des Atouts en les équilibrant avec des Handicaps. Tu trouveras une liste détaillée d'Atouts et de Handicaps dans les paragraphes suivants.

Tu peux choisir jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour **2 points de Handicap**, tu peux :

- Augmenter un attribut d'un type de dé (tu peux le faire avant de prendre tes Compétences).
- Choisir un Atout.

Pour **1 point de Handicap**, tu peux :

- Gagner un point de Compétence supplémentaire.
- Gagner 250 $ de plus.

4. ÉQUIPEMENT

Il est temps de t'équiper, *amigo*. Chaque Héros commence sa carrière avec les vêtements qu'il porte et 250 $ dans la monnaie qui lui convient (voir **Matériel & équipement** page 88). Tu voudras sans doute acheter une arme et t'équiper. Réfère-toi à la liste complète que tu trouveras page 100-101.

5. HISTOIRE PERSONNELLE

Termine la création du personnage en détaillant son histoire et son passé. Donne-lui un nom, réfléchis un peu à l'endroit d'où il vient et pourquoi il s'est rendu dans l'Ouest (ou ce qu'il a fait tout au long de sa vie s'il est né là-bas).

Il peut être aussi intéressant de discuter avec les autres joueurs afin de déterminer si les personnages se connaissent dès le début de l'aventure, et si oui, des circonstances de leurs rencontres. Cela t'aidera à interpréter correctement ton personnage et donnera au Marshal tout un tas d'idées d'histoires intéressantes.

6. TON PIRE CAUCHEMAR

Pour finir, pense un peu à ce qui fiche vraiment la trouille à ton héros. De quoi a-t-il peur et pourquoi ? Puis pense au genre de rêve qui le réveille glacé de sueur en pleine nuit. Écris-le. Y a pas de quoi t'inquiéter, vraiment. Fais-nous confiance.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Et si tu manques d'inspiration ou que tu n'as pas le temps (ou l'envie) de préparer ton personnage, tu peux toujours te rabattre sur un des **sept personnages prétirés** détaillés en pages 36 à 48.

CRÉATION DE PERSONNAGE ALÉATOIRE (RÈGLE OPTIONNELLE)

Dans les éditions précédentes, un aspect ludique des règles était l'utilisation d'un jeu de cartes lors de la création des personnages. Voici une règle optionnelle simple qui te permettra de retrouver ce même feeling lors de la création de ton héros. Elle est rapide à mettre en place, et relativement équilibrée, même si, bien entendu, l'équilibre de la création de personnage habituelle est perdu.

TIRER LES CARTES

Prends un jeu de 54 cartes (jokers inclus donc), et tire sept cartes. Après les avoir regardées, tu peux en écarter une, mais ce ne peut être ni un 2 ni un joker. Ceux-là te collent à la peau.

Les six cartes qui te restent sont affectées à tes Attributs pour cinq d'entre elles, et la dernière détermine le nombre de points de Compétences que tu auras à répartir. Tu choisis quelle carte affecter à chaque Attribut. Si tu veux être le cow-boy le plus fort à l'ouest du Mississipi, affecte ta meilleure carte à ta Force.

Reporte-toi à la table suivante pour déterminer les scores dans tes différents Attributs, ainsi que le nombre de points que tu as à répartir dans tes Compétences :

Carte	Attribut	Points de Compétences
Joker	d12	20
Roi-As	d10	18
10-Dame	d8	16
4-9	d6	15
2-3	d4	13

LES JOKERS

Dans *Deadlands*, tirer un joker lors de la création de personnage a toujours été à double tranchant. C'est la même chose avec cette règle optionnelle. Lorsque tu as déterminé tes Attributs et défini tes Compétences, mélange le jeu de carte à nouveau et tire une carte pour chaque joker que tu as tiré dans la main initiale. Le Marshal n'aura plus qu'à consulter la table ci-contre.

Les Atouts et les Handicaps obtenus par cette table ne sont pas pris en compte dans les limites habituelles de la création de personnage.

2 Le personnage a une telle déveine qu'il n'a aucune chance de miser sur le bon cheval dans une course à deux participants. Il gagne le Handicap Malchanceux. Sil se sent particulièrement sûr de lui, il peut le prendre une seconde fois.

3 Le personnage a un ennemi important (comme le Handicap majeur).

4 Le personnage a un sosie, et du genre qui n'est pas un cadeau, pourrissant sa réputation à tout endroit où il se rend. Chaque fois qu'il visite une ville, le Marshal tire une carte. Si c'est une « tête », le sosie est déjà passé par là et le personnage subit un malus de -2 à son Charisme tant qu'il reste en ville. Si c'est un joker, il est carrément recherché en ces lieux (comme le Handicap).

5 Un membre de la famille du personnage apparaît de temps en temps lors des aventures. Comment ? Toute la famille du personnage a été massacrée ? Voilà qui est fort intéressant. Quoi qu'il en soit, le Marshal créera un personnage Novice qu'il pourra faire intervenir à volonté.

6 Le personnage est parcouru de frissons en cas de danger. Il gagne l'Atout Sixième sens. S'il l'a déjà sélectionné, le jet de Perception se fait sans malus.

7 Le personnage est victime d'une grave amnésie, et ignore des pans entiers de son histoire. Quelle qu'en soit la raison, gageons que le Marshal saura en tirer partie.

8 Un pacte entre les ancêtres du personnage et des esprits (mieux vaut ne pas savoir lesquels) lui a laissé un bel héritage : il gagne un pouvoir de Déterré de son choix.

9 Quelqu'un d'important a une dette envers le personnage. Il bénéficie de l'Atout Relations, et bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Persuasion dans tous ses contacts avec son débiteur.

10 Les animaux aiment ou détestent le personnage. Si la carte est un 10 rouge, il gagne l'Atout Maître des bêtes. Par contre, en cas de 10 noir, les animaux ne peuvent pas le sentir, grognant, hennissant, ruant, ou faisant toutes sortes de bruits lorsqu'il est dans le coin, allant même jusqu'à attaquer en cas de provocation.

Valet Un des membres de la famille du personnage est mort en lui laissant un héritage. Si le Valet est rouge, c'est quelque chose de bénéfique, mais si c'est noir, cet héritage causera bien des problèmes au personnage. Quoi qu'il en soit, il faudra que le personnage aille récupérer cet héritage, ce qui constituera à coup sûr une aventure en soi.

Dame Le personnage a attiré l'esprit de quelque chose. Il est constamment là, le tourmentant en permanence. Le personnage gagne le Handicap Terreurs nocturnes, mais bénéficie d'un bonus de +2 pour résister à tous les jets d'Intimidation. Se débarrasser de cet esprit devrait être une quête épique pour le moins.

Roi Le personnage a en sa possession une puissante relique, comme une version moderne d'Excalibur, ou le cor de Roland. Si le Roi est rouge, elle est liée aux pouvoirs du bien, et aux Juges en cas de Roi noir. Quoi qu'il en soit, il est évident que cette relique est connue et que d'autres sont à sa recherche. Un quête épique (ou la mort) est nécessaire pour se débarrasser d'une relique maudite.

As Il est arrivé quelque chose d'étrange au personnage. Peut-être a-t-il été la victime d'un sacrifice dédié à des puissances occultes, ou peut-être s'agit-il de tout autre chose. Quoi qu'il en soit, il a un pouvoir. Il peut choisir un pouvoir de Rang Novice pour lequel il dispose de 5 Points de Pouvoir. S'il maîtrise un arcane, il ne peut pas utiliser ces Points de Pouvoir pour alimenter son arcane, mais il peut utiliser les points liés à son arcane pour cet étrange pouvoir.

Joker Le personnage est mort et ne le sait pas. C'est un Déterré. Le Marshal tire une carte. Si c'est un rouge, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur sa Domination. Sur un noir, c'est le manitou qui a un bonus de +1.

BAGARREUR

JOHNNY « BUTTERFLY » COOPER

Dans le style des gars toujours prêts à faire le sale boulot, Johnny a de tout temps été plutôt bon. Il a bossé en tant que videur dans un saloon de Carson City pendant quelques années, boulot qu'il a malencontreusement perdu avec sa grande gueule, toujours à répéter à droite et à gauche ce qui ferait mieux de rester enterré. Alors forcément, quand ça concerne les activités pas toujours très catholiques du boss, le retour de bâton est bien souvent douloureux. Un soir d'orage, on l'a laissé dans la boue avec les deux jambes brisées.

Mais Johnny, c'est un type costaud, le genre qui se remet même de ça. Il a fini par guérir. Pourtant, depuis cet épisode-là, il a comme un truc qui le travaille. La nuit, il fait des rêves horribles, des trucs sombres qu'il voit ramper à la limite de la ville. Il a tenté de se mettre à la bibine pour oublier, mais cela a posé deux problèmes : ça n'a pas fonctionné, et en plus, il n'a plus guère de billets pour continuer. Pas à tortiller, il lui faut un nouveau job.

NOM DU PERSONNAGE

Johnny Cooper

Pseudo : Butterfly

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,95 m Poids : 105 kg

Sexe : Masculin

Âge : 38 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d10
INTELLECT	d4
VIGUEUR	d8

COMPÉTENCES

Combat	d8
Equitation	d4
Intimidation	d6
Jeu	d4
Lancer	d6
Perception	d4
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-1	CHARISME	
6	PARADE	
7	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Colt Peacemaker .45 , batte, deux boîtes de 50 balles, bottes, chaps d'équitation, cache-poussière, ceinture avec holster, cheval avec selle et sacoches, 17 $ en poche.

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Costaud

HANDICAPS

Boiteux

Mauvais rêves

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1 -2 -3

ÉTAT CRITIQUE -2 -1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRs

PP	Portée	Effets/Durée

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Batte		For+d6				
Colt Peacemaker .45	12/24/48	2d6+1	1	6	-1	

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

5 10 15 20 25 30 35

Brave

JOUE AVEC LE FEU

« Joue avec le feu », ou « Djou' », comme le surnomment ses amis visages pales, est fidèle aux coutumes ancestrales de son peuple, mais uniquement parce qu'il pense que c'est juste. En réalité, il est fasciné par les locomotives fumantes, les machines de métal et autres mitrailleuses rotatives. Son chamane a changé son nom et lui a demandé de voyager dans le monde de l'homme blanc, persuadé que la curiosité de Djou' ne serait rassasiée que s'il pouvait constater de visu les dangers de la technologie.

NOM DU PERSONNAGE

Joue avec le feu

Pseudo : Djou'

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,85 m Poids : 90 kg

Sexe : Masculin

Âge : 18 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d8
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d8
Connaissance (Anglais)	d4
Equitation	d6
Perception	d6
Pistage	d6
Tir	d8
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-2	CHARISME	
6	PARADE	
6	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Arc, tomahawk, 40 flèches, rations de route (3 jours), cheval (nommé Cheval de fer, avec couvertures et sacoches).

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Costaud

HANDICAPS

Curieux (Technologie des visages pales)

Etranger (Indien dans une société de visages pales)

Serment des Anciennes traditions (Mineur)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1 -2 -3

ÉTAT CRITIQUE -2 -1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRS

PP	Portée	Effets/Durée

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Tomahawk		For +d6				
Arc	12/24/48	2d6	1	flèches	0	

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

5 10 15 20 25 30 35

Chamane

Plume le Serpent d'eau

Plume est inquiet. Les jeunes se détournent si facilement des Anciennes traditions ces temps-ci. La tentation des armes et des machines des Blancs n'a jamais été si forte. Mais le plus inquiétant, c'est que beaucoup d'anciens baissent les bras ou prennent de haut leurs cadets, négligeant leur rôle d'éducation envers les jeunes générations. Les esprits ont pourtant été clairs, tel est l'enjeu pour empêcher les abominations de dévaster le monde.

Alors quand un des jeunes braves les plus prometteurs de sa tribu a montré de l'émerveillement pour les chevaux de fer et les armes des blancs, le vieux chamane est sorti de sa retraite et a décidé de l'accompagner dans un voyage initiatique pour prendre en charge son éducation et lutter avec lui contre les horreurs qui rôdent dans l'Ouest étrange.

NOM DU PERSONNAGE

Plume le serpent d'eau

Pseudo : Pachu'a

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,68 m Poids : 58 kg

Sexe : Masculin

Âge : 52 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d10
FORCE	d4
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d6
Discrétion	d4
Equitation	d4
Médecine tribale	d10
Perception	d4
Soins	d6
Survie	d4
Tir	d6
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+0/-2*	CHARISME	
5	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	
15	POINTS DE POUVOIR	

ÉQUIPEMENT

Arc, couteau, carquois avec 40 flèches, cheval (Aponi), tomahawk.

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Arcanes (Chamanisme)

Points de Pouvoir

HANDICAPS

Etranger* (chez les blancs),
Prudent
Serment des Anciennes traditions

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE -2

-1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRS

	PP	Portée	Effets/Durée
Guérison	3	contact	Soigne 1 blessure
Transformation	Spé.	personnel	Spécial

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Tomahawk		For+d6				
Arc	12/24/48	2d6	1	flèches	0	
Couteau		For+d4				

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

ÉLU

RÉVÉREND SAM JOHNSON

Le révérend Sam Johnson a été assembleur dans les usines Hellstromme pendant un bon bout de temps, mais ça, c'était avant la vision qu'il a reçue sur les machines qu'il contribuait à construire. Dans cette vision, un ange lui murmurait que l'inspiration à l'origine de tous ces gadgets venait des démons eux-mêmes ! Il cessa toute implication dans la construction de ces machines infernales et se tourna vers Dieu, son dernier pêché étant d'emprunter un Shotgun de l'atelier où il travaillait. Il n'a pas oublié comment réparer les engins infernaux, bien entendu, mais maintenant, il protège les innocents avec sa Gatling, et c'est tout ce qui compte.

NOM DU PERSONNAGE

Sam Johnson

Pseudo : Révérend

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,72 m Poids : 110 kg

Sexe : Masculin

Âge : 45 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d8
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d4

COMPÉTENCES

Combat	d4
Foi	d8+2
Perception	d6
Persuasion	d6
Réparation	d6
Soins	d4
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
5	ALLURE	
+0	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Gatling shotgun d'occasion, boîte de balles, hachette, robe de pasteur, cheval bon marché (un Appaloosa têtu, nommé Charité, avec selle et sacoches).

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Arcanes (Miracles)

Conviction

HANDICAPS

Obèse

Recherché (Majeur) (2 000 $ payés par les Industries Hellstromme),

Serment (protéger les innocents du mal)

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE -2

-1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRS

PP	Portée	Effets/Durée

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Hachette		For+d4				
Shotgun Gatling	12/24/48	1-3d6	2	12 Tirs	0	Tir auto

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

5 10 15 20 25 30 35

HUCKSTER

DOUG « SHADY » LIVEAUX

Doug « Shady » Liveaux a grandi à la Nouvelle Orléans, ville teintée de vaudou et de magie noire. Tout semblait le destiner à une carrière de médecin, comme son père, mais il y avait plus en lui un joueur invétéré qu'un médecin altruiste. Sa passion pour le jeu le mena finalement aux écrits codés de Hoyle, qu'il déchiffra avec l'aide de certaines mauvaises fréquentations de la Nouvelle Orléans. Après une violente dispute avec sa famille au sujet de ses « déviances morales », il quitta la Louisiane pour l'Ouest. Doug recherche une certaine tranquillité, espérant en apprendre plus sur ces pouvoirs mystiques qu'il commence à maîtriser.

NOM DU PERSONNAGE

Doug Liveaux

Pseudo : Shady

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,88 m Poids : 85 kg

Sexe : Masculin

Âge : 32 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d8
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Occultisme)	d6
Jeu	d6
Magie	d6
Perception	d6
Soins	d4
Réseaux	d4
Sarcasmes	d4
Tir	d4
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+0	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	
10	POINTS DE POUVOIR	

ÉQUIPEMENT

Derringer, couteau, jeu de cartes, redingote, cheval (nommé Baron, avec selle et sacoches).

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Arcanes (Magie)

Tricheur

HANDICAPS

Bizarrerie (accent de la Nouvelle Orléans)

Curieux

Sommeil lourd

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1 -2 -3

ÉTAT CRITIQUE -2 -1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRS

	PP	Portée	Effets/Durée
Aug/Réduc. de Trait	2	8	3+1 PP/round
Déflexion	2	contact	3+1 PP/round
Eclair	1-6	12/24/48	2-3d6 dégâts

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Couteau		For+d4				
Derringer	5/10/20	2d6	1	12 Tirs	1	

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

PISTOLERO

GABRIELA « VENDETTA » VASQUEZ

Gabriela « Vendetta » Vasquez a été embauchée un temps par la compagnie Black River, mais elle n'avait pas le coeur ou les tripes à faire ce que la patrone, Mina Delvin, lui imposait. On raconte ici et là que Gabriela a traversé la Sierra Nevada en plein hiver, par le col de Donner, pour traquer un Shérif corrompu qui l'avait bouclée lors d'un passage à Carson City.

NOM DU PERSONNAGE

Gabriela Vasquez

Pseudo : Vendetta

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,65 m Poids : 55 kg

Sexe : Féminin

Âge : 26 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d6
Equitation	d6
Intimidation	d6
Perception	d4
Pistage	d4
Réseaux	d4
Tir	d10
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
5	PARADE	
4	RÉSISTANCE	5
1	TREMPE	

ÉQUIPEMENT

Colt Peacemaker, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture et holster rapide, habits noirs, lourd cache-poussière de cuir, Stetson, cheval (jument noire, nommée Mina, avec selle et sacoches).

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Arme fétiche (Peacemaker)

Séduisant

Vif

HANDICAPS

Rancunier (majeur)

Recherché (Mineur)
(100 $ payé par la Black River)

Têtu

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE -2

-1

FATIG.

ARMURES

	Zone	Protection
Cache-poussière de cuir	corps	+1

POUVOIRS

	PP	Portée	Effets/Durée

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Couteau de chasse		For + d4 +1				
2 Colts Peacemaker	12/24/48	2d6+1	1	6 Tirs	1	Simple action

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

5 10 15 20 25 30 35

Savant fou

Harvey Edward Millstone

Harvey Edward Millstone était un brillant chercheur à l'université de New York, mais on lui demanda de partir lorsque ses études s'orientèrent vers la roche fantôme et ses effets, et il réalisa bien vite qu'il serait plus sûr de le tester sur les créatures du Weird West plutôt que dans les rues bondées de New York. Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent. Il est également un tantinet paranoïaque, persuadé que quelqu'un va chercher à voler son invention.

NOM DU PERSONNAGE

Harvey Edward Millstone

Pseudo : Doc Lightning

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : 1,76 m Poids : 75 kg

Sexe : Masculin

Âge : 40 ans

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Chimie)	d6
Connaissance (Physique)	d6
Equitation	d6
Perception	d4
Réparation	d8
Science étrange	d8
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d

CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-1	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	
20	POINTS DE POUVOIR	

ÉQUIPEMENT

Compresseur d'éther statique de Millstone (Explosion), boîte à outils, bric-à-brac nécessaire à de futures inventions, 1 livre de roche fantôme, grosse clef anglaise, cheval bon marché (il est affublé du Handicap Peureux), nommé Eclair de façon fort appropriée, surtout lorsqu'il s'enfuit, avec selle et sacoches.

POGNON

Rang : Novice

Primes :

ATOUTS

Arcanes (Science étrange)

Bricoleur de génie

HANDICAPS

Chimères (Mineur) (paranoia)

Mauvaise habitude (Mineur) (discute avec ses amis invisibles au sujet de ses inventions)

Présomptueux (Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent).

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1 -2 -3

ÉTAT CRITIQUE -2 -1

FATIG.

ARMURES

Zone	Protection

POUVOIRS

	PP	Portée	Effets/Durée
Explosion	4	12/24/48	3d6 dgt (Gab. Moyen)

ARMES

	Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes
Grosse clef anglaise		For+d4				
Compresseur d'éther statique de Millstone		-	-	-	-	Explosion

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

COMPÉTENCES

Tu trouveras ici toutes les Compétences nécessaires à l'univers de *Deadlands Reloaded*. L'utilisation d'une Compétence en situation normale — guider un navire pour qu'il rentre au port, réparer un moteur avec toutes les pièces et les outils nécessaires, ou chevaucher un cheval dans une prairie — ne devrait pas donner lieu à un jet de dé. Seules les situations de stress, lorsque le temps est compté ou que la réussite est loin d'être acquise, devraient donner lieu à un jet de Compétence.

FAMILIARISATION

Les Compétences sont globales et génériques pour faciliter le jeu, mais parfois, il peut s'avérer dramatiquement approprié de mettre l'accent sur le fait qu'un personnage n'est pas dans son élément.

Lorsqu'un héros se retrouve à utiliser une Compétence dans un domaine radicalement différent de celui auquel il est habitué, il peut subir un malus de -2 à ses jets. Combien de temps s'applique ce malus dépend bien entendu de la Compétence concernée, mais quelques jours d'utilisation normale ou quelques heures d'utilisation intensive semble constituer un bon compromis.

Les domaines qui sont familiers à un personnage devraient se baser sur son background et son histoire, le Marshal étant seul juge au final.

CULTURE GÉNÉRALE

Plutôt que de forcer un personnage à investir ses points de Compétences dans une douzaine de Connaissances qui reflètent son histoire personnelle qui ne seront que rarement utilisées, on utilise le concept de Culture générale. Ton héros connaît l'histoire de son pays, les règles de vie en communauté, les personnages importants de sa région et possède des notions de géographie générales. Tout ça constitue sa Culture générale et est représentée par son Attribut Intellect.

Si l'histoire du personnage implique qu'il sait quelque chose sur un sujet donné, ajoutez +2 ou plus à son jet et si le sujet lui est étranger retirez 2 ou plus au jet. Dans le cas contraire, le personnage fait simplement un jet d'Intellect.

Chaque fois qu'un jet de Culture générale intervient dans une aventure, le Marshal demande un jet d'Intellect auquel il accorde un bonus ou un malus basé sur l'histoire personnelle du personnage.

Pour savoir avec quel brio un personnage exécute une tache ordinaire, le Marshal peut demander un jet qui soit plus approprié à la nature de la tâche. Savoir comment l'on danse la valse, par exemple, est un jet de Culture générale, mais si l'on veut évaluer la virtuosité avec laquelle le personnage exécute la valse, le Marshal demandera alors un jet d'Agilité (sans bonus ni malus).

Exemple : supposons qu'une aventure annonce : « Ceux qui réussissent un jet de Culture générale s'aperçoivent que cette caverne n'est pas normale mais qu'elle fut habitée par des êtres civilisés. » Un Navajo en connaît plus sur les grottes de la région qu'un Visage pâle, aussi aura-t-il un bonus de +2 à son jet. Un Visage pâle qui n'a qu'une connaissance moyenne sur le sujet ne bénéficiera d'aucun modificateur. Un Blanc de la Côte Est, qui a passé le plus clair de sa vie dans une grande ville, ne pourra pas se prononcer à moins qu'il n'y ait des signes évidents et subira donc un malus de -2.

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Un joueur peut souhaiter que son personnage possède une Connaissance spécifique ou plus spécialisée. C'est une pratique encouragée dans la mesure ou elle lui permettra d'obtenir plus de précisions et d'information sur un sujet donné. Dans l'exemple ci-dessus imaginons que notre Navajo possède la Connaissance (Pétroglyphes). Non seulement il pourra peut-être dire que la caverne a été habitée mais il pourra en plus préciser par quelle tribu et à quelle époque.

Bien connaître une région donnée s'avère tout aussi utile. Par exemple, les habitants du coin peuvent savoir que les Montagnes de la Terreur sont le repaire d'abominables wendigos. Par contre, quelqu'un possédant la Connaissance (Montagnes de la Terreur) peut faire un jet pour voir s'il connaît une route sûre à travers les montagnes ou s'il connaît le sommet précis où se trouve le repaire des créatures.

Les Compétences de Connaissance devraient être utilisées pour des sujets ayant un impact fort dans la campagne. Pour le reste, n'hésitez pas à utiliser la Culture générale.

LISTE DES COMPÉTENCES

Combat (Agilité)

Combat englobe toutes les attaques de corps à corps quelle que soit l'arme de mêlée utilisée. La Difficulté pour toucher un adversaire est sa Parade (2 plus la moitié de son score de Combat).

Conduite (Agilité)

Conduite permet à ton héros de conduire les véhicules terrestres courants. Tu trouveras des règles pour la gestion de véhicule dans l'**Écran du Marshal** (oui, c'est vil *amigo*, on sait !). Cette Compétence est également utilisée lors des **Poursuites** (p. 140).

Connaissances (Intellect)

Connaissance est une Compétence passe-partout qu'il faut spécialiser comme par exemple Connaissance (Occultisme) ou Connaissance (Science). Le joueur choisit une spécialité qui reflète l'éducation et le vécu du personnage. Cette Compétence peut être sélectionnée plusieurs fois, avec des spécialités différentes. Un archéologue, par exemple, devrait avoir Connaissance (Histoire) et Connaissance (Archéologie).

Les spécialités générales comme Science sont acceptables mais le Marshal accordera un bonus au personnage ayant une spécialité spécifique comme Connaissance (Biologie).

Quelques exemples de spécialités : Histoire, Journalisme, Langues diverses, Loi, Stratégie ou Médecine (bien que pour soigner quelqu'un, la Compétence Soins est nécessaire) ou Sciences.

Culture générale : un personnage n'a pas besoin d'avoir une Compétence de Connaissance pour savoir quelque chose dans un domaine particulier. C'est la Culture générale qui couvre ce cas (voir précédemment), si bien sûr cela correspond au background du personnage. Un mercenaire avec un penchant pour la lecture, ou un jeune étudiant en histoire n'aurait pas forcément besoin d'avoir la Compétence Connaissance (Histoire). Pour répondre à une question traitant d'histoire, ces personnages pourraient faire un jet de Culture générale sans modificateur, là où les autres subiraient un malus de -2 voire -4.

Langues : les Connaissances peuvent également servir à refléter les connaissances de langues étrangères. Meilleure est la Compétence, plus le personnage est capable de parler avec aisance, jusqu'à la capacité de simuler les accents régionaux ou les dialectes locaux.

Crochetage (Agilité)

Crochetage permet de crocheter une serrure. On l'utilise également pour désamorcer les pièges sauf si le piège demande une Compétence plus appropriée.

Discrétion (Agilité)

Discrétion représente la faculté de se cacher et de se déplacer en silence, mais aussi de camoufler des objets ou de subtiliser de petits objets à l'insu de tous. Dans l'Ouest étrange, il est crucial de savoir quand ton héros s'est fait repérer et quand il passe inaperçu.

Lorsqu'un personnage souhaite s'infiltrer à l'insu d'ennemis, détermine tout d'abord si les « sentinelles » vis-à-vis desquelles tes héros tentent d'être discret sont actives ou inactives. Des sentinelles inactives ne sont pas attentives à leur environnement. Chaque membre du groupe a besoin d'un succès standard sur son jet de Discrétion pour passer inaperçu. Rater son jet de Discrétion en présence de sentinelles inactives les rend actives.

Des sentinelles actives font des jets en opposition de Perception contre la Discrétion des héros. Rater son jet contre des sentinelles actives signifie que le personnage est repéré.

Applique les modificateurs indiqués dans la table page suivante aux jets de discrétion.

La dernière étape : s'approcher discrètement à 5 cases ou moins d'un ennemi (en général pour une attaque de mêlée) nécessite un jet Opposé de Discrétion contre la Perception de l'adversaire, que la sentinelle soit active ou inactive.

Mouvement : en temps normal chaque jet de Discrétion permet de couvrir une distance égale à cinq fois l'Allure du personnage. En combat un jet de Discrétion ne couvre que le mouvement possible en un seul round.

TABLE DE CONNAISSANCE (LANGUE)

Compétence	Capacité
d4	Le personnage est capable de lire, écrire, et parler par des mots et des phrases simples.
d6	Le personnage peut tenir une conversation prolongée quoique avec quelques saccades.
d8	Le personnage parle la langue couramment.
d10	Le personnage peut imiter des accents et des dialectes particulier de la langue.
d12	Le personnage peut réciter des passages complets de la littérature.

MODIFICATEURS DE DISCRÉTION

Situation	Modificateur
En rampant	+2
En courant	–2
Pénombre	+1
Obscurité	+2
Ténèbres	+4
Couverture légère	+1
Couverture moyenne	+2
Couverture complète	+4

Discrétion de groupe : en dehors des situations de combat, on ne fait qu'un seul jet de Discrétion pour chaque groupe de personnages semblables (voir p. 104 pour les jets de groupe). C'est l'Allure la plus basse des membres du groupe qui est utilisée pour déterminer la distance parcourue. Les adversaires font eux aussi un jet de Perception de groupe.

En situation de combat, les jets de Discrétion et de Perception sont individuels.

Équitation (Agilité)

Équitation permet de monter, contrôler et chevaucher tout animal de monte courant. Quand un personnage combat à dos de monture il utilise la Compétence la plus basse entre Combat et Équitation. Tu trouveras des règles supplémentaires pour gérer les combats montés p. 115.

Escalade (Force)

Escalade est utilisée pour grimper aux murs, aux arbres ou aux falaises. Ne fais pas de jet pour grimper à une échelle, à la corde ou aux arbres bien pourvus en branches sauf avis contraire du Marshal (être poursuivi, blessé, etc.).

En cas de situation tendue, un jet d'Escalade est nécessaire, et on applique les résultats ci-dessous. Souviens-toi qu'une case représente deux mètres dans le monde réel.

Échec : le personnage ne progresse pas. Si le jet d'Escalade donne un résultat de 1 ou moins, le personnage tombe. Reporte-toi à la section sur les dégâts de chute (p. 131). Si le héros était assuré, il est arrêté dans sa chute et subit un niveau de fatigue.

Succès : le héros grimpe verticalement d'un nombre de cases égal à la moitié de son dé de Force. Par exemple, un héros avec d6 en Force grimperait de 3 cases (donc 6 mètres) en un round.

MODIFICATEURS D'ESCALADE

Situation	Modificateur
Équipement d'escalade	+2
Équipement spécialisé	+4
Prises rares ou faibles	-2
Surface mouillée	-2

Relance : comme avec un succès, mais le personnage parcourt 2 cases supplémentaires.

Dégâts de chute : voir p. 131

Escalade préparée : sépare la montée en trois étapes. En cas d'échec sur le jet d'Escalade, ton héros tombe de toute la distance des étapes déjà franchies.

Cordes : les personnages assurés ne subissent en général qu'un niveau de fatigue dû à des Bleus et Bosses (voir p. 130), Bien sûr, le Marshal peut décider que la corde rompt à cause du choc. C'est extrêmement rare en réalité, mais pour un effet dramatique, lance un d6. Sur un 1, la corde rompt et la chute est totale.

Intimidation (Âme)

L'intimidation est l'art d'effrayer un adversaire par la force de sa volonté, que ce soit par une menace ouverte ou voilée ou tout simplement avec un énorme flingue. Il s'agit d'un jet Opposé d'Intimidation contre l'Âme de l'adversaire. Consulte la section sur les Épreuves de volonté pour plus d'informations (p. 118).

Jeu (Intellect)

Jeu est une Compétence fort utile dans l'Ouest étrange, des saloons aux casinos flottants de la Nouvelle Orléans. Voici un moyen rapide pour simuler une demi-heure d'une partie de jeu sans lancer les dés pour la moindre phase du jeu en question.

Pour une simulation avec plus de tension, va voir *Jeux d'argent* dans le chapitre **Attention danger !** page 126.

Les participants s'accordent d'abord sur la mise. Cinq dollars, par exemple. Chacun joueur fait ensuite un jet de Jeu. Le plus bas résultat paie au résultat le plus élevé la différence entre les deux jets multipliée par la mise. Le résultat le plus bas suivant paie au deuxième résultat le plus élevé la différence multipliée par la mise et ainsi de suite. Celui qui reste isolé au milieu ne paie rien mais ne gagne rien non plus.

Exemple : Keith obtient 10 à son jet et Suzi seulement 4. La différence est 6, donc Suzi paie 60 $ à Keith, soit 6 fois la mise de départ de 10 $.

Tricher : tricher octroie un bonus de +2 à un jet de Jeu. Le Marshal peut changer ce modificateur en fonction du type de jeu ou de la méthode pour tricher. Si le personnage obtient 1 sur le dé de Jeu (sans tenir compte du dé Joker) il se fait prendre. Les conséquences varient selon le contexte et le jeu mais sont le plus souvent fort sévères.

Lancer (Agilité)

Lancer s'applique à toutes les armes qui se lancent : couteaux, haches, lances, etc. La Difficulté pour toucher est toujours de 4 mais certains facteurs comme la distance peuvent le modifier.

La Cadence de tir d'une arme lancée est de 1 par main. Un personnage humain pourrait donc faire deux attaques de lancer dans un round, subissant les malus pour Actions multiples ainsi que les malus pour la main non directrice (voir p. 114).

Natation (Agilité)

Natation détermine si un personnage nage ou coule comme une pierre lorsqu'il se trouve dans l'eau, ainsi que sa vitesse de déplacement en milieu aquatique. Son Allure est alors égale à la moitié de sa Compétence Natation par round (arrondir au supérieur si besoin). Un fort courant compte comme terrain difficile et divise ce chiffre de moitié. Il n'est pas possible de courir quand on nage pour bénéficier d'un bonus de déplacement.

Retenir sa respiration : un personnage peut retenir sa respiration sous l'eau pendant un nombre de round égal à 2 plus leur dé de Vigueur ou la moitié de ce temps sans avoir eu le temps reprendre sa respiration.

Noyade : les règles de noyade se trouvent p. 133.

Navigation (Agilité)

Navigation permet aux personnages de manœuvrer tous les types de bateaux courants de leur univers. Ils savent aussi effectuer la plupart des tâches liées à ces bateaux (science des nœuds, réparation simple de moteur, etc.).

Perception (Intellect)

Perception représente la vigilance d'un héros et son habilité à découvrir objets ou indices. Son domaine inclut les jets pour écouter, repérer les embuscades et même percevoir le mensonge, la peur et les émotions chez d'autres personnages. Plus un personnage obtient de Relances sur son jet de Perception, plus le Marshal devra lui révéler de détails.

Persuasion (Âme)

Persuasion représente la faculté d'inciter les autres à faire selon sa volonté. Les PNJ ont l'une des cinq attitudes suivantes envers les héros : Hostile, Récalcitrant, Neutre, Amical ou Enthousiaste. Un jet réussi de Persuasion améliore d'un cran son attitude, ou de deux avec une Relance. Un échec détériore son attitude d'un cran, ou de deux sur un résultat de 1 sur le dé de Persuasion (sans tenir compte du dé Joker). Lors d'un échange, la plupart des Extras ne changeront pas d'attitude de plus de deux crans par rapport à leur attitude initiale, mais le Marshal reste seul juge.

Charisme : Persuasion est toujours modifiée par le Charisme du personnage.

Personnages joueurs : la Persuasion ne doit jamais être utilisée entre les personnages joueurs. Leurs joueurs ont le contrôle total des réactions de leurs personnages.

Table de réaction : si le Marshal n'a pas décidé d'une attitude initiale pour un Extra, il peut utiliser la table ci-dessous :

TABLE DE RÉACTION

2d6	Réaction initiale
2	**Hostile** — le PNJ est ouvertement Hostile et fait de son mieux pour s'opposer au héros. Il n'aidera pas à moins d'être très grassement récompensé.
3-4	**Peu coopératif** — le PNJ n'aidera pas le personnage à moins qu'il en retire quelque chose.
5-9	**Neutre** — le PNJ n'a pas d'opinion sur le personnage. Il aidera pour une petite récompense si la tâche est simple, mais demandera quelque chose de plus substantiel pour une tâche plus difficile.
10-11	**Amical** — le PNJ fera de son mieux pour aider le héros. Il remplira des tâches simples gratuitement (ou pour très peu), et acceptera des tâches difficiles contre une paie raisonnable ou d'autres faveurs.
12	**Serviable** — le PNJ n'attend que d'avoir l'occasion d'aider le héros, et le fera probablement gratuitement ou pour très peu, en fonction de la nature de la tâche.

Pilotage (Agilité)

Pilotage permet d'utiliser tous les types d'appareils aériens ou volants communs. Si tu ne vois pas de quoi on te parle, *amigo*, alors rappelle-toi que c'est l'Ouest *étrange*.

Pistage (Intellect)

Pistage permet de suivre les traces d'un ou de plusieurs individus sur tout type de terrain. Chaque jet couvre une piste suivie sur 2 kilomètres mais le Marshal peut modifier cette distance en fonction des circonstances. Il applique les modificateurs de la table ci-contre.

MODIFICATEURS DE PISTAGE

Situation	Modificateur
Pister plus de 5 individus	+2
Neige récente	+4
Boue	+2
Surface poussiéreuse	+1
Temps pluvieux	-4
Pister sous luminosité faible	-2
Traces datant de plus d'un jour	-2
La cible a tenté d'effacer ses traces	-2

Recherche (Intellect)

Recherche permet d'obtenir des informations avec une bibliothèque, les rubriques nécrologiques ou toute source d'information écrite. Pour soutirer des informations à des personnes, on se sert de la Compétence Réseaux.

Réparation (Intellect)

Réparation représente la capacité à remettre en état gadgets, véhicules, armes et autres machines. Un personnage subit un malus de -2 à son jet s'il ne dispose pas des outils de base nécessaires à la réparation. Obtenir une Relance sur un jet de Réparation permet de diminuer de moitié le temps de l'opération.

Réseaux (Intellect)

Réseaux permet d'obtenir des informations dans la rue, les bars ou par des contacts en utilisant la menace, la corruption ou en offrant des verres. Enquêter dans une bibliothèque ou sur des documents écrits utilise la Compétence Recherche. Réseaux est toujours modifié par le Charisme du personnage.

Sarcasme (Intellect)

Sarcasme est une attaque contre l'amour-propre d'un individu en le ridiculisant par la parole ou le geste. Faire un Sarcasme est un jet Opposé contre l'Intellect de la cible. Consulte la section sur les Épreuves de volonté (p. 118) pour plus d'informations.

Soins (Intellect)

Soins consiste à savoir comment guérir les plaies et traiter les blessures. Consulte les règles de guérison pour de plus amples informations. De manière générale, chaque Succès ou Relance permet au soigneur d'éliminer une blessure. Le médecin subit comme malus à la fois ceux de ses propres blessures, mais aussi de celles de son patient.

Consulte les règles sur la guérison (p. 124) pour de plus amples informations.

Survie (Intellect)

Survie permet de trouver nourriture, eau ou abri en milieu hostile. On ne peut faire qu'un seul jet de Survie par jour. Un succès permet d'obtenir le nécessaire pour un individu et une Relance pour cinq. Chevaux et bêtes de grande taille comptent pour deux. Enfants, chameaux et ceux ayant un faible appétit comptent pour moitié. Ceux qui ont bénéficié du jet ne font pas le jet de fatigue imposé par manque de nourriture, d'eau ou d'abri.

Tir (Agilité)

Tir concerne toute tentative pour toucher une cible avec n'importe quelle arme à distance (arc, pistolet, lance-flammes, etc.). La Difficulté du jet est de 4 comme pour la plupart des actions, mais un jet de Tir subit d'importants modificateurs, dont la portée. Consulte le chapitre **Envoyer des trucs en Enfer** page 102 pour plus de détails.

COMPÉTENCES TROP GLOBALES ?

Deadlands prend le parti d'avoir un nombre réduit de Compétences, chacune englobant un grand nombre d'actions parfois assez disparates. Le Marshal a la possibilité d'infliger des modificateurs aux jets de Compétence d'un personnage en fonction de la situation. Par exemple, un pistolero se retrouve sans son flingue et récupère un arc sur un brave tombé à ses côtés. Malgré son d10 en Tir, le Marshal considère que le background du personnage ne lui permet pas de se servir de cette arme avec une efficacité maximale, et inflige un malus de -2 aux jets de Tir. Pour plus d'informations, voir *Familiarisation*, page 50.

Tripes (Âme)

Tripes reflète le courage d'un héros. On fait un jet de Tripes quand survient un événement abominable ou que l'on rencontre une créature effroyable. Marshal, consulte la Table de Terreur (p. 144) pour les effets d'un échec.

HANDICAPS

Les Handicaps représentent les défauts qui compliquent parfois la vie de ton personnage. Certains Handicaps sont plus ou moins subjectifs (comme Présomptueux). Ils t'aident à développer le caractère de ton personnage et peuvent même te rapporter plus de Jetons !

Un personnage peut choisir un Handicap Majeur et jusqu'à deux Handicaps Mineurs. Tu es libre d'en prendre plus si tu penses qu'ils correspondent à la description de ton personnage mais ils ne te donneront pas de points supplémentaires.

Âgé (Majeur)

Ton héros se fait vieux mais n'est pas prêt pour l'hospice. Son Allure est réduite de 1. Sa Force et sa Vigueur diminuent d'un type de dé (minimum d4). Elles ne pourront plus jamais être élevées.

Le côté positif, c'est que l'expérience de l'âge lui rapporte 5 points de Compétences supplémentaires à répartir sur toutes Compétences liées à l'Intellect.

Anémique (Mineur)

Ton héros est particulièrement sensible aux maladies, à la fatigue et aux effets de l'environnement. Il subit un malus de -2 à tous les jets de Vigueur pour résister à la fatigue, au poison, aux maladies, etc. Référe-toi à la page 130 pour en savoir plus sur la fatigue.

Arrogant (Majeur)

Ton héros ne pense pas qu'il est le meilleur, il sait qu'il l'est. Quel que soit le domaine (épée, kung-fu, course) nul ne peut le battre et il le prouve à chaque occasion. Gagner ne lui suffit pas. Il doit totalement dominer son adversaire.

NOTES DE CONCEPTION : HANDICAPS

Certains Handicaps infligent des pénalités, alors que d'autres n'ont d'importance que si le joueur prend la peine de l'incorporer à son rôle. C'est tout à fait intentionnel, et cela ne doit pas être une source d'inquiétude. Le jeu a été basé sur l'idée que tous les héros ont leur lot de travers, et que tous prennent un Handicap Majeur et deux Mineurs pour bénéficier de points de plus lors de la création de leurs personnages.

Bien entendu, un Handicap comme Bavard n'est pas très handicapant si le joueur ne le met pas en avant de temps en temps en jouant le rôle de son personnage, mais le Marshal peut choisir lui même de l'utiliser. Dans *Deadlands*, les joueurs ne joueront pas chaque minute qu'ils passeront à se détendre dans un saloon, mais il est tout à fait concevable que le héros trop bavard aura parlé des intentions du groupe d'aller explorer la tombe ancestrale en haut de la colline qui surplombe le village. Peut-être que le groupe trouvera sur place un autre groupe d'aventuriers et de détrousseur les attendant à la sortie de la tombe pour les dépouiller de leur butin.

Les Handicaps permettent aux joueurs de mieux définir le caractère de leur personnage. Être Loyal n'est pas un handicap en soi : la plupart des personnages le sont naturellement envers les autres membres de leur groupe. Mais avoir ce Handicap rappelle à tout instant au joueur que son personnage est un gentil, du moins en ce qui concerne ses compagnons. Les décisions qu'il serait amené à prendre seraient bien différentes s'il avait le Handicap Sale caractère par exemple.

UN MOT SUR L'ESCLAVAGE

Débarrassons-nous-en tout de suite : que ce soit au Nord, au Sud, à l'Ouest ou de n'importe où entre les deux, l'esclavage est une chose du passé. S'il constituait une pomme de discorde au XIXe siècle, et si beaucoup dans chaque camp le citait comme une motivation morale de poursuivre la guerre, les causes réelles de la guerre de Sécession étaient quand même un peu plus compliquées.

De toute façon, il devint rapidement évident pour le gouvernement confédéré que pour être reconnue sur la scène internationale, leur nation naissante devait se débarrasser de cette « institution particulière ». En 1864, les généraux Robert E. Lee et Patrick R. Cleburne proposèrent un plan visant à rendre leur liberté aux esclaves en échange d'une période sous les drapeaux, chose que le président Davis approuva rapidement dans un discours devant le Congrès.

Cette initiative contribua à convertir le soutien passif de l'Empire britannique à la cause confédérée en une reconnaissance formelle de son indépendance, démarche bientôt imitée par l'empereur français Napoléon III. En échange de l'aide de l'Angleterre et de la France visant à briser le blocus de l'Union sur les ports sudistes, et d'un accord avec l'Angleterre fixant le change du dollar confédéré sur celui de la livre britannique avec un taux très favorable, les Britanniques demandèrent à la Confédération d'abolir totalement l'esclavage. L'administration Davis s'exécuta et le 9 avril 1865, tous les esclaves sur le territoire des États confédérés furent libérés.

Craignant de perdre la main sur le terrain de la morale (et étant lui-même « naturellement contre l'esclavage »), le président Abraham Lincoln imita rapidement la première Proclamation d'Émancipation (qui abolissait l'esclavage uniquement dans les états rebelles à l'Union) en promulguant le 13e Amendement à la Constitution des États-Unis, qui mettait un terme à l'esclavage en Amérique. L'amendement fut ratifié à la fin de l'année.

En 1879, le racisme est toujours présent dans l'Ouest étrange, mais des progrès ont été faits et d'autres suivront avec le retour de la paix et les gens reprenant le cours normal de leur vie. Un plus grand sens de la communauté et des valeurs partagées favorisent la perspective d'une intégration future dans la société sudiste, ce qui n'était pas tout à fait le cas dans l'histoire réelle. Les circonstances sont les mêmes dans le Nord. Comme dans l'Ouest historique, les gens sont enclins à ignorer la couleur de peau de quelqu'un en faveur de sa personnalité.

La vérité, c'est que comme dans la vie réelle, les bigoteries et les attitudes ouvertement racistes sont l'apanage des méchants et des ignorants honteux.

Maintenant que c'est clair, retournons à ton personnage, *amigo*.

Si un adversaire doute de sa supériorité, il cherchera à l'humilier et à lui prouver qu'il peut le battre quand il veut. C'est le genre de personne qui, lors d'un duel, désarmera son adversaire rien que pour le plaisir de ramasser son épée pour la lui rendre avec un sourire condescendant.

Les héros Arrogants cherchent toujours le chef adverse dans un combat, n'attaquant ses subalternes que s'ils se mettent en travers de leur chemin.

Aveugle (Majeur)

Ton héros est complètement aveugle. Il subit un malus de -6 à toutes les tâches nécessitant la vue (à peu près toutes ou presque) et -2 à toutes les interactions en société (il ne peut pas déchiffrer les expressions de ses interlocuteurs).

Le bon côté, c'est que les personnages Aveugles obtiennent un Atout supplémentaire de leur choix pour compenser cet Handicap particulièrement pénalisant.

Bavard (Mineur)

On dit qu'une grande gueule peut couler un navire. Ton héros l'est au point qu'il pourrait couler une armada. Il ne sait pas garder un secret, il dévoile tout les plans et même les secrets les mieux gardés de ses amis et choisit toujours le plus mauvais moment pour le faire.

Bizarrerie (Mineur)

Ton héros possède une bizarrerie, rien de grave, mais pouvant lui causer des ennuis. Un escrimeur qui tente d'abord de zébrer ses initiales sur ses ennemis avant de les attaquer, un New-Yorkais se vantant sans cesse de sa culture ou une jeune snob qui refuse de s'assoir, boire ou manger avec les gens de classe inférieure sont tous des exemples de bizarrerie.

Boiteux (Majeur)

Une vieille blessure a presque estropié ton héros. Son Allure est réduite de 2 et il n'utilise qu'un d4 pour courir. L'Allure d'un personnage ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Borgne (Majeur)

Ton héros a dans le passé eu l'œil crevé par un ennemi. S'il ne porte pas un bandeau ou un œil de verre (d'un prix

de l'ordre de 500 $) il subit -1 à son Charisme à cause de sa vilaine blessure. Il subit -2 à tout jet de Trait nécessitant de visualiser la profondeur de champ (tirer, Lancer, sauter d'un mât à l'autre et ainsi de suite).

Chimères (Mineur ou Majeur)

Ton héros croit en des choses qui paraissent étranges pour les autres. Les Chimères Mineures sont inoffensives ou alors le personnage y fait rarement allusion (le gouvernement met des sédatifs dans les whiskys, les chiens parlent, on est tous des personnages d'un jeu bizarre, etc.).

Avec une Chimère Majeure, il exprime souvent ses opinions sur le sujet et cela peut s'avérer dangereux (le gouvernement est contrôlé par les barons du rail, les médicaments tuent, les zombies sont mes amis).

Code d'honneur (Majeur)

L'honneur est très important aux yeux de ton personnage. Il n'a qu'une parole, traite ses prisonniers avec décence et se conforme d'ordinaire aux codes de bonne conduite et règles de bienséance de son monde.

Couard (Majeur)

Tout le monde n'a pas des nerfs d'acier. Ton héros blêmit à la vue du sang et est terrifié à l'idée même de subir une blessure. Tous ses jets de Tripes subissent un malus de -2.

Cupide (Mineur ou Majeur)

Ton héros est un grippe-sou qui mesure sa valeur en monnaies sonnantes et trébuchantes. Si le Handicap est Mineur il mégote pour le moindre butin acquis durant la partie. Si le Handicap est Majeur il se bat pour tout partage qu'il trouve inégal et peut arriver au meurtre pour avoir sa part.

Curieux (Majeur)

C'est un vilain défaut et ton personnage est très vilain. Les personnages Curieux sont facilement attirés par l'aventure. Il faut qu'ils fouillent partout et désirent toujours savoir ce qui se cache derrière chaque mystère.

Deux mains gauches (Mineur)

Certaines personnes ne sont tout simplement pas douées avec les appareils modernes. Un personnage affligé de ce défaut subit systématiquement un malus de -2 à ses jets de Réparer. Et chaque fois qu'il utilise un appareil mécanique ou électronique, un résultat de 1 sur son dé de Compétence (sans tenir compte du dé Joker) signifie que l'appareil se détraque. Le remettre en état nécessitera un jet de Réparer a -2 et 1d6 heures de travail.

Dur d'Oreille (Mineur ou Majeur)

Un personnage ayant perdu tout ou partie de son acuité auditive possède ce handicap. Un Handicap Mineur fait subir -2 à tous ses jets de Perception liés à l'audition y compris se réveiller à cause du bruit. Un Handicap Majeur signifie que le personnage est sourd et rate automatiquement tous ses jets de Perception liés à l'audition.

Ennemi (Mineur ou Majeur)

Quelqu'un quelque part déteste ton héros et veut sa mort. Le niveau du Handicap dépend de la puissance de l'ennemi et de sa fréquence d'apparition de l'ennemi. Un Ennemi Mineur sera un cow-boy solitaire avide de vengeance.

Un Ennemi Majeur sera un cow-boy démoniaque vouant une haine implacable envers ton héros.

Si l'Ennemi est vaincu le Marshal s'arrange pour lui trouver un remplaçant à moins que le héros n'efface le Handicap en sacrifiant une Progression.

Étranger (Mineur)

Ton héros n'appartient pas à la société dans laquelle il vit. Un Indien dans une ville du Far West, un Texas Ranger à New York, etc. Les marchands augmentent leurs prix pour le personnage, lui refusent leur aide et le traitent comme s'il était d'un rang inférieur.

En plus des effets de roleplay ci-dessus, le Charisme de ton héros subit tout le temps un malus de -2, sauf quand il est parmi ses semblables.

Frêle (Majeur)

Ton héros est soit très petit soit très maigre voire les deux par rapport a la norme de son peuple. Sa Résistance est réduite de 1 à cause de sa faible stature.

Gamin (Majeur)

Il arrive que des événements incroyables poussent des enfants vers l'aventure. Sachez que choisir ce Handicap signifie débuter avec un gros désavantage. Les héros Gamins ont entre 8 et 12 ans. Ils ne disposent que de 3 points à investir dans leurs Attributs et de 10 points dans leurs Compétences.

Le bon côté, c'est que les Gamins ont beaucoup de chance. Ils débutent chaque session de jeu avec un Jeton en plus. Ce dernier est cumulable avec les autres Jetons attribués par les Atouts Chanceux ou Très Chanceux.

Quand ton héros arrive à maturité, ce Handicap disparaît naturellement. Il en a déjà bien payé le prix. Il n'obtient plus non plus le Jeton offert par le Handicap lorsqu'il atteint l'âge de 18 ans.

Héroïque (Majeur)

Ton héros ne dit jamais non à une personne dans le besoin. Cela peut ne pas lui plaire mais il se sent obligé de secourir ceux qu'il considère sans défense. C'est le premier à se jeter dans un immeuble en flammes, à accepter de chasser les monstres pour trois fois rien et ne pas savoir résister aux larmes d'une infortunée.

Ignorant (Majeur)

Ton héros en sait moins que les autres sur le monde dans lequel il vit. Il subit un malus de -2 aux jets de Culture générale.

Illettré (Mineur)

Ton héros ne sait pas lire. Il peut écrire son nom et sait ce qu'un panneau STOP signifie, mais c'est à peu près tout. Les maths ne sont pas son fort non plus. 2 + 2 = 4 passe encore mais ne lui parle pas de multiplication.

Les Illettrés ne savent ni lire, ni écrire, quelque soit par ailleurs le nombre de langues qu'ils savent parler.

Lambin (Mineur)

La mélasse un jour de grand froid se déplace plus vite que ton héros. Réduisez son Allure de 1. Ces effets se cumulent avec ceux du Handicap Boiteux si tu tiens vraiment à participer à la prochaine course lièvre contre tortue. On te laisse déterminer à quelle espèce tu appartiens.

Loyal (Mineur)

Ton personnage n'est peut-être pas l'archétype du héros, mais il donnerait sa vie pour ses amis. Il est incapable de laisser tomber ses amis s'il a la moindre possibilité de leur venir en aide.

Malchanceux (Majeur)

Ton héros est moins chanceux que les autres. Il reçoit un Jeton de moins par session de jeu. Un héros ne peut être Malchanceux et Chanceux à la fois.

Manchot (Majeur)

Ton héros est né avec un seul bras ou l'a perdu lors d'un combat passé. Fort heureusement, il lui reste l'autre, le bon. Il subit un malus de -4 pour les tâches qui requièrent deux bras comme Escalade par exemple.

Mauvais rêves (Majeur)

Ton *hombre* ne dort pas bien. En fait, la Terre de Nod est pour lui un cauchemar permanent. Il tourne et se retourne comme un démon sur le grill, et son supplice nocturne tient sans doute tout le monde éveillé dans un rayon de dix mètres.

Le cow-boy commence chaque session de jeu avec 1 Jeton de moins, ce qui représente son état de fatigue constant. Ce Handicap peut se cumuler avec Malchanceux.

Mauvaise habitude (Mineur ou Majeur)

Ton héros possède une manie grossière et porte sur les nerfs de son entourage. Il se cure le nez, dit «tu vois» à chaque phrase ou bien mâche son chewing-gum en permanence. Une Mauvaise habitude Mineure irrite son entourage mais n'est pas dangereuse. Son Charisme est réduit de 1.

Une Mauvaise habitude Majeure représente une dépendance avilissante voire mortelle. Cela englobe drogues, alcool ou être accroc à une activité particulièrement addictive. Un héros privé de sa dose fait un jet de fatigue toutes les 24 h. Le premier jet manqué le rend Fatigué, puis Exténué. Le stade final est le coma pour l'usage de drogues ou des troubles du comportement pour l'alcool.

Des soins médicaux apaisent les symptômes, sinon il doit vivre avec les malus durant 1d6 jours. Par la suite le héros peut effacer le Handicap en échange d'une Progression sinon il rechute dans sa dépendance.

Moche (Mineur)

La nature n'a pas été tendre concernant l'apparence de ton héros. Son Charisme est réduit de 2 et il est généralement rejeté par les membres du sexe opposé.

Myope (Mineur)

La vue de ton héros n'est plus ce qu'elle était. Avec des lunettes il ne subit aucune pénalité et le Handicap est Mineur. S'il perd ses lunettes (50 % de chance que cela arrive lorsqu'il est blessé et aucune si les lunettes sont attachées), il subit -2 à tous ses jets de Trait pour Tirer ou Percevoir quelque chose situé à plus de 5 cases (10 mètres).

Obèse (Mineur)

Les personnes corpulentes éprouvent rapidement de grandes difficultés lors des situations physiques dangereuses. Ceux qui ne souffrent pas de leur corpulence ont l'Atout Costaud. Ceux qui en souffrent sont Obèses. Un personnage ne peut être Costaud et Obèse.

Un Obèse ajoute 1 à sa Résistance, réduit de 1 son Allure et il utilise un d4 pour courir. Il aura en outre du mal à trouver des vêtements ou des armures à sa taille, à rentrer dans des lieux exigus ou encore voyager en diligence ou en train en ne prenant qu'un siège.

Pacifiste (Mineur ou Majeur)

Ton héros déteste la violence. Un Pacifiste Mineur ne se bat que lorsqu'il n'a pas d'autre choix et n'accepte pas le meurtre de prisonniers ou de victimes sans défenses.

Un Pacifiste Majeur ne combattra aucun être vivant dans aucune circonstance. Il peut se défendre, mais ne fera jamais rien qui puisse blesser une créature vivante ou pensante.

À noter que n'entrent pas dans cette catégorie les êtres maléfiques, morts-vivants et créatures similaires. Un Pacifiste Majeur pourra éventuellement combattre en utilisant des techniques non létales (comme ses poings par exemple). Ce type de personnage ne prendra de telles mesures drastiques que si sa vie en dépend.

Petite nature (Majeur)

Le moindre petit bobo et votre cow-boy appelle sa mère. Tant qu'il lui reste une blessure, il subira une pénalité supplémentaire de -1 à toutes ses actions (un héros avec 2 blessures subira donc une pénalité de -3, par exemple).

Phobie (Mineur ou Majeur)

Les phobies sont des peurs irrationnelles qui empoisonnent le héros pour le reste de sa vie. Chaque fois qu'il est en présence de sa phobie, il subit -2 à tous ses jets de Traits si c'est un Handicap mineur et -4 si c'est une phobie majeure.

Les phobies ne doivent pas être trop évidentes. Tout le monde à peur des vampires donc il ne s'agit pas d'une phobie, mais simplement de bon sens. L'objet d'une phobie devrait être un élément anodin sur lequel son esprit s'est fixé durant une rencontre qui a produit cette frayeur.

Et souviens-toi, les phobies représentent des peurs irrationnelles.

Pied-tendre (Mineur)

Certains gars ne sont tout simplement pas faits pour les dangers rôdant sur la frontière sauvage et ton personnage est l'une de ces vertes pousses. Quel que soit le temps qu'il ait passé à l'Ouest, il ne s'y est semble-t-il jamais fait.

À cause de son inexpérience des coutumes de l'Ouest, ton pauvre héros souffre d'une pénalité de -1 à sa Trempe. Il ne peut choisir l'Atout Vrai dur à cuire.

Bien sûr, cela ne dure pas toute la vie. Le Handicap Pied-tendre n'est que Mineur et il peut être supprimé. Une fois que le héros a atteint le rang Aguerri, il peut le racheter en choisissant d'y consacrer une Progression. La pénalité de Trempe et l'interdiction de prendre l'Atout Vrai dur à Cuire disparaîtront.

Poches percées (Mineur)

Le dicton dit qu'un idiot et son argent ne font pas bon ménage. Ton héros est l'idiot en question. Il débute avec la moitié des fonds usuels pour *Deadlands*. Il a du mal a économiser ce qu'il gagne. Chaque semaine de jeu environ, son joueur divise ses fonds par deux.

Présomptueux (Majeur)

Rien ne peut résister à ton héros. C'est du moins ce qu'il croit. Il se croit capable de tout faire et ne recule devant aucun défi. Il n'est pas suicidaire mais il prend des risques en dépit du bon sens.

Prudent (Mineur)

Ce personnage incarne l'extrême prudence. Il ne prend aucune décision hâtive, a besoin du maximum d'informations et de peaufiner le moindre détail avant d'agir.

Rancunier (Mineur ou Majeur)

Ton héros n'oublie jamais les offenses qui lui sont faites. En Handicap Mineur, il se venge par des moyens légaux. En Handicap Majeur il ira même jusqu'au meurtre pour se venger d'un affront.

Recherché (Mineur ou Majeur)

La loi pense que votre cow-boy a fait quelque chose de mal, que ce soit le cas ou pas ! Son visage orne les affiches sur tout le territoire et peut-être même au-delà. La nature du crime et le sens du « sport » du Marshal déterminent jusqu'où le bruit des charges qui lui sont reprochées a pu se répandre mais quelqu'un quelque part est à votre recherche.

En plus d'avoir quelqu'un aux trousses, il y a également une prime sur la tête de ton *hombre*. Pour la version Mineure, la récompense est de 1d6 × 100 $. Pour la version Majeure, la prime est un tentant 1d6 × 1 000 $. Le joueur et le Marshal doivent se mettre d'accord sur la façon dont la prime peut être obtenue.

Rien à Perdre (Mineur)

N'avoir Rien à Perdre ne signifie pas que ton héros est suicidaire mais qu'il ne tient à la vie que pour atteindre un but qu'il s'est fixé. Peut-être veut-il venger sa famille massacrée ou finir en beauté car il est condamné par une maladie.

Il ne risquera pas sa vie sans raisons valables, mais si l'occasion de réaliser son but se présente, il fera n'importe quoi et prendra tous les risques pour y parvenir.

Ce Handicap est Mineur à moins que l'objectif soit assez facile à réaliser (très rare).

Sale Caractère (Mineur)

Ton héros est désagréable et a très mauvais caractère. On ne l'apprécie pas beaucoup et il fait rarement preuve de gentillesse. Il fait payer le moindre des services qu'il rend et va jusqu'à faire la grimace quand on le récompense. Son Charisme est réduit de 2.

Sanguinaire (Majeur)

Ton héros ne fait jamais de prisonniers à moins d'être sous la surveillance étroite d'un supérieur. Cela peut causer de gros problèmes lors d'une campagne militaire sauf si tes supérieurs approuvent un tel comportement. Le Charisme de ton héros est réduit de 4 si sa cruauté de sa conduite est un fait connu de tous.

Sceptique (Mineur)

Les sceptiques ne croient au surnaturel que quand ils sont à moitié avalés par une créature surnaturelle. Ils rationalisent tout événement surnaturel et même dans ce cas, ils se raccrochent à la raison se persuadant du contraire ou en ignorant purement l'évidence.

Les sceptiques subissent un malus de -2 à leurs jets de Terreur lorsqu'ils sont confrontés à l'horreur d'un phénomène surnaturel.

Serment (Mineur ou Majeur)

Le personnage a prêté serment. Qu'il soit Mineur ou Majeur dépend du serment en question. Certains prêtent serment envers un groupe ou une cause (ex : faire le Serment d'Hippocrate ou jurer de débarrasser le monde du mal). Le niveau du Handicap dépend des dangers pris pour rester fidèle au serment et de sa fréquence d'apparition dans la partie.

Quel que soit le serment choisi, il n'est considéré comme un Handicap que s'il met régulièrement le personnage en situation délicate.

Serment des Anciennes traditions (Mineur ou Majeur)

Que ton héros soit né Indien ou qu'il le soit devenu, il a décidé d'abandonner la technologie moderne afin d'honorer les esprits. Si c'est un Handicap Mineur, il voyagera avec des moyens de transport modernes comme les trains ou les wagons à vapeur, mais il n'utilisera pas lui-même un engin moderne (y compris les armes à feu, les couteaux ou les tomahawks en acier, etc.). Si c'est un Handicap Majeur, il n'utilisera même pas passivement de tels engins et refusera de monter sur quelque chose de plus complexe qu'un chariot tiré par des chevaux (et il sera même mécontent de le faire).

Sinistre Serviteur de la Mort (Majeur)

Ton héros est un tueur. Sa famille mange probablement les pissenlits par la racine, ses ennemis nourrissent les asticots et même quelques-uns de ses amis ont des trous qui sont étrangement du même calibre que les balles de son pistolet.

Ce Handicap n'est accessible qu'aux Jokers, et tu ne devrais pas le prendre à la légère, *amigo*.

La bonne nouvelle, c'est que ton *hombre* ajoute +1 à tous ses jets de dégâts, que ce soit avec le Combat, le Tir, le Lancement de sorts, voire le Lancement de choses à la tête des gens d'une manière très inhospitalière. Le revers à cette médaille, c'est que ton héros se retrouve souvent en tôle ou en fuite. Mais il y a plus, *amigo*. Si le dé du jet de Combat, de Tir ou de Lancer fait 1 (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), l'attaque touche automatiquement le personnage allié en vue le plus proche – qu'il soit dans la ligne de mire ou pas. Les autres personnages joueurs sont toujours choisis en premier mais un Extra allié fera tout aussi bien l'affaire.

Même les attaques de corps-à-corps toucheront les alliés si ce bon vieux 1 sort. Cela demande un peu d'imagination mais l'arme du héros peut lui échapper et venir frapper son ami, ou il peut aussi devoir se porter près de son ancien camarade et le toucher « accidentellement ».

Dans tous les cas, les échecs critiques sur les jets d'attaque infligent aux alliés qui en sont victimes un d6 de dégâts supplémentaires (comme si le cow-boy avait touché avec une Relance).

Sommeil lourd (Mineur)

Ce gars-là scie tellement bien du bois qu'il n'ouvrirait même pas un œil si une tempête de l'Enfer se déchaînait sur lui. Une fois qu'il dort, il doit faire un jet de Perception (-4) pour se réveiller et subit également une pénalité de -4 à ses jets de Vigueur pour rester debout.

Souffrant (Mineur ou Majeur)

La médecine est une science rudimentaire sur la frontière sauvage et il est des manières de mourir pires qu'un empoisonnement sévère au plomb. Ce Handicap est réservé aux *hombre*s rongés par la maladie qui vont se retrouver au cimetière dans un futur proche.

Comme Doc Holliday, ton héros a une réservation chez le croque-mort. Elle n'a juste pas encore été confirmée. La cause de cette future disparition est une joyeuseté du genre consomption (tuberculose), diabète ou cancer.

Quand un cow-boy souffre d'un Handicap Mineur, il soustrait toujours 1 à ses jets de fatigue pour résister à l'effort physique (mais pas aux jets d'Agilité visant à éviter les plaies et les bosses). Il est au tout début de la maladie et il est possible qu'elle n'ait même pas encore été diagnostiquée.

Si c'est un Handicap Majeur, il soustrait 2 à ses jets de fatigue pour résister à l'effort physique (mais pas aux jets d'Agilité visant à éviter les Bleus et bosses). Il lui est impossible de cacher son état et tout le monde peut dire que la faucheuse marche juste derrière lui.

Dans tous les cas, à la fin de chaque session de jeu, le personnage doit faire un jet de Vigueur. S'il le rate, la maladie empire. Un Handicap Mineur devient Handicap Majeur. Si le Héros souffre déjà d'un Handicap Majeur, il mourra à la fin de la prochaine session au cours de laquelle il aura raté un jet de fatigue (ou à un moment approprié, choisi par le Marshal).

Têtu (Mineur)

Ton héros veut toujours avoir raison et n'admettra jamais ses torts. Même devant la preuve évidente de son erreur il continue à se justifier de toutes les manières possibles.

Unijambiste (Majeur)

Avec une béquille (ou une jambe de bois) ce Handicap fonctionne comme le Handicap Boiteux, l'Allure est réduite de 2 et le dé pour courir est un d4.

Sans béquille l'Allure passe à 2 et il ne peut pas courir. Il subit aussi un malus de -2 à tous les jets qui nécessitent de la mobilité, comme Grimper et Combat. Un unijambiste subit aussi un malus de -2 à ses jets de Natation (et -2 à son Allure dans l'eau).

Les Yeux du menteur (Mineur)

Les mensonges ne viennent pas facilement à cet *hombre*. Ça a l'air bien sur le papier mais ça lui cause souvent des problèmes quand il a à faire avec des malfaisants. Un héros affublé de ce Handicap subira une pénalité de -2 à tous les jets d'Intimidation et de Persuasion quand il devra dire des mensonges - même les tout petits inoffensifs.

Le pire, c'est que si ton héros a dans l'idée de gagner sa vie en jouant au poker, cette pénalité s'applique au bluff. Ça te fait aussi -2 à tes jets de Jeu, *compadre* !

ATOUTS

Tu trouveras ci-dessous une liste des Atouts disponibles à *Deadlands*.

Les Atouts sont regroupés par catégories pour faciliter la création du personnage. Un Atout ne peut être choisi qu'une fois sauf indication contraire.

Rang : sous chaque Atout est indiqué le Rang nécessaire au minimum pour pouvoir le choisir. Un héros Novice ne peut prendre un Atout Légendaire par exemple mais un personnage peut toujours prendre un Atout dont le Rang est inférieur au sien.

Atouts Améliorés : certains Atouts proposent une version améliorée (Séduisant et Très Séduisant pour Séduisant, Riche et Très Riche). Tu dois avoir la version inférieure d'un Atout Amélioré avant de pouvoir prendre ce dernier. Il faut d'abord être Riche avant de pouvoir choisir Très Riche par exemple.

ATOUTS DE BACKGROUND

Ces Atouts sont les avantages innés, reçus en héritage ou liés à l'histoire personnelle du héros. On ne peut en général les choisir que lors de la création du personnage.

Si un joueur choisit un Atout de background plus tard dans le jeu il doit d'abord en discuter avec le Marshal. Si ce dernier est d'accord et trouve que c'est justifié le personnage peut obtenir l'Atout lors d'une progression. Un personnage pourra choisir plus tard l'Atout Séduisant en disant qu'il prend soin de son apparence. Un héros pourra obtenir l'Atout Arcanes s'il est initié par un autre personnage ou s'il découvre un manuscrit contenant un savoir secret.

Ambidextre

Prérequis : Novice, Agilité d8

Ton héros utilise ses deux mains avec la même facilité. Il ignore le malus de -2 habituel pour la main non-directrice.

Arcanes (Magie)

Prérequis : Novice

La magie dans l'Ouest Étrange n'est pas une chose à prendre à la légère. Ceux qui pratiquent la sorcellerie doivent souvent mesurer leurs pouvoirs à ceux des mauvais esprits qui peuplent la frontière sauvage, et qui s'avouent rarement vaincus. Les Hucksters considèrent ces duels de volonté comme des parties de cartes et les meilleurs sont capables de faire preuve de pouvoirs stupéfiants. On murmure que d'autres empruntent des voies plus sombres et maîtrisent la puissance de la magie du sang.

Si tu choisis cet Atout, assure-toi de lire la section appropriée dans le chapitre **No Man's Land**, page 150. Tu y trouveras d'autres Atouts qui ne sont disponibles que pour les Hucksters (voir page 159).

Arcanes (Miracles)

Prérequis : Novice

Certains personnages peuvent faire appel aux pouvoirs de leur divinité (ou de leurs divinités) en cas de besoin. Dans l'Ouest étrange, on appelle ces âmes pieuses les élus. Ce sont des nonnes, des prêtres ou bien des gens ordinaires à l'âme (relativement) pure, bénis par une entité divine. Même s'ils sont rares sur la frontière, on y trouve parfois des imams, des moines bouddhistes et des représentants d'autres croyances détenteurs de pouvoirs supérieurs pour couvrir leurs saints arrières. Lorsqu'ils savent se tenir, il

leur arrive d'invoquer des miracles à même de les aider à combattre le mal dans l'Ouest étrange.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer l'un de ces croisés, va voir page 157. Tu y trouveras d'autres Atouts qui ne sont disponibles que pour les Élus.

Arcanes (Chamanisme)

Prérequis : Novice

Les chamanes sont les saints hommes et femmes indiens et les gardiens de la médecine tribale. Ils tirent leurs pouvoirs des pactes qu'ils passent avec les exigeants esprits du monde naturel. Lorsque ces hommes médecine honorent les esprits de la nature, ils peuvent accomplir d'incroyables exploits à faire trembler les plus sceptiques.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer un chamane, ainsi que quelques Atouts supplémentaires, va voir page 155.

Arcanes (Maîtrise du Chi)

Prérequis : Novice, Arts Martiaux

Quelques personnes dans l'Ouest étrange ont étudié les anciens arts du combat orientaux. Une infime partie de ces combattants extrêmement compétents ont atteint la discipline spirituelle nécessaire pour canaliser une force surnaturelle, appelée le Chi, à travers leur propre corps. Ces guerriers initiés utilisent l'Atout Arcanes (Maîtrise du Chi) pour refléter leurs stupéfiantes capacités.

Si tu veux des détails sur la façon de jouer l'un de ces personnages ainsi qu'un nouvel Atout permettant l'accès à différents styles d'arts martiaux, va voir page 166.

Arcanes (Science étrange)

Prérequis : Novice

Les adeptes des principes de la Nouvelle science (qu'à peu près tout le monde appellent les Savants fous) construisent des engins étranges et merveilleux, des machines qui semblent souvent défier les lois même de la réalité. Presque tous ces inventeurs (ou du moins ceux qui réussissent) s'appuient sur la roche fantôme pour faire fonctionner d'une manière ou d'une autre leurs inventions.

Pour découvrir en exclusivité ces cinglés d'inventeurs et leurs gadgets bizarres, va voir page 164.

Brave

Prérequis : Novice, Âme d6

Ceux qui possèdent cet Atout ont appris à maîtriser leurs peurs, à moins qu'ils ne soient tout simplement émotionnellement distants de tout. Quoi qu'il en soit, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les jets de Terreur et de Tripes.

Chanceux

Prérequis : Novice

Ton héros semble être béni par le Destin. Il obtient un Jeton de plus au début de chaque session de jeu, ce qui lui octroie plus de chance de réussir ses actions et de survivre à d'incroyables dangers.

• Très Chanceux

Prérequis : Novice, Chanceux

Ton héros obtient 2 Jetons de plus au début de chaque session de jeu.

Costaud

Prérequis : Novice, Force et Vigueur d6

Ton héros est très corpulent ou tout simplement très athlétique. Dans tous les cas, sa masse lui permet de mieux résister aux dégâts. Ajoutez +1 à sa Résistance.

En outre, ton héros est également capable de porter 4 fois sa Force en kg sans malus, au lieu de 2 fois chez les gens ordinaires.

Don des langues

Prérequis : Novice, Intellect d6

Le personnage a un don pour les langues : il commence le jeu en connaissant un nombre de langues égal à son Intellect, et peut faire un jet d'Intellect à -2 pour se faire comprendre en n'importe quel langage qu'il a côtoyé pendant au moins une semaine.

Enragé

Prérequis : Novice

Dès qu'il est blessé (ou même Secoué par une attaque physique) ton héros doit réussir un jet d'Intellect sans quoi il devient Enragé.

L'état Enragé enlève 2 à la Parade du personnage mais ajoute +2 à sa Résistance, à tous ses jets de Combat et de Force ainsi qu'aux dégâts causé au corps à corps. Le héros ignore en outre tous les malus de blessures, mais il ne peut se servir de Compétences, d'Atout, ou effectuer des manœuvres qui requièrent de la concentration comme Tir et Sarcasme. L'utilisation de la compétence Intimidation est toutefois toujours possible.

Un Enragé attaque sans aucune retenue. S'il obtient un résultat de 1 sur son dé de Combat (sans tenir compte du dé Joker) il touche au hasard une cible adjacente autre que le cible prévue, ami ou ennemi En l'absence de cible adjacente le coup est juste manqué. L'Enragé peut calmer sa rage s'il ne fait aucune action (même se déplacer) pendant un round entier et s'il réussit un jet d'Intellect à -2.

Guérison rapide

Prérequis : Novice, Vigueur d8

Ton héros récupère vite de ses blessures. Il obtient un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour guérison naturelle.

Notable

Prérequis : Novice

Les personnages notables sont avantagés par la vie mais ont aussi plus de responsabilités. Un notable possède un statut élevé dans sa société, a droit à un traitement de faveur de la part de ses ennemis, voit son Charisme augmenté de 2 et obtient l'Atout Riche. Il obtient plusieurs Atouts pour le prix d'un mais ses responsabilités en tant que notable équilibrent ces avantages.

Un notable peut disposer de troupes à ses ordres, de terres, d'une demeure ancestrale et d'autres biens à gérer. Ces aspects sont à définir par le Marshal et doivent inclure la charge qui pèse sur le personnage. Un notable peut disposer de terres, d'hommes travaillant pour lui et peut-être des appuis au gouvernement. Mais cela signifie aussi qu'il doit gérer ses terres, éventuellement ses bêtes ou ses mines, rémunérer ses hommes et surveiller son voisin jaloux qui convoite ses terres, complotant sans cesse contre lui.

Résistance aux arcanes

Prérequis : Novice, Âme d8

Que ce soit inné ou par héritage, ton héros résiste à la magie (ou au chamanisme, à la Science étrange, etc.) Il obtient 2 points d'Armure contre les dégâts produits par des pouvoirs d'Arcanes et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets pour résister aux effets de ces pouvoirs.

Un pouvoir bénéfique utilisé sur le personnage subit également les effets de cet Atout et le jet d'Arcane subit un malus de -2.

• Grande résistance aux arcanes

Prérequis : Novice, Résistance aux arcanes

Idem que ci-dessus mais l'Armure et la résistance passent à 4.

Riche

Prérequis : Novice

Que ton héros soit né avec une cuillère en argent dans la bouche ou bien qu'il ait bien réussi en affaires, une chose est sûre : il est beaucoup plus fortuné que la plupart des gens. Un héros Riche débute avec trois fois les fonds initiaux prévus et reçoit l'équivalent d'un salaire annuel moderne de 150 000 $.

• Très riche

Prérequis : Novice, Riche ou Notable

Ton héros est riche comme Crésus. Il débute avec cinq fois les fonds initiaux prévus, et reçoit un revenu annuel de 500 000 $.

Un héros Très Riche doit avoir une histoire personnelle très détaillée à valider avec le Marshal. Les biens et la fortune qu'il possède impliquent autant de gestion que de lourdes responsabilités.

Séduisant

Prérequis : Novice, Vigueur d6

Ton héros a beaucoup de charme ou est très beau. Son Charisme est augmenté de 2.

• Très séduisant

Prérequis : Novice, Séduisant

Ton héros est d'une beauté à couper le souffle. Son Charisme est augmenté de 4.

Véloce

Prérequis : Novice, Agilité d6

Le héros se déplace très rapidement. Son Allure est augmentée de 2 et il utilise un d10 au lieu du d6 lorsqu'il court.

Vétéran de l'Ouest étrange

Prérequis : Joker, Novice, Tripes d6, Connaissance (occultisme) d6

Alors tu veux être un héros, hein ? Un héros grand, dur et *expérimenté* ? Pas de problème. Vérifie juste ta santé mentale avant de rentrer, parce que ceux qui sont déjà allés quelques fois de l'autre côté du cactus ont vu des choses qui

arrêteraient la plupart des palpitants humains. En conséquence, ils ne sont plus les mêmes qu'auparavant !

Les Vétérans de l'Ouest étrange entrent en jeu au rang Aguerri (ou un rang au-dessus du reste des cow-boys de votre campagne), ce qui signifie qu'ils bénéficient de 20 Primes supplémentaires pour commencer à jouer. Fais progresser ton héros normalement, ainsi qu'il est spécifié dans les règles p. 81.

Il y a cependant un prix à payer. Si tu choisis cet Atout, tu dois piocher une carte du paquet d'action une fois que tu as fini de créer ton cow-boy. Montre-la à ton Marshal qui ira voir sur la table correspondante de la section *Guide du Marshal* dans quelle bouse ton *hombre* a marché sur sa route vers la renommée. Si tu tires un Joker, pioche une autre carte et dites à ton Marshal si elle est noire ou rouge (ou si c'est un autre Joker).

Attention : les résultats peuvent être assez extrêmes et aller de la mutilation à la folie. Ton Marshal a tous les détails. On t'aura prévenus !

Vif

Prérequis : Novice, Agilité d8

Ton héros est né avec des réflexes presque surhumains. Si tu pioches un 5 ou une carte inférieure en combat, tu peux la défausser et en piocher une autre jusqu'à ce que tu obtiennes une carte supérieure à 5.

Ceux qui ont les Atouts Tête froide et Sang-froid piochent d'abord toutes leurs cartes supplémentaires liées à ces Atouts, et choisissent la meilleure de toutes avant d'utiliser l'Atout Vif.

Vigilant

Prérequis : Novice

Peu de choses échappent à ton héros. Il est vigilant et très observateur. Il ajoute +2 à tous ses jets de Perception pour entendre, regarder ou percevoir le monde qui l'entoure.

ATOUTS DE COMBAT

Les désaccords sont monnaie courante dans l'Ouest étrange, et la vaste majorité des hommes n'a aucun scrupule à utiliser la violence pour les régler. Pour cette raison, et probablement d'autres aussi, tu voudras passer en revue les Atouts suivants. Ils feront de ton *hombre* un vrai tueur quand les lames sortiront et que les balles siffleront.

Arme fétiche

Prérequis : Novice, Combat ou Tir d10

Le héros ne jure que par une arme qu'il connaît par cœur (Monsieur Pointu, la Vieille Betsy, etc.). Quand il se bat avec cette arme il gagne +1 à ses jets de Tir ou de Combat. Il est possible de prendre cet Atout plusieurs fois pour des armes différentes. On peut remplacer une Arme fétiche perdue mais il faut patienter deux semaines pour que revienne le bonus de l'Atout.

• Arme fétiche adorée

Prérequis : Vétéran, Arme fétiche

Même chose que pour Arme fétiche mais le bonus est de +2.

Arts Martiaux

Prérequis : Novice, Combat d6

Tu as été entraîné aux arts martiaux ou à la boxe, ou bien tu as appris une forme de combat de rue *vraiment* sale. Le corps de ton personnage est une arme soigneusement aiguisée, ce qui fait que même lorsqu'il est désarmé, on considère qu'il ne l'est pas. De plus, ses adversaires dans un combat au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus d'attaque à plusieurs contre lui. Lors d'une attaque réussie à mains nues, il fait des dégâts de For + d4, comme s'il portait une arme légère.

• Maître des arts martiaux

Prérequis : Vétéran, Arts martiaux, Combat d10

Le personnage fait des dégâts de For + d6 lors d'une attaque à mains nues.

Bagarreur

Prérequis : Novice, Force d8

Ton héros a l'habitude de cogner avec ses poings, et fort ! Quand il touche une cible avec une attaque à mains nues, il ajoute +2 aux dégâts occasionnés.

• Cogneur

Prérequis : Aguerri, Bagarreur

Lorsqu'un cogneur obtient une Relance lors d'une attaque à mains nues, il rajoute un d8 au lieu d'un d6 aux dégâts.

Balayage

Prérequis : Novice, Force d8, Combat d8

Cet Atout permet au personnage d'attaquer toutes les cibles adjacentes en un seul jet de Combat avec un malus

de -2. Un jet de dégâts est fait pour chaque cible touchée. Les alliés du héros sont affectés par cette attaque, aussi le héros devra rester prudent quant à l'utilisation de cet Atout. Il n'est pas possible d'utiliser les Atouts Balayage et Frénésie dans le même round.

• Grand Balayage

Prérequis : Vétéran, Balayage

Même chose que pour Balayage mais sans le malus de -2.

Blocage

Prérequis : Aguerri, Combat d8

Les héros endurcis au corps à corps sont plus habiles à se défendre que les autres. Ils savent attaquer mais ont aussi appris à bloquer les coups ennemis. Un héros qui possède cet Atout ajoute 1 à sa Parade.

• Grand Blocage

Prérequis : Vétéran, Blocage

Même chose que pour Blocage mais le bonus est de +2.

Combat à deux armes

Prérequis : Novice, Agilité d8

Ton héros n'est pas ambidextre mais sait se battre avec deux armes en même temps. Quand il attaque avec une arme dans chaque main il fait un jet pour chaque attaque mais il ignore le -2 pour la pénalité d'Action multiples.

Combatif

Prérequis : Aguerri

Ton héros se ressaisit vite après un coup ou une émotion forte. Il ajoute +2 à ses jets d'Âme pour se remettre de l'état Secoué.

Contre-attaque

Prérequis : Aguerri, Combat d8

Les combattants disposant de cet Atout sont capables de répondre instantanément aux erreurs de leurs adversaires. Une fois par round, lorsqu'un ennemi rate une attaque de corps à corps contre lui, le personnage peut faire une attaque gratuite en contre attaquant. L'attaque subit un malus de -2, et doit être une attaque normale (pas de désarmement, attaque totale ou toute autre manœuvre), et ne peut être combinée avec d'autres Atouts comme Frénésie ou Balayage. Il peut être utilisé avec la manœuvre Défense, mais pas avec Défense Totale.

• Grande contre-attaque

Prérequis : Vétéran, Contre-attaque

Comme contre-attaque, mais sans le malus de -2.

Cri de guerre

Prérequis : Novice, héros originaire des ECA[1]

Le fameux Cri de guerre qui te glaçait le sang a terrifié les Yankees et encouragé les Confédérés depuis Manassas. Pour sûr, les tirs ont à présent pratiquement cessé mais les sentiments restent profondément ancrés de chaque côté et quand les esprits s'échauffent, ce cri de guerre provoque toujours les mêmes réactions.

Lorsqu'il l'utilise, le Rebelle fait un jet d'Intimidation contre toutes les cibles dans une zone définie (et non contre une seule cible, ce qui est la règle habituellement). Placez un Grand Gabarit à côté du personnage (aire d'effet de 6 cases, dont la limite est adjacente au cow-boy). Toutes les créatures prises dans le cercle doivent faire un jet d'Âme Opposé au jet d'Intimidation du personnage.

Dégaine comme l'éclair

Prérequis : Novice, Agilité d8

Cet Atout permet au héros de dégainer une arme et d'attaquer dans le même round sans subir le malus usuel de -2. S'il doit faire un jet d'Agilité pour dégainer une arme (voir le Chapitre Combat) il ajoute +2 à son jet.

Esquive

Prérequis : Aguerri, Agilité d8

L'expérience à appris à ton héros comment esquiver les mauvais coups. Grâce à cet Atout, il sait se mettre vite à couvert ou se déplacer rapidement pour éviter d'être touché. Ses ennemis ont un malus de -1 à leurs jets de Tir et de Lancer sauf dans les cas d'une attaque surprise.

Quand il tente d'échapper aux effets d'une Attaque de Zone il ajoute +1 à son jet d'Agilité (si la situation le permet).

1. *États Confédérés d'Amérique*

• Grande Esquive

Prérequis : Vétéran, Esquive

Même chose que pour Esquive mais les attaquants subissent -2 à leurs jets d'attaque et le héros ajoute +2 à son jet d'Agilité pour échapper aux effets d'une Attaque de zone.

Extraction

Prérequis : Novice, Agilité d8

Lorsqu'un personnage se retire d'un combat, les attaquants à son contact gagnent une attaque gratuite — une situation très risquée pour tous ! Fort heureusement, ton héros a l'habitude de ce genre de retraites.

En réussissant un jet d'Agilité lorsqu'il romp le combat, un adversaire de votre choix ne disposera pas d'attaque gratuite (voir p. 119).

• Grande extraction

Prérequis : Novice, Extraction

Comme Extraction, mais en cas de Relance sur le jet d'Agilité, aucun adversaire au contact du personnage ne bénéficiera d'une attaque gratuite.

Florentine

Prérequis : Novice, Agilité d8, Combat d8

Combattre à la Florentine est une technique basée sur l'utilisation de deux armes à la fois. Le héros ajoute +1 à ses jets de Combat contre un adversaire muni d'une arme et sans bouclier. En outre, les bonus d'Attaque à plusieurs de ses ennemis sont diminués de 1 car le héros utilise avec brio ses deux armes pour parer leurs coups.

Frappe éclair

Prérequis : Novice, Agilité d8

Une fois par round et à condition qu'il ne soit pas dans un état Secoué, ton héros obtient une attaque de Combat gratuite contre un ennemi adjacent en déplacement. Ceci interrompt automatiquement l'action de l'adversaire et ne coûte pas la sienne au héros s'il est En Attente ou n'a pas encore fait d'action dans le round.

• Frappe foudroyante

Prérequis : Héroïque, Frappe éclair

Même chose que pour Frappe éclair, mais le héros obtient une attaque de Combat supplémentaire contre chacun des ennemis adjacent en déplacement.

Frénésie

Prérequis : Aguerri, Combat d10

Frénésie en combat de mêlée permet de faire pleuvoir des coups rapides sur ses adversaires au détriment de la précision. Le héros obtient une attaque de Combat supplémentaire par round avec un malus de -2 à tous ses jets d'attaques. Cette attaque doit être appliquée en même temps qu'une autre attaque de Combat mais peut cibler deux ennemis différents adjacents au héros (les Joker lancent deux dés de Combat et un dé Joker). Le malus de -2 s'applique sur toutes les attaques.

Un personnage muni de deux armes ne fait toutefois qu'une attaque en plus.

• Frénésie suprême

Prérequis : Vétéran, Frénésie

Même chose que pour Frénésie mais sans le malus de -2.

Improvisation martiale

Prérequis : Aguerri, Intellect d6

Les héros se trouvent parfois avec du matériel non destiné au combat. Ton héros est capable d'utiliser ce genre d'objets en tant qu'armes improvisées. Il ne subit pas le malus de -1 normalement appliqué aux jets de Combat et à la Parade lorsqu'il s'en sert dans un combat au corps à corps. Voir p. 113 pour plus de détails.

Increvable

Prérequis : Joker, Novice, Ame d8

Ton héros a plus de vies qu'un camion rempli de chats. Lorsqu'il doit lancer les dés quand il passe dans un État critique ou sur la Table des Blessures il ignore les malus dus aux blessures. Seul les jets de Vigueur sur ces tables sont concernés : il subit toujours les malus pour blessures pour les autres jets de Traits.

• Trompe-La-Mort

Prérequis : Vétéran, Increvable

Ton héros est plus dur à tuer que Raspoutine lui-même. Si jamais il est tué, lance un dé. Sur un résultat impair il est vraiment mort. Par contre, un résultat pair signifie que d'une façon ou d'une autre il échappe à la mort et n'est que dans un État critique. Il peut être fait prisonnier, être dépouillé ou simplement laissé pour mort, mais quoi qu'il en soit, il est toujours en vie a survécu.

Instinct de tueur

Prérequis : Héroïque

Ton héros déteste perdre. Dans un cas d'égalité sur un jet opposé, il gagne. En outre, s'il fait un 1 sur son dé lors d'un jet Opposé, il peut relancer le dé (mais doit garder le second résultat, même s'il s'agit d'un nouveau 1).

Nerfs d'acier

Prérequis : Joker, Novice, Vigueur d8

Ton héros a appris à combattre en ignorant la douleur. Il ignore 1 point de malus dus aux Blessures.

• Nerfs d'acier trempés

Prérequis : Novice, Nerfs d'Acier

Même chose que pour Nerfs d'acier, mais 2 points de malus pour blessures sont ignorés.

Panache

Prérequis : Novice, Âme d8

Quand ton héros met tout son cœur dans une tache, ça se voit ! Quand il dépense un Jeton sur un jet de Trait (y compris un jet d'Encaissement), il ajoute +2 au résultat final.

Poigne Ferme

Prérequis : Novice, Agilité d8

Ton héros ignore le malus de -2 de Plate-forme instable pour tirer depuis un véhicule ou sur une monture en mouvement.

Rechargement rapide

Prérequis : Aguerri, Agilité d8, Tir d6

Ton pistolero a maîtrisé l'art délicat de charger son six-coups dans l'urgence la plus totale. Il peut recharger une arme à son tour et ignorer la pénalité habituelle de -2 à ses jets de Tir effectués dans le même round.

S'il utilise une arme qui nécessite un round complet ou plus pour être rechargée, le temps requis est réduit de 1 Round (minimum 1 round).

Rock n' Roll !

Prérequis : Aguerri, Tir d8

Les tireurs expérimentés ont appris à maîtriser le recul provoqué par les armes automatiques. Si un héros muni de cet Atout ne se déplace pas, il ignore le malus de -2 du à l'effet de recul de ce type d'armes.

Sans pitié

Prérequis : Aguerri

Le personnage peut utiliser un Jeton pour relancer un jet de dégâts, y compris pour une attaque de zone.

Tête froide

Prérequis : Aguerri, Intellect d8

Celui qui garde son calme quand les autres courent aux abris est un adversaire redoutable. Cet Atout permet au héros de piocher une carte en plus pour l'Initiative. Il fait son action sur la meilleure des cartes.

• Sang-froid

Prérequis : Aguerri, Tête froide

Même chose que pour Tête froide, mais le héros pioche 2 cartes supplémentaires.

Tireur d'Elite

Prérequis : Aguerri

Le héros vise juste et bien. S'il ne bouge pas durant le round il tire comme s'il avait pris la manœuvre Viser. Cet Atout ne fonctionne pas avec une arme ayant une Cadence de tir supérieure à 1.

Cet Atout s'applique aux Compétences Tir et Lancer.

Tueur de géant

Prérequis : Vétéran

En général plus c'est grand plus c'est dur à vaincre. Mais ton héros sait trouver les points faibles des créatures de grande taille. Ton héros ajoute 1d6 à ses dégâts lorsqu'il attaque des créatures de trois tailles ou plus supérieures à la sienne.

ATOUTS DE COMMANDEMENT

Les Atouts de commandement permettent aux héros d'employer aux mieux leurs Alliés et leurs troupes lors des batailles, en les rendant plus efficaces, plus sûrs ou plus résistants.

Ces Atouts s'appliquent aux alliés sous ton commandement dans un rayon de 5 cases (l'aura de commandement). Si différents héros ont des Atouts de Commandement identiques ils n'en cumulent pas les effets. Si deux héros possèdent l'Atout Commandement, leurs troupes n'en bénéficient pas deux fois mais elles peuvent dans tous les cas profiter des effets d'Atouts de commandement différents comme Commandement et Ferveur par exemple, même si ces Atouts proviennent de deux commandants différents.

Commandement

Prérequis : Novice, Intellect d6

Ton héros sait donner des ordres clairs et se faire obéir. Cela rend tes Alliés plus disposés à se battre malgré les coups. Vos Alliés ajoutent +1 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.

• Ferveur

Prérequis : Vétéran, Âme d8, Commandement

Une seule phrase prononcée par un grand chef produit parfois des résultats stupéfiants. Un chef doté de cet Atout stimule la ferveur combative de ses Alliés en criant un slogan, une devise ou simplement des mots d'encouragement. Tes Alliés ajoutent +1 aux dégâts de leurs jets de Combat.

• Grande aura de commandement

Prérequis : Novice, Commandement

Une voix forte, des ordres précis, un charisme naturel, ou tout simplement un entraînement hors du commun, quoi qu'il en soit, ton héros est un officier qui sait commander sur le champ de bataille. Son aura de commandement est efficace jusqu'à 10 cases au lieu de 5.

• Inspiration

Prérequis : Aguerri, Commandement

Les chefs célèbres et expérimentés sur le champ de bataille motivent les soldats autour d'eux. Ils ajoutent +2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué (incluant

déjà le bonus de +1 de l'Atout Commandement). Cela augmente les chances des Alliés de se remettre de leurs blessures légères ou d'un moral en berne qui en temps normal leur aurait fait abandonner le combat.

• Leader naturel

Prérequis : Novice, Ame d8, Commandement

Un lien spécial unit ton héros et ses Alliés. Ce lien lui permet d'utiliser ses Jetons pour n'importe quel Allié sous ses ordres.

• Meneur d'hommes

Prérequis : Vétéran, Commandement

Ton héros est fait pour commander. Les mots justes lui viennent naturellement. Tout dans son équipe se passe de manière huilée. Les Alliés sous son commandement utilisent un d10 comme dé Joker au lieu de d6 lorsqu'ils font des jets de groupe.

• Serrez les Rangs !

Prérequis : Aguerri, Intellect d8, Commandement

Cet Atout renforce la détermination des Alliés aux ordres du héros. Les troupes ajoutent 1 à leur Résistance.

• Tacticien

Prérequis : Aguerri, Commandement, Joker, Intellect d8, Connaissance (Bataille) d6

Le héros a une compréhension naturelle des tactiques militaires impliquant des petites unités, et peut fréquemment tirer parti d'une situation évoluant rapidement.

Au début d'un combat, avant que les cartes d'action aient été distribuées, le héros fait un jet de Connaissance (Bataille). Pour chaque Succès et Relance, il reçoit une carte d'action. Ces cartes sont conservée séparément des cartes d'actions normales et ne sont pas mélangées jusqu'à la fin du combat (ni même dans le cas d'un joker). Au début d'un round, le héros peut donner une ou plusieurs cartes à ses alliés, qu'ils soient Extras ou Jokers, qui la considère ainsi alors comme leur carte du round.

Un seul personnage par camp peut utiliser cet Atout durant une rencontre.

ATOUTS ÉTRANGES

Les Atouts étranges ont quelque chose de surnaturel et c'est bien sûr le Marshal qui décide si les héros y ont accès.

Chouchou de la Chance

Prérequis : Joker, Aguerri

Il y a quelqu'un qui veille sur ce cow-boy et il peut faire confiance à Dame Fortune pour se sortir des ennuis. Une fois par session, il peut dépenser un Jeton de n'importe quelle couleur comme si c'était un Jeton bleu.

Il est possible de choisir cet atout plusieurs fois mais une seule fois par Rang. À chaque fois qu'il le choisit, le héros bénéficie également d'une utilisation supplémentaire de cet atout par session.

Courage liquide

Prérequis : Novice, Vigueur d8

Ton héros assimile l'alcool de manière bien inhabituelle. Le round après avoir consommé une boisson alcoolisée (au moins un quart de litre d'alcool fort), la Vigueur du personnage passe au dé supérieur (et la Résistance gagne 1 point). Il peut également ignorer le malus d'un niveau de Blessure (cumulable avec d'autres capacités ou Atouts similaires).

L'effet dure une heure. Si le personnage cherche à se saouler, il subit un malus de -2 à tous les jets basés sur l'Agilité ou l'Intellect tant qu'il continue à boire, et 1d6 heures après.

Don

Prérequis : Joker, Novice

Il n'est possible de choisir cet atout qu'à la création du personnage (à moins qu'il n'y ait une bonne raison que le héros ne « découvre » ces pouvoirs latents plus tard).

L'Ouest étrange est un pays de superstitions, où les rumeurs et les contes de bonne femme sont légion. De temps en temps, il y a une part de vérité dans l'un de ces contes. Un don, c'est ça : le folklore incarné.

Bien, tu dois maintenant choisir l'un des événements spéciaux qui a coïncidé avec ta naissance. Chacun d'entre eux te donne accès à un talent spécial, que tu peux déclencher en dépensant un Jeton (de n'importe quelle couleur). Si tu n'as plus de Jeton à dépenser, tu ne peux pas utiliser ton don.

Bâtard. C'est ce qu'est ton héros. Pas le genre méchant têtu mais le genre sans père. On dit qu'un enfant né en dehors des liens du mariage peut voir l'invisible.

Dépense un Jeton pour être capable de voir les créatures invisibles ou celles qui se confondent de manière surnaturelle avec leur environnement.

Né le jour de la Toussaint. On dit que le roi d'Halloween favorise ceux qui sont nés le jour de la malice, et leur confère une plus grande compréhension du monde magique. Ton héros est l'un de ces coquins et il ne peut choisir que parmi les Arcanes (Magie) et (Science étrange). Si tu as opté pour d'autres Arcanes, tu dois choisir un autre don.

Un Savant fou ayant ce don peut se défausser d'un Jeton et réussir son jet d'Âme pour échapper à la folie provoquée par l'Atout Nouveau Pouvoir (voir page 74).

Un Huckster possédant ce don peut se défausser d'un Jeton et doit réussir son jet d'Âme pour éviter le Contrecoup qui fait suite à une main de poker tirée pour lancer un sortilège (voir page 162). S'il le réussit, il sera simplement Secoué comme avec un Contrecoup et s'il obtient une Relance, il s'en sort indemne.

Né le jour de Noël. Un bébé né ce jour-là est particulièrement résistant aux effets des pouvoirs des esprits mauvais. À ce titre, ton héros ne peut choisir que parmi les Arcanes (Miracles) et (Chamanisme). Si tu voulais quelque chose de différent, ce n'est pas un don pour toi.

Lorsqu'il est la cible d'un pouvoir d'autres Arcanes, un cow-boy ayant ce don peut se défausser d'un Jeton pour en annuler les effets et obliger le lanceur à faire un jet d'Âme (-4) pour ne pas être Secoué.

Né par le siège. On dit que les enfants qui se présentent les fesses d'abord possèdent l'étonnante capacité de guérir les blessures. Ton héros est l'un d'eux et il peut dépenser un Jeton pour faire usage du pouvoir *Guérison supérieure*. Il n'a pas besoin de lancer les dés, il obtient automatiquement un seul succès (et donc guérit une blessure).

Septième fils. Ton héros est destiné à faire de grandes choses et sa légende se propagera loin dans l'Ouest étrange. Cet *hombre* a le don de contrôler le destin. À chaque fois qu'on utilise un Jeton en sa présence, il peut se défausser d'un Jeton de n'importe quelle couleur pour en annuler les effets.

Guérisseur

Prérequis : Novice, Âme d8

Un héros muni de cet Atout bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Soins qu'ils soient magiques ou non. En outre, jusqu'à cinq compagnons de voyage du guérisseur bénéficient aussi de ce même bonus pour leurs propres jets de guérison naturelle.

Lien animal

Prérequis : Novice

Ton héros exerce une étonnante autorité sur son animal de compagnie. Il peut dépenser ses Jetons pour tout animal qu'il contrôle y compris les chiens, montures, etc.

Maître des bêtes

Prérequis : Novice, Âme d8

Les animaux aiment ton héros et ne l'attaqueront pas, à moins qu'il ne les attaque en premier où qu'ils soient enragés pour une raison quelconque. Il dispose d'un tel magnétisme animal qu'une bête s'est attachée à lui (un chien, un loup, etc.). Au Marshal d'approuver l'animal. Si l'animal meurt un autre le remplace au bout de 2d6 jours si la situation le permet.

Recycleur

Prérequis : Novice, Chanceux

Une fois par session, le héros peut se rappeler soudainement qu'il a en sa possession un objet utile. Cet objet doit pouvoir tenir en poche ou dans un sac, et le Marshal a toujours le dernier mot quant à ce qui peut être trouvé ou non.

Sixième sens

Prérequis : Novice

Ton héros a cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'il va être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, il peut faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, il sait que quelque chose va se produire et il s'y prépare. Il sera donc En attente au premier round de combat.

En cas d'échec, le héros utilise les règles de surprise normales si nécessaire.

ATOUTS DE JOKERS

Ces Atouts ne fonctionnent que quand ton héros pioche un Joker lors de la phase d'Initiative en combat. Les effets de ces Atouts s'ajoutent aux effets habituels d'un Joker.

Afflux de pouvoir

Prérequis : Joker, Aguerri, Compétence d'Arcane d10

Lorsque ton personnage pioche un Joker lors de la phase d'Initiative, il récupère aussitôt 2d6 Points de Pouvoir (sans toutefois pouvoir dépasser sa limite habituelle).

Dans le mille !

Prérequis : Joker, Aguerri, Tir / Lancer d10

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Tir ou de Lancer dans ce round.

Coup Puissant

Prérequis : Joker, Aguerri, Combat d10

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Combat dans ce round.

ATOUTS LÉGENDAIRES

Les Atouts qui suivent sont à part car rares sont les campagnes atteignant ce niveau.

Acolyte

Prérequis : Joker, Légendaire

Un héros qui passe son temps à vaincre les forces du mal devient un modèle pour d'autres. Parmi ceux-là, il y en un qui désire suivre le héros dans ses aventures épiques. Le héros obtient un Acolyte de Rang Novice. C'est un Joker qui gagne aussi des Primes et dont les Compétences complètent ou imitent celles de son héros.

De manière générale, le joueur contrôle son Acolyte comme il le fait pour ses Alliés. Il peut arriver de temps en temps que l'Acolyte devienne une source d'ennuis (en se faisant capturer, en se jetant dans la gueule du loup sans prévenir, etc..). Le joueur doit être préparé à ce que son Atout se transforme de temps à autre en Handicap.

Si l'Acolyte meurt, il n'est pas remplacé sauf si l'Atout est de nouveau pris.

Le Cheval blanc

Prérequis : Légendaire

Le légendaire Ranger Solitaire avait Silver, Zorro avait Tornado et ta monture n'est pas moins impressionnante. Que ce soit un nouvel étalon que tu viens tout juste de dompter ou le même fidèle poney depuis que tu es tout jeune, il y a quelque chose de spécial chez lui. C'est un sacré numéro.

Ton fidèle compagnon a les caractéristiques d'un cheval de guerre et bénéficie de l'aptitude spéciale Sans peur et de l'Atout Sens du danger. De plus, c'est un Joker. Tout juste, muchacho, ton cheval à ses propres Jetons et peut faire tout ce qu'un autre Joker peut faire. Cependant, si cette monture meurt, tu dois choisir à nouveau cet Atout ou en perdre le bénéfice.

Damné

Prérequis : Légendaire, Réputation

Les vieux fusils ne meurent pas, c'est juste qu'ils...

Ok, ils meurent. En général, salement et de manière embarrassante. Mais si ton vétéran grisonnant de l'Ouest étrange tombe, il revient pour de bon. Cet Atout est une sorte d'assurance-vie pour éviter que tes plans concernant ce vieux briscard ne s'achèvent de façon prématurée.

Si ton héros meurt, c'est en qualité de Déterré qu'il refait son apparition (et on n'est pas en train de parler de gueule de bois, là). Le temps que ça prend dépend du bon vouloir du Marshal et de l'histoire. Ce pourrait être à l'instant ou bien après que tes associés t'aient mis dans une boîte en pin et aient lu le 23e psaume.

La section *Guide du Marshal* contient plus d'informations sur cette étrange situation. La mort n'est que le commencement, *amigo* !

Endurci

Prérequis : Légendaire

Ton héros est un vétéran confirmé. Augmente de +1 sa Résistance.

Coriace

Prérequis : Légendaire, Endurci

Augmente encore la Résistance de ton héros de +1.

La Main Droite du Diable

Prérequis : Légendaire, Tir, Combat ou Lancer d10

Ton héros est un as de la gâchette et sa renommée de dangereux *hombre* en combat s'étend partout. Les gens ont pris l'habitude de l'appeler la main droite du diable (ou la main gauche du diable si ton cow-boy est de l'école des gauchers).

Quelle que soit l'arme qu'il utilise de sa main directrice, un peu du statut mystique qu'on confère à son propriétaire lui a été insufflé et l'a transformée en une puissante relique. Une arme relique inflige un dé de dommage supplémentaire, du même type que le plus haut dé de dommage que l'arme peut infliger. Un fusil à barillet Colt relique pourra donc infliger un redoutable 3d8 de dégâts.

Bien sûr, l'Atout reste attribué à l'arme donc si tu la perds, tu perds l'Atout. Celui qui ramassera l'arme bénéficiera des avantages de la relique.

Maître d'armes

Prérequis : Légendaire, Combat d12

Augmente de +1 la Parade de ton héros.

• Maître d'armes légendaire

Prérequis : Légendaire, Maître d'armes

Augmente encore de +1 la Parade de ton héros.

Professionnel

Prérequis : Légendaire, d12 dans le Trait choisi

Ton héros est devenu chevronné dans un Trait particulier. Ce trait passe à d12+1. Cet Atout peut-être pris plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

• Expert

Prérequis : Légendaire, Professionnel dans le Trait choisi

Comme l'Atout Professionnel, mais le Trait passe à d12+2.

• • Maître

Prérequis : Joker, Légendaire, Expert dans le Trait choisit.

Le dé Joker du héros devient un d10 quand il fait un jet sous le Trait choisi. L'Atout peut-être choisi plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

Rapide comme l'éclair

Prérequis : Légendaire, Vif, Agilité d10

Lorsque ton héros met la main sur son six-coups, on a rarement le temps de cligner des yeux, et encore moins de le descendre. Certains disent que c'est le tireur le plus rapide de l'Ouest.

Que ce soit vrai ou pas, il est rapide, vraiment rapide. À chaque fois qu'il obtient moins qu'un 10 à son initiative, considère que sa carte est un 10 de la même couleur.

Suivants

Prérequis : Joker, Légendaire

Les héros sont souvent entourés de soldats dévoués, de joyeux compagnons ou autres volontaires qui les suivent dans leurs aventures. Chaque fois que cet Atout est choisi, 5 Suivants rejoignent ton héros. Cet Atout peut être pris plusieurs fois (pour remplacer les pertes subies au combat par exemple).

Les Suivants doivent pouvoir se nourrir et gagner leur vie. Ils prennent en général leur part des trésors, de butin et des récompenses de ton héros. Ils sont dévoués et risquent souvent leur vie pour lui. Ils n'iront toutefois pas jusqu'au sacrifice de leur vie, sauf dans des cas exceptionnels ou dans le cas de Suivants accompagnant ton héros depuis longtemps.

C'est le Marshal qui définit les Traits et statistiques des Suivants. Les Suivants débutent avec un équipement standard. C'est au héros d'acheter tout équipement supplémentaire.

ATOUTS DE POUVOIR

Les Atouts de pouvoir sont réservés aux personnages possédant l'Atout Arcanes. Tu trouveras les informations sur chaque type d'Arcane, la façon de s'en servir et sur les pouvoirs disponibles dans le **No man's land**.

ARCHÉTYPES

L'Ouest étrange est une terre où tout est possible. Prospecteur, chanteurs[1], fouille-merdes ou espions, tous trouveront sûrement quelque chose d'intéressant à faire là-bas.

Lorsque tu crées ton héros, penses-y en tant qu'archétype. Puis réfléchis aux Compétences et aux Atouts dont tu auras besoin pour interpréter ce rôle. Tu te demandes peut-être quels sont, parmi les Atouts professionnels, ceux qui pourraient convenir à la Fille de Saloon ou à l'Espion. Tu n'en as pas besoin pour ce genre de personnage : tout ce dont tu as besoin se trouve dans les règles de ce chapitre.

Une fille de saloon peut choisir l'Atout Séduisant (ou Laid). Merde, elle peut être quelconque et quand même Charismatique. Si elle est « populaire », elle a sans doute des Relations dans sa clientèle. Un fouille-merde pourrait tout à fait prendre l'Atout professionnel Enquêteur. Être également Charismatique, ça ne mange pas de pain si vous voulez connaître la vérité.

Tu veux jouer un espion ? Tu as le choix entre Enquêteur ou Voleur. Un brave indien ? Prends l'Atout Homme des bois. Ah, et pourquoi pas un homme de loi ? Qu'est-ce que tu dis de Charismatique ou Commandement pour commencer ? Et ajoute Vœu pour faire respecter l'ordre.

Rien ne pourra empêcher ton Marshal de s'arranger avec les règles si tu veux vraiment venir d'un endroit en particulier. Il peut t'autoriser à prendre l'Atout Notable (sans les revenus supplémentaires) pour représenter ton autorité dans la juridiction qui t'a été attribuée. Comme tu n'es pas Riche, il peut aussi te permettre de choisir un Atout de plus en relation avec ta profession.

En résumé, *amigos*, on te donne un jeu de roues pour ton chariot personnel. Tu n'as pas besoin de fabriquer le tien.

1. *« Buffalo gals » (en français, « Les Filles de Buffalo ») était une chanson des « Minstrel shows », spectacles des années 1820 dans lesquels les acteurs, danseurs et chanteurs se peignaient le visage en noir. Après la guerre de Sécession, les rôles étaient interprétés par des Noirs. L'image que ces spectacles leur donnait étant déplorable, la lutte contre le racisme les fit définitivement disparaître. La chanson est devenue par contre très populaire et a été reprise dans différents genres musicaux.*

Drain de l'âme

Prérequis : Aguerri, Arcanes (tout sauf Science étrange), Connaissance (Arcanes) d10

Quand ton héros a besoin d'urgence de Points de Pouvoir il utilise cet Atout pour drainer cette énergie du fond de son âme.

Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, le héros décide d'abord du nombre de Points de Pouvoir qu'il veut drainer. Il fait alors un jet d'Âme avec comme malus le nombre de points choisi (c'est une Action libre). Si le résultat de son dé d'Âme est de 1 ou moins, le héros encaisse une blessure et perd aussitôt conscience durant 1d6 heures. Sur un échec il subit une Blessure. Avec un succès ou mieux le héros obtient les Points de Pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir (ces points ne se conservent pas).

Nouveau pouvoir

Prérequis : Novice, Arcanes

Cet Atout, qui peut être pris plusieurs fois, permet au héros d'apprendre un nouveau pouvoir. Il en choisit un parmi tous ceux disponibles pour son Arcane.

Points de pouvoir

Prérequis : Novice, Arcanes

Mages, savants fous et autres utilisateurs d'Arcanes ont toujours besoin de plus de pouvoir. Cet Atout leur donne 5 Points de Pouvoir supplémentaires.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois mais seulement une fois par Rang.

Source de pouvoir

Prérequis : Aguerri, Âme d6, Arcanes

Cet Atout permet au héros de récupérer 1 Point de Pouvoir toutes les 30 minutes.

• Grande Source de Pouvoir

Prérequis : Vétéran, Source de pouvoir

Ton héros récupère 1 Point de Pouvoir toutes les 15 minutes.

ATOUTS PROFESSIONNELS

Les Atouts professionnels reflètent des années de pratique dans un domaine particulier. Dans certains cas ils représentent également des dons accordés par des puissances su-

périeures. Ces Atouts permettent de créer un héros spécialisé dans un domaine d'activité de façon plus significative que d'avoir un d12 dans toutes les Compétences de cette activité. Si tu veux par exemple créer le Savant fou classique, conçois le héros comme d'habitude, et donne-lui les Atouts Bricoleur de génie et Bidouilleur.

Les Atouts professionnels symbolisant des années d'entraînement, leurs Prérequis sont assez importants. Tu peux choisir ces Atouts pendant la création du personnage mais tu devrais plutôt le faire en respectant l'évolution logique de ton héros. Il obtient ces Atouts en s'entraînant pendant son temps libre ou entre deux aventures. Le temps passé pour les acquérir est subjectif et soumis à l'approbation du Marshal, mais le jeu gagne en crédibilité si un certain temps s'écoule pour le héros avant d'obtenir ce type d'Atouts.

Cumul : les bonus donnés au même Trait par différents Atouts professionnels ne se cumulent pas. Un héros avec les Atouts Voleur et Forestier n'obtiendra que +2 à ses jets de Discrétion et non +4.

Acrobate

Prérequis : Novice, Agilité d8, Force d6

Ceux qui ont un entraînement dans la pratique des acrobaties peuvent choisir cet Atout. Il ajoute +2 à tous leurs jets d'Agilité pour accomplir une manœuvre acrobatique (Ruses incluses) et ajoute 1 à leur Parade quand ils ne subissent pas de malus d'Encombrement.

Adepte

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8

Les adeptes sont des guerriers bénis qui ont subi un entraînement poussé pour devenir des armes vivantes. Certains le font dans le but de devenir des guerriers ultimes. D'autres le font pour servir la cause de leur divinité.

Leurs attaques à mains nues causent des dégâts de For + d4, et ils sont toujours considérés comme armés.

En outre, lorsqu'ils choisissent cet Atout, et chaque Rang atteint par la suite, ils peuvent choisir de changer l'Aspect d'un des pouvoirs suivants qu'ils possèdent. Le pouvoir ne fonctionne alors plus que sur eux, mais peut être lancé comme une action gratuite. Les pouvoirs sont : *Augmentation/Diminution de Trait*, *Déflexion*, *Guérison*, *Frappe !* et *Vitesse*. Il est impossible d'activer plus d'un pouvoir par round.

Agent

Prérequis : Aguerri, Intellect d8, Combat d6, Connaissance (Loi) d4, Connaissance (Occultisme) d6, Recherche d6, Tir d6

La mystérieuse Agence est la réponse de l'Union aux étranges manifestations qui ont lieu selon certains dans le monde. Ses membres sont discrets et ne partagent aucune information en dehors de leurs rangs s'ils peuvent l'éviter, et ce même avec les représentants locaux de la loi.

Cet atout est destiné aux Agents à plein temps appartenant à l'Agence. D'autres personnages peuvent en faire partie comme « dépanneurs » à temps partiel, mais seuls ceux qui passent chaque minute de leur vie au service de l'Agence jusqu'à ce qu'ils prennent leur retraite (rarement) ou qu'ils meurent (bien plus probablement) peuvent choisir cet Atout.

On attend des agents qu'ils espionnent les ennemis de l'Union, recherchent et capturent ou capturent et détruisent les créatures étranges et, de manière générale, suivent les ordres qui leur sont donnés par l'Agence.

TABLEAU DES PROMOTIONS

Lorsqu'un Agent ou un Ranger achève sa mission, lancez 1d20 et ajoutez les modificateurs ci-dessous. Sur un 20 ou plus, le personnage est promu. Un total d'au moins 24 signifie également que le héros reçoit une médaille ou une citation appropriée.

Chaque médaille ou citation ajoute +1 au Charisme du héros lorsqu'il interagit avec ceux qui respectent cette récompense et la remarquent (qu'il porte cet insigne ou que le fait soit réputé connu).

Modificateurs des missions

-	Mission de routine
+2	Mission difficile
+4	Mission très difficile
+6	Mission suicide

Modificateurs de situation

-2	Personnage de grade 0 ou soldat
+2	Personnage blessé
+2	Personnage ayant commis un acte de bravoure flagrant devant témoin

LES GRADES DE L'AGENCE

Grade	Salaire	Allocation
0	40 $	500 $
1	60 $	1 000 $
2	80 $	2 000 $
3	120 $	4 000 $
4	150 $	8 000 $
5	200 $	15 000 $

Ces serviteurs discrets reçoivent gratuitement un pistolet Gatling après avoir terminé leur formation et ajoutent toujours +1 à leurs jets de Tripes.

Les grades des Agents vont de 0 à 5. Le grade 6 est réservé au légendaire chef de l'Agence, le « Fantôme », même si de nombreuses rumeurs font état de sa disparition.

Les personnages Agents commencent au Grade 0 et vérifient s'ils sont éligibles pour une promotion à la fin de chacune de leurs missions ou après la destruction d'une importante menace (à la discrétion du Marshal). Voir le Tableau de Promotions page précédente pour la procédure.

Le salaire s'élève à 40 $ par mois au Grade 0 mais les Agents ont accès à plus de fonds de façon temporaire et remboursable, comme c'est indiqué sur le tableau ci-dessous. Ces allocations mensuelles ne sont pas une règle absolue. Si pour arrêter une menace impie, un Agent a un besoin impératif d'effectifs, d'équipement ou de ressources autres indisponibles pour son grade, il l'obtiendra. Sinon, un Agent plus expérimenté prendra la relève et obtiendra plus probablement la promotion et l'accolade. D'autres informations sur l'Agence sont disponibles page 150.

As

Prérequis : Novice, Agilité d8

Les As sont ces virtuoses plus à l'aise derrière un volant ou des leviers de commandes que sur leurs deux jambes.

Un As ajoute +2 à tous ses jets de Conduite, de Navigation et de Pilotage. Il peut aussi dépenser des Jetons pour faire des jets d'Encaissement pour tout véhicule qu'il contrôle. Pour cela, il doit réussir son jet de Conduite, de Navigation ou de Pilotage a -2 (annulant le bonus de +2 de l'Atout). Chaque Succès et Relance annule une Blessure et toute Dégradation critique qui en aurait découlé.

Assassin

Prérequis : Novice, Agilité d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6

Les assassins sont des tueurs entrainés à tuer avec une précision mortelle, du moins s'ils sont capable d'approcher suffisamment leur proie. Ils ont un bonus de +2 à leurs dégâts lorsqu'ils frappent une cible ne les ayant pas vu venir (même avec une attaque à distance).

Bidouilleur

Prérequis : Novice, Arcanes (Science étrange), Intellect d10, Réparation d8, Science étrange d8, deux Connaissances scientifiques a d6

Le Bidouilleur ajoute +2 à tous ses jets de Réparer. En outre, s'il obtient une Relance sur son jet il divise par deux le temps nécessaire pour la réparation. Si une réparation indique qu'une Relance permet de réparer l'objet en moitié moins de temps que d'ordinaire, un savant fou doté de l'Atout Bidouilleur fera alors le travail dans le quart de temps requis avec un Relance.

Bricoleur de génie

Prérequis : Novice, Arcanes (Science étrange), Intellect d8, Réparation d8, Science étrange d8, deux Connaissances scientifiques à d6

Ces génies de la mécanique sont tellement en avance sur leur temps qu'ils peuvent rapidement bricoler une machine adaptée à la situation. Une fois par session de jeu un Bricoleur de génie peut fabriquer un gadget « bricolé » à partir de pièces diverses. Il fonctionne comme tout appareil créé par la Science étrange et donne accès à n'importe quel pouvoir accessible aux savants fous (bien que les restrictions liées au Rang s'appliquent). L'appareil possède la moitié des Points de Pouvoir de son inventeur. Dès qu'ils sont épuisés le gadget est grillé et ne se recharge plus. Pour créer l'appareil, l'inventeur doit disposer des pièces et du temps nécessaires (au choix du Marshal, mais avec un minimum 1d20 minutes).

Champion

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d8, Force d6, Vigueur d8, Foi d6, Combat d8

Les Champions sont ces êtres saints (ou impies) élus pour lutter au service d'un dieu ou d'une religion. La plupart sont prêts à se sacrifier pour cette cause. D'autres ont hérité de ce devoir et le remplissent avec réticence. La mission du Champion est de combattre les forces du mal (ou du bien). Il ajoute +2 aux dégâts lorsqu'il attaque des créatures du mal (ou du bien). Sa Résistance est augmentée de 2 contre les dégâts causés par une source maléfique (ou bienfaisante pour un Champion impie), y compris contre les pouvoirs d'arcanes, les armes, les griffes ou les crocs de telles créatures.

Charlatan

Prérequis : Novice, Intellect d6, Âme d6, Persuasion d8

Ses lèvres de miel tissent des mensonges et des histoires comme si c'était parole d'Évangile. Ce beau parleur pourrait vendre du sel aux Mormons et des peaux de bison aux Indiens.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Persuasion en-dehors des situations de combat. Il peut aussi faire usage de sa langue de serpent pour lancer une Épreuve de volonté de Persuasion, contre l'Intellect de la cible.

Conteur

Prérequis : Novice, Persuasion d8

Un bon conteur ne fait pas que distraire, il offre également de l'espoir et du réconfort. Les fermiers et les cow-boys dans l'Ouest étrange peuvent user tout l'espoir et tout le réconfort qu'ils trouvent. On ne veut pas en dire trop mais les bons conteurs sont vitaux lorsqu'il s'agit de sauver le monde.

Quoi ? Le monde a besoin d'être sauvé ? Bien sûr que oui. Tu comprendras finalement pourquoi. En attendant, sache que répandre les récits de la bravoure de votre groupe est bien plus important dans la situation dans son ensemble que l'aptitude à utiliser une arme à feu ou à monter à cheval. Donc si tu fais quelque chose d'extraordinaire, petit gars, fais-le savoir !

La section *Guide du Marshal* contient des informations sur le sujet mais comme tu dois savoir ce que cet Atout fait, on va t'en dire plus. Un orateur bénéficiant de cet Atout à un bonus de +2 sur son jet de Persuasion pour raconter une histoire concernant les exploits de son groupe. De plus, là où la plupart des conteurs ratent leur coup quand ils obtiennent un 1 sur leur jet de Persuasion (quel que soit le résultat du dé Joker), ton héros ne le fait que sur un échec critique.

Quand un conteur avec cet Atout réussit à abaisser un Niveau de Peur, il obtient un unique Jeton légendaire, qui ne peut être utilisé qu'une fois. Il ne va pas dans le pot commun comme pour les autres Jetons, c'est la propriété exclusive du joueur. Parle de ça au Marshal, *amigo*. On t'en a déjà trop dit.

Débrouillard

Prérequis : Novice, Intellect d6, Réparation d6, Perception d8

Quand il a besoin d'un outil indisponible, ce personnage sait comment improviser. Il ne subit aucun malus sur ses jets de Traits dus au manque d'outils dans la plupart des situations. En plus, avec quelques objets, outillage ou machines simples il arrive à bricoler un appareil sommaire qui lui permet de se tirer de pièges mortels, d'élaborer des armes pour un plan bizarre ou bien créer un équivalent quand l'objet en question fait défaut. La portée de cet Atout reste soumise à l'appréciation du Marshal mais la créativité devrait être récompensée particulièrement lors de situations difficiles où il n'y a pas trop de solutions.

Érudit

Prérequis : Novice, d8 dans les Connaissances choisies

Les Érudits sont des professeurs émérites, des étudiants appliqués et des amateurs enthousiastes qui passent leur temps à étudier certaines matières. Ils deviennent experts dans ces matières et peuvent répondre à la plupart des questions sur leur domaine d'expertise. Choisis deux Compétences de Connaissances à d8 ou plus. Chaque fois que tu les utilises, ajoute +2 à tes jets de dé. Ceux qui étudient l'histoire militaire ont ainsi un avantage quand ils dirigent des troupes dans une grande bataille. Un bonus de +2 à un jet de Connaissances (Bataille) peut faire la différence entre une victoire foudroyante et une débâcle.

Forestier

Prérequis : Novice, Ame d6, Survie d8, Pistage d8

Un Forestier est un ranger, un éclaireur ou un chasseur, plus à l'aise dans les étendues sauvages qu'en milieu urbain. Excellent pisteur et éclaireur il sait aussi trouver tout ce qu'il faut pour survivre en milieu sauvage.

Il ajoute +2 à ses jets de Pister, Survie et Discrétion. Le bonus pour la Discrétion ne s'applique qu'en milieu sauvage.

Guerrier saint / impie

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d8, Foi d6

Acolytes, membres d'églises, paladins, guerriers saints et autres envoyés des dieux doivent combattre les forces démoniaques dans le monde mortel. Cet Atout donne à ces héros un avantage sur de tels adversaires.

En une action, un prêtre ou autre personne sainte peut invoquer sa divinité pour repousser toute créature du mal comme les morts-vivants ou les démons, et créatures de même nature. Cela fonctionne aussi pour les personnages maléfiques ayant l'Atout Arcanes (Miracles).

Repousser le mal coûte 1 Point de Pouvoir et a une portée en cases égale à l'Âme du personnage. Les créatures ciblées dans ce rayon font un jet d'Âme. Celles qui échouent sont Secouées. Celles qui font un résultat de 1 sont détruites ou encaissent une Blessure automatique s'il s'agit de Jokers.

Un personnage peut aussi être un Guerrier impie serviteur des forces du mal. Dans ce cas il repousse les créatures bienfaisantes comme les anges, les paladins ou les personnages du bien qui ont l'Atout Arcanes (Miracles).

Homme des étendues sauvages

Prérequis : Novice, Intellect d8, Vigueur d6, Perception d8, Survie d6, Pistage d6

Qu'ils vivent dans les hautes Rocheuses, les Grandes Plaines ou les déserts, les hommes des étendues sauvages sont habitués aux rigueurs de la nature et supportent les extrêmes avec sérénité.

Ils bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs Compétences de Survie et de Pistage. De plus, une vie passée à endurer la colère de la nature leur confère un bonus de +2 à la Vigueur quand il s'agit de résister à la fatigue provoquée par la Chaleur ou le Froid.

Investigateur

Prérequis : Novice, Intellect d8, Recherche d8, Réseaux d8

Un Investigateur a consacré du temps à investiguer sur d'anciennes légendes, à enquêter dans les rues et à résoudre d'infâmes mystères. Certains sont détectives privés, d'autres des magiciens menant leurs enquête ou encore des professeurs des d'université découvrant des « Secrets Que l'Homme ne Doit Pas Savoir ». Un Investigateur ajoute +2 à tous ses jets de Réseaux, de Recherche et aux les jets de Perception lorsqu'il cherche des indices.

Mage

Prérequis : Novice, Arcanes (Magie), Intellect d8, Connaissance (Arcanes) d8, Magie d6

Un Mage est aussi bien l'apprenti magicien que le sorcier aux pouvoirs effrayants. Il est souvent chétif et ne dispose pas des pouvoirs divins et des capacités de guérison des prêtres. Mais tout cela est largement compensé par de fantastiques pouvoirs. Si sa progression se fait avec discernement un Mage peut lancer la plus grande variété de sorts car il dispose de multiples Atouts de Pouvoir pour consolider ses capacités.

Un Mage apprend son art dans d'austères institutions sous la tutelle de maîtres expérimentés. Chaque Relance obtenu sur son jet de Magie réduit le coût du sort de 1 Point de Pouvoir. Il doit disposer des points nécessaires à lancer le sort avant de faire le jet.

Soldat

Prérequis : Spécial

Un héros qui choisit cet Atout commence comme simple soldat, sous-officier ou officier. À chaque jour suffit sa peine : parfois, il vaut mieux ne pas être officier.

Les personnages peuvent monter en grade en faisant des jets sur le Tableau de Progression. Notez que l'Armée de l'Union paie légèrement mieux que sa contrepartie confédérée, ainsi qu'il est indiqué dans le tableau **Le privilège du rang**.

Les personnages peuvent aussi être dégradés s'ils se battent mal, abandonnent leur poste, désobéissent aux ordres ou commettent des actes que le code de conduite militaire réprouve. Les dégradations sont tout à fait subjectives et dépendent entièrement du Marshal, non d'un jet de dé.

Les soldats sont de service 24 heures sur 24 et sept jours sur sept. Ceux qui décident de s'enfuir sans permission pour vivre des aventures peuvent se retrouver traduits en cour martiale, voire être exécutés de façon sommaire !

On n'attend bien sûr pas des personnages qu'ils emmènent des compagnies entières pendant leurs aventures (mais c'est le système de jeu *Savage Worlds*, alors ils pourraient le faire !), mais le Tableau des Rangs donne la liste des ressources disponibles quand la situation l'exige.

Simple soldat

Prérequis : Novice, Combat d6, Tir d6

Les **simples soldats** sont nourris, payés et équipés. Ils reçoivent donc un uniforme, un fusil Winchester '73 et 20 cartouches, une gamelle, un sac de couchage, et un cheval s'ils sont dans cavalerie.

Les simples soldats soustraient 2 de leurs jets sur la Table de Promotions, et ce jusqu'à ce qu'ils soient caporaux. Les caporaux qui sont promus deviennent des sous-officiers.

Sous-officier

Prérequis : Aguerri, Combat d6, Intimidation d6, Tir d6

Les **sous-officiers** de l'Union ou de la Confédération commencent comme sergent et commandent des escadrons de dix soldats. Au fur et à mesure de leur avancement, ils dirigent des unités de plus en plus grandes. Note cependant qu'ils sont directement tenus pour responsables de la vie des hommes sous leur commandement, de leurs actes et de leur moral. En conséquence, les sous-officiers sont réputés pour être durs et vigilants.

Les sergents commencent le jeu avec le même équipement qu'un simple soldat, plus un pistolet de l'Armée et 20 cartouches. Grâce à leur grade, ils gagnent également un bonus de +1 à leur Charisme lorsqu'ils ont à faire à ceux qui respectent leur autorité.

Officier

Prérequis : Novice, Intellect d6, Connaissance (stratégie) d6

LE PRIVILÈGE DU RANG

Grade	Commandement	Solde
Simple soldat	-	20 $ / 17 $
Caporal	-	25 $ / 20 $
Sous-officiers		
Sergent	Escadron	30 $ / 25 $
Sergent Ordonnance	Escadron	50 $ / 35 $
Sergent Intendant	Peloton (4 escadrons)	65 $ / 50 $
Sergent Major	Compagnie(8 escadrons)	80 $ / 65 $
Officiers		
2nd lieutenant	1 Peloton	30 $ / 25 $
1er lieutenant	1 Peloton	40 $ / 30 $
Capitaine	1 Compagnie	50 $ / 35 $
Major	1 Compagnie	75 $ / 40 $
Lieutenant-colonel	1 Bataillon	100 $ / 60 $
Colonel	1 Régiment	120 $ / 75 $
Brigadier Général	1 Brigade	200 $ / 100 $
Major Général	1 Division	400 $ / 200 $
Lieutenant Général	1 Corps d'Armée	800 $ / 400 $
Général	1 Armée	1 600 $ / 800 $

Les officiers occupent un poste de commandement en fonction de leur grade, comme cela est indiqué dans la table ci-dessous. Contrairement aux sous-officiers, ils sont souvent tenus pour responsables des opérations et des batailles avant la vie de leurs hommes, même s'ils doivent souvent mesurer avec soin le poids de ces vies à l'aune de la défaite.

Les officiers gagnent un bonus de +2 à leur Charisme lorsqu'ils ont à faire à ceux qui respectent leur autorité. Ils reçoivent un uniforme, un sabre, un pistolet de l'Armée et 20 cartouches, ainsi qu'un cheval s'ils sont dans la cavalerie.

Texas Ranger

Prérequis : Aguerri, Vigueur d8, Combat d6, Combat d6, Équitation d6, Tir d6, Réseaux d6, Survie d6, Pistage d6

Les Texas Rangers sont la police des terres Sudistes. Ces durs à cuire écument les Hautes Plaines et les autres régions à la recherche de hors-la-loi, de bandits, de déserteurs et d'espions de l'Union. Le *Tombstone Epitaph* prétend que comme l'Agence, on leur demande de traquer des proies plus étranges, mais seuls les fous avalent ces histoires à dormir debout, pas vrai ?

LES GRADES DES RANGERS

Grade	Solde
Simple soldat	43 $
Caporal	45 $
Sergent	52 $
Sergent chef	60 $
2nd lieutenant	130 $
1er lieutenant	135 $
Capitaine	140 $
Major	194 $
Lieutenant-colonel	206 $
Colonel	237 $

Les Rangers progressent dans les rangs de l'armée mais commencent toujours comme simples soldats. Les soldats Rangers ont un badge (qui leur donne un bonus de +2 au Charisme quand ils ont à faire à ceux qui respectent leur autorité, et juridiction sur tous les civils de la Confédération), un exemplaire des *Fugitifs recherchés par la Justice* (qui leur donne un bonus de +2 sur les jets de Culture générale basés sur la Loi) et une direction générale dans laquelle aller.

La solde est un peu meilleure chez les Rangers que pour leurs confrères de l'Union mais quel que soit leur grade, on attend d'eux qu'ils s'occupent de leurs affaires eux-mêmes selon le vieil adage « Une émeute, un ranger ».

Une fois sa mission achevée (qu'elle concerne des hors-la-loi ou d'autres bizarreries), le Ranger doit faire son rapport et le Marshal peut vérifier s'il est éligible à une promotion sur le tableau page 79.

Des informations supplémentaires sur ces durs à cuire et leurs coutumes secrètes sont disponibles page 150. Vérifie avec ton Marshal avant de les lire, part'naire.

ATOUTS SOCIAUX

Obtenir des autres ce que tu veux est toujours utile. Ces Atouts t'y aident.

Charismatique

Prérequis : Novice, Âme d8

Ton héros sait s'y prendre avec les gens même avec ceux qui s'opposent à lui ou à ses efforts. Son Charisme est augmenté de 2.

Contacts

Prérequis : Novice

Que ce soit l'Agence, les Rangers, l'une des Triades ou un des Barons du rail, ton héros connaît quelqu'un qui en fait partie et est disposé à l'aider à l'occasion (une fois par session de jeu).

Cet Atout peut être pris plusieurs fois, s'appliquant chaque fois à une organisation différente. Le Marshal doit également s'assurer que l'organisation reste limitée à une entité. Un héros pourrait avoir un Contacts (Armée de l'Union), mais sûrement pas un Contacts (Militaires). Pour utiliser son contact, le héros doit d'abord le joindre. Il fait un jet de Réseaux. Un échec signifie que le contact est injoignable.

Une fois mis en relation le héros fait un jet de Persuasion. Libre au Marshal de modifier ce jet et tout résultat selon les circonstances.

Un échec signifie que le contact du héros ne peut rien pour cette fois ci ou bien qu'il n'est pas persuadé que son aide soit nécessaire. Avec un succès, le contact peut fournir des informations mais ne prendra pas de risques pour aider le personnage.

Avec une Relance, le contact fournit des informations essentielles mais n'ira pas jusqu'à trahir ses sources. Deux Relances et plus signifient que ton héros peut compter sur un sérieux coup de main. Le contact prendra de vrais risques pour lui. Si un soutien financier est nécessaire, le contact lui donne un peu plus que nécessaire. S'il a besoin d'une aide musclée, le contact lui fournira soit un expert (un hacker de haut-vol, un expert en sécurité, etc.) soit cinq hommes de main en fonction de l'organisation pour laquelle il travaille (cinq soldats dans l'armée, cinq prêtres exorcistes pour l'Église, cinq gros bras pour la pègre, etc.).

Donneur

Prérequis : Novice, Jeu d6

Ton héros a le truc avec un paquet de cartes et se sent comme à la maison lorsqu'il est en train de mélanger. Il a appris un tas de façon de couper, de battre et de donner qui lui procure un avantage pendant une partie.

Un joueur avec cet Atout ne se fera prendre en train de tricher que s'il obtient un échec critique. De plus, si ton héros est un Huckster, les autres subissent une pénalité de -2 sur leurs jets de Perception lorsqu'ils essaient de déterminer si quelqu'un est en train de lancer un sortilège.

Lien Mutuel

Prérequis : Joker, Novice, Ame d8

Cet Atout représente un lien unissant des compagnons comme un groupe d'aventuriers. Qu'ils s'entendent bien ou pas, ils ont tissé des liens étroits au cours de leurs nombreuses aventures épiques.

Un héros doté de cet Atout peut donner ses Jetons à tout autre Joker avec lequel il peut communiquer. Cela représente son soutien verbal ou moral. Le joueur doit dire ce que fait ou dit son personnage pour donner ce soutien, comme un discours ou un petit geste d'encouragement.

Réputation

Prérequis : Vétéran

Qu'il soit rangé dans la catégorie héros ou vilain, le personnage a une certaine réputation dans l'Ouest. Il peut ajouter son Charisme à ses jets d'Intimidation. Un score négatif est considéré comme positif dans ce cas (et le personnage a une mauvaise réputation).

Volonté de Fer

Prérequis : Novice, Intimidation d6, Sarcasmes d6

Un héros au caractère trempé utilise sa voix, son regard d'acier ou son esprit vif pour déstabiliser ses adversaires.

Un personnage doté d'une Volonté de Fer ajoute +2 à ses jets d'Intimidation et de Sarcasme et à ses jets d'Âme et d'Intellect quand il résiste à une Épreuve de volonté.

Vrai dur à cuire

Prérequis : Joker, Novice, Âme d8

Il y en a qui semblent transpirer l'endurance et ton héros est l'un d'entre eux. Les horreurs de la vie dans l'Ouest étrange ne le décontenancent pas. Il a du gravier dans les boyaux et de l'eau glacée coule dans ses veines.

Son sang-froid lui donne un bonus de +1 en Trempe.

PROGRESSION

À la fin de chaque session de jeu, (en général 4 à 6 heures de jeu), le Marshal octroie de 1 à 3 Primes à chaque personnage, en se basant sur la table suivante :

Primes	Situation
1	Le groupe a accompli peu de chose ou alors il s'agissait d'une partie courte.
2	Le groupe a eu plus de succès que d'échecs lors de sa mission.
3	Le groupe a été très efficace, accomplissant de grandes choses pouvant avoir un impact sur la campagne en cours.

RANGS

Quand un héros gagne des Primes, il progresse en Rang. C'est un indicateur permettant de mesurer la puissance approximative du Héros. Au fur et à mesure de leur progression, les héros ont accès à des Atouts de plus en plus puissants.

Primes	Rang
0-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

Tous les 5 Primes, un héros reçoit une Progression. Chaque Progression permet au personnage de s'améliorer d'une des manières suivantes :

- Choisir un nouvel Atout.
- Augmenter une Compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
- Augmenter deux Compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits associés.
- Prendre une nouvelle Compétence à d4.
- Augmenter un Attribut d'un type de dé. Tu ne peux choisir cette option qu'une fois par Rang ou lors d'une progression sur deux après avoir atteint le rang Légendaire. Il n'est pas possible de progresser au-delà de d12 dans un Trait par le biais d'une Progression, mais tu peux te rabattre sur les Atouts Professionnel et Expert.

Personnages expérimentés

Si le Marshal le souhaite, il est possible de commencer le jeu avec un personnage ayant déjà acquis de l'expérience. Crée dans ce cas simplement le personnage au Rang Novice, et donne-lui le nombre de Progressions nécessaires. Un personnage Vétéran par exemple, aura 40 Primes et donc bénéficiera de 8 progressions.

La possession de biens supplémentaires, d'équipements particuliers, reste à la discrétion du Marshal. De façon générale, les fonds de départ sont doublés pour chaque Rang au-delà de Novice.

Personnages de remplacement : parfois, un personnage meurt lors de ses aventures. Quand cela arrive, tu peux recréer un personnage disposant d'une progression de moins que ton héros disparu.

PERSONNAGES LÉGENDAIRES

Les personnages Légendaires sont bien souvent des figures importantes de leur monde, influents et détenant le pouvoir politique. Ils disposant en outre de toute une batterie d'Atouts leur permettant de vaincre ceux qui s'opposent à eux.

Lorsque un héros atteint le Rang Légendaire, les règles de progression changent un peu : une Progression a lieu seulement tous les 10 Primes et non plus tous les 5 Primes. Par contre, il a désormais accès aux Atouts Légendaires, qui lui permettent d'attirer des suivants, de construire des places fortes ou de fonder de grandes corporations. Les personnages Légendaires peuvent aussi augmenter un Attribut toutes les deux progressions.

RÉSUMÉS

CRÉATION DU PERSONNAGE

1. Race

Facile, *hombre* : ton héros est un humain bien vivant et tu peux lui choisir un Atout supplémentaire.

2. Traits

Ton héros débute avec un d4 dans chaque Attribut et dispose de 5 points avec lesquels il peut les augmenter. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point.

Tu as 15 points pour tes Compétences.

Chaque type de dé investi dans une Compétence coûte 1 point jusqu'à égaler le dé de l'Attribut dont dépend la Compétence. Au-delà, le coût est de 2 points.

Le Charisme est égal au total des bonus ou des malus donnés par les Atouts ou les Handicaps.

L'Allure est de 6 cases (12 mètres).

La Parade est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat.

La Résistance est égale à 2 plus la moitié de Vigueur. Tu peux y ajouter le bonus de l'armure portée sur le torse pour accélérer le calcul en cours de partie mais ce bonus ne compte pas pour les autres parties du corps.

3. Atouts & Handicaps

Tu gagnes des points supplémentaires en prenant un Handicap Majeur (2 points) et jusqu'à deux Handicaps mineurs (1 point chacun).

Pour 2 points tu peux :

- Obtenir une augmentation d'Attribut.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point tu peux :

- Obtenir une augmentation de Compétence.
- Doubler tes fonds initiaux.

COMPÉTENCES

Compétence	Attribut
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissances	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Recherche	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasme	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité

4. Équipement

Ton Héros commence sa carrière avec les vêtements qu'il porte et 250 $.

5. Histoire personnelle

Rajoute les détails concernant ton Héros qui te semblent importants et n'oublie pas d'écrire son pire cauchemar.

HANDICAPS

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.

Handicap	Type	Effets
Bizarrerie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Min/Maj	Le personnage croit des choses non fondées.
Code d'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 en Tripes.
Cupide	Min/Maj	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Min/Maj	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi	Min/Maj	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Culture générale
Illettré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Lambin	Mineur	Allure -1, cumulable avec Boiteux.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.
Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent 2 bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Min/Maj	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Mauvais rêves	Majeur	1 Jeton en moins en début de séance, cumulable avec Malchanceux.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Min/Maj	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.
Pacifiste	Min/Maj	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.
Petite nature	Majeur	Pénalité supplémentaire de -1 à toutes les actions tant que Blessé.
Phobie	Min/Maj	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Pied tendre	Mineur	Trempe -1, incompatible avec Dur à cuire, rachetable au Rang Aguerri.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Min/Maj	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Min/Maj	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tache accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Min/Maj	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Serment des anciennes tradictions	Min/Maj	Voir texte page 60.
Sommeil lourd	Mineur	Pénalité -4 au jet de Perception pour se réveiller, de Vigueur pour rester éveillé.
Souffrant	Min/Maj	Pénalité -1 aux jets de fatigue (Majeur : -2) pour les efforts physiques + voir texte.
Unijambiste	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.
Les Yeux du menteur	Mineur	Pénalité de -2 aux jets d'Intimidation, de Persuasion pour mentir, de Jeu pour bluffer.

ATOUTS

Atout	Prérequis	Effets
Acolyte	*L, Joker*	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Acrobate	*N, Agi d8, For d6*	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	*Joker, A, Comp. d'Arcane d10*	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre	*N, Agi d8*	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adepte	*N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8*	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes	*N, Spécial*	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	*N, Combat ou Tir d10*	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
• Arme fétiche adorée	*V, Arme fétiche*	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	*N, Combat d6*	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
• Maîtrise des arts martiaux	*V, Art martiaux, Combat d10*	For+d6 pour les attaques à mains nues
As	*N, Agi d8*	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	*N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6*	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	*N, For d8, Combat d8*	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
• Grand balayage	*V, Balayage*	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreur	*N, For d8*	+2 aux dégâts à mains nues
• Cogneur	*A, Bagarreur*	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	*N, voir texte*	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	*A, Combat d8*	Parade +1
• Grand blocage	*V, Blocage*	Parade +2
Brave	*N, Âme d6 +2*	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	*N, voir texte*	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.
Champion	*N, voir texte*	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.
Chanceux	*N*	+1 Jeton par session.
• Très Chanceux	*N, Chanceux*	+2 Jetons par session.
Charismatique	*N, Âme d8*	Charisme +2
Combat à deux armes	*N, Agi d8*	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	*A*	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	*N, Int d6*	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
• Grande aura de commandement	*N, Commandement*	L'aura de commandement a un rayon de 10 cases.
Contacts	*N*	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	*A, Combat d8*	Attaque gratuite par round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
• Grand contre-attaque	*V, Contre-attaque*	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud	*N, For d6, Vig d6*	Résistance +1, limite de poids à 8 × For
Coup Puissant	*Joker, A, Combat d10*	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	*N, Vig d6*	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	*Joker, A, Tir/Lancer d10*	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	*N, Int d6, Réparation d6, Perception d8*	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	*N, Agi d8*	Peut dégainer une arme en action gratuite.

Atout	Prérequis	Effets
Don des langues	*N, Int d6*	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	*A, voir texte*	Spécial.
Endurci	*L*	Résistance +1
• Coriace	*L, Endurci*	Résistance +2
Enragé	*N*	Voir texte.
Érudit	*N, d8 dans les Compétences concernées*	+2 dans deux Connaissances.
Esquive	*A, Agi d8*	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
• Grande esquive	*V, Esquive*	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	*N, Agi d8*	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
• Grande extraction	*N, Extraction*	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Ferveur	*V, Âme d8, Commandement*	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Florentine	*N, Agi d8, Combat d8*	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	*N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8*	+2 en Survie, Pistage et Discrétion.
Frappe éclair	*N, Agi d8*	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
• Frappe Foudroyante	*H, Frappe éclair*	Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.
Frénésie	*A, Combat d10*	Peut faire deux attaques de Combat avec un malus de -2.
• Frénésie Suprême	*V, Frénésie*	Comme Frénérie, mais sans le malus de -2.
Guérison rapide	*N, Vigueur d8*	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	*N, Âme d8*	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	*N, voir texte*	Voir texte
Improvisation martiale	*A, Int d6*	Ignore le malus de -1 pour l'attaque et la Parade avec des armes improvisées
Increvable	*N, Joker, Âme d8*	Ignore le malus de Blessures lorsqu'il passe dans un État critique.
• Trompe-la-mort	*V, Increvable*	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Inspiration	*A, Commandement*	Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.
Instinct de tueur	*H*	Remporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	*N, Int d8, Recherche d8, Réseaux d8*	+2 en Recherche et Réseaux.
Leader naturel	*N, Âme d8, Commandement*	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Lien animal	*N*	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
Lien mutuel	*N, Joker, Âme d8*	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.
Mage	*N, voir texte*	Chaque Relance sur le jet d'Arcanes réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes	*L, Combat d12*	Parade +1
• Maître d'armes légendaire	*L, Maître d'armes*	Parade +2
Maître des bêtes	*N, Âme d8*	Vous obtenez un compagnon animal.
Meneur d'hommes	*V, Commandenment*	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Nerfs d'acier	*N, Joker, Vigueur d8*	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
• Nerfs d'acier trempé	*N, Nerfs d'acier*	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Notable	*N*	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	*N, Arcanes*	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	*N, Âme d8*	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)

Atout	Prérequis	Effets
Poigne Ferme	*N, Agi d8*	Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.
Points de Pouvoir	*N, Arcanes*	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	*L, d12 dans le Trait*	Le Trait passe à d12+1
• Expert	*L, Professionnel dans le Trait*	Le Trait passe à d12+2
•• Maître	*L, Joker, Expert dans le Trait*	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	*N, Chanceux*	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes	*N, Âme d8*	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
• Grande résistance	*N, Résistance aux arcanes*	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche	*N*	3 fois les fonds de départ, 75 000 $ de salaire annuel.
• Très riche	*N, Riche*	5 fois les fonds de départ, 250 000 $ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	*A, Tir d8*	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.
Sans pitié	*A*	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant	*N*	Charisme +2
• Très séduisant	*N, Séduisant*	Charisme +4
Serrez les Rang !	*A, Int d8, Commandement*	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Sixième sens	*N*	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	*A, Âme d6, Arcanes*	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
• Grande source de pouvoir	*V, Source de pouvoir*	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	*L, Joker*	Attire 5 suivants.
Tacticien	*A, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6*	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Tête froide	*A, Int d8*	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
• Sang-froid	*A, Tête Froide*	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	*A*	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	*N, Int d10*	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maitrisées.
Tueur de géant	*V*	+1d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Véloce	*N, Agi d6*	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif	*N*	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant	*N*	+2 en Perception
Voleur	*N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8*	+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	*N, Intimidation d6*	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

MATÉRIEL & ÉQUIPEMENT

Un six-coups bien huilé à la ceinture. Une Winchester : l'arme qui a « dompté l'Ouest ». Un bon cheval et une bonne selle.

Ça, c'est la base, mais il existe des tas de choses à vendre dans l'Ouest étrange. Le truc, c'est pas de trouver quelqu'un pour te les vendre... C'est de trouver un commerçant honnête !

Dans ce chapitre, tu trouveras un bon assortiment de tout ce qu'un cow-boy a besoin pour s'en sortir, qu'il soit né dans la rue ou dans la soie.

Comme on on te l'a dit dans le chapitre précédent, *compadre*, ton héros commence le jeu avec à peine 250 $ dans la monnaie du coin. Tout ce que tu veux avoir, il va falloir que tu l'achètes ! Maintenant, on sait que tu n'iras pas bien loin avec ça, alors deux options s'offrent à toi quand il s'agira de faire les magasins. Tu peux payer le prix indiqué dans les tableaux de ce chapitre ou tu peux chercher la bonne affaire en achetant de l'équipement d'occase. Évidemment, à trop vouloir économiser, tu cours le risque d'avoir des problèmes. On n'a pas l'intention de te rendre les choses trop faciles, *amigo* !

MATOS D'OCCASE

Presque tout ce qui est énuméré ici en dehors des services, peut être obtenu à moindre coût. Les objets usuels comme les vêtements sont miteux et déchirés, les chapeaux sont fripés et on ne peut utiliser ces cartes à jouer froissées ailleurs qu'autour d'un feu de camp. Les effets secondaires de ces objets d'occasion sont en général fonction de la situation, bien que nombre d'entre eux puissent provoquer de plus gros problèmes... ou devenir eux-mêmes des problèmes !

Le matos d'occase coûte 50 % de moins que le prix normal mais un cow-boy ne reçoit de réduction que sur les objets décrits ci-dessous. L'équipement d'occase sans aucun désavantage vaudra presque autant que sa contrepartie normale.

Les armes à feu, les selles et les objets du même acabit – tout ce qu'un cow-boy peut utiliser dans un jet d'attribut – tombent en panne quand le joueur obtient un 1 sur son dé de Compétence, comme si ton *hombre* avait le Handicap Deux mains gauches. Ton tomahawk d'occase peut par exemple se casser au moment où tu tentes d'en mettre un grand coup sur la tête du méchant. Et si ton cow-boy a vraiment Deux mains gauches, il est doublement dans la mouise : le matos d'occase aura une panne sur un 1 ou un 2 (bonne chance, mon gars).

Les objets qui n'ont aucune influence sur les jets de Compétence peuvent affecter l'opinion qu'ont les gens de votre héros. Un cache-poussière miteux est pour sûr le signe d'un voyou ou d'un de ces traîne-savate en compagnie de gens civilisés (et dans les coins plus classe de l'Ouest aussi !). Ces objets infligent au Charisme de ton *hombre* un modificateur de -1, bien que la pénalité maximale à cause d'un matos d'occase ne dépasse jamais -2.

LES CHEVAUX D'OCCASE

Les radins qui économisent sur le prix de leur cheval sont dans une tout autre mouise.

Les chevaux d'occase, en plus de leurs caractéristiques normales, ont deux Handicaps Mineurs ou un Handicap Majeur, au choix du Marshal. C'est ça, part'naire, tu pourrais tomber sur une vieille carne, une jument entêtée ou un pisse-vinaigre en guise d'étalon. Tu paies le prix (ou pas) et tu tentes ta chance quand tu veux économiser sur ta fidèle monture.

Marshal, on sait à quel point tu voudrais sanctionner des joueurs avares mais il faut en l'espèce savoir raison garder. Les chevaux ne sont pas le genre d'adversaires avec lesquels on fait un duel en plein midi et ils ont autant de chance de devenir hors-la-loi que Doc Holliday de faire partie d'un club de couture.

VENDRE DES MARCHANDISES

Les cliques se retrouvent souvent avec une bonne quantité d'équipement non utilisé. Les objets du quotidien sont facilement négociables mais revendre des choses plus inhabituelles ou dangereuses – du genre armes à feu, lames et lingots d'or, par exemple – peut s'avérer un peu plus difficile. Il est possible de vendre un ou deux de ces objets au prix normal si le négociant trouve le bon acheteur privé, mais ce ne sera pas le cas pour un marchand professionnel.

Essayer de revendre plus risque d'attirer l'attention de limiers soupçonneux, ce que voudront sans douter éviter ceux qui tentent de refourguer des marchandises mal acquises. Une fois par semaine, un jet de Réseaux dans une ville au moins de taille moyenne permettra au vendeur de se débarrasser de son butin au quart de sa valeur normale, tandis qu'une Relance lui permettra d'en obtenir la moitié.

NOTES SUR L'ÉQUIPEMENT

La plupart des objets figurant sur les listes d'équipement n'ont pas besoin d'explication. On applique à certains d'entre eux, donnés ci-dessous, quelques règles supplémentaires.

ENCOMBREMENT

De manière générale, vous ne devriez pas avoir à vous soucier de l'encombrement de vos personnages : ils ont sur eux ce dont ils ont besoin. Mais parfois, ce genre de détail peut devenir particulièrement important et créer des situations dramatiques, comme par exemple fuir devant un gigantesque ver des sables tout en portant une caisse pleine d'or sur le dos. Dans ce cas, utilisez les indications suivantes :

Un personnage peut transporter 3 fois son dé de Force en kilos sans pénalité. C'est ce qu'on appelle la limite de poids. Un personnage avec d8 en force peut porter tranquillement 20 kg sans se fatiguer (on ignore le poids des vêtements).

Au delà de cette limite, la surcharge inflige un malus de -1 à tous les jets d'Agilité et de Force, ainsi qu'à tous les jets de Compétences liées à ces deux Attributs.

Un héros avec d8 en Force, aura donc une Limite de poids de 24 kg. Il peut porter entre 25 et 48 kg avec une pénalité de -1, entre 49 et 72 kg avec une pénalité de -2, et entre 73 kg et 97 kg avec une pénalité de -3.

Il n'est pas raisonnablement possible d'aller au delà d'une pénalité de -3, mais des charges plus lourdes peuvent être transportés sur quelques pas, avec une pénalité de -4 au maximum, à la discrétion du MJ.

NOTES SUR LES OBJETS COURANTS

Appareil photographique. C'est la bonne vieille boîte sur trépied. Contrairement à l'Appareil de l'E*pitaph,* le sujet du photographe doit rester immobile pendant plusieurs minutes afin d'obtenir une photographie nette.

Jambières. Ces lourds pantalons de cuir dépourvus de fondement sont portés par les rancheros et les cavaliers afin de protéger leurs pantalons et leurs jambes. Elles confèrent un bonus de +1 sur les jets d'Équitation pour résister à la Fatigue.

Dynamite. La dynamite est vendue à l'unité ou en caisse de 24 bâtons. Le tableau des armes énumère les effets que produisent plusieurs bâtons de dynamite utilisés en même temps. Un artificier peut lancer en un seul fagot jusqu'à huit bâtons de dynamite. Pour les chiffres qui ne sont pas donnés, ajoutez +1 par bâton supplémentaire à la valeur de base des dégâts. Par exemple, un fagot de trois bâtons de dynamite infligent des dégâts de 3d6+1 et fonctionnent pour tout le reste comme un fagot de deux bâtons. Un fagot de sept bâtons inflige des dégâts de 4d6+3 et fonctionnent pour tout le reste comme un fagot de quatre bâtons.

L'explosion de la dynamite fait automatiquement exploser tous les autres bâtons dans l'aire d'effet. Ajustez les effets en fonction du nombre total de bâtons se trouvant dans la zone. Les dégâts de tous les bâtons au-delà du huitième sont déterminés de manière séparée.

Huit (ou plus) bâtons de dynamite explosant en même temps constituent une Arme Lourde.

Exemple : Mike jette quatre bâtons à Steve sans savoir que celui-ci en a 10 dans ses sacoches de selle. Un total de 14 bâtons va exploser et les dégâts seront déterminés en deux jets séparés – un jet pour les huit bâtons qui infligeront 5d6 points de dégâts sur une zone correspondant au Grand Gabarit, et un jet pour les six restants qui infligeront 4d6+2 points de dégâts sur une zone correspondant au Gabarit Moyen.

Pour les besoins de cette règle, on centre la première explosion sur la cible originale et les éventuelles explosions secondaires sur le ou les endroits où se trouve la dynamite supplémentaire. Il peut en résulter des explosions en cascade si d'autres bâtons de dynamite se trouvent dans la zone d'effet en expansion. Marshal, essaie de ne pas *trop* ricaner quand cela se produit.

Ramasser et relancer de la dynamite : pour ramasser de la dynamite avant qu'elle n'explose, un héros doit réussir un jet d'Agilité à -4 (-2 s'il était en Attente). En cas d'échec, la dynamite explose et le personnage subit les dégâts augmentés de 1d6.

Couvrir une explosion de son corps : un personnage peut se jeter sur des bâtons de dynamite. Les dégâts subis lors de l'explosion sont doublés pour cet acte héroïque, mais sa Résistance est soustraite des dégâts infligés aux autres victimes de la dynamite. Les alliés des personnages ne risqueront généralement pas leur vie par un tel acte héroïque, bien que le Marshal puisse en décider autrement.

Hachette. Considérée comme un couteau lorsqu'elle est utilisée comme arme.

Lanterne. Une lanterne produit de la lumière sur un rayon de 4 cases pendant une durée de trois heures par demi-litre d'huile. Il y a 50 % de chance qu'une lanterne se brise si on la laisse tomber et 1 chance sur 6 qu'elle mette le feu à des combustibles normaux.

Matériel de crochetage. Un voleur qui essaie d'ouvrir une serrure sans ces outils subit une pénalité de -2 à son jet de Crochetage.

Nitroglycérine. Explosif liquide utilisée dans la fabrication de la dynamite, la nitroglycérine n'est pas particulièrement stable. Si un cow-boy obtient un échec critique sur un

jet d'Agilité effectué pendant qu'il transporte de la nitroglycérine, la bouteille explose et inflige des dégâts égaux à ceux qu'elle aurait fait si elle avait été lancée.

Piolet. Si les piolets font des armes médiocres, c'est en grande partie à cause de leur poids et d'un mauvais équilibre. Leur utilisateur subit un malus de -1 aux jets de Parade et de Combat lorsqu'il utilise cet objet et il doit avoir au moins d8 en Force s'il veut le manier. Les dégâts infligés sont égaux à d6.

Holster de tir rapide. Cet objet permet à son possesseur de sortir rapidement son arme en combat. Les pistoleros ne subissent qu'une pénalité d'Actions multiples de -1 lorsqu'ils dégainent une arme rangée dans un holster de tir rapide (les autres pénalités pour Actions multiples sont de -2, comme d'habitude).

Corde (20 mètres). Cette corde peut supporter en toute sécurité plus de 150 kilos sans difficulté. Pour chaque tranche de 25 kilos au-delà ou lorsque la corde est soumise à un coup, lance 1d6 par minute. Sur un 1, la corde casse. Oups.

Cylindre de rechargement. Un pistolero peut utiliser cet objet pour recharger rapidement un six-coups comme s'il avait l'Atout Rechargement rapide, s'il a bien sûr remis des balles dans le cylindre.

Hache à bois. Cette hache est destinée à couper du bois et fait une arme peu commode. Si on l'utilise de la sorte, elle équivaut à un tomahawk dont le maniement requiert un minimum de d8 en Force et doit se faire à deux mains. De plus, si le bûcheron en puissance obtient un 1 sur son dé de Combat, il se frappe tout seul. Un échec critique implique qu'il se blessera comme s'il avait obtenu une Relance sur ses dégâts.

NOTES SUR LES ARMES

Voici quelques définitions nécessaires à la compréhension des listes qui suivent :

Allonge X : les armes avec une Allonge permettent à leurs possesseurs d'effectuer une attaque de corps-à-corps jusqu'à X cases de distance. Une arme sans Allonge ne permet que d'attaquer les cibles adjacentes. L'Allonge peut s'avérer très importante lors de combats montés (voir p. 115).

Cadence de Tir (CdT) : il s'agit du nombre maximum de tirs qui peuvent être effectués par une arme en une action. Sauf indication contraire, il est possible de tirer un nombre de projectiles jusqu'à cette limite (et pas obligatoirement le maximum). En tirant un seul coup, on n'utilise qu'une cartouche et on évite les pénalités de recul. À partir de deux coups, ce type d'armes occasionne toujours un malus de -2 lié au tir automatique.

Calibre : le nombre entre parenthèses représente le calibre des munitions d'une arme à feu. Cette information permet de déterminer les coûts des munitions ou la compatibilité entre les munitions d'armes différentes.

Dégâts : les dégâts dont listés sous la forme de dés. Les armes à projectiles ont des dégâts fixes (2d6 par exemple). Les armes de corps-à-corps se basent sur le dé de force de leur porteur, auquel on ajoute un autre dé en fonction de l'arme. Une dague, par exemple, inflige des dégâts de For+d4.

Double action : cette arme peut tirer rapidement deux projectiles. Plutôt que d'effectuer deux jets de Tir, on ajoute +1 aux jets de Tir et de Dégâts.

Force minimale : un personnage dont la force est inférieure au dé de dégât de l'arme peut l'utiliser, mais subit des désagréments : tout d'abord le dé de dégât de l'arme ne peut pas être supérieur au dé de Force du personnage. Donc par exemple, si un jeune enfant (For d4) s'empare d'une épée longue (d8), il fera des dégâts de 2d4, et non d4 + d8. Un héros athlétique (For d10) ferait d10 + d8 de dégâts en utilisant cette même épée longue. En outre, si le dé de force n'est pas au moins égal au dé de l'arme, l'attaquant ne bénéficie d'aucun bonus inhérent à l'arme, comme Parade +1 ou Allonge. Toutefois il conserve les malus correspondant (Parade -1 par exemple). Si une arme a des dégâts comme For + d8 +2, la force minimum pour l'utiliser de façon optimale reste d8. Le +2 dans ce cas indique simplement que l'arme est plus mortelle que les autres armes de la catégorie For + d8 (typiquement magique ou améliorée d'une manière ou d'une autre).

Certaines armes à distance requièrent une Force minimale pour être manipulées. Un personnage avec une Force inférieure subira un malus de -1 à ses attaques pour chaque dé de différence entre sa Force et la Force minimale requise. Cette pénalité est ignorée si l'arme peut être montée sur bipied ou sur un support adapté.

PA (Pénétration d'armure) : l'arme ou le projectile ignore les points d'armure indiqués. Une arme avec la capacité PA 4 ignore 4 points d'armure. Les points de PA supérieurs à la protection de la cible sont ignorés.

Parade +X : l'arme octroie un bonus au score de Parade lorsqu'elle est utilisée.

Portée : les trois nombres représentent les portées Courte, Moyenne et Longue de l'arme. Les portées sont indiquées en cases. Chaque case représente un carré de 2 m de côté dans le monde réel. Donc une distance de 5 représente en réalité 10 m.

Les portées représentent les portées effectives pour les combats joués « sur table ». Pour connaître la portée réelle d'une arme, multipliez la portée effective par 2,5. Un tank avec une Portée longue de 300 aura une portée réelle de 1500 m (300 × 2,5 × 2 m).

Rechargement : c'est le nombre d'actions nécessaire à la recharger, comme par exemple 1/3, qui signifie qu'il est possible de tirer avec cette arme une fois tous les 3 Rounds à condition que le tireur passe tout son temps à recharger. Un personnage peut se déplacer et charger son arme sans difficulté, mais s'il doit courir, il doit réussir un jet d'Agilité (avec le malus habituel de -2 pour la course). En cas d'échec, il ne progresse pas dans le rechargement de son arme.

Simple action : cette arme peut-être réglée afin de pouvoir utiliser l'action Ventiler (voir p. 120)

Tir statique : certaines armes, comme par exemple les fusils de snipers, sont particulièrement imprécises quand elles sont utilisées sans leur système de visée. Un personnage qui se déplace durant l'action de tir subira une pénalité de -2.

LES ARMES À POUDRE

Elles tirent leur nom de la façon dont elles sont rechargées. La balle et la poudre sont chargées à la main directement dans la chambre de l'arme, ce qui prend plus de temps que pour les munitions modernes. Ces armes ont un Rechargement de 2 (toutes celles ayant un Rechargement de 2 sont des armes à poudre).

Fais attention si tu choisis l'une de ces vieilles pétoires, *amigo*. Elles sont un poil longues à charger. Obstine-toi dans cette voie et tu l'apprendras à tes dépends : elles te mettront dans la mouise mais elles ne t'en sortiront pas.

ARMES À DISTANCE ET ACCESSOIRES

Bolas / Lasso. Il est possible de faire des tours d'Agilité avec ces armes en utilisant la Compétence de Combat (pour les lassos) ou de Lancer (pour les bolas) de celui qui les manipule. Un succès infligera à l'adversaire une pénalité de -2 à la Parade jusqu'à sa prochaine action. Sur une Relance, il tombera, subira une pénalité de -2 à sa Parade et sera Secoué.

Colt Buntline Special. Le modèle original, qui fut spécialement conçu pour Ned Buntline, possède un canon de 16 pouces et une crosse amovible. Buntline possédait un petit nombre de ces armes et il en fit cadeau à d'éminentes personnalités de l'Ouest.

On ne peut normalement pas acheter ces pistolets. Ils doivent être commandés directement à l'usine Colt du New-Jersey (pour 500 $), ou arrachés des doigts raides et froids de leurs propriétaires. Et comme dans la liste de ces propriétaires figurent des sommités du genre de Wyatt Earp et Bat Masterson, le plus sage est quand même de passer commande.

Les Buntline sont longs à sortir de leur holster à cause de la taille de leur canon. S'ils utilisent un Buntline, leurs utilisateurs bénéficient pas de l'Atout Dégainer comme l'éclair ou des holsters de tir rapide.

Pistolet-dague Wesson / modèle English 1840. Une lame de couteau dépasse entre les multiples barillets de ces armes, qui inflige For + d4 points de dégâts.

Sporter Evans Ancien Modèle. Ce fusil de grande capacité utilise des munitions spéciales de calibre .44 qui ne sont disponibles que chez le fabricant de l'arme. Ces balles sont difficiles à faire venir dans l'Ouest mais il est possible de les commander directement chez Evans (la livraison prend environ trois semaines).

Mitrailleuse Gatling. Les mitrailleuses Gatling étaient largement utilisées sur les champs de bataille de la guerre de Sécession, mais elles ont tendance à s'enrayer. Si le tireur obtient une majorité de 1 sur une seule rafale, l'arme s'enraye et ne peut plus fonctionner jusqu'à ce qu'une réparation soit effectuée. Sur n'importe quel autre résultat, elle ne fait que rater sa cible, comme d'habitude.

Carabine / Revolver Le Mat. Cette arme inhabituelle a un barillet de fusil calibre 16 monté sous le barillet du pistolet. Un bouton actionne le chien entre les deux, ce qui permet à l'arme de tirer à chaque round avec l'un ou l'autre sans pénalité.

Fusil de chasse

Les fusils de chasse tirent des décharges de petites billes métalliques et font ainsi plus de dégâts à Portée courte, ou le tir est moins dispersé et plus de projectiles touchent la cible. La relative simplicité à toucher octroie un bonus de +2 aux jets de Tir. Les fusils de chasse font 1d6 de dégâts à Portée longue, 2d6 à Portée moyenne et 3d6 à Portée courte.

Canon double : certains fusils de chasse sont dits à canon double. Si l'attaquant tire avec les deux canons d'un seul coup, il fait un seul jet de Tir. Si l'attaque touche, il tire deux fois pour les dégâts.

Balles : les fusils de chasse sont susceptibles également de tirer des balles. Le tireur perd alors le bonus de +2 à son jet de Tir, mais les dégâts passent à 2d10 et ne varient plus en fonction de la portée.

OBJETS COURANTS

Objets	Prix	Poids (kg)
Vêtements		
Bas de soie	1 $	-
Bottes	8 $	2
Cache-poussière	10 $	2
Caleçon long	2 $	1
Chaussures	2 $	0,5
Chemise / chemisier, habillé	3 $	0,5
Chemise / chemisier, travail	1 $	0,5
Costume / robe, habillé	15 $	3
Jambières	4 $	3
Manteau d'hiver	15 $	1,5
Pantalon / jupe	2 $	1
Explosifs		
Amorce	1 $	-
Dynamite (bâton)	3 $	0,5
Dynamite (caisse de 24)	65 $	15
Mèche (par 30 cm)	5 ¢	-
Nitro (50 cl)	2,50 $	0,5

Objets	Prix	Poids (kg)
Nourriture & Boisson		
Bacon (la livre)	15 ¢	0,5
Café (la livre)	25 ¢	0,5
Restaurant, bon		
Petit déjeuner	50 ¢	-
Déjeuner	50 ¢	-
Dîner	1 $	-
Restaurant, bon marché (repas)	25 ¢	-
Rations de voyage (par jour)	50 ¢	1,5
Équipement général		
Allumettes (boîte de 100)	50 ¢	1/8
Appareil photographique	3 $	2,5
Argent (l'once)	1 $	-
Cartes à jouer	25 ¢	-
Cigare	5 ¢	-
Corde (les 20 m)	5 $	4
Détonateur, poussoir	10 $	5
Fil de détonation (par 15 m)	2,50 $	0,5
Fil de fer barbelé (le mètre)	5 ¢	0,15
Gamelle	2,5 $ (pleine) /0,5 $ (vide)	1
Guitare	8 $	3
Hache, bois	2 $	2,5
Hachette	1 $	1,25
Harmonica	50 ¢	-
Huile à lanterne (*le gallon soit 20 L*)	10 ¢	3
Kit de messe	2 $	1,5
Lanterne	2,50 $	2
Lime	25 ¢	0,5
Marteau	50 ¢	1
Menottes	3,50 $	1,5
Montre, or	10 $	1/4
Montre, standard	2,50 $	1/4
Or (l'once soit 28 g)	5 $	-
Outils de crochetage	50 $	0,5
Pelle	1,50 $	2,5
Perceuse	2 $	1
Piolet	2 $	6
Pipe	2 $	0,375
Plaque photographique	1 $	1/4
Poêle à frire	50 ¢	2,5
Roche fantôme	100 $	0,5
Sac à dos	2 $	1,5
Sac de couchage	4 $	5
Spectacles	5 $	-
Tabac à chiquer (boîte)	50 ¢	0,5
Tabac à fumer (bourse)	50 ¢	0,5

Objets	Prix	Poids (kg)
Accessoires d'arme à feu		
Barillet de rechange	3 $	0,5
Ceinturon	2 $	0,5
Étui à fusil	3 $	0,25
Holster	3 $	0,5
Holster de tir rapide	11 $	0,5
Lanière à fusil	25 ¢	-
Chapeaux		
Bonnet	2 $	-
Derby	1,50 $	-
Fedora	3 $	-
Sombrero	3,50 $	-
Stetson	5 $	-
Alcool		
Bière (verre)	5 ¢	-
Tord-boyaux		
Verre	10 ¢	-
Bouteille	2 $	2
Alcool de qualité		
Verre	25 ¢	-
Bouteille	5 $	2
Transport		
Bateau (le km)	3 ¢	-
Billet de train (le km)	3 ¢	-
Boghei/fiacre	200 $	-
Chariot	75 $	-
Chariot couvert Conestoga	200 $	-
Cheval	150 $	-
Diligence (le mile, soit 1,5 km)	10 ¢	-
Fontes de selle	5 $	5
Mule	50 $	-
Selle	25 $	30
Services		
Bain	1 $	-
Chambre (par jour)		
Hôtel chic	10 $	-
Hôtel miteux	2 $	-
Pension (avec repas)	3 $	-
Consultation médicale		
Cabinet	3 $	-
Domicile	5 $	-
Enterrement	5 $	
Photographie	10 $	-
Rasage et coupe de cheveux	25 ¢	-
Télégramme (le mot)	5 ¢	-

Les prix affichés ici sont les prix habituels sans réduction pour les objets ordinaires. L'équipement d'occase est 50 % moins cher mais utiliser des objets au rabais a d'autres conséquences possibles (voir page 88).

ARMES SPÉCIALES

Fouet. Si le cow-boy qui s'en sert obtient une Relance sur son jet d'attaque, celle-ci n'inflige pas le d6 de dommage supplémentaire mais la victime subit une pénalité de -2 à son jet de parade jusqu'à sa prochaine action.

Lance-flammes. Les lance-flammes regroupent toutes les armes projetant des liquides inflammables ou même des flammes pures. On place le Gabarit de Cône devant le personnage et on fait un jet de Tir à +2. Chaque cible potentielle fait alors un jet d'Agilité opposé au jet de Tir. Si ce jet est réussi, elle parvient à sortir de la zone à temps sans dommages. Dans le cas contraire, elle subit les dégâts de l'arme et fait un jet pour savoir si elle s'embrase (voir les règles sur le Feu page 131).

Les Relances sur le jet de tir n'occasionnent pas d'effets supplémentaires.

LES MACHINES INFERNALES

Si nombre des armes présentées ci-dessus incarnent la pointe de la technologie ordinaire, elles sont très loin derrière les inventions alimentées par la roche fantôme des soi-disant « Nouveaux scientifiques ».

Malgré l'incroyable efficacité de ces machines modernes, beaucoup ont pris l'habitude de les appeler « machines infernales » à cause de leur tendance à faire un bruit de ferraille, à exploser et à tomber en panne – en général juste au moment où leurs propriétaires ont le plus besoin d'elles.

En dépit du fait que la plupart des inventeurs s'offusquent grandement du terme, il est resté. La grande majorité des machines infernales (en tout cas celles vus par le public) sort des ateliers de la très appréciée *Smith & Robards*. Les clients peuvent commander ces stupéfiantes machines et les faire livrer chez eux, ou même par transport rapide « sur le terrain ».

GADGETS ET MACHINES INFERNALES

La différence est de taille dans la terminologie de la Nouvelle science.

Les « gadgets » sont des trucs bricolés vite fait sur le terrain par un Savant fou. Les machines infernales exigent des mois, voire des années, de recherche intensive dans des laboratoires bien équipés, ainsi que des pièces fabriquées dans des fonderies ou faites sur mesure par des artisans compétents. Il est possible de les acquérir par le biais d'entreprises comme Smith & Robards, ou bien elles sont conçues et construites par des Savants Fous ou découvertes en possession d'inventeurs particuliers.

De même, les mélanges nocifs fabriqués dans des distilleries à la pointe du progrès sont appelés « élixirs ». Ceux qui sont imaginés sur le terrain par un scientifique doté de l'Atout Alchimie (voir page 166) sont des « potions ».

BRICOLER ET FABRIQUER

Le savant moyen n'a tout simplement pas l'équipement, le temps ou le capital nécessaire pour fabriquer des élixirs et des machines infernales. Mais une fois qu'il s'est fait un nom – et la fortune qui va avec, il lui est possible de concevoir des machines infernales aussi fiables que celles fabriquées par les grands garçons !

À l'aide de leurs plans personnels, les savants fous peuvent construire ou reconstruire n'importe quelle machine infernale (seul un savant possédant l'Atout Alchimie est capable de fabriquer des élixirs). Pour ce faire, il leur faut acquérir l'équivalent de la moitié de la valeur de l'engin terminé en fournitures basiques, et sa construction demande un nombre de jours égal au coût de l'engin divisé par 10. Un maximum de quatre assistants peut participer à sa fabrication – si tant est que la Compétence Réparation de chacun d'entre eux soit au moins égale à d6, ce qui réduit donc le temps nécessaire (divisez le temps de base par le nombre total de personnes travaillant sur l'engin, en comptant le savant).

À la fin du temps nécessaire, le savant effectue un jet de Sciences Étranges afin de déterminer la qualité du produit fini. Sur un succès, la machine infernale fonctionne exactement de la manière souhaitée. Sur une Relance, elle ne tombe en panne que sur un échec critique (les machines qui fonctionnent déjà de la sorte ne bénéficient d'aucun effet supplémentaire). Sur un échec, le temps est perdu mais les matériaux peuvent être réutilisés lors d'une autre tentative pour reconstruire la même machine. Sur un échec critique, lancez le dé comme pour une panne de la machine. Quels que soient les résultats, le temps et le matériel utilisés sont perdus.

PANNES

Les pannes fonctionnent d'une manière bien particulière dans l'Ouest étrange, et ce à cause de l'instabilité de la roche fantôme ou de la construction hâtive de la machine. Lorsqu'un personnage utilisant un gadget ou une machine infernale obtient un 1 sur son dé de trait (quel que soit le résultat du dé Joker), que ce soit la Compétence de Science étrange du scientifique ou une Compétence appropriée à l'engin, une panne spectaculaire survient.

Les gadgets explosent, émettent des fumées nocives ou provoquent d'une manière ou d'une autre 2d6 points de dégâts dans une zone correspondant au Gabarit Moyen. Les machines infernales ont des pannes spécifiques, spécifiées dans leur description.

Si cela vous semble incroyablement imprévisible, devinez quoi – ça l'est ! Rappelez-vous simplement que vous pouvez toujours dépenser un Jeton pour relancer les dés. Cela élimine le 1 et vous donne une seconde chance d'éviter le gros boum (en supposant bien sûr que vous n'obteniez pas de nouveau un 1, mais personne n'est aussi malchanceux, pas vrai ?).

Quelle que soit la panne spécifique, la machine est inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée, ce qui prend la plupart du temps 2d6 heures et un jet de Réparation effectué par un personnage possédant l'Atout Arcanes (Science étrange).

ACHETER UNE MACHINE INFERNALE

En dépit des dangers intrinsèques à la chose, plus d'un flingueur courageux (ou inconscient) utilise des machines infernales et des élixirs pour les avantages supplémentaires qu'ils procurent. Même s'ils ne sont pas disponibles à la vente au magasin ou à la pharmacie du coin, il est possible de les commander directement chez Smith & Robards.

Leur siège social est situé à Salt Lake City, Utah, et il existe des bureaux régionaux à Denver, Dodge City et Virginia City.

Ces bureaux secondaires ne vendent pas « sur stock » et ils n'apprécient pas les visiteurs. Une commande doit être passée au siège social. Smith & Robards demande un paiement d'avance pour les achats et la livraison prend en général une semaine (deux pour Dodge city) en train. Il est également possible de se faire livrer sur le terrain en ornithoptère ou en chariot à vapeur, et il vous en coûtera un dollar supplémentaire les 500 grammes avec un minimum de $1 000, mais cela ne prend que 1d20 heures.

Comme la phase de recherche et de développement de ces objets prennent des mois voire des années, S&R ne prend pas de commande personnalisée.

LE CATALOGUE DE S & R

Les articles suivants sont les plus couramment commandés aux usines de Smith & Robards.

Armes à feu Gatling (personnelles)

Prix : variable

Les armes à feu personnelles Gatling sont de plus en plus répandues dans l'Ouest étrange. L'Agence est bien connue pour fournir ces armes à ses agents. Voir le tableau page 101 pour plus de détails sur ces objets.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Tir (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), le chargeur de l'arme explose et projette des balles tout autour. Et considérez que c'est un Tir en Rafale centré sur l'utilisateur sur tous ceux qui se trouvent dans la zone du Grand Gabarit. L'arme ne peut pas blesser plus de personnes qu'elle n'a de balles.

Autogyre

Prix : 8 000 $

Pour ceux qui sont plus intéressés par la rapidité que par le confort dans un voyage, S&R a développé l'incroyable autogyre. Ce véhicule est propulsé par une hélice alimentée par la vapeur. Lorsqu'il avance, l'air glissant sur lui fait tourner les pales de l'hélice et soulève le véhicule au-dessus du sol. L'autogyre peut transporter deux personnes.

Acc/VMax : 15 / 30 ; **Résistance :** 8 (2) ; **Équipage :** 2 ; **Prix :** $8 000 ; **Notes :** Pilotage -2 dans des conditions difficiles ; parcourt environ 80 km avec une livre de roche fantôme.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Pilotage (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), la chaudière de la roche fantôme explose et inflige 3d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone couverte par le Grand Gabarit (y compris ceux qui se trouvent à bord du véhicule lui-même). Les dégâts dus à la chute peuvent aussi s'appliquer.

Caméra de l'Epitaph

Prix : 1 600 $

Toutes les semaines, le *Tombstone Epitaph* publie des récits d'événements et de créatures bizarres qui sont rarement pris au sérieux par les gens sensés. Une photographie pourrait pourtant valoir son pesant de mots mais le moindre mouvement gâche celles prises par la plupart des appareils.

Smith & Robards ont vaincu cette difficulté en mélangeant de la poudre de roche fantôme à l'émulsifiant qui enduit les plaques photographiques. Ces plaques sont incompatibles avec les appareils standards et une caméra « *Epitaph* » est nécessaire pour pouvoir enregistrer correctement une image.

Cet objet est ainsi nommé car lorsqu'il a été disponible, l'Epitaph l'a immédiatement adopté pour les images publiées dans ses colonnes. Malheureusement, le succès même de ces appareils pousse les sceptiques à penser que ce sont des faux.

Les héros utilisent leur Intellect pour prendre des photographies. Les plaques sont plus chères que leurs versions ordinaires et coûtent 5 $ pièce.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé d'Intellect (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), les plaques de l'appareil explosent et infligent 2d4 points de dégâts sur la zone couverte par le Petit Gabarit.

Chariot à vapeur

Prix : 1 500 $

Lorsque les Mormons s'installèrent pour la première fois à Salt Lake City, ils réalisèrent que les Marais Salants autour étaient infestés de serpents à sonnette. Traverser ce dangereux terrain fut l'une de leurs plus difficiles épreuves. En 1870, le Professeur Darius Hellstromme arriva et leur offrit le secret d'une nouvelle invention : le chariot à vapeur.

Ce chariot sans chevaux alimenté par la vapeur peut traverser les Marais Salants en un temps record. Ces machins ne fonctionnent pas très bien sur un terrain accidenté et ne peuvent pas du tout se déplacer dans les zones caillouteuses mais dans la grande plaine, ils devancent un cheval sur de longues distances.

Le véhicule devint si célèbre que les bandits dans le Nevada et d'autres régions relativement plates commencèrent à les utiliser pour attaquer des trains. Certains de ces desperados montent même des mitrailleuses Gatling sur leurs chariots à vapeur.

Acc/VMax : 5 / 15 ; **Résistance :** 10 (3) ; **Équipage :** 4 ; **Prix :** 1 500 $; **Notes :** Conduite -2 sur les terrains accidentés ; parcourt environ 100 km avec une livre de roche fantôme.

Panne. La chaudière à roche fantôme explose, et inflige 3d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone couverte par le Grand Gabarit (y compris ceux qui se trouvent à bord du véhicule lui-même).

Détecteur de roche fantôme

Prix : 2 500 $

Très complexe et incroyablement cher, le détecteur de roche fantôme est une ingénieuse machine qui analyse l'atmosphère à la recherche des vapeurs émise par cette pierre.

Sur un jet réussi de Science étrange, l'appareil détecte la présence de la roche fantôme dans un rayon de 100 mètres. Une fois par jour, un jet de Perception (-4) permet de localiser la veine de laquelle on pourra extraire le minerai. Une Relance sur le jet de Science étrange ramène la distance de détection à 50 mètres et réduit la pénalité sur le jet de Perception à -2.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Science étrange (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), l'appareil fournit des informations erronées et détecte la roche fantôme partout où passe le gang.

Élixir de restauration

Prix : 150 $ la dose

Une bonne grosse rasade de l'Élixir de Restauration breveté S&R vous guérira de vos maladies. Après en avoir pris une gorgée, le cow-boy récupère tous ses niveaux de fatigue et peut immédiatement faire un jet de Vigueur pour recouvrer de ses blessures, comme s'il guérissait naturellement et ce quel que soit le nombre de blessures qu'il a pu subir dans la dernière heure écoulée. Il ignore les pénalités de blessures pour ce jet.

Panne. Pour chaque dose prise, le personnage doit faire un jet de Vigueur. S'il obtient un 1 (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), l'élixir lui brûle la gorge quand il l'avale et enflamme l'intérieur de son ventre, lui infligeant 2d6 points de dégâts.

Élixir d'onctuosité vocale

Prix : 50 $ la dose

Ce sirop adoucissant pour la gorge raffermit (ou détend) les cordes vocales, qui atteignent ainsi la hauteur de ton parfaite pour un discours agréable. Il est très prisé des chanteurs et des comédiens – qui s'appuient sur leurs talents vocaux pour gagner leur vie, ainsi que des politiciens – qui aiment en premier lieu le son de leur propre voix !

Le personnage gagne un bonus de +2 en Charisme durant une heure après avoir bu l'élixir.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Persuasion lorsqu'il est sous l'effet de l'élixir (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), sa voix devient à la place grave et rauque durant les prochaines 24 heures, ce qui lui inflige une pénalité de -2 en Charisme.

Gilet pare-balles

Prix : 1 800 $

Smith & Robards fabrique une veste blindée qui non seulement dévie la plupart des projectiles de petit calibre, mais qui est également suffisamment légère pour être portée dans la chaleur de l'Ouest. Cette veste est faite à partir de copeaux d'acier fantôme et offre un bonus de protection de +2 à celui qui la porte, et elle ne pèse que 5 kilos. Une veste plus lourde et offrant un bonus de protection de +4 pour un poids de 10 kilos est aussi disponible. Ces deux articles ne protègent que le torse. Enfiler ou enlever ce vêtement requiert une action.

Panne. De tous les articles produits par S&R, le gilet pare-balles est parmi les plus sûrs. Des accidents occasionnels ont cependant été signalés. Si celui qui la porte obtient un échec critique sur un jet d'encaissement, les dégâts enflamment les copeaux d'acier fantôme et lui infligent immédiatement 2d10 points de dégâts, puis 2d6 points supplémentaires à chaque round et ce jusqu'à ce qu'il ait enlevé la veste.

Lance-flammes

Prix : 2 000 $

Les lance-flammes de Smith & Robards ont une capacité de 30 coups. Dans une approche marketing intelligente, S&R recommande exclusivement son propre mélange incendiaire, ce qui signifie qu'un cow-boy devra trouver un dépositaire S&R pour recharger son lance-flammes ou prendre le risque de trouver un carburant de substitution. Il lui en coûtera 90 $ pour remplir son réservoir.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Tir (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), le lance-flamme explose et inflige 3d10 points de dégâts sur la zone couverte par le Gabarit Moyen. Il mettra aussi sans doute le feu aux victimes (voir les règles p. 131).

Pilules de rapidité fulgurante

Prix : 75 $ la dose

Destinées aux flingueurs qui cherchent à obtenir un avantage en combat, ces pilules stimulent le système nerveux central et accélèrent spectaculairement l'influx nerveux, conférant au pistolero des réflexes surnaturels.

Un personnage sous l'influence de ces pilules qui pioche un 8 ou moins en combat peut défausser, piocher une autre carte et garder la meilleure des deux, et ce chaque round jusqu'à ce qu'il tire un joker ou que le combat se termine.

Panne. Un mauvais lot de pilules ralentit les réflexes. Pour chaque dose prise, le personnage doit faire un jet de Vigueur. S'il obtient un 1 (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), il ne bénéficie pas de l'avantage habituel mais pioche deux cartes par round et agit à la plus basse des deux initiatives. De plus, s'il possède des Atouts modifiant les cartes d'initiative, ils sont annulés jusqu'à ce qu'il tire un joker ou jusqu'à la fin du combat.

Propulseur dorsal

Prix : 2 100 $

Les Buffalo Soldiers [1] stationnés à Fort Apache, Nouveau-Mexique, étaient constamment la cible d'embuscades menées par les Apaches. Leur commandant feuilletait le dernier catalogue S&R quand il tomba sur ce tout nouvel article. Il utilisa sa fortune personnelle pour en commander cinq et les attribua aux meilleurs hommes de son régiment, une escouade d'élite bientôt connue comme les « Bisons Volant ».Le propulseur peut soulever du sol jusqu'à 150 kilos en plus de son propre poids pendant une durée de 20 minutes par demi-kilo de roche fantôme. Lorsque le fusible à son sommet est allumé, le bâton de roche fantôme au centre du propulseur s'enflamme et fait bouillir l'eau dans la chaudière. La vapeur envoie le personnage dans les airs et il peut contrôler la poussée en envoyant plus de vapeur dans de grands panneaux sur les côtés.

L'Allure du propulseur est de 20 cases. Se déplacer verticalement prend 2 cases pour 1 case parcourue. L'utilisateur peut descendre sans danger à Allure normale.

Panne. Si le personnage obtient un 1 sur son dé de Pilotage lorsqu'il effectue une manœuvre (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), le propulseur explose et inflige 3d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone couverte par le Gabarit Moyen. Les dégâts dus à la chute peuvent aussi s'appliquer.

1. *Ce surnom fut donné à l'origine par les Kiowas aux soldats de 2 régiments de cavalerie et de 2 régiments d'infanterie de l'armée des États-Unis, qui avaient comme particularité d'être entièrement composés de Noirs et commandés par des officiers Blancs. Il ferait référence aux cheveux des soldats, réputés ressembler à la crinière des bisons, ou à des qualités attribuées aux bisons comme la férocité, la force ou l'endurance.*

FLINGUES & AUTRES ARMES À DISTANCE

Arme	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Mun.	For min.	Notes
Automatiques								
Mitrailleuse Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	1 500 $	20	100	-	PA 2 ; Tir statique
Carabines								
Sharps '55 (.57)	20/40/80	2d8	1	18 $	4	1	-	PA 2 ; rechargement 2
Spencer (.56)	20/40/80	2d8	1	15 $	4	7	-	PA 2
Carabine LeMat (.42)	20/40/80	2d8	1	35 $	4,5	9	-	PA 1 ; voir notes
& Shotgun (cal.16)	12/24/48	1-3d6	1	-	-	1	-	-
Derringer & Pepperbox								
Derringer (.41)	5/10/20	2d6	1	8 $	0,25	2	-	PA 1
English modèle 1840 (.36)	5/10/20	2d6	1	5 $	0,5	8	-	PA 1 ; rechargement 2
Rupertus Pepperbox (.22)	5/10/20	2d6	1	6 $	0,5	8	-	-
Pistolet-dague Wesson (.41)	5/10/20	2d6	1	6 $	0,5	2	-	PA 1 ; voir notes
Revolvers, simple action								
Colt Army (.44)	12/24/48	2d6+1	1	12 $	1	6	-	PA 1
Colt Buntline Special	15/30/60	2d6+1	1	500 $	1,5	6	-	PA 1 ; voir notes
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	11 $	2	6	-	PA 1
Colt Navy (.36)	12/24/48	2d6	1	10 $	1,5	6	-	PA 1
Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	15 $	1	6	-	PA 1
LeMat Pistolet Grapeshot (.45)	12/24/48	2d6	1	25 $	2	9	-	PA 1 ; voir notes
& Shotgun (cal. 16)	5/10/20	1-3d6	1	-	-	1	-	-
Revolvers, double action								
Colt Frontier (.32-20)	12/24/48	2d6	1	8 $	1	6	-	PA 1
Colt Lightning (.38)	12/24/48	2d6	1	13 $	1	6	-	PA 1
Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	15 $	1	6	-	PA 1
Colt Thunderer (.41)	12/24/48	2d6	1	14 $	1	6	-	PA 1
Revolver Starr (.44)	12/24/48	2d6+1	1	9 $	1	6	-	PA 1 ; rechargement 2
Fusils								
Ballard '72 (.56)	24/48/96	2d8	1	24 $	5,5	1	-	PA 2 ; rechargement 2
Ballard Express (.50)	24/48/96	2d10	1	30 $	5,5	11	d8	PA 2
Colt-Paterson modèle '36 (.69)	24/48/96	2d10	1	25 $	6	7	d8	PA 2 ; rechargement 2
Fusil à barillet Colt (.56)	24/48/96	2d8	1	24 $	5,5	5	d6	PA 2 ; rechargement 2
Mousquet Enfield (.58)	12/24/48	2d8	1	25 $	4,5	1	-	PA 2 ; rechargement 2
Evans Sporter Ancien modèle	24/48/96	2d8	1	30 $	6	34	-	PA 2
Sharp Big (.50)	24/48/96	2d10	1	20 $	5	1	d8	PA 2
Springfield (.58)	24/48/96	2d10	1	8 $	4,5	1	d6	PA 2 ; rechargement 2
Winchester '73 (..44-40)	24/48/96	2d8	1	25 $	3,5	15	d6	PA 2
Winchester '76 (.45)	24/48/96	2d8	1	40 $	3,5	15	-	PA 2
Fusils calibre 12								
Fusil à barillet Colt	12/24/48	1-3d6	1	45 $	5	5	d6	+2 en Tir
Double barillet	12/24/48	1-3d6	1-2	35 $	4	2	-	+2 en Tir
Scattergun	6/12/24	1-3d6	1-2	35 $	2,5	2	-	+2 en Tir
Simple barillet	12/24/48	1-3d6	1	25 $	3	1	-	+2 en Tir
Winchester Lever Action	12/24/48	1-3d6	1	35 $	4	4	d6	+2 en Tir

Arme	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Mun.	For min.	Notes
Autres armes à distance								
Bolas	4/8/16	For+1	1	3 $	0,25	1	-	Voir notes
Arc	12/24/48	2d6	1	3 $	1	1	-	
Nitro (flacon 240ml)	4/8/16	3d6	1	1,25 $	0,25	1	-	GG ; voir notes
Dynamite								
1 bâton	4/8/16	2d6	1	3 $	0,25	1	-	PG ; voir notes
2 bâtons	4/8/16	3d6	1	6 $	0,5	1	-	PG ; voir notes
4 bâtons	4/8/16	4d6	1	12 $	1	1	-	GM ; voir notes
8 bâtons	2/4/8	5d6	1	24 $	2	1	-	GG ; PA 4 ; HW ; voir notes
Tomahawk	3/6/12	For + d6	1	3 $	2	-	-	

PG : Petit Gabarit d'explosion. GM : Gabarit Moyen d'explosion. GG : Grand Gabarit d'explosion

ARMES DE CORPS-À-CORPS

Arme	Dégâts	Poids	Prix	Notes
Baïonnette	For + d6	0,5	2 $	Parade +1 ; Allonge 1 quand fixée au bout d'un fusil. Requiert les deux mains.
Coup de poing américain	For + d4	0,5	1 $	
Couteau	For + d4	1	2 $	
Couteau, Bowie	For + d4+1	1	4 $	PA 1
Fouet	For + d4	1	10 $	Parade -1 ; Allonge +2 ; voir notes
Gourdin	For + d4	0,5	-	
Gourdin de guerre	For + d6	1,5	3 $	
Gourdin de guerre (à lame)	For + d8	3	8 $	PA 2 ; Parade -1 ; Maniement 2 mains
Lance	For + d6	2,5	3 $	Parade +1 ; Allonge 1 ; Maniement 2 mains
Lasso	-	1,5	4 $	Parade -1 ; Allonge +2 ; voir notes
Rapière	For + d4	1,5	10 $	Parade +1
Sabre	For + d6	2	15 $	
Tomahawk	For + d6	2	3 $	

ARMES GATLING

Arme	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Chargeur	For min.	Notes
Pistolet Gatling (.45)	12/24/48	2d6+1	2	800 $	2,5	12	-	PA 1
Carabine Gatling (.45)	24/48/96	2d8	2	1 200 $	6,5	12	d6	PA 2
Fusil Gatling	12/24/48	1-3d6	2	1 500 $	7,5	12	d8	-

Les armes Gatling ne peuvent tirer au coup par coup mais seulement à leur pleine puissance

MUNITIONS

Munitions	Nombre	Poids	Prix
Flèche	20	100 g	2 $
Pistolet (.22-.38)	50	30 g	2 $
Pistolet (.40-.50)	50	50 g	3 $
Fusil (.38-.52)	50	60 g	4 $
Fusil (+.56)	50	80 g	5 $
Poudre & cartouche	20	100 g	1 $
Amorce	60	8 g	50 ¢
Cartouche de fusil	20	50 g	$2

ENVOYER DES TRUCS EN ENFER

Mélange deux doses de brutalité et une dose d'étrange, laisse mijoter sur un grand feu alimenté par de la roche fantôme et tu auras une idée exacte de la raison pour laquelle certains l'appelle l'Ouest sauvage.

Il est temps de rentrer dans le vif du sujet et de voir un peu les règles de l'Ouest sauvage. Te bile pas, c'est vraiment simple ! Tu seras dans le bain en un rien de temps !

JOKERS ET EXTRAS

Ton héros (ou personnage joueur), et certains méchants et monstres uniques sont nommés « Jokers ». Ils ont un peu plus de chance d'arriver à leurs fins, de résister aux blessures et sont généralement plus détaillés que le commun des gardes, séides et autres laquais. Ces derniers sont appelés les Extras.

Les Jokers sont indiqués par un icône particulier à côté de leur nom (la carte Joker ci-contre).

Les Jokers

En dehors des personnages joueurs, le Marshal reste seul juge des PNJ qui sont ou non des Jokers. L'adjoint du Marshal de ville n'en sera probablement pas un, mais le Marshal de ville Grimlock, vétéran de la guerre de Sécession, personnage important de la campagne en sera certainement un. Tu constateras les différences entre les Jokers et les Extras au fur et à mesure de ta lecture, mais dans les grandes lignes :

- Les Jokers peuvent encaisser plusieurs blessures.
- Les Jokers lancent un dé Joker en plus de chacun de leurs jets de Trait, et prennent le meilleur des deux dés.

JETS DE TRAIT

Pour utiliser un Attribut ou une Compétence, lance simplement le dé qui lui est associé. Si le résultat est de 4 ou plus (La Difficulté ou Diff.), le jet est réussi !

Modificateurs

Des modificateurs peuvent s'appliquer à ton jet, comme par exemple tirer sur une cible à Portée longue, ou chercher un indice très bien dissimulé. Certaines situations, comme les attaques à distance, ont des modificateurs d'usage. C'est le Marshal qui décidera des modificateurs éventuels pour des tâches plus subjectives, comme pour tenter de détecter une embuscade ou d'entendre une conversation à travers une lourde porte de chêne.

De manière générale, une tache facile, comme suivre une piste sur un terrain boueux, se fait avec un bonus de +2. Une tache difficile, comme de chercher des traces à la lumière d'une torche, s'effectue avec un malus de -2. Une tache très difficile, comme chercher des traces sous une pluie battante, se fait avec un malus de -4.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Deadlands* sont dits « ouverts ». Cela signifie que lorsque tu obtiens le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), tu relances le dé et l'ajoutes au total. C'est ce qu'on appelle un « As », et tu continues à additionner les résultats tant que tu obtiens des As ! Les modificateurs au jet s'appliquent au total final.

Relances

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, tu obtiens une Relance. Si ton héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 11, il touche avec une Relance (deux s'il avait fait 12). Le calcul des Relances se fait après l'application d'éventuels modificateurs.

Compétence par défaut

Si un personnage ne dispose pas de la Compétence nécessaire à une action, il lance 1d4 et enlève 2 au total. Les Jokers bénéficient bien sûr du dé Joker (avec la pénalité de -2 eux aussi). Certaines Compétences ne doivent pas être utilisées sans connaissance réelle, comme lancer un sort, procéder à une intervention chirurgicale ou piloter un dirigeable.

Jets opposés

Parfois, les jets se font « en opposition » contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s'emparer d'un lingot d'or, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, utilisant des Jetons s'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son jet. C'est ensuite au tour de l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte. En cas d'égalité, aucun des deux ne parvient à prendre un avantage déterminant et l'opposition se prolonge.

Jets coopératifs

Parfois, les personnages s'entraident et coopèrent pour aider un des leurs à achever une tache plus urgente. Si au moins deux personnages agissent de concert sur une même tache (et que le Marshal décide qu'il est possible de s'y pencher à plusieurs), le personnage principal fait un jet, avec un bonus de +1 pour chaque Succès et chaque Relance obtenu par chacun des autres participants à l'action. Le bonus maximum possible est de +4, sauf pour les jets de Force.

Un personnage ne peut pas participer à un jet coopératif s'il ne possède pas la Compétence adéquate.

Jets de groupe

En dehors d'un combat, un jet de Trait pour tout un groupe d'Extras est résolu de la façon suivante : plutôt que de lancer un dé pour chacun des membres du groupe, on ne lance qu'une fois le dé de Trait, accompagné d'un dé Joker. Le meilleur des deux dés représente le total du groupe. Inutile pour le coup de faire un jet de Tripes pour chaque PNJ voyant une abomination, ni de désespérer quand un de tes alliés rate misérablement son jet de discrétion, ruinant du même coup l'approche discrète de ses 49 autres compagnons.

LE DÉ JOKER

Lors d'un jet de Trait donc, les Extras lancent simplement le dé indiqué, mais les Jokers jettent en plus un d6, et prennent le meilleur résultat des deux dés. Ce d6 est appelé dé Joker et peut donner des As comme les autres (voir ci-dessus).

Mauvais œil : le point négatif, c'est qu'un double 1 représente un Mauvais œil. Le Marshal invente dans ce cas quelque chose de désagréable qui arrive à votre personnage. C'est le prix à payer au destin pour être un héros.

LA TREMPE

La Trempe mesure la volonté de ton héros, ainsi que l'expérience qu'il a des adversaires plus terribles qui hantent la sombre prairie. La bleusaille peut tout aussi bien prendre la poudre d'escampette que tenir bon devant certaines des vermines les plus étranges du coin, mais les vieux briscards sont eux capables de regarder la créature bien en face et de lui cracher dans l'œil.

Les Jokers gagnent un point de Trempe par Rang, à moins qu'ils n'aient pris un Atout ou un Handicap qui modifie ce total. Chaque point ajoute un bonus de +1 aux jets de Tripes du personnage. Vous pouvez vous dire que c'est génial mais vous devez savoir que la plupart des régions de l'Ouest étrange infligent une *sérieuse* pénalité.

Le Guide du Marshal contient des informations plus détaillées sur tout cela. Pour l'instant, tout ce que toi, joueur, dois savoir, c'est qu'un haut score de Trempe aide ton cowboy à garder la tête froide quand ça part en sucette. Un fermier, lui, serait avisé de fuir s'il ne veut pas perdre simplement la tête d'une manière plus littérale.

LES JETONS

Deadlands utilise des jetons de poker de couleur qu'on appelle des Jetons.

Au début de chaque partie, le Marshal met 20 jetons blancs, 10 jetons rouges et 5 jetons bleus de poker dans un chapeau, une tasse ou un contenant quelconque, qu'on appelle le « Pot ». Chaque joueur tire sans regarder autant de jetons que son personnage a le droit – en général trois. Le Marshal fait la même chose et en tire un par joueur autour de la table. Lorsqu'un Joker qu'il contrôle entre en jeu, il tire deux jetons de plus du Pot. Le Marshal peut également en octroyer d'autres pour un bon roleplay, avoir surmonté des obstacles ou simplement avoir amusé la tablée par une action improbable et déjantée, une vanne bien sentie ou tout autre acte mémorable (quelques pistes pour distribuer des Jetons se trouvent dans la *Guide du Marshal*, p. 197).

Les Jetons ont quatre couleurs différentes et chaque couleur donne un avantage différent. Mais quelle que soit leur couleur, ils te permettent de faire deux choses : relancer un jet de Trait et effectuer un jet d'encaissement.

RELANCER UN JET DE TRAIT

Tu relances tous les dés. Si tu étais en train de tirer trois fois en tir automatique et que tu n'aimes pas les résultats, reprends tous les dés, y compris le dé Joker. Tu peux même le faire plusieurs fois si ça te chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité, tant qu'il te reste des Jetons. Tu gardes toujours le meilleur des jets : utiliser un Jeton ne doit jamais faire tourner une action en désastre.

Si ton premier jet était un 5, et que le second après l'utilisation d'un Jeton te donne un 4, tu conserves le 5.

Les Jetons ne peuvent pas être utilisés pour les jets sur des tables, tout jet autre qu'un jet de Trait et les jets de dégâts (à moins que le personnage ne dispose de l'Atout Sans pitié).

EFFECTUER UN JET D'ENCAISSEMENT

Les Jetons peuvent également être utilisés pour sauver ta peau d'attaques mortelles. Choisis avec discernement à quels moments les utiliser et la couleur de Jeton à utiliser. Consulte la section sur les Dégâts pour plus d'information sur les jets d'encaissement (p. 111).

Tous les Jetons sont remis dans le Pot à la fin de chaque partie. Utilise-les donc à bon escient, *amigo*. À quoi d'autre servent-ils ?

Content que tu le demandes.

Les Jetons blancs

Si tu as de la chance et que tu vis suffisamment longtemps, *compadre*, tu en verras plein, des comme ça, ce sont les plus courants. Si tu en dépenses un, tu peux faire un jet d'encaissement, récupérer immédiatement et à tout moment d'un état Secoué (même après un jet de Vigueur raté) ou relancer un jet de Trait en gardant le meilleur résultat.

Les Jetons rouges

Un Jeton rouge te permet de lancer un d6 et d'ajouter son résultat à ton total (il peut comme d'habitude faire un As). Il annule un échec critique si tu as obtenu un 1 sur un jet de Compétence, si c'est ça le problème. Tu peux également choisir d'utiliser un Jeton rouge comme un blanc.

La mauvaise nouvelle, c'est que le Marshal peut gratuitement piocher un jeton dans le Pot pour ses bestioles et ses cow-boys à chaque fois que tu dépenses un Jeton rouge. Ce n'est cependant pas le cas lorsque tu l'utilises comme un Jeton blanc.

Les Jetons bleus

Pareil que les Rouges à une exception près : les méchants ne gagnent pas de Jeton (le Marshal ne peut pas piocher), quelle que soit la façon dont tu décides de l'utiliser.

Les Jetons légendaires

Il existe un autre type de Jeton que ton gang pourra obtenir une fois qu'il sera un peu plus familiarisé avec la face cachée de l'Ouest étrange. Ces friandises ne vont pas dans le pot au début du jeu. Ces Jetons sont ajoutés lorsque ton groupe parvient à vaincre une créature de l'Ouest étrange vraiment vicieuse et survit pour le raconter. Le Marshal possède toutes les informations sur la façon d'ajouter ces Jetons au pot.

Les Jetons légendaires sont à usage unique – dépense-les et ils disparaissent – et peuvent servir de l'une des trois manières suivantes :

- Comme un Jeton bleu, et ils ajoutent +2 au total final.
- Pour relancer n'importe quel jet – un jet de dégâts, un jet sur une table, un test de panne et ainsi de suite.
- À la fin de la partie, un joueur peut échanger un Jeton légendaire dont il ne s'est pas servi pour obtenir une Prime automatique.

COMBAT

Bien souvent, les grands héros doivent défaire leurs adversaires lors de combats épiques. Voilà comment ça se passe dans *l'Ouest étrange*. Je te conseille l'utilisation de figurines pour la résolution des combats, mais si ce n'est pas ton truc, consulte l'encart page ci-contre. Tu peux placer les figurines sur le plateau pour représenter la situation et être sûr que chacun se la représente correctement. Plus la description est précise et plus les participants au combat seront enclins à utiliser les éléments de décor plutôt que de se limiter à un simple « j'attaque ».

Distance : les déplacements, les portées des armes ou des pouvoirs, sont spécifiés en cases, ce qui aide grandement quand on joue avec des figurines. Dans le « monde réel », une case équivaut à 2 mètres.

Si le Marshal a besoin d'une échelle différente, comme pour gérer une bataille à plus grande échelle par exemple, diviser simplement les portées des armes et les mouvements suivant le besoin.

Le décompte du temps : quand un combat s'engage, le temps de jeu est divisé en rounds de six secondes. Dix rounds représentent donc une minute.

Gestion des Alliés

Le contrôle des PNJ alliés est réparti entre les joueurs. C'est un aspect important de *Deadlands :* le jeu est construit avec l'idée que leur gestion puisse être rapide et simple, et pour que leur contrôle échoit aux joueurs et non au Marshal.

Peu importe le fait que les Alliés soient ou non sous le contrôle des personnages : il faut qu'ils soient sous le contrôle des joueurs. Ainsi chacun reste concentré sur la partie, même si le personnage d'un joueur est au tapis, et de grands combats épiques deviennent plus simples à gérer, et donc plus funs ! Alors bien entendu, le Marshal peut prendre temporairement le contrôle d'un PNJ dès qu'il en ressent le besoin, mais avec des joueurs impliqués, le cas devrait rarement se présenter.

INITIATIVE

Dans *Deadlands*, le rythme doit rester soutenu ! Pour aider le Marshal à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer (jokers inclus) pour déterminer l'ordre d'initiative.

Distribue les cartes de la façon suivante :

- Chaque Joker reçoit une carte. Tous les Alliés sous le contrôle du joueur agiront également en même temps.
- Chaque type de PNJ (par exemples tous les banditos, tous les coyotes, etc.) reçoit une carte.

Le Marshal reste maître de la manière dont il répartit les cartes entre ses différents groupes des PNJ. Il peut tout à fait décider de séparer ses 30 banditos en 5 groupes de 6. L'objectif est de rendre la bataille la plus rapide et simple possible. En général, les Jokers et les entités uniques ont leur propre carte.

Battre les cartes : le paquet est mélangé avec la défausse à la fin d'un round ou un joker a été tiré.

Grand groupes : pour des parties comportant de nombreux joueurs, le Marshal peut décider de ne distribuer que deux cartes : une pour les gentils, et une pour les méchants. Durant le tour des joueurs, le Marshal fait agir les joueurs chacun leur tour dans un ordre défini. Si l'un des personnages dispose d'Atouts comme Vif ou Sang-froid, celui-ci s'applique à la carte du groupe.

LE DÉCOMPTE

Les cartes distribuées, le Marshal procède ensuite au décompte, de l'As au 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée.

Égalités : les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.

LES JOKERS

Lorsque tu tires un joker, *amigo*, tu peux agir quand bon te semble durant le round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre l'action de quelqu'un d'autre. En outre, tous tes jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2 !

RETENIR SON ACTION

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite, on dit alors qu'il est « En attente ». Il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne reçoit pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

COMBAT SANS FIGURINES

Les portées des armes, les déplacements des personnages et des véhicules, et même les gabarits présupposent que des figurines sont utilisées. C'est pour cette raison que les valeurs sont données en cases et non en mètres ou kilomètres / heure.

Mais certains joueurs préfèrent s'en passer, ou il arrive que des figurines ne sont pas toujours disponibles. Voici quelques astuces pour gérer simplement les situations concernées :

Portée : le Marshal décide simplement à quelle distance se trouvent la ou les cibles. Mentalement, c'est plus simple de se représenter les distances en mètres, donc souviens-toi simplement qu'une case équivaut à 2 mètres. Donc si une cible se trouve à 20 m, elle est à 10 cases.

Gabarits : sans les figurines pour se représenter une scène, il peut s'avérer délicat de déterminer le nombre de personnage affectés par une attaque de zone (comme une grenade par exemple). Pour ce genre d'occasions, considère qu'un Petit Gabarit affecte 1d3 adversaires, un Gabarit Moyen ou de Cône 2d4 adversaires, et un Grand Gabarit 2d6 adversaires. Les alliés engagés au corps à corps avec ces ennemis se trouvent également dans la zone d'effet.

DÉPLACEMENT

La plupart des personnages se déplacent selon leur score d'Allure (en général 6 cases). Un tel déplacement est considéré comme une Action gratuite. D'autres types de mouvements sont possibles :

Ramper : un personnage peut ramper à la vitesse de deux cases par round. Il est considéré comme étant À terre lorsqu'on lui tire dessus.

COMMENT JE CHARGE ?

La notion de charge est une notion classique du combat dans les jeux de rôle. Dans *Deadlands*, elle correspond à une Attaque totale, éventuellement combinée avec une course en ligne droite. Si un personnage court mais n'arrive pas au contact de sa cible, il ne peut porter d'attaque totale et ne subit donc pas le malus à la Parade.

Avancer accroupi : un personnage peut se déplacer en restant accroupi à la moitié de son Allure. Il peut même courir (dans ce cas, on divise l'Allure par deux après le bonus lié à la course). Les attaques à distance subissent un malus de -1 contre lui.

À terre : un personnage peut se jeter à terre à tout moment au cours de son action. Il est en général considéré comme ayant une Couverture moyenne (voir *Couverture*). Se relever coûte 2 cases de mouvement. Si t'es un peu malin, tu te déplaces, tu tires, et tu te jettes à couvert avant la fin de ton Action, obligeant tes adversaires à retenir leurs actions pour pouvoir t'attaquer.

Terrain difficile : les terrains difficiles comme la boue, la neige ou encore des gravats, ralentissent les personnages. Chaque case de terrain difficile compte pour deux cases en ce qui concerne le déplacement.

Saut : un personnage peut sauter de une case horizontalement, et de deux avec élan. En réussissant un jet de force, cette distance est augmentée d'une case.

Courir

Un personnage peut courir et ainsi se déplacer de 1d6 cases supplémentaire s'il le souhaite. Par contre, dans ce cas, il subit un malus de -2 (le malus habituel pour les Actions multiples) à toutes les autres actions qu'il souhaite effectuer en courant.

Courir en Groupe : lorsqu'un groupe de PNJ, de méchants ou de monstres décide de courir, le Marshal fait un jet unique de course pour tout le groupe. Inutile de lancer pour chacun des membres !

ACTIONS

Les personnages ont la possibilité d'agir lorsque vient leur tour dans l'ordre l'initiative. Un personnage peut faire une action standard — comme attaquer, lancer un sort, etc. — sans pénalité.

Les personnages disposent de tout un arsenal d'actions possibles lorsque vient leur tour d'initiative. Les plus communs incluent les Épreuves de volonté, l'utilisation de pouvoirs, ou les attaques en utilisant les Compétences Combat et Tir. Toutes ces actions sont décrites dans les pages qui suivent.

Dégainer son arme ou d'autres taches similaires assez simples prennent également une action. Des taches plus complexes, comme allumer une torche ou fouiller dans son sac à dos à la recherche d'un objet précis peuvent nécessiter un nombre de rounds aléatoire (1d6 est une bonne moyenne). Le Marshal reste seul juge sur le sujet.

Dégainer une arme : dégainer son arme prend normalement un round complet, mais un personnage peut accélérer le mouvement s'il le souhaite. S'il veut attaquer tout de suite, il subit un malus de -2 à son attaque, le malus habituel d'action multiple.

Dégainer deux armes simultanément, ou dégainer une arme cachée ou difficilement accessible (un holster à la cheville ou à l'intérieur d'un lourd manteau), ou encore se mettre en position avec une arme particulièrement encombrante (une mitrailleuse, un fusil à pompe) se déroule de la même manière que ci-dessus, mais nécessite un jet d'Agilité. En cas d'échec, l'arme est sortie, mais le personnage ne peut pas s'en servir ce round.

Actions multiples

Il est tout à fait possible pour un personnage de faire plusieurs actions dans un round, comme par exemple intimider quelqu'un avec son fusil à pompe, courir et frapper, attaquer avec deux armes, etc. Deux règles importantes s'appliquent néanmoins :

- Un héros ne peut pas tirer plus de coups que la Cadence de Tir de son arme.
- Un personnage ne peut pas attaquer deux fois avec la même arme dans un round.

En essence, il est impossible de faire deux fois la même action dans un round. Les actions au sein d'un même round sont toujours simultanées ou presque, aussi est-il impossible d'intimider deux personnes différentes ou d'utiliser deux pouvoirs. Il est par contre possible pour un héros tenant un pistolet dans sa main droite et un couteau dans la gauche, de tirer avec son flingue et de frapper avec le couteau. Et il pourrait même tenter d'utiliser la Compétence Sarcasme sur une autre cible s'il le décidait. Il n'est possible de faire deux attaques de corps à corps qu'avec une arme dans chaque main (ou avec l'Atout Frénésie).

Chaque action au delà de la première inflige un malus de -2 à tous les jets du héros. Si un héros souhaite tirer avec son flingue et mettre un coup de couteau, il aura un malus de -2 à ses deux jets. Si dans le même temps, il souhaite en plus initier une Épreuve de volonté, il subira un malus de -4 à tous ses jets.

Les Jokers bénéficient de leur dé Joker pour chacune de leurs actions.

Un personnage qui se déplace peut faire ces actions à n'importe quel moment au cours de son mouvement, mais subit toujours le malus d'Actions multiples. L'usage peut paraitre étrange – par exemple, un personnage peut tirer au pistolet, se déplacer de quelques cases, puis utiliser la Compétence Sarcasme sur un adversaire. Il subira un malus de -2 à ses deux actions, même si au moment du tir, il n'a même pas

commencé le Sarcasme. Ce qui est important, c'est que le joueur déclare clairement l'ensemble des actions qu'il souhaite effectuer dans le round.

Actions gratuites : certaines actions mineures sont dites gratuites et n'impose pas le malus d'Actions multiples. Déclamer une phrase ou deux, déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à son Allure, se jeter à terre, résister lors d'un jet opposé, ou encore lâcher un objet sont des exemples d'actions gratuites.

Un seul dé Joker par action : lorsqu'un Joker lance plusieurs dés dans le cadre d'une seule action, comme tirer plusieurs coups avec un fusil Gatling, il ne lance qu'un dé Joker. Par exemple, un combattant avec l'Atout Frénésie fait deux jets de Combat avec un seul dé Joker, qui peut se substituer à l'un ou l'autre des dés de Combat. Le dé Joker doit soit remplacer un des jets de Compétence, soit être ignoré. En aucun cas il ne peut servir à rajouter une action ou une attaque lors d'un jet de dé.

ATTAQUES

Le cœur de *Savage Worlds*, le système de règles utilisé dans *Deadlands*, est un système de combat rapide et fluide. Voici tout ce que tu dois savoir pour décimer tes ennemis et garder ton personnage en vie.

COMBAT EN MÊLÉE

Un personnage peut faire une attaque de corps à corps par round. La Difficulté pour toucher est égale à la Parade de l'adversaire (2 + la moitié de sa Compétence Combat, 2 s'il n'a pas la Compétence).

Bonus aux dégâts

Si l'attaque obtient une Relance, rajoute 1d6 à ton total de dégâts. Ce d6 peut faire des As comme n'importe quel autre dé de dégâts.

TIRS ET LANCERS

La Compétence Tir représente tout ce qui va des pistolets aux lance-flammes en passant par les arcs. La Difficulté pour toucher quelqu'un à Portée courte est de 4 comme d'habitude. Tirer sur une cible à Portée moyenne inflige un malus de -2 au jet, et de -4 pour un Tir à Portée longue.

Bonus aux dégâts

Si l'attaque réussit avec une Relance, les dégâts sont augmentés de 1d6, qui peut faire des As comme tous les autres dés.

MODIFICATEURS DE PORTÉE

Portée	Modificateur
Courte	-
Moyenne	-2
Longue	-4

Cadence de Tir

La Cadence de Tir représente le nombre de jets de Tir auquel un personnage a droit quand il tire avec l'arme en question. Ces tirs peuvent être répartis sur autant de cibles différentes, au choix du joueur, mais doivent tous être lancés en même temps. Un tireur avec une mitrailleuse Gatling par exemple, ne peut pas tirer un coup, se déplacer, et tirer à nouveau deux coups. Les Jokers lancent leur dé Joker en même temps que les autres dés comme d'habitude, et peuvent remplacer un des jets de Tir par ce dernier.

Un Joker ne bénéficie que d'un dé Joker lorsqu'il tire avec une arme ayant une cadence de tir supérieure à 1. Il peut substituer n'importe lequel de ses dés de Tir par ce dernier, s'il le souhaite.

Exemple : un agent tire avec sa fidèle mitrailleuse Gatling (CdT 3) sur deux cowboys. C'est un Joker avec d8 en Tir. Il lance donc 3d8 et 1d6 (le dé Joker). Il décide de tirer deux fois sur le premier cowboy (et tire donc 2d8), et une fois sur le second (1d8). Il tire également son dé Joker (1d6). Il touche avec ses deux premiers tirs, mais rate le troisième. Heureusement, le dé Joker touche lui aussi, et remplace le troisième jet de Tir, ce qui lui permet de toucher trois fois.

Couverture

Les attaquants subissent un malus lorsqu'ils essaient d'atteindre une cible à couvert.

Couverture légère : une cible couverte à moitié ou moins impose un malus de -1 aux jets d'attaque contre elle.

Couverture moyenne : la pénalité d'attaque passe à -2 si plus de la moitié de la cible est couverte. C'est la pénalité habituelle pour attaquer les cibles À terre (voir *À terre*, p. 113).

Couverture importante : la pénalité passe à -4 pour les attaques sur des cibles ou seule une petite partie du corps est visible (couché derrière un arbre, derrière un mur, etc.).

Couverture presque totale : attaquer à travers une ouverture étroite, comme une meurtrière, inflige un malus de -6 aux jets d'attaque.

Obscurité

L'obscurité a de grands effets sur ce qui peut être vu ou ne pas l'être :

Pénombre : le crépuscule, un brouillard léger, une nuit de pleine lune, infligent une pénalité de -1 aux jets d'attaque.

Obscurité : dans l'obscurité commune d'une nuit étoilée, les attaques subissent un malus de -2, et les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases.

Ténèbres : il est impossible de distinguer ses cibles dans des ténèbres complètes, mais si un personnage a des indications sur sa localisation (par des bruits, un éclair de ses armes), une attaque est possible avec un malus de -4.

Tirer en aveugle

Il peut arriver qu'un personnage souhaite tirer sur une cible dont il n'a aucune idée de la position. Dans ce cas, l'attaquant fait une attaque avec un malus de -4 comme ci-dessus. En cas de succès, la cible peut faire un jet de Discrétion pour esquiver l'attaque. Ce jet subit un malus de -2 si l'attaque a été réalisée avec une arme ayant une CdT de 3 ou plus.

DÉGÂTS

Après une attaque réussie, que ce soit en corps à corps ou à distance, l'attaquant lance les dés pour connaître les dégâts occasionnés. Les armes à distance font des dégâts fixes, spécifiés dans le chapitre sur l'équipement. La plupart des pistolets, par exemples occasionnent 2d6 de dégâts.

Les armes de corps à corps font des dégâts égaux au dé de Force de l'attaquant, plus un dé déterminé en fonction de l'arme (une épée longue par exemple, fait d8), à condition que l'attaquant ait la Force nécessaire.

Bien que la Force soit utilisée pour déterminer les dégâts de corps à corps, il ne s'agit pas d'un jet de Trait. Les Jokers ne bénéficient pas de leur dé Joker pour les jets de dégâts. Tous les dés jetés pour des dégâts peuvent faire des As, mais vous ne pouvez pas utiliser de Jetons pour les relancer.

Tous les dés de dégâts peuvent faire des As.

Combattant désarmé : un combattant sans arme fait des dégâts seulement égaux à son dé de Force.

Bonus aux dégâts : les attaques bien placées ont plus de chance de toucher des parties vitales et donc de faire plus de dégâts. Si votre héros obtient une Relance lors de son attaque (peu importe le nombre de Relances), il ajoute 1d6 à son total de dégâts. Ce dé peut faire des As comme les autres !

APPLIQUER LES DÉGÂTS

Après avoir porté une attaque on compare les dégâts à la Résistance de l'adversaire. Si les dégâts sont strictement inférieurs à la Résistance, la victime est touchée, mais le coup n'est pas suffisamment appuyé pour impliquée des effets en terme de jeu. En cas de succès (dégâts égaux ou supérieurs à la Résistance), la victime est Secouée. Avec une ou plusieurs Relances, elle est blessée, comme indiquée ci-dessous :

Succès : la victime est Secouée. Si elle était déjà dans un état Secoué, elle subit une blessure et reste Secouée. Pour provoquer une blessure, l'attaque doit être une attaque physique – une Épreuve de volonté ne peut déclencher une blessure.

Relance : la victime subit une blessure pour chaque relance, et est Secouée (lorsqu'une ou plusieurs blessures sont encaissées, que la victime soit ou non dans un état Secoué ne change pas le résultat).

Exemple : Un brave indien frappe une créatures ayant une Résistance de 11. L'arnaqueur du groupe a déjà provoqué la créature avec un jet de Sarcasme (une Épreuve de volonté, voir p. 118) et l'a Secouée. Si les dégâts du brave font entre 11 et 14, c'est un succès. Puisque la créature est déjà Secouée, elle subit une blessure et reste Secouée. Si le brave fait des dégâts de 15 ou plus (une relance ou plus), il provoque simplement des blessures. Que la créature soit préalablement Secouée ne provoque pas d'effet supplémentaire.

EFFETS DES DÉGÂTS

Des dégâts peuvent avoir trois effets : Secoué, une ou plusieurs blessures, ou un État critique.

Secoué

Si les dégâts d'une attaque sont un succès (entre 0 et 3 points au dessus de la Résistance de l'adversaire), la cible est Secouée. Les personnages Secoués sont choqués, distraits ou momentanément ébranlés. Ils ne sont pas sonnés ou incapables de réagir, mais suffisamment affectés pour avoir besoin de reprendre leurs esprits.

Lorsque vient le tour de jouer d'un personnage Secoué lors d'un combat, le personnage tente tout d'abord de récupérer ses esprits en faisant un jet d'Âme.

- En cas d'échec, il demeure Secoué. Il ne peut faire que des actions gratuites (voir p. 109)
- En cas de succès, il n'est plus Secoué, mais ne peut là encore faire que des actions gratuites.
- En cas de Relance, enfin, le personnage récupère immédiatement et peut agir normalement ce round.

Utiliser un Jeton : un joueur peut également utiliser un Jeton n'importe quand pour annuler un état Secoué. Si c'est pendant son propre tour, il peut agir immédiatement comme s'il avait obtenu une relance sur son jet d'Âme.

Blessures

Chaque Relance sur le jet de dégâts occasionne une blessure.

- Les Extras subissant une blessure sont retirés du jeu. Ils sont morts ou blessés gravement, mais quoi qu'il en soit sont hors de combat.
- Un Joker peut subir trois blessures avant d'être dans un État critique (ce qui arrive lors de la quatrième blessure).

Malus de blessure : chaque blessure inflige un malus cumulatif de -1 à l'Allure (avec un minimum de 1) et à tous les jets de Trait, jusqu'à un malus maximum de -3 pour trois blessures. Un héros avec deux blessures aura un malus de -2 à son Allure et à tous ses jets de Trait.

Timing : il peut arriver qu'un personnage prenne des dégâts simultanés lors de la même carte d'action, comme par exemple quand il est assailli par un groupe d'adversaires. Le jeu est fait pour que tous les jets d'attaque soient faits en même temps, pour accélérer le jeu et le rendre plus fluide. Les jets de dégâts, par contre, sont résolus les uns après les autres et c'est l'attaquant qui décide de l'ordre de résolution. L'ordre des dégâts peut s'avérer important, en particulier lors de batailles d'envergures où il faut tirer de nombreux dés de dégâts.

État critique

Un Joker est dans un État critique et sombre dans l'inconscience lorsqu'il subit plus de trois blessures (après Encaissement). Il est hors de combat jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Le nombre de blessures au-delà de trois n'a aucune importance : le personnage est juste inconscient, trop meurtri et cabossé pour être capable de quoi que ce soit. Il est dans l'impossibilité de participer au combat et ne reçoit plus de cartes d'initiative.

Un héros dans un État critique doit faire immédiatement un jet de Vigueur, en incluant les modificateurs de blessure. Ce jet ne compte pas comme une action.

1 ou moins : le héros est mort, et rien ne peut plus le sauver. Si l'attaque délivrait des dégâts non létaux, l'échec est transformé en succès et le héros est inconscient pour 2d6 heures.

Échec : tirez sur la Table des blessures. La blessure est permanente, et le héros est victime d'une hémorragie (voir ci-dessous).

Succès : tirez sur la table des blessures. Les effets disparaîtront lorsque toutes les blessures auront été soignées.

Relance : tirez sur la Table des blessures. Les effets disparaitront au bout de 24 heures, ou lorsque toutes les blessures auront été soignées.

Hémorragie : au début de chaque round, avant que les cartes d'action ne soient distribuées, le personnage doit faire un jet de Vigueur (sans oublier les modificateurs dus aux blessures) :

Échec : le personnage meurt d'hémorragie. Dans le cas de dégâts non létaux, il est inconscient pour 1d6 heures.

Succès : le personnage devra refaire un jet le round suivant, ou la minute suivante si ça n'arrive pas durant un combat.

Relance : l'hémorragie est endiguée, et la vie du personnage n'est plus en danger. Il n'aura plus à faire de jet.

D'autres personnages peuvent tenter de stopper une hémorragie en réussissant un jet de Soins. En cas de succès, l'hémorragie est endiguée et plus aucun jet n'est nécessaire. L'utilisation de la Compétence Soins dans ce cas ne fait que stopper le saignement. Pour le traitement des blessures, reportez-vous à la page 124.

TABLE DES BLESSURES

2d6	Blessure
2	**Entrejambe :** si la blessure est permanente, inutile de penser à la reproduction de l'espèce sans une chirurgie miraculeuse ou de la magie puissante.
3-4	**Bras :** tirez au sort s'il s'agit du bras droit ou du bras gauche. Le bras touché est inutilisable comme avec le handicap Manchot.
5-9	**Tripes :** votre héros s'est pris un coup entre la hanche et les épaules. Tirez 1d6 : **1-2 Fracture :** l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4) ; **3-4 Contusion :** la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4) ; **5-6 Déchirure :** la Force est réduite d'un dé (minimum d4).
10	**Jambe :** tirez au sort s'il s'agit de la jambe droite ou de la gauche. Le jambe touchée est inutilisable. Le héros reçoit le handicap Boiteux (ou Unijambiste si le personnage était déjà boiteux).
11-12	**Tête :** une grave blessure à la tête. Tirez 1d6 : **1-2 Balafre :** le héros reçoit le Handicap Affreux ; **3-4 Borgne :** le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne) ; **5-6 Cerveau touché :** l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).

LE JET D'ENCAISSEMENT

Un personnage peut utiliser un Jeton pour faire un jet d'encaissement juste après avoir subi une blessure. Dans ce cas, le personnage fait un jet de Vigueur. Un succès et chaque Relance permet de réduire de 1 le nombre de blessures subies lors de l'attaque.

Toutefois, si suite à ce jet, il reste des blessures, le personnage demeure Secoué. Les modificateurs aux blessures ne prennent pas en compte les éventuelles blessures en cours lors du jet d'encaissement.

Timing : un personnage ne peut faire qu'un seul jet d'encaissement par attaque. Si un jet permet d'éliminer deux blessures sur trois par exemple, le héros ne peut pas refaire un nouveau jet pour éliminer la troisième blessure (il peut cependant utiliser un second Jeton pour refaire le jet de Vigueur). Si un personnage subit plusieurs attaques au cours de la même carte d'action, il doit utiliser ses Jetons et faire les jets d'encaissement après chaque jet de dégâts, avant que les dégâts suivants ne soient calculés.

RÈGLES DE SITUATIONS DE COMBAT

Tu trouveras ci-dessous un ensemble de règles s'appliquant à des situations particulières que ton héros pourrait rencontrer lors d'un combat.

NOTES SUR LES FUSILLADES DANS L'OUEST ÉTRANGE

Peu importe que t'aies l'intention de faire feu, de mettre un coup de poing, de poignarder ou de mutiler d'une façon ou d'une autre ton adversaire – c'est comme ça qu'on fait dans l'Ouest.

Revolvers à simple action et à double action

Si tu n'es pas un fondu des armes, ces termes ne signifient sans doute pas grand-chose pour toi. Pas d'inquiétude, *amigo*, on est là pour t'aider. Voilà ce que tu as besoin de savoir.

Les revolvers à **simple action** nécessitent que le tireur arme le chien avant de pouvoir presser la détente et de faire feu. Cela signifie que ces pétards ne sont pas suffisamment rapides pour qu'il puisse utiliser l'option d'attaque Double action, mais il *peut* utiliser l'option Ventiler.

Les pistolets à **double action** sont plus fiables. Ils permettent au tireur de simplement viser et faire feu – le chien est automatiquement armé. Ces revolvers ne peuvent pas Ventiler mais les tirs peuvent se succéder rapidement, ce qui permet au *hombre* de faire un tir en Double action.

Recharger

Dans l'Ouest étrange, la plupart des armes doivent être rechargées à l'ancienne : une balle après l'autre. Non, pied tendre, ça ne veut pas dire que tu passes six rounds à remplir ton pétard. Ça *veut* dire que si ton chargeur est vide, il faudra passer un peu de temps à prendre les cartouches et à les placer dans le barillet. Quand son arme est à court de munition, le héros doit consacrer une action à recharger. Il lui est toujours possible de tirer dans le même round mais il subira une pénalité d'Actions multiples de -2 à son jet de Tir.

Les armes qui ont Rechargement 2 ou plus fonctionnent comme indiqué dans le chapitre *Matériel et équipement*. Et avant que tu le demandes : non, tu ne peut pas accepter une pénalité d'Actions multiples afin d'effectuer toutes les actions en un seul tour. Mais bien tenté, *amigo*, t'iras loin dans l'Ouest étrange !

SITUATIONS

À terre

Les héros malins se jettent au sol quand les plombs commencent à pleuvoir. Être À terre est généralement considéré comme une Couverture moyenne contre la plupart des attaques, à moins que l'attaquant se trouve à 3 cases ou moins.

Un défenseur À terre ciblé par une attaque de corps à corps voit sa Parade réduite de 2 et il subit un malus de -2 à ses jets de Combat. Se lever coûte 2 cases de déplacement.

Armes à distance dans un corps à corps

Aucune arme à distance d'une taille supérieure à celle d'un pistolet ne peut être utilisée pour tirer sur un adversaire adjacent lors d'un corps à corps. Les armes plus grandes peuvent être utilisées comme des gourdins ou armes similaires. Tirer avec un pistolet en mêlée est néanmoins plus difficile : la cible se défendant activement, la Difficulté du jet de Tir est égale à la Parade, et non à 4. Il est plus difficile de toucher quelqu'un qui fait tout pour vous empêcher d'utiliser votre flingue, même s'il est à quelques centimètres de vous.

Armes improvisées

Les héros se trouvent fréquemment dans des situations où ils sont obligés d'utiliser des objets inhabituels à la place d'armes. Torches, vases, chaises, bouteilles, tabourets, outils et tout autre objet commun peut à tout instant se transformer en arme dangereuse. Il peut aussi arriver qu'une arme soit utilisée d'une manière non adaptée, comme par exemple utiliser une arbalète pour parer un coup, ou lancer une épée à deux mains.

Lorsqu'une telle situation survient, le personnage subit un malus de -1 à ses jets de Combat ou de Lancer, ainsi qu'un malus de -1 en Parade. Le Marshal reste le seul juge sur les effets d'une arme improvisée.

Arme improvisée (petite) : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade

Arme improvisée (moyenne) : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade

Arme improvisée (grande) : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade

Attaque Ciblée

Utilisez les modificateurs suivants lorsqu'un personnage souhaite viser une localisation spécifique :

Membre (-2) : une attaque à un membre ne cause pas de dégâts supplémentaires, mais peut ignorer l'armure suivant les cas, ou avoir d'autres effets supplémentaires (voir l'action de Désarmement).

Tête ou point vital (-4) : l'attaquant obtient un bonus de +4 aux dégâts en cas d'attaque réussie dans une zone vitale de la cible. Il est nécessaire que cette dernière ait des parties vitales et que l'attaquant en connaisse la localisation.

Petite cible (-4) : les attaques contre les petites cibles, comme le cœur d'un vampire ou l'écaille brisée de la poitrine d'un dragon se font avec un malus de -4. Les effets d'un succès dépendent de la situation : le vampire peut mourir instantanément, le dragon sera privé d'armure, etc. Si le Marshal n'a pas d'effet particulier qui lui vient à l'esprit, il peut octroyer un bonus de +4 aux dégâts comme dans le cas d'une attaque à la tête.

Cible minuscule (-6) : des cibles particulièrement minuscule ou étroites, comme la fente des yeux d'un heaume de chevalier, inflige un malus de -6 à l'attaque. Là encore, les effets dépendent de la cible. Dans le cas du chevalier, le coup ignorerait l'armure et octroierait un bonus de +4 aux dégâts à cause du coup à la tête.

Attaque avec la main non directrice

Les personnages sont en général droitiers à moins que le joueur n'en décide autrement. Les actions nécessitant une bonne coordination, comme Combat ou Tir, se font toujours avec un malus de -2 avec la main non directrice.

Attaque rapide

Parfois, il arrive qu'un attaquant doive sacrifier la maitrise pour s'en remettre à la chance. Une attaque rapide est un enchaînement de coups ou de tirs comptant plus sur le hasard qu'autre chose.

Dans un corps à corps, un combattant peut faire jusqu'à trois attaques en une seule action. Faites un jet de Combat par attaque, assorti d'un malus de -4 chacun. Les Jokers lancent un dé Joker comme d'habitude.

Les attaques à distance utilisant un revolver ne peuvent faire d'attaque rapide, mais ont à la place les options Ventiler et Double action selon le modèle d'arme utilisé.

L'attaque rapide n'est pas cumulable avec d'autres effets qui permettent plusieurs attaques en une seule action (Balayage, Frénésie, tir automatique, combat à deux armes).

Toutes les attaques sont résolues simultanément, mais l'attaquant peut choisir différentes cibles s'il le souhaite.

Attaque surprise

Parfois, il arrive qu'un attaquant soit en position de prendre totalement sa cible par surprise. Cela arrive en général quand l'attaquant parvient à se glisser à quelques mètres à peine de sa victime, mais d'autres situations sont possibles (un tireur embusqué sur un toit à plusieurs dizaines de mètres de là).

Le Marshal reste seul juge pour déterminer si une situation donnée peut offrir cet avantage de la surprise. De manière générale, sont concernés les otages lors d'une prise d'otage et les cibles totalement prises au dépourvues. L'attaquant est considéré comme étant En attente, et bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque et aux dégâts s'il décide de frapper.

Attaque totale

Parfois il arrive qu'un personnage désespéré jette toutes ses forces dans une bataille au détriment de sa propre survie. C'est ce qu'on appelle une Attaque totale, action pouvant s'avérer dévastatrice si elle est utilisée avec discernement. Elle peut aussi s'avérer très rapidement mortelle, même pour un vétéran de nombreuses batailles.

Faire une Attaque totale offre un bonus de +2 aux jets de Combat et de dégâts, mais son score de Parade subit un malus de -2 jusqu'à sa prochaine action. On peut utiliser une Attaque totale sur des Attaques multiples, comme avec les Atouts Frénésie ou Balayage, ou sur une attaque à deux armes.

Attaque pour toucher

Un personnage peut avoir besoin de simplement toucher son adversaire (le plus souvent pour délivrer une attaque magique). Il obtient dans ce cas un bonus de +2 à son jet de Combat.

Attaque de zone

Les bâtons de dynamite, les effets de certains sorts, et toutes les attaques qui affectent une large zone entrent dans cette catégorie. Pour simplifier, la plupart de ces attaques utilisent des gabarits de taille standard : Petit, Moyen et Grand. Tu les trouveras p. 350-351.

Pour attaquer avec une arme à zone d'effet, le personnage place le gabarit correspondant à l'endroit où il souhaite, puis fait un jet de Tir ou de Lancer. En cas de succès, l'explosion a lieu à l'endroit désiré. Tout ce qui se trouve sous le gabarit (même partiellement) est affecté par l'effet. Les dégâts sont résolus pour chaque cible de manière indépendante.

En cas d'échec sur le jet, l'explosion n'a pas lieu à l'endroit escompté. Pour calculer la distance de déviation, on lance 1d6 pour un Lancer ou 1d10 pour un Tir, que l'on multiplie par 2 si l'attaque était à Portée moyenne, et par 3 si elle était à Portée longue. On obtient le nombre de case de déviation. On lance ensuite 1d12 pour déterminer la direction de la déviation (comme en lisant sur le cadran d'une montre). Quoi qu'il arrive, il est impossible qu'une attaque dévie plus de la moitié de la distance initiale.

Couverture : les cibles qui sont à terre ou à couvert sont protégés contre les attaques de zones. Dans ce cas, elles reçoivent autant de point d'armure que le malus qu'infligerait leur couverture à une attaque à distance. Un personnage bénéficiant d'une couverture importante, comme réfugié dans une tranchée par exemple, obtiendra 4 points d'Armure contre une explosion de dynamite pour laquelle il se trouverait dans l'aire d'effet.

Plonger à couvert : : les armes lancées avec une Aire d'effet (comme les grenades), ainsi que l'artillerie, donnent la chance aux cibles potentielles de tenter de s'extraire de la zone dangereuse. Une cible ayant vu le danger peut faire un jet d'Agilité avec un malus de -2 pour bondir hors de la zone d'explosion et échapper aux dégâts. En cas de succès, le personnage est placé juste en dehors du Gabarit, à l'endroit où il le souhaite. Les bâtons de dynamite peuvent également être renvoyés (voir **Dynamite**, p. 91).

Attaquer à plusieurs

Attaquer à plusieurs permet de flanquer, d'exploiter des ouvertures et de prendre un avantage sur les cibles en infériorité numérique. Chaque attaquant adjacent ajoute +1 à tous les jets de Combats des attaquants, jusqu'à un maximum de +4. Si trois bandits attaquent un héros solitaire par exemple, ils bénéficieront tous d'un bonus de +2 à tous leurs jets de Combat.

Casser des trucs

À l'occasion, un personnage peut avoir besoin de casser quelque chose, une arme, une serrure ou une porte... On utilise les valeurs de Résistance ci-dessous pour les objets. Des objets plus gros ou plus complexes (comme des véhicules par exemples), peuvent encaisser plusieurs coups (voir règles sur les véhicules).

À peu près tout peut être brisé ou réduit en miettes si l'on dispose du temps nécessaire, aussi ce système ne concerne que les situations où il devient nécessaire de briser quelque chose dans l'urgence, comme dans le feu d'un combat par exemple.

La Parade d'un objet inanimé est 2. Le truc c'est que les relances sur le jet d'attaque n'apportent pas de dés de dégâts supplémentaires, et que les dés ne font pas d'As ! À la différence d'une personne ou d'un véhicule, une porte ou une serrure n'a pas « d'organes vitaux », et donc ne subit pas plus de dégâts sur un coup précis ou chanceux. Si une attaque ne peut faire assez de dégâts pour détruire un objet, alors elle ne peut pas le détruire, du moins pas rapidement. Ça évite des situations ubuesques où un personnage brise un révolver avec une plume sur un jet de Force chanceux.

Si les dégâts dépassent la Résistance, l'objet est brisé, détruit, tordu ou inutilisable. C'est le Marshal qui détermine les effets, comme par exemple de savoir si une porte a été brisée permettant de passer à travers un trou ou si elle est sortie de ses gonds.

Voir la section **Obstacles**, p. 118, pour ce qui concerne les attaques à travers des objets.

RÉSISTANCE DES OBJETS

Objet	Résistance	Type de dégâts
Porte	8	Contondant, Tranchant
Porte renforcée	10	Contondant, Tranchant
Serrure	8	Contondant, Perforant
Menottes	12	Contondant, Tranchant, Perforant
Couteau, épée	10	Contondant, Tranchant
Corde	4	Tranchant, Perforant
Petit Bouclier	8	Contondant, Tranchant
Bouclier moyen	10	Contondant, Tranchant
Grand Bouclier	12	Contondant, Tranchant

Type des dégâts : dans le tableau ci-dessus, pour chaque objet est noté le type de dégâts capable d'endommager l'objet en question. Les balles sont considérées comme des armes perforantes, mais les fusils de chasse comme des armes contondantes à Portée courte pour ce qui est de cette table. Le type de dégâts a une grande importance pour les objets. Une balle pourra certes passer à travers une porte, mais sans endommager réellement sa structure. Seule une masse, une hache ou une arme équivalente seront susceptibles de la briser d'un seul coup.

Combat monté

Les personnages montés, à cheval ou sur toute autre créature étrange et fantastique, ont certains avantages et inconvénients, comme décrit ci-dessous.

Les montures ne reçoivent pas de cartes d'action. Elles agissent lors de la carte de leur cavalier. Certains animaux sont entraînés spécifiquement pour le combat et sont capables d'attaquer une menace leur faisant front en même temps que leur cavalier attaque. Les animaux non-entraînés n'en sont pas capables à moins d'être acculés.

Combattre : pour combattre monté, un personnage utilise la plus basse de ses Compétences entre Combat et Équitation. Il est indispensable pour un cavalier de savoir monter correctement pour mener sa monture dans une bataille !

Collision : si un personnage monté percute un objet solide (comme un mur), lui et sa monture subissent des dégâts de collision, comme expliqué dans les règles pour véhicules (elles se trouvent dans l'**Écran du Marshall**).

Galop : un cavalier subit le malus dû à la course (-2) à ses attaques si sa monture est au galop.

Chute : chaque fois qu'un personnage monté est Secoué ou subit une blessure, il doit faire un jet d'Équitation pour rester en selle. En cas d'échec, il tombe. Si la monture est en mouvement, il subit 2d6 points de dégâts, et 1d6 si elle est à l'arrêt.

Tirer sur des cibles montées : les tirs sur des cibles montées utilisent les règles pour les Passants innocents lorsqu'il faut déterminer si la monture a été touchée. Un attaquant peut bien sûr viser le cheval lui-même.

Charge : un cavalier en charge obtient un bonus de +4 à ses dégâts en cas d'attaque réussie. Pour qu'un cavalier soit considéré en charge, il doit avoir déplacé sa monture d'au moins 6 cases en ligne relativement droite en direction de sa cible.

Armes en opposition : une arme avec une Allonge de 1 ou plus peut être mise en opposition pour recevoir une charge. Pour cela, le personnage doit être En attente lorsqu'il est pris pour cible par une charge. Dans ce cas, il peut interrompre la charge, mais chaque combattant bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'Agilité pour chaque point d'Allonge de son arme. Le vainqueur attaque en premier et bénéficie d'un bonus de +4 sur ses dégâts. Le perdant n'obtient aucun bonus.

Monture blessée : lorsqu'une monture est Secouée ou blessée, elle se cabre ou rue. Le cavalier doit réussir un jet d'Équitation pour rester en selle, ou chuter (voir ci-dessus). Les montures non entraînées auront tendance à fuir dans une direction aléatoire dès qu'elles sont Secouées, entrainant leurs cavaliers avec elles.

Combattre à deux armes

Un personnage peut combattre avec une arme dans chaque main s'il le désire. C'est une Action multiple comme une autre, infligeant un malus de -2 aux deux actions (à noter que l'Atout Combat à deux armes annule ce malus d'Actions multiples).

À moins que le héros ne soit Ambidextre, il subit un malus supplémentaire de -2 pour sa main non directrice.

Exemple : Un brave est acculé dans un recoin par une horde de loups enragés. Il a un couteau dans chaque main, mais n'est pas ambidextre. Il attaque avec les deux, le premier jet avec un malus de -2 (pour une attaque avec deux armes) et le second avec un malus de -4 (pour une attaque avec deux armes et la main non directrice). Il fait deux jets de Combat, chacun avec un dé Joker.

Double action et tir en rafale

Un personnage muni d'une arme à double action (un Colt Peacemaker, par exemple) peut tirer deux coups en une action. Il effectue un simple jet de Tir avec un bonus de +1, et en cas de succès, les dégâts bénéficient également d'un bonus de +1. Une telle manœuvre utilise deux balles.

Tirer en rafale nécessite une CdT de 3 et octroie un bonus de +2 au jet de Tir et aux dégâts, et utilise 3 balles.

Coup de grâce

Une victime sans défense (ligotée, inconsciente, etc.) peut être achevée d'une Action simple avec n'importe quelle arme létale. C'est une action automatique à moins que le Marshal n'en décide autrement : la victime peut être particulièrement résistante ou posséder une armure naturelle impressionnante, bénéficier d'une chance providentielle de s'échapper, etc.

Le tueur doit se trouver au contact de sa victime, mais le Marshal peut autoriser à l'occasion un coup de grâce délivré par une arme à distance.

Défense

Si la seule action d'un personnage durant un round consiste à se défendre, il reçoit un bonus de +2 à sa Parade jusqu'à son action suivante. Il peut se déplacer normalement dans le même temps, mais il ne peut ni courir ni faire une autre action.

Défense totale

En plus de l'action de Défense, un personnage peut opter pour une action totalement défensive. Il fait un jet de Combat avec un bonus de +2 et utilise le résultat à la place de sa Parade jusqu'à son action suivante. C'est un jet de Trait, ce qui inclut le dé Joker, la possibilité de faire des As et d'utiliser des Jetons pour retirer.

Note bien que la Parade ne peut pas être réduite par ce jet. Dans le cas d'un jet inférieur, la Parade d'origine est conservée (mais le personnage ne gagne aucun bénéfice de l'action de Défense totale).

Un héros utilisant cette action ne peut pas se déplacer. Toute son attention est fixée sur ses adversaires et les coups qu'il doit parer ou esquiver. Si tu veux déplacer ton héros dans le même temps, utilise l'action Défense.

Défenseur désarmé

Si un personnage dispose d'une arme de corps à corps et que son adversaire n'en a pas, ce dernier est considéré comme désarmé. Il ne peut qu'esquiver et éviter les coups, sans la possibilité de parer. Ceux qui l'attaquent bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet de Combat. La majorité des animaux et des monstres sont considérés comme armés, eut égard aux armes naturelles dont ils disposent comme leurs griffes et leurs crocs.

Dégâts non létaux

Un personnage peut vouloir rendre son adversaire hors d'état de nuire sans toutefois vouloir le tuer. Il peut alors choisir cette option. Pour ce faire, il doit frapper avec ses poings ou avec une arme contondante. Les armes tranchantes sont également utilisables mais infligent un malus de -1 aux jets de Combat.

Les dégâts non-létaux sont traités comme des dégâts normaux, mais si un personnage passe en État critique, il tombe inconscient pendant 1d6 heures à la place.

Si ce n'est cette exception, les blessures non létales sont gérées exactement comme des blessures normales. Un Extra est donc plus facile à assommer qu'un Joker, ce qui est intentionnel et devrait correspondre à la majorité des genres où les héros peuvent encaisser plusieurs coups, mais les sbires et autres figurants tombent à la première ou la seconde attaque.

Exemple : Virginia prend un solide coup de gourdin d'un vilain à la tête. Le sale type a en plus de la chance et inflige 4 blessures à notre héroïne ! Virginia fait un jet de Vigueur et c'est un échec ! Puisqu'il s'agissait d'une attaque qui n'était pas destinée à tuer, Viriginia est tombe inconscient pendant 1d6 heures et subit donc une blessure temporaire.

Désarmement

Un personnage peut tenter de désarmer son adversaire, que ce soit avec une attaque de corps-à-corps ou une attaque à distance. En tout premier lieu, il doit réussir à toucher le bras de son adversaire (attaque à -2, voir les Attaques ciblées). Le défenseur doit alors faire un jet de Force. S'il fait moins que les dégâts de l'attaque, il lâche son arme.

L'attaquant peut également tenter de désarmer son adversaire en tentant une attaque non létale avec une arme de corps à corps. Dans le cas d'une arme à distance, une attaque non létale est également possible en visant directement l'arme (en général avec un malus de -4 au lieu de -2).

Empoignade

Parfois il est plus intéressant d'immobiliser un adversaire plutôt que de le réduire en une bouillie sanguinolente. C'est là que l'empoignade intervient !

Une empoignade est un jet de Combat normal, et constitue une attaque non létale. Si l'attaquant réussit son attaque, il a empoigné sa cible. S'il a obtenu une Relance, la victime est également Secouée.

À partir de là, le défenseur peut tenter de se défaire de l'emprise. Lui et l'attaquant choisissent chacun Force ou Agilité, et font un Jet Opposé.

En cas de succès, le défenseur est libre mais ne peut plus agir ce round. Avec une Relance, il est libre et peut en outre agir normalement. En cas d'échec, il n'a simplement pas réussi à s'extraire de l'emprise de son adversaire. Le défenseur a aussi la possibilité de tenter une autre action, mais avec un malus de -4.

Après avoir réussi une empoignade, l'attaquant peut tenter un jet opposé comme expliqué ci-dessus. En cas de succès, il inflige son dé de Force en dégâts au défenseur (et gagne un d6 de dégâts supplémentaire en cas de Relance sur le jet Opposé).

Épreuves de volonté

Les Compétences Intimidation et Sarcasme permettent à un personnage d'initier des Épreuves de volonté. Lors de combats, ces épreuves ont des effets réels et quantifiables. Des effets plus subjectifs, en particulier lors de situations de roleplay, sont présentés dans la section réservée au Marshal.

Pour initier une Épreuve de volonté, un personnage doit faire un jet opposé contre son adversaire. Le défenseur utilise son Intellect pour résister au Sarcasme, et son Âme pour résister à l'Intimidation.

Le Marshal devra vraisemblablement attribuer des bonus ou des malus en fonction de la situation. Brandir un flingue sous le nez de quelqu'un pour lui tirer les vers du nez n'est absolument pas poli, mais devrait définitivement offrir un bonus de +2 à un jet d'Intimidation (sauf si la cible a elle aussi un flingue brandi, bien entendu).

Un succès signifie que l'attaquant aura un bonus de +2 lors de sa prochaine action contre le défenseur au cours de ce combat. Avec une Relance, le défenseur est en outre Secoué.

Compétence	Attribut pour résister
Sarcasme	Intellect
Intimidation	Âme

Exemple : Dirty Dave tente d'énerver un banditos en faisant rouler son Colt sur son index et en ricanant comme une hyène. Il fait un jet de Sarcasme et bat le jet d'Intellect du banditos avec une Relance ! Son adversaire est Secoué et Dave aura un bonus de +2 à sa prochaine action contre cet adversaire.

Obstacles

Parfois, les personnages disposent de suffisamment de puissance de feu pour atteindre leurs adversaires à travers des obstacles (Voir la section **Casser des trucs** pour ce qui est de détruire des obstacles). Pour attaquer à travers un objet, on détermine si l'attaque touche. En cas d'échec, on ne dénote aucun effet spécial si ce n'est un petit trou dans l'obstacle. L'obstacle agit comme une armure pour la cible si, sans le modificateur de couverture, l'attaque touche.

Résistance des obstacles

Armure	Obstacle
+1	Verre, cuir
+2	Barrière en bois, bouclier
+3	Cloison intérieure, plaque de métal, porte de chariot à vapeur
+4	Porte de chêne, épaisse plaque de métal
+6	Mur de moellons
+8	Mur de briques
+10	Mur de pierre

Dans la table ci-dessus, tu trouveras l'Armure des objets qui sont fréquemment utilisés en tant que couverture. Cette Armure est directement ajoutée à la Résistance du personnage, en supplément de l'armure qu'il porte dans la localisation touchée. On soustrait la valeur de Pénétration d'Armure de l'arme de l'Armure totale et non de chaque bonus.

Exemple : Un pistoléro explose une abomination planquée derrière une porte (Armure +4) avec un calibre .58 Springfield. Le Springfield ignore 2 points d'armure, donc la porte n'accorde que 2 points de protection.

Passants innocents

Quand un personnage rate un jet de Tir ou de Lancer, il peut parfois être important de savoir si d'autres cibles potentielles ont été touchées. Le Marshal ne doit utiliser cette règle que dans des situations dramatiques, pas pour chaque tir raté dans une bagarre de saloon.

Chaque fois que le dé d'une attaque à distance indique un 1, une cible aléatoire adjacente a été touchée. Dans le cas d'un tir automatique ou d'un tir de fusil de chasse, un jet de 1 ou 2 indique un résultat identique. Les dégâts sont tirés normalement.

Les chevaux et autres animaux sont des cibles potentielles lorsqu'on tire sur des personnages montés.

Ce système rapide et simple fait qu'il est parfois plus facile de toucher une victime adjacente que la cible originale. Ce n'est certes pas très réaliste, mais la fluidité compense largement cet écueil. Cela rend également les foules plus vulnérables aux tirs à distances et, mieux encore, rajoute un aspect dramatique au fait de tirer dans une mêlée dans laquelle des alliés sont engagés.

Plateforme instable

Un personnage attaquant à distance sur le dos d'un cheval ou d'une autre monture, d'un véhicule en mouvement ou de toute autre plateforme instable subit un malus de -2 à son jet de Tir.

Pousser

Parfois, un personnage peut souhaiter pousser un adversaire, dans l'espoir de le défaire de sa position, ou de le faire chuter dans un gouffre sans fond. Pour ce faire, il fait un jet opposé de Force contre sa victime. En cas de succès, il peut :

Repousser : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. Si l'attaquant obtient au moins une relance, et que la victime heurte un mur, cette dernière subit 1d6 de dégâts pour chaque relance.

Repousser au bouclier : si l'attaquant est équipé d'un bouclier, il peut repousser son adversaire comme ci-dessus, mais occasionne des dégâts égaux à sa Force. On ajoute +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand.

Faire chuter : le défenseur tombe au sol.

Course : si l'attaquant a pu courir pendant au moins 3 cases avant de pousser, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet opposé.

Rompre le combat

À un moment où à un autre, ton héros décidera immanquablement que la survie est la partie la plus importante du courage. Dès qu'un personnage tente de se retirer du combat, tous les adversaires adjacents non Secoués ont droit à une attaque gratuite (mais une seule, Frénésie ou les Atouts similaires ne peuvent pas être utilisés sauf mention explicite du contraire).

Un personnage peut utiliser l'action de Défense (+2 à sa Parade), mais ne pourra pas faire d'autres actions ce round à part se déplacer, et subira quand même les attaques gratuites.

Exemple : le Marshal Gruber est attaqué par trois banditos dans un corps à corps mortel. Il décide de s'enfuir courageusement. Chacun des banditos a donc le droit à une attaque gratuite. Gruber choisit sagement l'action de Défense pour bénéficier du bonus de +2 en Parade le temps qu'ils parvienne à s'enfuir.

Ruses

Les héros utilisent souvent des manœuvres inattendues ou des ruses pour distraire leurs adversaires et les rendre plus vulnérables aux attaques qui vont suivre. Il peut s'agir de sable jeté dans les yeux de l'adversaire, d'un héros qui se jette dans les jambes d'un ennemi, etc. Les ruses ne prennent pas en compte les feintes réalisées en combat, dont la connaissance est déjà prise en compte dans les scores de Combat et de Parade.

Pour réussir une ruse, le personnage doit tout d'abord décrire de façon précise ce qu'il souhaite accomplir. Ensuite il doit réussir un jet opposé d'Agilité ou d'Intellect contre son adversaire. C'est le Marshal qui détermine quel Attribut est le plus approprié à la ruse décrite par le personnage.

Si le personnage réussit, l'adversaire est distrait et subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action. En cas de Relance, il est également Secoué.

Les pénalités dues aux ruses ne sont pas cumulables.

Exemple : Buck est acculé dans le coin d'une ruelle sombre par une grosse brute. Il décide de tenter la ruse la plus éculée du monde : il crie « Hé, salut Virginia ! » en gratifiant l'hypothétique personne dans le dos de son adversaire d'un large sourire. Les deux protagonistes font donc un jet d'Intellect, que Buck remporte avec une Relance. La brute se retourne brusquement, s'attendant à une attaque, et se retrouve Secouée tout en subissant un malus de -2 à la Parade pour à sa prochaine action, juste le temps pour Buck de l'assommer d'un uppercut du droit.

Si vous souhaitez développer le concept des ruses dans vos parties, consultez **Les ruses**, page 120.

Tir Automatique

Les tirs en mode automatique (avec n'importe quelle arme ayant une Cadence de Tir supérieure ou égale à 2) sont moins précis que les autres. Le tireur subit un malus de -2 à son jet de Tir avec une telle arme. Chaque dé de Tir lancé en tir automatique représente un nombre de munitions égal à la CdT de l'arme.

Tir de barrage

Il peut arriver qu'un personnage muni d'une arme automatique souhaite effectuer un tir de barrage sur une zone plutôt que de viser des cibles précises. Dans ce cas, l'attaquant place un Gabarit Moyen sur la zone souhaitée, et fait un unique jet de Tir (quelle que soit la Cadence de Tir de l'arme). On prend en compte les malus de distance, de tir automatique, et tout autre modificateur de circonstance, mais on ignore les modificateurs liés à chaque cible potentielle (comme les couvertures par exemple), qui sont gérées différemment.

Si l'attaque échoue, la rafale est sans effet.

Si l'attaque est un succès, toutes les cibles potentielles doivent faire un jet d'Âme, en y incluant les modificateurs de couvertures dont ils auraient bénéficié sur une attaque de ce type. Ceux qui échouent sont Secoués. Ceux qui tirent un 1 sur le dé d'Âme (sans tenir compte du dé Joker) sont effectivement touchés et subissent les dégâts normaux de l'arme.

Munitions : un tir de barrage utilise un nombre de minutions égal à cinq fois la Cadence de Tir de l'arme. Une arme avec une CdT de 3 par exemple utiliserait 15 balles pour un tir de barrage.

Exemple : Buck et Virginia sont en train de fuir un repaire de banditos en prenant place à bord d'une charrette. Un maléfique huckster et ses séides sont sur leurs talons. Virginia se précipite sur la mitrailleuse Gatling montée sur la charrette et tire. Elle fait un Tir de barrage pour ralentir leurs poursuivants. Elle place un gabarit Moyen à 16 cases (c'est une Portée moyenne pour la mitrailleuse) et fait son jet de Tir. Elle obtient un 13, -2 pour le tir automatique, -2 pour la plateforme instable (Buck a fait démarrer la charrette en trombe), et -2 pour la Portée moyenne, pour un total de 7. Un succès ! Chacun des sbires doit réussir un jet d'Âme ou être Secoué. Ceux qui font un 1 sont touchés !

Tirer dans la mêlée

Il peut arriver que des héros aient besoin de tirer en plein milieu d'un combat au corps à corps. Le problème, c'est que même si les figurines sont immobiles sur le plateau de jeu, en réalité, elles sont perpétuellement en mouvement, attaquant, parant, esquivant de manière non prévisible pour le tireur. C'est pourquoi tirer au milieu d'une mêlée est pour le moins dangereux. On utilise la règle des Passants innocents lorsque la situation se présente.

Ventiler

La plupart des gens ont suffisamment de mal à sortir leur flingue et à descendre une cible en un seul coup. Quelques tireurs suprêmement doués peuvent atteindre leurs cibles en battant comme plâtre le chien de leur arme, et en une fraction de seconde par-dessus le marché.

Un flingueur qui veut « ventiler » actionne la détente d'un pistolet à simple action tandis qu'avec son autre main, il ramène en arrière et de façon répétée le chien. En supposant que son six-coups est complètement chargé, il peut tirer jusqu'à six fois en une seule action (donnant au pistolet une Cadence de Tir effective allant de 2 à 6). Chaque jet de Tir subit un modificateur de -4 mais ce que vous perdez en précision, vous le gagnez en plomb répandu dans l'air !

Fais juste attention à ce qui traîne dans le coin quand tu arroses, partenaire. Si tu fais un 1 ou un 2 sur ton dé de Tir, tu as des chances d'atteindre des Passants innocents (voir p. 118).

Viser

Un personnage qui passe un round complet à viser (sans le moindre mouvement) bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet de Tir ou de Lancer contre la cible qu'il visait (une personne, un véhicule, etc.). Viser plus longtemps n'apporte pas de bonus supplémentaire.

LES RUSES

JOUER AVEC LES RUSES

Voici quelques éclaircissements et conseils pour gérer au mieux les Ruses, cette petite option de combat qui, ajoutée aux Épreuves de volonté, transforme le plus statique des combats en une scène d'anthologie.

Les Ruses héritées du système *Savage Worlds* sont une des plus grandes forces de ce jeu. Grâce à une mécanique extrêmement simple, un héros peut réaliser des cascades et autres Ruses pour déstabiliser son adversaire.

Une seule Action

Une Ruse nécessite UNE Action et une seule. L'important, c'est la description de la manœuvre, et non ses aspects techniques. Par exemple, s'emparer d'un pichet de bière pour en balancer le contenu sur un adversaire ne nécessite qu'une seule Action. Ici, le fait d'attraper le pichet fait partie de la Ruse.

Cependant, le bon sens reste le meilleur conseiller : l'action précédente n'est pas possible s'il n'y a pas de pichet de bière à proximité. Par contre, il est tout à fait possible de se déplacer de son Allure (Action gratuite) puis de lâcher ce qu'on a dans les mains (Action gratuite) pour réaliser l'action voulue. La description de la Ruse peut aussi être adap-

RÉSUMÉ DES OPTIONS DE COMBAT

À terre Couverture moyenne ; Parade -2 et Combat -2.

Armes à distance dans un corps à corps Pistolets seulement ; La Difficulté pour toucher est la Parade de l'adversaire

Armes improvisées *petite* : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade ; *moyenne* : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade ; *grande* : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade

Attaque avec la main non directrice malus de -2 au jet de Combat / Tir

Attaque ciblée Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6.

Attaque rapide 3 attaques à -4 ou 6 tirs à -4 avec une arme semi-automatique ou un revolver.

Attaque surprise +4 à l'attaque et aux dégâts.

Attaque totale Combat +2, Dégâts +2, Parade -2

Attaque pour toucher Combat +2

Attaque de zone Les cibles se trouvant sous le gabarit subissent des dégâts. La Couverture compte comme de l'Armure. Les attaques ratées subissent une déviation de 1d6 cases pour les armes lancées, 1d10 pour les armes à projectiles, ×1 pour une Portée courte, ×2 pour une Portée moyenne et ×3 pour une Portée longue.

Attaquer à plusieurs +1 à l'attaque par combattant supplémentaire ; maximum +4.

Casser des trucs voir la Table Résistance des obstacles. Parade 2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.

Combattre à deux armes -2 aux attaques, -2 supplémentaire sur la main non-directrice sans l'Atout Ambidextre.

Coup de grâce mort instantanée d'une victime sans défense si l'attaque a lieu avec une arme létale.

Couverture Légère -1 ; Moyenne -2 ; Totale -4

Défense Parade +2 ; aucune autre action possible

Défense totale un jet de Combat remplace la Parade s'il lui est supérieur.

Défenseur désarmé Combat +2 pour les attaquants armés.

Dégâts non létaux la victime est assommée dès qu'elle est dans un État critique.

Désarmement Attaque -2 ; le défenseur doit réussit un jet de Force contre les dégâts subits ou lâcher son arme.

Double action +1 au jet de Tir et aux dégâts. Utilise 2 balles.

Empoignade Jet de Combat pour agripper son adversaire. Relance = adversaire Secoué ; Le défenseur fait un jet de Force ou d'Agilité pour s'extraire de la prise (toute autre action est à -4). L'attaquant peut faire des jets opposés de Force ou d'Agilité pour faire des dégâts.

Obscurité *Pénombre* -1 ; *Obscurité* -2 ; *Ténèbres* : les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases. Une cible détectée peut être attaquée à -4

Obstacles Si une attaque toucherait sans la couverture d'un obstacle, ce dernier agit comme une Armure.

Passants innocents un Tir ou un Lancer de 1 ou moins (2 ou moins pour un fusil de chasse ou à pompe ou en tir automatique) touche une cible adjacente.

Plateforme instable -2 en Tir sur un véhicule ou une monture.

Pousser *Repousser* : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. *Repousser au bouclier* : comme ci-dessus +For de dégâts, +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand. *Faire chuter* : le défenseur tombe au sol.

Rompre le combat les adversaires adjacents bénéficient d'une attaque gratuite.

Ruses le personnage décrit l'action ; il fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intelligence. Succès = Parade -2 pour l'adversaire jusqu'à sa prochaine action. Relance = Parade +2 et Secoué.

Tir Automatique CdT d'au moins 2. Malus de -2 au jet de Tir. Nombre de munitions utilisées = CdT × nombre de dés de Tir lancés.

Tir de barrage sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).

Tir en rafale +2 au jet de Tir et aux dégâts. Utilise 3 balles.

Tirer dans la mêlée voir Passants innocents.

Ventiler permet d'augmenter la CdT du pistolet jusqu'à 6, malus de -4 aux jets de Tir, règle des Passants innocents s'applique sur résultat de 1 et 2 sur un jet.

Viser +2 en Tir / Lancer si le personnage ne se déplace pas.

tée en fonction de la situation (« je me sers du long canon de ma carabine pour projeter le pichet sur mon adversaire »).

Attention, il est facile de confondre des manœuvres avec des Ruses : désarmer un adversaire, par exemple, n'est pas une Ruse, puisqu'il existe des règles spécifiques pour gérer cette Action. De manière générale, si une règle existe pour une Action, il ne s'agit pas d'une Ruse.

Modification du résultat

De la même manière, le résultat d'une Ruse peut nécessiter un ajustement par rapport aux règles. Si une Ruse a pour but de faire tomber un adversaire, peu importe les règles : si elle est réussie avec une Relance, il semble évident que la cible doit se retrouver au sol. Encore une fois, faites appel au bon sens.

La plupart du temps, la mécanique de base et une description du MJ feront l'affaire. Dans le cas du pichet de bière ci-dessus, la cible peut utiliser un bras pour s'essuyer le visage, baissant ainsi involontairement sa garde (d'où le -2 en Parade). S'il est Secoué, il titube quelque peu, secouant la tête pour éclaircir sa vision.

Pas de dégâts

C'est une règle absolue : les Ruses ne font aucun dégât. Pour faire des dégâts, il faut faire une attaque. Par exemple, tenter d'entailler le front d'un adversaire pour que le sang lui coule sur les yeux est une Ruse. Il n'y a pas d'intention de faire des dégâts, seulement de distraire l'adversaire. Dans ce cas, la règle de Ruse s'applique normalement, et il est inutile de toucher spécifiquement la tête.

Un héros qui souhaite faire des dégâts en entaillant le front de l'adversaire pour que le sang lui coule dans les yeux devra faire une Attaque ciblée à la tête. En cas de résultat Secoué ou s'il inflige des blessures, l'adversaire est vraisemblablement aveuglé comme pour la Ruse, mais en aucun cas il ne subit de malus supplémentaire : on ne cumule pas avec l'effet de la Ruse, l'état Secoué suffit à représenter cet état de fait.

Ruse ou Épreuve de volonté ?

Parfois, une Ruse est mieux gérée par une Épreuve de volonté. Par exemple, se moquer de votre cible ou la rabaisser n'est pas une Ruse basée sur l'Intellect : c'est un une Épreuve de volonté de Sarcasme. De même, s'approcher brusquement d'un adversaire en hurlant à pleins poumons pour le faire reculer se résoudrait par une Épreuve de volonté d'Intimidation.

Tu ne dois pas permettre aux Ruses de remplacer les Épreuves de volonté. Cela diminue l'intérêt des Compétences Sarcasme et Intimidation, dont les effets sont au final différents de ceux d'une Ruse.

Il peut arriver qu'un joueur ne distingue pas lorsqu'il décrit ce qu'il souhaite réaliser qu'il s'agit d'une Épreuve de volonté et non une Ruse. Dans ce cas, autorise-le à changer ou adapter sa description pour arriver à ses fins. L'important reste le bon sens, la logique et la cohérence des décisions.

Un peu plus de complexité

À la suite d'une Ruse, trois résultats sont possibles : rien, une pénalité de -2 à la Parade ou une pénalité de -2 à la parade plus un état Secoué. Mais il est aussi tout à fait possible qu'une Ruse déclenche d'autres événements par la suite. Par exemple, un héros enduit un adversaire de miel lors d'une Ruse d'Agilité. Peu de temps après, survient un essaim d'abeilles en colère dont le héros tentait de se cacher. Il y a fort à parier que les insectes prennent pour cible l'adversaire, permettant au héros de s'enfuir !

Encore une fois, il est impossible de prévoir toutes les situations, alors un seul conseil : sois toujours prêts, tes joueurs trouveront toujours des manières de te surprendre !

PAS DE PÉNALITÉS !

Pour la grande majorité des Ruses, on n'applique aucune pénalité au jet (sauf les habituelles pénalités dues aux blessures ou à la fatigue). C'est à ça que sert la description : à bien représenter l'action, et à éviter l'horrible phrase « Je fais une Ruse d'Agilité ».

Prenons un exemple : un personnage est acculé au fond d'une ruelle par un banditos patibulaire. Le joueur déclare que son personnage se retourne, prend appui sur le mur et d'un mouvement improbable lui enfonce son chapeau sur la tête.

Une petite manœuvre sympathique, mais de toute évidence difficile. Quelle pénalité doit imposer le Marshal pour une telle action ? La réponse est… aucune ! Ce que le joueur a décrit n'est rien d'autre qu'une Ruse d'Agilité. Bien sûr que ça a l'air difficile mais, au final, les résultats ne seront rien de plus que les résultats d'une Ruse. Imposer des malus aux jets n'aura pour seul effet que de dissuader les joueurs de tenter ce genre d'actions flamboyantes, ce qui serait bien dommage !

Dernière chose, Marshal : évite le « Non » sec à une description de Ruse. Encourage tes joueurs à être inventifs, créatifs, et à coller à l'ambiance particulière de *Deadlands*. Une réponse du style « Ça ne convient pas, mais que penserais-tu de… » sera toujours beaucoup plus productive. Les Marshals ne sont pas uniquement des conteurs, ce sont eux qui nourrissent la créativité des joueurs.

Sauf indication contraire, les exemples ci-contre sont des Ruses d'Agilité.

EXEMPLES DE RUSES SIMPLES

« Attrape ! » : cette Ruse consiste généralement à lancer une de ses armes pour forcer l'adversaire à l'attraper par pur réflexe. C'est toujours mieux de disposer de deux armes, bien entendu. Dans certains cas, une pièce d'or ou une statuette sortie d'une tombe poussiéreuse auront le même effet.

« Au feu ! » : feindre de vouloir mettre le feu aux cheveux ou aux vêtements d'un adversaire aura tendance à l'inciter à vérifier que ce n'est pas le cas. Si le but est effectivement de mettre le feu alors il s'agit d'une attaque. Cette Ruse nécessite une flamme quelconque. Elle peut aussi consister à poser brièvement une main sur une surface brûlante.

Bousculade : bousculer un adversaire en passant à côté de lui est un bon moyen d'aider un Allié, d'autant plus si l'adversaire a déjà agi ce round et pas l'Allié, car il sera certain de pouvoir tirer parti du malus de -2 à la Parade.

Chutes d'objets : couper une corde pour faire tomber un chandelier afin de faire reculer des adversaires est une Ruse. Décrocher une tapisserie ou un rideau et le lancer sur ses adversaires peut également être une Ruse, mais peut aussi s'apparenter à une Empoignade.

Coup de boule : c'est une Ruse destinée à distraire son adversaire qui n'inflige pas de dégâts (contrairement à un vrai coup de boule !).

Croche-patte : crocheter la jambe d'un adversaire ou simplement lui marcher sur le pied pour le déséquilibrer légèrement.

« Dans ta face ! » : lancer du sable, de la bière, ou une autre substance (bataille de bière dans le saloon ?) à la figure d'un adversaire peut l'aveugler temporairement. Lancer des substances dangereuses comme de l'acide est considéré comme une attaque, pas une Ruse.

Dérobade (Int) : se dérober ou feindre la peur en espérant provoquer le doute dans l'esprit de son adversaire.

Déséquilibre : utile en tant qu'interruption. Avant que son adversaire ne porte une attaque, simuler un déséquilibre ou se décaler légèrement.

Dis bonjour à la table : précipiter la tête d'un adversaire contre la table pour le sonner momentanément est une Ruse. Comme d'habitude, aucun dégât n'en résultera.

« Donne-moi ce tapis ! » (For) : tirer un tapis de sous les pieds d'un adversaire. Au choix du MJ, cette Ruse peut fonctionner contre plusieurs adversaires, mais avec une pénalité de -1 par adversaire supplémentaire.

Entrave : en bloquant la lame d'un adversaire, un personnage réduit les capacités de défense de ce dernier.

Faut qu'ça glisse : répandre sur le sol une substance glissante sous les pieds de son adversaire peut lui faire perdre son équilibre voire, le faire tomber. Note : une mare d'huile ou un sac de billes ont des effets à plus long terme, comme par exemple rendre un terrain difficile dans un Gabarit Moyen, ce qui sort du cadre d'une Ruse. S'il s'agit d'une action simple et ponctuelle par contre, utilise les règles de Ruse, en considérant que la substance a été dispersée par la suite.

Furie : tu as déjà vu un ami se précipiter sur toi en hurlant, te martelant la tête et la poitrine de petits coups de poings pour te faire réagir ? Eh bien, c'est une excellente Ruse d'Agilité !

« Hé ! C'est qui ? » (Int) : pointer du doigt derrière son adversaire en sortant une phrase toute faite. La plus vieille Ruse du monde mais bon, ça marche encore parfois.

Jolies fringues : consiste à se servir des vêtements de l'adversaire, comme lui enfoncer son chapeau sur les yeux ou lui renverser son manteau par-dessus la tête.

Mobilier : envoyer un tabouret dans les jambes de son ennemi, ou lui renverser une table dessus. Cette Ruse fonctionne aussi avec de petits objets comme des assiettes, choppes, chandelles ou livres. En fonction de l'interprétation du Marshal, il peut s'agit d'une Ruse de Force.

« Pas la tête ! » : agripper son adversaire par les narines ou les oreilles, faire une fourchette en direction des yeux, lui tirer la barbe, etc.

Saut : passer dans le dos de son adversaire en s'appuyant sur un obstacle comme un baril, un chariot ou même un mur.

« Sexy ! » (Intellect) : un personnage peut distraire un adversaire en dévoilant fugacement une partie de son décolleté, de ses jambes (pour une femme souvent) ou pire !

« Tes lacets ! » : un grand classique qui consiste à faire croire à son adversaire que ses lacets sont défaits ou qu'il perd son pantalon.

« Tu perds ton froc ! » : trancher les attaches ou la ceinture du pantalon de la cible pour qu'elle le rattrape par réflexe de pudeur. La même Ruse s'applique pour des boutons de manchette ou une écharpe.

Z : « *d'un Z qui veut dire Zangdar…* » Un grand classique qui consiste à découper de la pointe de la lame, dans les vêtements ou à même la chair de l'adversaire, une initiale ou un signe distinctif. Aucune blessure n'en résulte.

GUÉRISON

La Compétence Soins peut être utilisée pour traiter toute blessure vieille de moins d'une heure. Chaque tentative prend 10 minutes.

Un personnage peut tenter de soigner uniquement des blessures récentes. Un autre personnage pourra lui-aussi s'y pencher, mais quel que soit le résultat d'un jet de Soins, le soigneur a fait tout ce qu'il pouvait pour ce personnage et ses blessures.

Un succès annule une blessure, et une Relance une autre. D'autres Relances n'ont pas d'effets.

Modificateur : le nombre de blessures du patient constitue un malus au jet de Soins. Un soigneur lui-même blessé ajoutera les malus dus à ses propres blessures ainsi que les malus liés aux blessures de son patient.

Soigner nécessite un équipement minimum, comme des bandages et de l'eau raisonnablement pure. Sans cet équipement, le soigneur subit un malus de -2 à son jet. Le nombre de blessures du patient constitue lui aussi un malus au jet de Soins. Mais je te l'ai déjà dit, non ?

L'heure d'or : au-delà d'une heure après le moment où les blessures ont été causées, seuls la guérison naturelle et le pouvoir de Grande guérison pourront être d'une quelconque utilité.

Patients dans un État critique : le soigneur doit tout d'abord réussir un premier jet de Soins pour stabiliser l'état du patient, avant de pouvoir tenter un second jet pour éliminer des blessures.

GUÉRISON NATURELLE

Tous les cinq jours, les personnages blessés ou dans un État critique font un jet de Vigueur. Les Jokers peuvent annuler une blessure avec un succès (ou l'état d'inconscience), et deux blessures avec une Relance. Un Mauvais œil sur un jet de Guérison naturelle provoque une nouvelle blessure. Si le héros avait déjà trois blessures, il tombe dans l'inconscience. Les Extras sortent de l'inconscience grâce à un succès, et trépassent sur un 1 sur le dé de Vigueur.

Les pénalités dues aux blessures s'appliquent à ces jets, tout comme les modificateurs ci-dessous. Ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, voyager dans un froid intense avec une blessure inflige une pénalité de -5 au jet de Guérison naturelle. Une surveillance médicale consiste à avoir une personne possédant la Compétence Soins s'occupant des blessures du blessé, surveillant l'évolution des blessures, changeant ses bandages, lui prodiguant les médicaments disponibles et de manière générale, restant à son écoute.

MODIFICATEURS DE GUÉRISON NATURELLE

Modif.	Circonstances
-2	Voyage dans des conditions difficile
-2	Aucune surveillance médicale
-2	Environnement défavorable, comme un froid intense, la chaleur ou une pluie battante
-	Surveillance médicale

CONSÉQUENCES

Après une bataille, les joueurs font des jets de Vigueur pour tous leurs alliés blessés (le Marshal peut souhaiter tirer les dés pour les méchants). Avec un succès, le personnage est vivant mais inconscient. Avec un échec, il est mort. Avec une Relance, les blessures n'étaient que superficielles et le personnage peut agir normalement. Cela peut créer des situations intéressantes, quand les personnages doivent gérer les blessés parmi leurs propres troupes ou les prisonniers de guerre.

Blessés : il peut devenir important de savoir lesquels des personnages étant passés par un État critique au cours d'un combat peuvent se déplacer d'eux-mêmes. Chacun doit faire un nouveau jet de Vigueur. Ceux qui réussissent peuvent se mouvoir lentement en boitillant, mais demeurent incapables de combattre ou de participer à une quelconque action utile.

Ceux qui ratent le jet peuvent être déplacés, mais au risque d'aggraver leurs blessures. Ils doivent faire un nouveau jet de Vigueur toutes les heures. En cas d'échec, il commencent à glisser vers la mort. Ils peuvent être stabilisés grâce à un jet de Soins avec un malus de -2, mais tout mouvement supplémentaire sera sûrement fatal.

EXEMPLE DE COMBAT

Les héros sont deux soldats Nordistes : le sergent Griffith et le soldat Daniels. rescapés de leur escadron, ils sont pris à parti par un groupe de morts-vivants. Le Marshal passe en phase de combat et distribue les cartes d'action.

ROUND 1

Le Marshal tire un 10 de trèfle pour les zombis. Griffith obtient un valet de pique. Daniels, qui a l'Atout Vif, tire un deux de trèfle. C'est insuffisant par rapport à son Atout, aussi retire-t-il, et obtient un joker !

Soldat Daniels – joker

Dan lance un bâton de dynamite et pose un Petit Gabarit sur un groupe de trois zombis. Ils sont à Portée courte, donc Daniels ne subit pas de malus à son jet de Lancer. Il a une Compétence Lancer à d6, et sa carte de joker lui octroie un bonus de +2. Il tire un 6 et fait un As. Il lance à nouveau et obtient un 4, pour un total de 6 + 4 + 2, soit 12. Il obtient donc deux relances par rapport à la Difficulté de 4. Le bâton de dynamite fait 2d6 de dégâts, mais avec une relance ou plus, il bénéficie de 1d6 supplémentaire, soit 3d6. Après avoir compté les As et fait le total, il obtient 17 points de dégâts. C'est bien plus que les zombis peuvent encaisser avec leur Résistance de 7, donc chacun d'eux prend une blessure. Comme il s'agit d'Extras, les trois morts-vivants sont transformés en petits amas de chair, et sont hors de combat.

Sergent Griffith – valet de pique

Griffith ventile avec son pistolet simple action et décide de répartir 3 tirs entre les zombis n°5, n°6 et n°7. Sa Compétence Tir est à d6, et il est équipé d'un Colt Army. Il subit un malus de -4. La Difficulté à Portée courte est de 4, aussi a-t-il besoin d'un 8 pour toucher à cause du malus.

Les deux premiers tirs échouent. Sur le troisième, il obtient un As (6), relance et obtient un autre As ! Il lance le dé une troisième fois et obtient un 4, pour un total de 16, moins le malus de tir automatique, soit 12. Soit deux Relances sur le zombi n°5 ! Le sergent Griffith est un Joker, aussi bénéficie-t-il d'un dé Joker. Ce dernier obtient un total de 8, et il choisit de l'utiliser sur le zombi n°6.

Griffith lance d'abord les dégâts sur le zombi n°6. Les dégâts d'un Colt Army sont de 2d6+1, et il obtient un total de 9. C'est supérieur à la Résistance du zombi (7), mais il ne s'agit pas d'une Relance. Le mort-vivant est donc Secoué.

Pour ce qui est du zombi n°5, le Lieutenant lance 2d6+1, et y ajoute 1d6 pour la Relance obtenue. Il obtient un 2, un 6 et un 6. Les deux 6 sont des As, et il relance donc ces deux dés, qui donnent 2 et 2. Au total, il fait donc 18 points de dégâts (2 + 6 + 6 + 2 + 2). C'est plusieurs Relances par rapport à la Résistance de la créature, dont les divers morceaux sont éparpillés sur le champ de bataille.

Les zombis – 10 de trèfle

C'est le tour des morts-vivants. Le zombi n°6 est Secoué, et fait donc un jet d'Âme, avec un bonus de +2 car c'est un mort-vivant. Il obtient un total de 7, et donc n'est plus Secoué, mais ne peut pas agir durant ce round. Il peut néanmoins se déplacer, ce qu'il fait en venant au contact de Daniels.

Les zombis n°4 et n°7 eux aussi viennent au contact du soldat Daniels. Le zombi n°6 n'étant plus Secoué, chaque zombi portant une attaque bénéficie d'un bonus de +2 puisqu'ils attaquent à plusieurs (p. 115). Le zombi n°4 rate son coup, mais le n°7 obtient 6, ce qui est supérieur à la Parade de Daniels qui est de 5. Il inflige For + d4 de dégâts avec ses griffes, et a d6 en Force. Il lance donc d6 + d4 et obtient 5. La résistance du première classe est de 5, aussi est-il Secoué.

ROUND 2

Le Marshal mélange le jeu puisqu'un joker a été tiré au round précédent, puis distribue. Griffith récupère un misérable deux de trèfle, les zombis un as de carreau, et Daniels un as de trèfle. Les carreaux passent avant les trèfles, donc les zombis jouent en premier.

Les zombis – as de carreau

Tous les zombis peuvent maintenant attaquer, et comme ils sont 3 à attaquer Daniels, ils bénéficient tous d'un bonus de +2 pour leur attaque à plusieurs. Le zombi n°4 échoue lamentablement avec un 1. Le zombi n°7 obtient un 5 + 2, soit 7, et touche. Il fait des dégâts de For + d4 et obtient 6. Comme Daniels est déjà Secoué, il subit une blessure et reste Secoué.

Le zombi n°6, lui, a carrément de la chance. Il touche avec une Relance, et fait 15 points de dégâts. Chaque Relance par rapport à la Résistance du soldat lui occasionne une blessure, donc dans ce cas, 2. Il a déjà une blessure, ce qui monte son total à 3. Il était déjà Secoué donc rien ne change sur ce point là.

Soldat Daniels – as de trèfle

Daniels rate son jet d'Âme (avec un malus de -3 à cause de ses blessures), et ne peut pas agir. Il choisit de ne pas se déplacer du tout, pour ne pas subir d'attaques gratuites des zombis puisqu'il romprait le combat.

Sergent Griffith – 2 de trèfle

Tout repose maintenant sur les épaules du sergent. Il ventile, avec un dé sur chaque zombi, vidant du même coup son barillet. Il rate le zombi n°4, mais touche le n°7 avec une Relance. Ce dernier ne résiste pas et s'écroule suite à 13 points de dégâts.

Malheureusement, le tir sur le zombi n°6 a donné un 4 sur le jet. Avec le malus, il obtient donc un 0. La règle des Passants innocents rentre donc en jeu (p. 118), et le pauvre Daniels est touché. Il reçoit 2d6+1 de dégâts ! Le lieutenant grimace, lance les dés, et obtient 10 points de dégâts. Daniels a déjà 3 blessures, et en subit une nouvelle. Il s'écroule donc, dans un État critique. Il fait un jet de Vigueur à -3, et obtient un 2. Il subit une Hémorragie et tire sur la Table des blessures (p. 111). Il devra faire un jet de Vigueur chaque round à moins que le sergent puisse finir les mort-vivants à temps.

Le Marshal demande à Griffith de faire un test de Terreur, alors qu'il voit son compagnon s'effondrer au pieds des créatures. Il échoue !

La dernière chose que Daniels verra sera son sergent s'enfuir en hurlant dans la nuit.

La guerre, c'est l'enfer.

Remarque : les joueurs interprétant Griffith et Daniels auraient pu s'en sortir mieux en utilisant des Jetons, pour éviter à Daniels toutes ses blessures ou à Griffith de détaler par exemple.

ATTENTION DANGER !

Voici des règles qui s'appliquent à seulement quelques situations, comme la gestion de grands groupes d'alliés, les poursuites, ou encore les divers dangers qui peuvent frapper ton personnages, comme le feu ou la noyade.

Si c'est ta première lecture de ce livre, feuillette les pages qui suivent afin de te faire une idée de ce qui s'y trouve, et reviens les lire lorsque le besoin se fera sentir. Y'a rien d'urgent, hombre.

Alliés : qu'il s'agisse d'une troupe d'hommes d'armes endurcis, d'un équipage de cow-boys ou de soldats sous le commandement des héros, les alliés sont un aspect important de *Deadlands*. Ici, tu trouveras les caractéristiques des alliés les plus communs, la façon de les gérer pendant des combats d'envergure et, qui sait, de les faire progresser comme les héros peuvent le faire !

Conflits sociaux : comment gérer un différend de saloon, ou comment évaluer la réponse d'un chef indien à qui les héros demandent de l'aide ? Tu trouveras dans cette section un système simple et spectaculaire basé sur la Persuasion, pour déterminer à quel point les héros sont écoutés... ou pas.

Dangers : dans cette section sont abordés les sujets tels que la fatigue, les bleus et autres bosses, le froid, la maladie, la noyade, le poison, les chutes, le feu, la chaleur, la faim, le sommeil et la soif.

Duels : l'Ouest étrange est violent, et on a vite fait de se retrouver à devoir régler un différend à l'aube sur la grand-rue. Consulte cette section si tu veux survivre à ce genre de situation.

Interludes : les livres, les films, et même la vie réelle, fournissent aux héros des possibilités de partager une partie d'eux même avec leurs compagnons. Les interludes permettent de formaliser quelque peu de courtes discussions entre les personnages, permettant de mettre en valeur un point précis de leurs passés.

Jeux d'argent : le poker est une passion dans l'Ouest étrange, et tu trouveras dans cette partie des règles plus prenantes pour restituer l'ambiance de ce jeu.

Pendaison : l'Ouest étrange est violent... ok, je l'ai déjà dit, mais va voir dans cette section ce qui attend ton héros s'il se retrouve du mauvais côté d'une foule en colère.

Poursuites : dans cette section, nous aborderons les poursuites à tombeau ouvert, de la poursuite à cheval dans une rue surpeuplée, au combat entre biplans grâce à un système très simple.

Scènes dramatiques : désamorcer une bombe ou réussir un rituel compliqué sont ce qu'on appelle des scènes dramatiques. Ces règles transforment ce qui pourrait être un simple jet de Compétence en une scène tendue et pleine d'excitation.

Terreur : va à cette section lorsque tes héros sont confrontés à des choses qui auraient dû restées enfouies à jamais.

Voyage : tu trouveras ici des indications sur les temps de voyage, et la manière d'introduire des rencontres en chemin.

ALLIÉS

Les alliés des personnages jouent un rôle important dans *l'Ouest étrange*. Il peut s'agir de troupes sous le commandement des héros, de loyaux serviteurs ou de combattants pour la liberté dans une rébellion contre l'oppresseur.

La gestion de ces alliés dans *Deadlands* est simple. Télécharge la **fiche d'allié** sur notre site Internet et remplis les cases.

PERSONNALITÉ

Tu peux ajouter un peu de profondeur aux alliés en tirant sur la Table de personnalité. Ajoute le trait tiré sur la fiche d'allié afin que le Marshal et toi puissiez prendre rapidement la mesure de ce dernier d'un simple coup d'œil.

D'une manière générale, ces traits de caractère n'ont aucun effet en termes de jeu. Ils sont là pour aider le Marshal et les joueurs à interpréter aux mieux chaque allié des personnages. Par exemple, un joueur d'un jeune lieutenant choisira plus volontiers des soldats avec le trait Observateur pour monter la garde. S'il se trouve obligé de choisir des soldats Paresseux pour la tâche, le Marshal pourra décider que l'un d'eux s'endort pendant son tour de garde.

TABLE DE PERSONNALITÉ

d20	Trait de personnalité
1	Jeune
2	Cruel
3	Âgé
4	Joyeux
5	Expérimenté
6	Enthousiaste
7	Paresseux
8	Sournois
9	Brillant
10	Idiot
11	Grossier
12	Agile
13	Observateur
14	Ignorant
15	Mystérieux
16	Créatif
17	Artistique
18	Sans-peur
19	Couard
20	Héroïque

EXPÉRIENCE

Les alliés qui participent à des batailles au côté de leurs héroïques commandants acquièrent eux aussi de l'expérience, mais pas aussi vite que les personnages. Ne compte pas leurs Primes et tire simplement au hasard s'ils progressent ou non.

À la fin de chaque session de jeu durant laquelle des alliés ont joué un rôle prépondérant (en général en participant à un combat), lance un d6 pour chaque groupe de troupes identiques. Sur un 5 ou un 6, tous les survivants obtiennent une Progression qui est résolue comme une Progression normale.

MUNITIONS

Tenir le compte des munitions de tous les alliés peut devenir très vite extrêmement casse-pied. Voici une manière simple de résoudre ce problème tout en lui donnant une dimension dramatique.

Le niveau de munitions d'un groupe de PNJ est soit Très haut, Haut (niveau normal), Bas ou Sans. Tu trouveras une case à cocher pour ces munitions sur les fiches d'alliés.

Après chaque combat, le niveau de munitions baisse d'un niveau (à moins que le Marshal ne décide que les alliés n'ont pas réellement puisé dans leurs munitions durant cette scène). En combat, si les alliés tirent un 2 lors de l'initiative, le niveau de munitions baisse d'un niveau à la fin du round. De cette manière, tu as un système à la fois réaliste et dramatique pour gérer les problèmes logistiques sans être débordé par des notes interminables sur les munitions des PNJ.

ALLIÉS TYPIQUES

Voici deux archétypes classiques que tu peux utiliser pour tes parties de *Deadlands*. N'hésite pas à ajouter les Compétences et les Atouts que tu estimes nécessaires. Un groupe de chasseurs par exemple, disposera sûrement de la Compétence Pistage, et des cavaliers Équitation par exemple.

Soldats

Allure : 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Combat d6, Discrétion d4, Perception d6, Tir d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Soldats expérimentés

Allure : 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Combat d8, Discrétion d6, Perception d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

Atouts : deux Atouts de combat au choix.

CONFLITS SOCIAUX

Toute adversité ne se gère pas automatiquement les armes à la main. Un orateur passionné peut ébranler des nations entières.

Le système ci-dessous fonctionne particulièrement bien pour les négociations tendues, comme convaincre un conseil d'envoyer des troupes envahir un camp voisin, gagner un procès, ou convaincre quelqu'un d'important.

L'épreuve est divisée en trois rounds de conversation, chacun étant focalisé sur un point précis (ou plusieurs points très proches et reliés entre eux). D'autres rounds de conversation peuvent s'ajouter à ces trois rounds pour représenter l'évolution de la conversation.

Chaque round, le personnage met en avant ses arguments (en jouant son rôle), et fait un jet de Persuasion (ou un jet de Persuasion opposé dans le cas d'un duel d'orateurs). Un orateur accumule des jetons pour chaque succès et Relance sur ces jets.

À la fin du troisième round de l'épreuve, le camp avec le plus grand nombre de jetons remporte l'échange. Plus grande est la différence de jetons accumulés, plus l'assistance est convaincue par l'orateur, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Modificateurs : le Marshal devra accorder un bonus de +2 pour des interventions brillantes ou extrêmement convaincantes, et un malus de -2 en cas de faux-pas. Par exemple, un avocat utilisant des faux témoignages ou insultant le jury aurait peu de chance de remporter un procès.

Savoir, c'est pouvoir : si les personnages ont un différend sur des questions techniques, comme de la médecine, ou la stratégie à mettre en place pour la défense du fort. Dans ce cas, les orateurs doivent prendre la plus basse Compétence entre leur Persuasion et la Compétence de Connaissance appropriée.

EXEMPLE : AUX ARMES !

Des zombies ont envahi des territoires limitrophes du village. Un jeune fils de shérif tente de convaincre le maire d'envoyer des troupes à l'aide de son père qui tente de retenir la horde. Mais le maire n'est pas très chaud pour se

RÉSULTATS

Marge	Résultat
Égalité	L'épreuve s'achève sur un statu-quo, et aucune décision n'est prise jusqu'à ce que de nouvelles données soient disponibles. Dans le cas d'un procès, la défense l'emporte par manque de preuves évidentes.
1-2	L'assistance n'est pas réellement convaincue, mais décide qu'il vaut mieux prévenir que guérir. Toutefois, l'aide apportée est la plus faible possible. Dans un procès, si la défense l'a emporté, le jury conclut à l'acquittement par manque de preuves évidentes, et si l'accusation l'emporte, la peine est la plus faible possible encourue pour le crime.
3-4	L'assistance est convaincue, et offre l'aide requise, bien qu'elle puisse y mettre des conditions ou demander des faveurs en retour. Dans un procès, en cas de victoire de l'accusation, le juge prononcera une sentence sévère. Si la défense l'emporte, l'accusé s'en sortira libre, sans aucune charge retenue contre lui.
5+	L'assistance n'a pas le moindre doute et apporte plus que l'aide requise. Dans un procès, si l'accusation l'emporte, l'accusé écope de la peine maximale.

séparer de ses gardes du corps, d'autant qu'il est au courant qu'une rébellion est sur le point d'éclater.

Le jeune fils commence par parler des batailles qu'il a menées contre les zombies, et des ravages qu'ils ont pu faire à travers les plaines. Il fait un jet de Persuasion et obtient un 7 : un succès.

Il fait ensuite parler un éclaireur qui décrit au maire les exactions commises par la horde de zombies à travers les territoires limitrophes. Cette fois, il obtient un 9, ce qui lui fait 3 jetons au total.

Finalement, il rappelle au maire que sa famille l'a supporté lors de son élection, lui rappelant ainsi subtilement qu'il a une dette envers lui. Cette fois, il obtient un 3 sur son jet de Persuasion et échoue.

Avec trois succès au final, le maire accepte d'envoyer une force armée substantielle à la rencontre des zombies, mais refuse d'envoyer son meilleur garde du corps. L'un d'eux, un vieil ami de la famille du jeune fils, susceptible de se rebeller contre le maire dans les semaines à venir, est ainsi envoyé sur le front. Mais le maire s'assure également que l'homme ne reviendra pas en envoyant un assassin à ses trousses. Le Marshal se retrouve avec une intrigue secondaire dans sa campagne, et les personnages voudront sûrement sauver le commandant de leurs troupes alliées.

DANGERS

La chaleur, le froid, la faim, la soif ou le manque de sommeil sont capables de mettre à mal le plus endurant des héros, et de l'entraîner dans une spirale dangereuse pouvant finir par sa mort s'il ne trouve aucun moyen de récupérer. La noyade, le feu ou les chutes constituent les dangers les plus immédiats, alors que d'autres sont plus insidieux, comme les maladies ou les poisons.

Tu trouveras ci-dessous les dangers les plus classiques, avec des détails sur la procédure à suivre quand ton personnage y est confronté, y compris les modificateurs principaux et les moyens de récupérer. Le Marshal utilisera ces dangers pour des situations dramatiques. Un court passage dans le blizzard pour aller jusqu'à l'appentis de la ferme ne devrait pas donner lieu à un jet de dé, mais un voyage au cœur de la Vallée de la mort, oui. L'intérêt est d'augmenter l'effet dramatique de la situation, et d'inciter les personnages à se concentrer sur des aspects généralement ignorés, comme la recherche d'un abri, l'utilisation de vêtements chauds ou la recherche de nourriture pour leurs montures.

Fatigue

Certains dangers occasionnent des dégâts directs, mais la plupart ne provoquent que de la fatigue, du stress ou des faiblesses qui rendent le personnage moins efficace, et qui peut éventuellement mener jusqu'à la mort.

Un personnage qui est victime de fatigue passe par plusieurs niveaux, avant de sombrer dans l'inconscience voire de mourir. Ces états, ainsi que les manières de récupérer, sont décrits ci-dessous.

Fatigué : le héros se fatigue rapidement. Tous ses jets de Traits subissent un malus de -1. S'il prend un niveau de fatigue, il devient Épuisé.

Épuisé : le héros est à bout de souffle et s'écroulera sous peu s'il ne reçoit pas rapidement de l'aide. Il subit un malus de -2 à tous ses jets de Traits. S'il prend un niveau de fatigue, il passe en État critique, à moins que la description du danger ne stipule le contraire.

État critique : le personnage s'effondre, inconscient. Il peut éventuellement être capable de murmurer de façon incohérente, mais il est considéré comme inactif et incapable d'agir. Il ne peut pas effectuer d'action avant d'avoir reçu un traitement approprié à son état.

Récupération : la récupération de la fatigue dépend de ce qui l'a occasionnée. Une malnutrition nécessite de la nourriture, le froid nécessite de la chaleur, etc. Tu trouveras dans les descriptions qui suivent les moyens de récupérer, quand ils existent.

Dangers multiples : un personnage n'a qu'un compteur de fatigue. Si un héros n'a pas mangé depuis des jours et devient *Fatigué*, puis qu'il s'engage dans un blizzard mordant, il doit faire un jet de fatigue. Il subit le malus de -1 habituel au jet de Vigueur, mais s'il échoue à son jet, il devient *Épuisé*. Il n'aura pas deux niveaux *Fatigué* différents. Un personnage sans nourriture ni eau dans un environnement de chaleur ou de froid extrême est réellement en grand danger !

BLEUS ET BOSSES

Les personnages qui encaissent des blessures mineures mais gênantes, comme être traîné par un cheval, glisser le long d'une pente, ou courir dans les ténèbres dans une caverne naturelle, peuvent subir de la fatigue à la place de blessure normales.

Le Marshal autorisera en général un jet de Vigueur pour éviter les dégâts quand il se trouvera dans une telle situation. En cas d'échec, le personnage subit un niveau de fatigue à cause des égratignures et des contusions. Le Marshal peut, dans certains cas, permettre à des personnages agiles de faire un jet d'Agilité pour éviter ces dégâts. La fatigue obtenue de cette manière peut conduire à un état Épuisé, mais pas à un État critique.

Récupération : un niveau de fatigue issu de Bleus et de Bosses disparaît automatiquement après 24 heures.

Effet d'État critique : aucun, une victime ne peut pas passer dans un État critique à cause de Bleus et de bosses.

Exemple : Deux héros s'enfuient en se laissant glisser le long d'une pente pour échapper à des fanatiques du Culte du Crocodile. Le Marshal décide qu'ils pourraient se blesser légèrement et souffrir de Bleus et bosses s'ils ne réussissent pas un jet d'Agilité. Le premier le réussit, mais le second échoue, et il subira donc les effets d'un niveau de fatigue pendant 24 heures.

CHALEUR

Une chaleur intense, de l'ordre de 40 °C, peut créer des phénomènes d'épuisement intense ou d'insolation, tous deux pouvant s'avérer particulièrement dangereux. Le danger réside dans la déshydratation, aussi les personnages conscients disposant de grandes quantités de boissons ont toutes les chances d'éviter les problèmes à condition de boire abondement et fréquemment.

Au delà de 40 °C, le Marshal doit prendre en compte les quantités d'eau disponible et les fréquences d'hydratation. Si les personnages ont la possibilité de boire au moins 4 litres d'eau par jour, ils finiront peut-être fatigués et avec des coups de soleil, mais ne courront aucun danger.

Si une telle quantité d'eau n'est pas disponible, les personnages doivent faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'ils disposent de la moitié de l'eau nécessaire, et de -4 s'ils disposent de moins que ça. En cas d'échec, le personnage prend un niveau de fatigue.

Les modificateurs suivants s'appliquent également :

-1 par tranche de 5 °C au-dessus de 40.

+1 si le personnage cesse toute activité physique.

+1 s'il parvient à se mettre à l'ombre.

Récupération : un personnage qui a la possibilité de boire récupère d'un niveau de fatigue par heure.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique subit les effets d'une insolation, qui peut aller jusqu'à provoquer des dégâts cérébraux. Dans ce cas, le personnage fait un nouveau jet de Vigueur. Si le jet échoue, l'Intellect et la Force du personnage sont réduits d'un niveau de dé de manière permanente (avec un minimum de d4).

CHUTE

Les dégâts dus à une chute sont de 1d6+1 par tranche de 4 mètres (en arrondissant au supérieur), jusqu'à un maximum de 10d6+10.

Neige : un sol particulièrement meuble, comme une profonde couche de neige, agit comme un matelas. Pour 30 centimètres de neige fraîche, les dégâts sont réduits de 1.

Eau : une chute dans l'eau divise le nombre de dés par deux (arrondi à l'inférieur), et un jet d'Agilité réussi permet au personnage de plonger parfaitement et de ne prendre aucun dégât, bien qu'il soit automatiquement Secoué s'il plonge de plus de 15 mètres. Un plongeon de plus de 30 mètres nécessite un jet d'Agilité à -2.

FAIM

Les humains ont besoin d'ingurgiter environ 500 g de nourriture par 24 h. En cas d'insuffisance, le personnage commence à souffrir de malnutrition.

Le premier jour après le premier repas manqué, le personnage doit faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'il dispose de la moitié de la nourriture nécessaire ou moins. En cas d'échec, le personnage prend un niveau de fatigue.

À partir de ce moment, les personnages doivent faire un jet toutes les 12 heures.

La Compétence Survie : un jet de Survie réussi permet de récupérer suffisamment de nourriture (et d'eau) pour une personne, et pour cinq de plus dans le cas d'une Relance.

Récupération : 500 g de nourriture décente permettent à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure, ou toutes les 12 heures s'il était dans un État critique.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique à cause de la faim meurt dans les 3d6 heures.

FEU

Le feu est l'élément le plus mortel. Même les monstres les plus imposants, ignorant les morsures des épées, craignent la morsure cruelle des flammes. Appliquez les dégâts ci-dessous dès qu'un personnage est en contact avec le feu, puis au début de chaque round suivant jusqu'à ce qu'il soit libéré des flammes. Seules les armures ignifugées et intégrales offrent leur bonus de Résistance lors de l'encaissement des dégâts.

Dégâts du feu

Dégâts	Description
+2	Arme enflammée
1d10	Torche
2d10	Feu de camp, lance-flammes
3d10	Lave

Propagation : chaque fois qu'un objet inflammable entre au contact d'une source enflammée, lance 1d6. Sur un 6, il prend feu. Des objets particulièrement inflammables, comme un épouvantail par exemple, s'embrasent sur 4-6. Des cibles extrêmement inflammables, comme une personne recouverte d'essence, sont transformés en torche sur tous les résultats sauf un 1.

Chaque round suivant un embrasement (au début du round), lance à nouveau 1d6 et applique les mêmes résultats. Si le feu « prend à nouveau », il gagne en intensité, et ses dégâts passent à la ligne suivante dans le tableau ci-dessus.

Inhalation de fumée : les feux dans des lieux clos et étroits produisent des fumées mortelles. Pour chaque round passé dans un tel environnement, le personnage doit faire un jet de Vigueur. Il bénéficie d'un bonus de +2 s'il se couvre la bouche et le nez d'un tissu humide. Il peut même ignorer la fumée s'il porte un masque à gaz. En cas d'échec, il subit un niveau de fatigue.

Froid

Progresser des heures sous la neige, ou évoluer dans un vent glacial peuvent déshydrater et épuiser un personnage tout autant qu'un désert brûlant. Pour chaque période de 4 heures passées sous une température de 0 °C, un personnage doit faire un jet de Vigueur. Un échec provoque un niveau de fatigue. On rajoute un malus de -1 par 10 °C en dessous de 0, avec un malus maximum de -3.

Le jet suppose que le personnage est correctement équipé. Si ce n'est pas le cas, il subit un malus de -2 au jet de Vigueur. De l'équipement spécialisé octroie un bonus de +2, et +4 pour de l'équipement avancé (combinaison alimentée en roche fantôme) voire plus en fonction de l'univers.

Récupération : de la chaleur et un abri permettent de récupérer d'un niveau de fatigue en 30 minutes.

Effet d'État critique : un jet de Vigueur par heure. En cas d'échec, le personnage meurt.

Maladies

Sous cette appellation on regroupe toutes les maladies, du rhume chronique à l'affection foudroyante provoquant la mort après quelques minutes de spasmes. Les règles restent génériques dans leur approche. Pour simuler une maladie bien précise, Marshal, n'hésite pas à faire quelques ajustements pour refléter les symptômes réels.

Récupération : à moins que la description de la maladie ne spécifie le contraire, seul un traitement approprié ou de la magie peuvent apporter une guérison. Si un traitement approprié est disponible, les symptômes de la victime disparaissent en 2d6 jours moins la moitié de son dé de Vigueur, pour un minimum d'un jour. Sans traitements, les docteurs ne pourront faire qu'améliorer le confort du malade, sans réel effet sur son rétablissement. Pour ce qui est des soins magiques, voir p.176-177.

Effet d'État critique : en général la mort, à moins que la description ne spécifie le contraire.

Attraper une maladie

Il existe plusieurs modes de transmissions pour les maladies infectieuses :

Voie aérienne : l'agent pathogène se trouve dans l'air. Si un personnage en est conscient, il peut retenir sa respiration durant un nombre de rounds égal à la moitié de son dé de Vigueur plus 2, ou la moitié s'il n'était pas préparé. Au-delà, il ne peut plus retenir sa respiration et s'expose à la maladie. Si la victime est surprise par le vecteur de la maladie, elle doit réussir un jet d'Intellect pour réussir à retenir sa respiration à temps.

Contact : la victime doit faire un jet de Vigueur dès qu'elle touche ou est touchée par le vecteur de la maladie. En cas de succès, la maladie ne l'aura pas contaminé. En cas d'échec, les effets s'appliquent immédiatement.

Injection : la maladie doit entrer dans le sang, le plus fréquemment par une morsure ou une piqûre d'insecte ou d'un autre animal. Dans ce cas, si la victime est Secouée ou blessée par une telle attaque, elle doit faire un jet de Vigueur, sous peine de contracter la maladie. En cas de succès, il n'est pas contaminé.

Types de maladies

Chronique, longue, lourdement débilitante : ces maladies sont cause d'irritations et d'épuisement constants. La lèpre, la tuberculose, ou ce genre de maladies tombent dans cette catégorie. Les victimes ont de fréquents spasmes, une toux douloureuse et persistante, et sont en permanence Épuisées. Subir un niveau de fatigue supplémentaire ne signifie pas la mort. Au début de chaque session de jeu, un personnage atteint par une telle maladie doit faire un jet de Vigueur. S'il fait 1 ou moins, il mourra durant la partie. Le Marshal est encouragé à laisser partir le héros avec panache, mais quoi qu'il arrive, il passera l'arme à gauche avant la fin de la session.

Chronique, longue, faiblement débilitante : comme les maladies ci-dessus, si ce n'est que le héros est Fatigué en permanence, et non Épuisé. Les maladies comme la malaria, les maladies provoquées par le toucher de certains mort-vivants, ou simplement vivre au jour le jour dans un environnement légèrement toxique sont des exemples de ce type de maladie.

EFFET DES POISONS

Type	Échec	Succès	Relance
Mortel	Mort en 2d6 Rounds	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Venin	Mort en 2d6 minutes	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Paralysie	Paralysie pendant 2d6 minutes	Paralysie pendant 2d6 Rounds	Fatigué
Inconscience	Inconscience pendant 2d6 heures	Inconscience pendant 2d6 minutes	Fatigué

Courte, débilitante : ces maladies sont typiquement transmises par l'air ou par le sang. Une victime qui échoue son jet de Vigueur prend un niveau de fatigue, et est Secouée alors qu'elle commence à tousser de manière incontrôlée. Lorsqu'il est sorti de l'état Secoué, le malade peut agir normalement, mais conserve son niveau de fatigue (et également la maladie) durant 2d6 jours, le temps de guérir.

Courte, mortelle : encore plus rares, ces maladies peuvent tuer en quelques secondes. On traite ces maladies exactement comme un poison mortel (voir **Poison**). Si un personnage survit, il subit la fatigue liée au poison, et la maladie disparaît en 2d6 heures.

NOYADE

L'eau est un danger mortel pour ceux qui n'y sont pas préparés. Dans le cas d'une immersion, voici quelques situations impliquant la Compétence Natation :

- Un personnage avec au moins d4 en Natation n'a pas besoin de faire de jet dans une eau calme.
- Dans une eau agitée, un personnage doit faire un jet de Natation toutes les minutes.
- Dans des rapides, un héros est ballotté par les courants, et doit faire un jet de Natation tous les rounds.
- Un héros forcé de rester dans l'eau de longues périodes de temps sans l'aide d'un flotteur doit faire un jeu de Natation toutes les heures.

Modificateurs : le jet de Natation subit un malus de -2 si le héros tient quelque chose (y compris un autre personnage). Un gilet de survie, par contre, octroie un bonus de +2.

Récupération : dès qu'un personnage se retrouve hors de l'eau, il récupère un niveau de fatigue toutes les 5 minutes.

Effet d'État critique : chaque échec rajoute un niveau de fatigue. Un personnage dans un État critique meurt après un nombre de rounds égal à la moitié de sa Vigueur. Si le mourant peut être récupéré avant 5 minutes après sa perte connaissance, il peut être ramené à la vie grâce à un jet de Soins avec un malus de -4.

POISON

Les poisons peuvent être administrés sous diverses formes : en cas d'ingestion, les effets s'appliquent immédiatement. Si une victime est Secouée ou blessée par une arme recouverte de poison, ou victime d'une morsure empoisonnée, elle doit faire un jet de Vigueur, assorti d'un éventuel malus lié à la toxine, et appliquer les effets de la table ci-dessus.

Le Marshal doit estimer la catégorie appropriée pour chaque poison. La plupart des animaux du monde réel dispose de venin, certains rares animaux disposant d'un poison de type mortel. Les goules disposent d'un poison paralysant, et des espions peuvent utiliser un poison faisant sombrer dans l'inconscience.

Les personnages qui sont paralysés ou tombent inconscients sont considérés comme étant dans un État critique en attendant que l'effet passe.

Traitement : si un poison peut être traité (certains n'ont aucun traitement), il faut réussir un jet de Soins avec le malus du poison. En cas de succès, la vie de la victime est sauvée, et les effets du poison s'estompent rapidement.

Récupération : les états Fatigué et Épuisé résultant d'un empoisonnement disparaissent après 24 heures.

Effet d'État critique : voir la table ci-dessus.

SOIF

Les humains ont besoin de boire environ deux litres d'eau par jour, et le double dans un environnement aride (un désert) ou particulièrement humide et chaud (une jungle). En cas d'insuffisance, le personnage commence à souffrir de déshydratation.

Après un jour sans eau en quantité suffisante, le personnage doit faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'il dispose de moins de la moitié de l'eau nécessaire. En cas d'échec, le personnage prend un niveau de fatigue.

À partir de ce moment, les personnages doivent faire un jet toutes les 6 heures.

La Compétence Survie : un jet de Survie réussi permet de récupérer suffisamment d'eau (et de nourriture) pour une personne, et pour cinq de plus dans le cas d'un Relance.

Récupération : deux litres d'eau permettent à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique à cause de la soif meurt dans les 2d6 heures.

SOMMEIL

La majorité des personnes ont besoin au minimum de 6 heures de sommeil toutes les 24 heures. Ceux qui se passent de repos ne seront pas au mieux. Après un jour sans sommeil, un personnage doit faire un jet de Vigueur à -2 toutes les 12 heures (pour un malus maximum de -6). En grande quantité, des excitants comme le café ou certains sodas offrent un bonus de +2.

Récupération : quatre heures de sommeil permettent de récupérer d'un niveau de fatigue.

Effet d'État critique : un personnage ne peut mourir du manque de sommeil. Il s'effondrera de fatigue, inconscient pour 4d10 heures.

DUELS

Questionnez la plupart des gens sur la Loi de l'Ouest et ils vous diront que les gens bien comme il faut pratiquent une justice de frontière. En d'autres termes, si un gars franchit la ligne, il n'aura peut-être pas besoin d'attendre que la loi vienne régler son cas, vu que son voisin aura peut-être décidé de le faire à sa place. Cette attitude, en plus d'un code de l'honneur tacite entre flingueurs, conduit souvent à cette classique scène du western : le règlement de comptes à midi dans la grand rue.

Dans ces duels, chaque combattant attend que l'autre ait dégainé son arme avant de dégainer la sienne et de tirer. Tu vois, si tu sors ton pétard et que tu tires sur quelqu'un, c'est un meurtre ; s'il sort son pétard le premier, c'est de la légitime défense. Croyez-le ou pas, il y a un certain sens de la légalité et de l'ordre même dans l'Ouest étrange.

L'idée, c'est de pousser l'adversaire à sortir son arme en premier, puis à sortir la sienne et à tirer avant lui. C'est comme ça que vous pouvez tuer ce fils de flingue et c'est tout ce qu'il y a de plus régulier et légal. Bien sûr, donner ce genre d'avantage à un cow-boy est risqué mais pousser l'autre à relever le défi est la seule manière sûre pour vous d'éviter la taule.

Faire un duel ne revient pas à dégainer son arme et à descendre le type qui vous a traité de tricheur. C'est presque un événement sacré. Tu vois, une fois que les deux gars se rejoignent dans la rue et se font face, il se passe quelque chose d'étrange. Le temps semble s'arrêter, comme si rien d'autre n'avait d'importance en dehors du concours de nerfs et de plomb qui est sur le point de se dérouler – une bataille dans laquelle l'un des deux protagonistes mourra probablement.

Les enjeux importants qu'il comporte fait du duel un dangereux moment de tension. Les hommes peuvent apprécier le spectacle de deux tireurs sur le point de s'étriper mais peu d'entre eux ont les tripes ou le talent pour participer. Prendre l'avantage dans un duel demande une main sûre et au milieu de la fumée et du plomb, le Diable prend son dû.

Si tout ça n'est pas vraiment ta tasse de thé, l'ami, réfléchis à deux fois avant de traiter un joueur de tricheur ou de tomber un peu trop sous le charme de sa bonne amie. Il n'y a pas de place pour les timides du pistolet dans un duel de western, et si tu ne cherches pas un empoisonnement fatal au plomb, tu ferais mieux de t'excuser et de partir.

LES VIFS ET LES MORTS

Quand on ne peut plus reculer, il est temps de descendre dans la rue et de s'affronter. À moins qu'ils n'aient décidé de quelque chose d'inhabituel, les deux adversaires se tiennent à courte distance d'un de l'autre (typiquement à la limite de la Portée courte pour celui dont l'arme porte le moins loin).

Les doigts se plient, les regards s'affrontent et on échange peut-être quelques remarques désobligeantes tandis que les deux duellistes se préparent à ce geste rapide comme l'éclair qui fait les sépare de la vie et la mort.

En dehors du spectacle et du courage, la marche à suivre d'un duel est assez simple. Suis simplement les étapes ci-dessous.

1. Confrontation

Chaque duelliste reçoit deux cartes face cachée. C'est sa pioche : il peut les regarder mais il ne doit pas les montrer à son adversaire. Certains Atouts ajoutent d'autres cartes au nombre de celles qu'un pistolero reçoit, alors méfie-toi d'un gars avec une pleine poignée de cartes !

Puis vient la Confrontation, une Épreuve de volonté spéciale, pendant laquelle les participants se défient du regard et se lancent des horreurs à la tête. Les duellistes font chacun un jet d'Intimidation (le regard qui tue) ou de Sarcasme (essayer d'énerver son adversaire en le provoquant verbalement) en opposition à la Compétence de l'autre. Ils n'ont pas besoin d'utiliser la même Compétence – des jets d'Intimidation contre des jets de Sarcasme conviennent et simulent différentes façons de se préparer à mourir. Idéalement, le joueur devrait adopter un regard d'acier pendant la durée du duel ou sortir une insulte convenable. Ce n'est cependant pas une Épreuve de volonté normale : le gagnant ne bénéficie pas d'un bonus sur son action et le perdant n'est pas Secoué.

S'il y a égalité, on donne une carte supplémentaire à chaque duelliste et on lance les dés une nouvelle fois. La Confrontation continue jusqu'à ce que l'un des participants balbutie et que ses nerfs lâchent. La tension est trop forte pour le perdant et il cherche ses armes... et le temps semble se suspendre. Quelle que soit l'issue de ce duel, les témoins certifieront que le perdant a bougé le premier. De plus, il subira une pénalité de -2 à son jet de Tir à l'étape 4, plus bas.

Exemple. Deux durs à cuire, Zeke et English Dave, décident de résoudre leurs problèmes comme des hommes et de s'affronter dans la rue. Ils reçoivent chacun deux cartes face cachée. Dave a une paire de 8, Zeke un As et un Valet. Se sentant en confiance, Zeke choisit d'utiliser sa Compétence Sarcasme et obtient un 4. Dave reste silencieux, utilisant son Intimidation, et obtient un 6. Agacé par la détermination de Dave, Zeke prend ses armes !

2. La chance du tirage

Le Marshal (ou, si tu préfères, un joueur qui n'est pas impliqué dans le duel) étale ensuite trois cartes face découverte sur la table. Il tire ensuite deux autres cartes face découverte, une à la fois, avec une pause entre les deux.

À partir de ces cartes découvertes et de leur pioche, les flingueurs essaient de faire la meilleure main de poker possible, en combinant au moins deux cartes de leur pioche avec celles qui viennent d'être tirées par le Marshal.

Tu trouveras page 161 une table très pratique qui aidera les gars comme toi qui ne savent pas jouer à déterminer quelle main est la meilleure. Les jokers ne sont pas identifiés, ils peuvent être n'importe quelle carte que tu veux, et même le double d'une carte que tu as dans ta main.

Dès qu'un des duellistes pense qu'il a une main assez bonne, il crie « TIR ! ». Ce peut être après que les trois

DUEL TACTIQUE

Alors, quelle est la meilleure approche de l'ultime confrontation de l'ouest ?

Idéalement, tu peux déclarer un tir dès que tu as une main en espérant que ton adversaire n'a rien. Attendre de meilleures cartes peut te tuer vraiment vite.

Okay, alors ta pioche n'est peut-être pas terrible, mais une main vaut mieux que pas de main du tout et tu peux être capable d'infliger assez de dégâts sans avoir de bonnes cartes.

Tu peux préférer attendre. Peut-être que la prochaine carte te donnera deux Paires ou un Brelan. Gros bonus ! Sauf si ça permet à ton adversaire de décrocher une Couleur.

Cependant, si tu n'as pas de main, il vaut mieux attendre, même si ça veut dire attendre que la dernière carte soit retournée (en supposant que ton rival te laisse aller aussi loin). Pourquoi ? Parce que plus on retourne de cartes, plus grandes sont les chances d'avoir une meilleure main. Bien sûr, ton adversaire pense la même chose.

Hé, personne n'a dit que le duel, c'était facile. Tu dois décider au fur et à mesure ce qui convient le mieux à ton personnage, puis sortir cette pétoire et te mettre au boulot !

cartes aient été étalées face découverte ou après l'une des deux autres cartes.

Si aucun des deux n'a choisi de tirer avant que la dernière carte découverte soit posée, chacun doit dégainer une fois cette carte révélée et ce quelle que soit leur main. Ces gars sont là pour se descendre, après tout !

Exemple (suite) : Les trois premières cartes sont posées. As. Huit. Huit. Un mauvais sourire se dessine sur le visage de Zeke et il dit « Tir ! ». Il ne sait pas quelles carte a Dave mais il se sent en totale confiance avec une paire d'As et une paire de Huit.

3. À ton arme !

Chaque cow-boy (en commençant par celui qui a perdu la Confrontation) doit à présent décider s'il privilégie la vitesse ou la précision. Comme en combat régulier, un duelliste peut choisir de dégainer et de tirer en une seule action (en subissant une pénalité de -2 à son jet de Tir lors de la prochaine étape), ou plutôt d'y aller plus calmement et de croiser les doigts pour toucher sa cible. Rappelle-toi que le perdant de la Confrontation subit déjà une pénalité de -2 à cause de son énervement. S'il choisit la vitesse, il aura de la chance de toucher la porte de la grange !

Une fois les préliminaires terminés, il est temps d'abattre les cartes et de voir qui est encore debout lorsque la poussière retombe. Chaque adversaire montre ses cartes et déclare sa meilleure main.

Exemple (suite) : Comme il a perdu la Confrontation, Zeke doit choisir en premier s'il choisit la vitesse ou la précision. Il sait qu'il va devoir se manger un -2 mais avec un d12 en Tir, il ne s'inquiète pas. Il choisit la vitesse et sa pénalité passe à -4 ! Dave, le plus calme, choisit de prendre son temps et laisse Zeke tirer le premier. S'il avait aussi choisi la vitesse, les deux auraient fait feu de façon simultanée (Dave à -2 et Zeke à -4). Les deux flingueurs retournent alors leurs cartes et le sourire de Zeke s'efface quand il voit ses deux paires battues par le carré de English Dave.

4. Échange de pruneaux

C'est la partie importante, l'ami, quand le métal rencontre le métal ! En choisissant la vitesse, le personnage peut maintenant tirer un unique coup de feu (tu ne peux pas arroser pour l'instant, *amigo*). Si les deux duellistes ont pris cette option, les tirs sont simultanés (donc l'ordre n'a pas d'importance). Le cow-boy fait un jet de Tir, avec une pénalité de -2 parce qu'il dégaine et qu'il tire en même temps. Cela signifie que celui qui a perdu la Confrontation est à -4 s'il agit maintenant. L'Atout Dégaine comme l'éclair produit normalement ses effets ici et annule la pénalité de -2, tandis que le holster de tir rapide la réduit à -1.

En supposant qu'il touche, le duelliste doit à présent déterminer les dégâts. Ces derniers sont déterminés de façon légèrement différentes lors d'un duel. Le cow-boy lance les dégâts de son arme, plus un d6 supplémentaire pour chaque rang de supériorité de sa main (voir page 161). S'il a une Couleur face à deux misérables Paires, il infligera 3d6 points de dégâts supplémentaires, qui peuvent tous faire des As !

Si un personnage a choisi la précision (en supposant qu'il est toujours capable de respirer dans le cas où son adversaire a dégainé et tiré), il tire ensuite et l'action se résout exactement comme celle ci-dessus. Là encore, si tous les tireurs ont opté pour la précision, ils tirent en même temps et on peut résoudre leur action dans n'importe quel ordre.

Exemple (suite) : Zeke tire en premier mais le 7 sur son dé de Tir n'est pas assez bon avec la pénalité de -4, et son Dé Joker fait 1, ce qui ne l'aide pas du tout. English Dave tire à son tour et touche avec une Relance. Il jette donc 2d6 pour sa pétoire, plus 1d6 pour la Relance et 5d6 pour sa main de poker, qui était bien meilleure que celle de Zeke ! Il a fait des As sur cinq de ses dés et Zeke gémit… On ne l'appelle pas la Main du Mort pour rien !

Si les duellistes sont toujours debout quand la fumée se dissipe, donne des cartes d'initiative et enchaîne sur des rounds de combat normaux pour terminer l'affrontement. Souviens-toi que peu importe celui qui a dégainé le premier, celui-là sentira le poids de la justice locale peser sur ses épaules.

L'ART DU DUEL

1. Confrontation

Donne à chaque duelliste deux cartes face cachée (ajuster en fonction des Atouts).

Chaque duelliste fait un jet d'Intimidation ou de Sarcasme et compare les résultats. S'ils sont à égalité, donne-leur une autre carte face cachée et relance les dés. Sinon, note le vainqueur pour l'étape 4.

2. La chance du tirage

Étale trois cartes face découverte. L'un et l'autre duelliste peuvent crier « Tir ! » et aller à l'étape 3.

Étale une carte face découverte. L'un et l'autre duelliste peuvent crier « Tir ! » et aller à l'étape 3.

Étale la dernière carte face découverte.

3. À ton arme !

Chaque duelliste décide s'il privilégie la vitesse ou la précision dans l'étape 4.

Les duellistes montrent la meilleure main de cinq cartes qu'ils peuvent constituer avec les cartes découvertes et au moins deux cartes de leur pioche. Souviens-toi, les jokers ne sont pas identifiés !

4. Échange de pruneaux

Un seul coup de feu est échangé entre les deux protagonistes : pas de Coup double ni d'Arrosage. Celui qui a perdu la Confrontation subit une pénalité de -2 à son jet de Tir. Celui qui a la meilleure main de poker ajoute 1d6 aux dégâts, et ce pour chaque rang au-dessus de son adversaire (par exemple, un Flush contre deux Paires fait +3d6).

Tous les tirs rapides ont un malus de -2 à moins que le personnage n'ait l'Atout Dégaine comme l'éclair (-0) ou un holster de tir rapide (-1).

Tous les tirs de précision sont résolus si nécessaire.

Si quelqu'un est encore en vie, combat !

INTERLUDES

Dans la plupart des histoires épiques, les personnages s'embarquent de temps en temps dans des petites discussions qui laisse entrevoir un peu de leur personnalité ou un détail de leur passé. Le système ci-dessous formalise ces petites scènes, et récompense les joueurs pour leur roleplay tout en donnant de la profondeur à leurs personnages.

Mener un interlude

Le Marshal peut mener ce genre de scènes lorsque l'action se tasse un peu, comme durant les phases de récupération ou de guérison, pendant les voyages ou les phases de recherche.

Pour commencer, le Marshal choisit un joueur et lui fait tirer une carte. La couleur de la carte sert à déterminer la nature de l'intervention. Le personnage doit alors raconter une petite histoire de son passé. Elle doit prendre quelques minutes au maximum, et doit permettre l'intervention d'autres personnages dans la discussion.

Récompense : après avoir raconté son histoire, le joueur gagne un Jeton.

TABLE D'INTERLUDES

Trèfle – tragédie : décris une histoire tragique ou un malheur arrivé dans le passé de ton héros. Dans la mesure du possible, tente de mettre en avant l'un de tes Handicaps. Si ton personnage a un terrible secret, évoque-le à mots cachés, donne de vagues indices, afin que le groupe puisse avoir un aperçu du coté sombre de votre personnage.

Pique – victoire : parle d'une grande victoire ou d'un triomphe personnel de ton passé. Comment le personnage l'a vécu ? Quelle a été la récompense ?

Cœur – amour : parle avec passion du plus grand amour de ton personnage – amour perdu, trouvé, ou attendant éploré le retour de ton héros. Quel est son nom ? Où habite-t-il ? Pourquoi ne voyage-t-il pas avec le personnage ?

Carreau – désir : raconte un désir fort de ton personnage. Il peut s'agir d'un désir matériel, de reconnaissance, un but politique, ou même simplement des rêves de voyage vers une destination mythique.

EXEMPLE : À LA CROISÉE DES CHEMINS

Le Colonel Green, son guide Sanjay, Lady Emily et le célèbre chasseur Sir John Hobbsworth ont entrepris la traversée de la Vallée de la Mort. Ils sont confrontés à des

bourrasque violentes, une canicule de tous les instants la journée, et un froid mordant la nuit.

Le Marshal décide qu'il est temps de proposer des interludes après chaque rencontre en journée.

Le Colonel Green passe en premier et tire un 9 de pique. Il décrit avec passion sa campagne contre les indiens sauvages à proximité de Deadwood, et la bataille épique qui s'y est déroulée. « C'est comme ça que je suis devenu boiteux », conclut-il en désignant sa jambe.

Un peu plus tard, après une terrible tempête, Lady Emiliy tire un 2 de cœur. « Je suis prête à tout endurer, » commence-t-elle, « si seulement je pouvais trouver le moindre indice sur ce qui est arrivé à mon Nathaniel bien aimé. On a perdu sa trace dans les montagnes où nous nous dirigeons actuellement. » Elle continue en évoquant leur rencontre, leur voyage vers la Vallée, et leur nouvelle vie de colon, loin du crime et de la corruption de New York.

Le lendemain, le groupe est victime d'une embuscade de la part de maraudeurs. Après avoir monté le camp, vient le tour de Sanjay : il tire un valet de carreau. « Vous voyez ce sabre ? C'est un piètre remplaçant pour mon kukri, celui qu'on m'avait remis il y a 10 ans quand j'ai rejoint le régiment... » Sanjay enchaîne en décrivant son entraînement, et quelques-unes des terribles batailles qu'il a livrées avant de s'engager comme volontaire pour cette folle virée dans la Vallée de la Mort.

Sir John Hobbsworth vient ensuite et tire un as de trèfle. « J'ai chassé tous les animaux vivant sur le Vieux continent. Maintenant je suis dans l'Ouest pour mater le plus terrible prédateur de tous les mondes connus : le crotale du Mojave. Je tuerai cette bête et accrocherai sa tête au-dessus de ma cheminée. Et rien ne m'arrêtera ! » Hobbsworth avoue alors à demi-mots qu'il espère secrètement que la créature le tuera en même temps qu'il en viendra à bout, révélant ainsi à la fois ses Handicaps Rien à perdre et sa Maladie chronique en phase terminale.

JEUX D'ARGENT

Les règles présentées dans le chapitre **Entrer dans la légende** sous la Compétence Jeu conviennent très bien pour à peu près n'importe quel jeu de hasard que tu pourrais imaginer, mais elles sont abrégées.

C'est bien suffisant la plupart du temps, mais parfois, étant donné la passion de l'Ouest étrange pour le poker et d'autres jeux de cartes, tu voudras sans doute te plonger un peu plus dans le jeu et ce, même si tu n'as pas l'intention d'organiser une partie de grande envergure. Et c'est là que ce système intervient, *amigo*.

Il fonctionne presque exactement comme le Duel mais ne compte que les deux premières étapes – Confrontation et Chance du Tirage. Cinq ou six joueurs au maximum peuvent prendre part à la partie, au lieu des deux du duel.

À la place de jets d'Intimidation et de Sarcasme, chaque joueur fait un jet de Jeu durant la Confrontation (modifié comme d'habitude pour ceux qui trichent). Ceux qui réussissent reçoivent une carte, plus une par Relance.

Chacun regarde ses cartes et a la possibilité de se coucher s'il le souhaite (mais s'il le fait, il perd sa mise). Ceux qui restent en jeu tentent de faire la meilleure main avec les cartes qu'ils ont et celles posées sur la table.

La main gagnante remporte une somme en dollars égale à la mise multipliée par la valeur en points de cette main (une Couleur vaut 7, un Full 8 et ainsi de suite). Tous ceux qui ont perdu paient un montant en dollar égal à la mise multipliée par la valeur en points de leur main.

PENDAISON

La loi est parfois trop lente au goût des gens. Parfois, elle est tout bonnement absente. Dans ces moments-là, des groupes d'autodéfense s'occupent souvent des problèmes. Cela signifie en général que le suspect est traqué comme un animal et que s'il est capturé, ce sera l'invité d'honneur de la fête du chanvre. Pour toi, petit joueur, c'est ce qu'on appelle une pendaison.

Si un personnage est jeté d'une petite hauteur (d'un cheval ou d'une potence), il fait un jet de Vigueur (-2). S'il le rate, ça veut dire que la corde lui brise le cou et qu'il est mort ! Un échec critique fait exactement ce que tu penses qu'il fait. Mais si tu es pendu, tu ne devrais plus avoir besoin de te servir de ta tête de toute façon, pas vrai ?

En supposant que tu survives suffisamment longtemps pour commencer à te soucier de ces petits détails comme respirer, fais un jet de Vigueur (-4) chaque minute pour ne pas subir un niveau de fatigue. T'inquiète, l'étiré, ça prendra pas longtemps.

POURSUITES

Les poursuites sont rapides, violentes et fun avec les règles de *Deadlands*, un peu comme les combats entre personnages. Ce système de déplacement abstrait est utile pour les longues poursuites, et non pour les combats résolus directement sur table avec des figurines. Les termes « conducteur » et « pilote », tout comme les Compétences Conduite et Pilotage sont interchangeables. Dans le cas d'une poursuite à pied, c'est la caractéristique Agilité qui se substitue à ces Compétences.

Mise en place

Pour débuter une poursuite, on commence par déterminer la longueur de la poursuite :

- **standard** : 5 Rounds. C'est la valeur qu'on utilise pour la plupart des poursuites, simulant en général une minute de poursuite par round.
- **étendue** : 10 Rounds. On utilise cette valeur pour des poursuites de longue haleine, chaque round pouvant correspondre à une minute, une heure, voire des jours.
- **combat** : cette poursuite est en fait un combat, mais avec des combattants extrêmement mobiles comme des avions. Elle s'achève lorsqu'un des adversaires se retire ou est abattu.

À la fin du dernier round de poursuite, on considère que les participants poursuivis qui n'ont pas été capturés d'une manière ou d'une autre se sont échappés.

Cartes de poursuite

Inutile de distribuer à chacun une carte d'action : chaque participant à la poursuite fait un jet de Trait correspondant au type de poursuite :

Agilité : à pied.

Conduite : véhicule terrestre.

Équitation : animal monté.

Navigation : en bateau, sous-marin.

Pilotage : véhicule volant.

Les participants tirent ensuite une carte d'action pour chaque succès et Relance obtenu sur le jet de Trait, et en conservent une, en général la plus haute, qui lui servira de carte d'action. Cette carte détermine à la fois leur initiative et leur faculté à se sortir des pièges de la poursuite.

Les personnages qui échouent sur leur jet de Trait restent dans la course, mais ne disposent pas de carte d'action pour le round.

Faire un jet de manœuvre durant un round ne compte pas comme une action.

Avantage : un personnage ayant une plus haute carte que son adversaire est considéré comme ayant l'avantage. C'est un concept abstrait, pouvant signifier que le personnage est devant, derrière ou même côte à côte avec son adversaire. Il a par contre réussi à se positionner dans une situation avantageuse par rapport à ce dernier, et peut même frapper avec son arme (voir *Attaque* ci-dessous).

Vitesse : si un personnage dispose d'un véhicule avec une vitesse maximale (ou une Allure + le jet de Course) supérieure à ses adversaires, il obtient un bonus de +2 à son jet de poursuite. Si sa vitesse maximale est deux fois plus importante que ses adversaires, le bonus passe à +4.

Atouts : les Atouts Vif, Tête froide et Sang-froid ne s'appliquent pas lors des poursuites.

Environnement : si la poursuite se déroule sur un terrain majoritairement difficile, le Marshal peut imposer un malus de -2 à tous les jets de Trait des participants.

Montée : dans le cas d'un combat en vol, le pilote de l'engin qui a un meilleur score de Montée que celui de son adversaire bénéficie d'un bonus de +2.

Passagers : ceux qui se trouvent dans un véhicule peuvent décider d'aider le pilote ou le conducteur, si le Marshal décide que ça a un sens. Dans ce cas, ils font un jet de Trait coopératif. Ils ne tirent pas de cartes, mais fournissent au pilote le bonus habituel. C'est au Marshal de décider ce qui est possible ou pas : un passager dans une voiture pourra aider à choisir les rues à prendre en s'aidant d'une carte, offrant un éventuel bonus au conducteur, mais il est difficile d'imaginer comment un autre passager pourrait aider lui aussi. Sur un navire, l'équipage peut faire un jet de Navigation de groupe et octroyer un bonus à son capitaine. Un passager souhaitant aider le pilote tout en agissant subira un malus d'action multiple. Les passagers agissent tous lors de la carte d'action du conducteur.

Attaques

Les attaques ont lieu au moment de la carte d'action du pilote d'un véhicule, mais étant donné que les distances sont abstraites, la valeur de la carte d'action définit d'éventuels malus à appliquer aux attaques à distance, et s'il est possible d'attaquer au contact (il y a des poursuites où c'est simplement impossible).

Un personnage doit avoir l'avantage (une carte d'action égale ou supérieure) sur sa cible pour pouvoir l'attaquer. Un personnage avec une carte d'action de 7, par exemple peut uniquement attaquer des cibles avec des cartes d'actions de 7 ou moins. Une cible potentielle avec une carte d'action supérieure a simplement été bien meilleure dans ses manœuvres et s'est placée hors de portée pour ce round.

Groupes : les Extras agissent en tant que groupes distincts, lors de leur carte. Le Marshal divise le nombre d'attaques du groupe de façon égale entre l'opposition, puis ignore les attaques contre des adversaires ayant l'avantage. Par exemple, une bande de neuf bandits poursuit quatre personnages, aussi chaque personnage subit-il deux attaques. Mais chaque personnage ayant une carte d'action supérieure à celle des bandits ne sera pas inquiété. De cette manière, les personnages ayant une carte basse ne sont pas attaqués par tous les poursuivants lors d'un round de poursuite.

Personnage Secoué : si un conducteur ou un pilote est Secoué, il doit faire un jet de perte de contrôle (voir les

règles de véhicule dans l'*Écran du Marshal*). Si le véhicule subit des dégâts, considérez qu'il va à la moitié de sa vitesse maximale.

Complications

Si la carte d'action d'un participant à la poursuite est un trèfle, ce dernier doit faire face à une complication, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Un personnage ayant réussi un jet de Trait suffisamment haut pour avoir plusieurs cartes peut tout à fait ne pas choisir sa meilleure carte pour éviter une complication.

Après avoir résolu la complication, le personnage peut faire son action normalement – à condition qu'il ait survécu, bien entendu.

EXEMPLE : SHÉRIF & BANDITS

Les héros sont un shérif et son adjoint à la poursuite de trois bandits à travers les bois. Ils sont à cheval alors que les bandits eux sont à pied.

Les trois malfrats font un jet de groupe d'Agilité (puisqu'ils sont à pied) et obtiennent un 5. C'est un succès qui leur donne droit à une carte : un misérable 3 de cœur.

L'adjoint obtient 5 sur son jet d'Équitation, +2 puisqu'il est intrinsèquement plus rapide que les bandits, ce qui lui donne 7 : un succès. Il tire une carte, un Valet de trèfle. C'est un trèfle, donc une complication, un obstacle mineur d'après la table. Le Marshal décide qu'il s'agit de branches basses qu'il lui faut éviter. L'adjoint échoue et subit un niveau de fatigue.

Le shérif obtient un 13 sur son jet d'Équitation. Il tire trois cartes et conserve la meilleure : un joker. Puisqu'il a l'avantage sur les bandits, avec une telle carte il peut attaquer avec son Colt, et un bandit de moins sèmera le chaos dans sa ville.

SCÈNES DRAMATIQUES

Les héros sont souvent confrontés à des situations désespérées, comme désamorcer une bombe ou pirater un ordinateur avec une limite de temps, signifiant souvent la mort. Le système qui suit permet de simuler ces événements, et permet au meneur de rajouter un peu de tension à des scènes qui, dans le cas contraire, se résumeraient à un simple jet de Compétence.

POURSUITE : PORTÉES ET COMPLICATIONS

Carte	Portée	Complication
2	Hors de portée. L'ennemi est hors de portée, ou la ligne de mire est bloquée. Aucune attaque n'est possible.	**Désastre** : le conducteur doit faire un jet de Trait à -4. En cas d'échec, c'est la catastrophe : le véhicule a heurté un objet solide à vitesse maximale, le coureur a glissé dans un ravin, le moteur du chariot à vapeur explose ou s'arrête. Quoi qu'il en soit, la poursuite est finie pour lui.
3-10	Portée longue (-4)	**Obstacle majeur** : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait à -2 pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 130) s'il est à pied.
Valet, Dame	Portée moyenne (-2)	**Obstacle mineur** : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 130) s'il est à pied.
Roi, Joker	Portée courte (pas de malus) et les attaques au contact sont possibles.	**Distraction** : quelque chose bloque la vision ou la ligne de mire du personnage. Il ne peut pas attaquer ce round.

Pour commencer, détermine la Compétence à utiliser : par exemple, on utilisera Connaissance (Explosifs) pour désamorcer une bombe, Connaissance (Occultisme) pour mener à bien un rituel, etc.

Une scène dramatique classique dure cinq « actions », et nécessite autant de succès (voir ci-dessous). Les actions peuvent représenter des rounds de combat, ou simplement des tentatives. C'est au Marshal de décider en fonction de la situation.

Procédure

Lors de chaque action, le héros tire une carte d'action (même s'il n'est pas en combat), et agit au moment de cette carte. Les Atouts comme Vif ou Tête froide fonctionnent normalement.

Si le personnage réussit un total de cinq succès avec le Trait sélectionné par le Marshal avant que le temps imparti soit écoulé, il a atteint son but. Le mieux est de comptabiliser les succès avec des jetons, afin de suivre la progression d'un round à l'autre. Chaque succès et chaque Relance sur le jet permet de gagner un jeton.

Si le temps arrive à son terme sans que les cinq succès aient été atteints, la bombe explose, le rituel échoue, etc. Quoi qu'il en soit, l'action échoue. Le Marshal peut décider qu'il est possible de retenter l'action, mais dans la mesure où il s'agissait d'une scène dramatique, quelque chose de très mauvais a dû se passer suite à l'échec. Quoi qu'il en soit, un nouvel essai devrait nécessiter de repartir de zéro.

Difficulté : la plupart des Scènes dramatiques imposent un malus de -2 aux jets de Trait utilisés, représentant la difficulté de la tâche, les protections intégrées à la bombe pour empêcher sa désactivation, la complexité du rituel. Il s'agit de Scènes dramatiques, *amigo* et, par définition, faut qu'elles soient difficiles.

Jets coopératifs : d'autres personnages peuvent assister le personnage principal avec des jets coopératifs habituels (voir p. 104)

Complications

Si la carte d'action du personnage est un trèfle, quelque chose se passe mal. Le jet de cette action subit un malus de -2 (en plus des autres modificateurs). En cas d'échec, le pire résultat pour l'action survient : la cible s'échappe, la bombe explose, etc.

Exemple : Leslie est en train de crocheter la serrure de la cellule de son partenaire avant que ses geôliers ne reviennent. Elle tire un 3 de trèfle, et doit donc faire un jet de Crochetage avec un malus de -2. En cas d'échec, non seulement la serrure résiste mais la jeune femme fait tomber ses outils qui font un bruit qui alerte le garde en rebondissant sur les barreaux.

EXEMPLE : DÉSAMORCER UNE BOMBE

Les héros font partie d'un groupe défendant une ville et tiennent à distance des hordes de fanatiques religieux suicidaires. John, le savant fou, tente de désamorcer une tête explosive à roche fantôme imaginées par les religieux. Le Marshal décide que la Compétence concernée est Connaissance (Explosifs) et que la difficulté de la tâche inflige un malus de -2 aux jets.

Lors du premier round, le reste du groupe tient les fanatiques à distance, alors que John s'attelle à la tâche. Il tire un 6 de trèfle : une complication d'entrée ! Le meneur indique à John que la bombe elle-même était piégée. John se concentre sur le problème et demande à un autre membre du groupe possédant la Compétence Connaissance (Explosifs) de l'épauler.

Le compagnon réussit son jet, et octroie un bonus de +2 au jet de John. John tire un misérable 3, mais utilise un jeton et tire un 7, -2 pour la difficulté, et -2 pour la complication, ce qui fait 3. Fort heureusement, l'aide de son compagnon fait remonter le total à 5, ce qui passe juste.

John a encore besoin de quatre succès. Au second round, il tire un joker et s'exclame : « Ah ! je crois que j'ai compris comment c'est foutu. » Il obtient une Relance sur son jet, ce qui lui fait un total de 3 succès.

Durant le troisième round, John tire un 9 de cœur, mais échoue à son jet. Il commence à transpirer.

Quatrième round, John parvient à gagner 1 succès supplémentaire.. « Je ne sais pas si je vais y arriver à temps » crie-t-il. Juste après, il est touché par une balle perdue et subit une blessure. En plus il est Secoué !

Lors du cinquième round, les fanatiques s'approchent. John obtient un As de carreau, mais échoue à son jet d'Âme pour sortir de l'état Secoué. Il utilise son dernier jeton pour agir immédiatement, demande de l'aide à son compagnon, et fait un dernier jet de Connaissance (Explosifs). S'il obtient un succès, la bombe sera désamorcée. Dans le cas contraire, il est temps de commencer une nouvelle campagne.

EXEMPLE : LE RITUEL

Les héros sont cinq enquêteurs tentant d'empêcher une créature ancienne et terrifiante de prendre pied dans notre monde. Quatre d'entre eux sont aux prises avec les fanatiques qui ont envahi cette dernière dans leur repaire souterrain. Le cinquième, le professeur Carter, commence à prononcer une incantation magique qui, il pense, fermera le portail et renverra la créature d'où elle vient.

Durant les deux premiers rounds, le confiant professeur obtient 4 succès. Mais lors du troisième, les choses se compliquent. Il tire un malheureux 7 de trèfle. Le meneur décide qu'un soudain jaillissement de tentacules noirs et visqueux à travers le portail change quelque peu la physionomie de la scène.

Le professeur Carter fait un jet avec un malus de -2 et échoue. « Gloire à nos nouveaux maîtres », hurle-t-il avant d'être happé à travers le portail, alors que la créature le franchit, commençant un règne de terreur.

Eh oui, toutes les histoires ne finissent pas bien. C'est *Deadlands* ici, pas *La Petite maison dans la prairie*.

TERREUR

Certaines créatures, tout comme des scènes horribles, peuvent ébranler la résolution du plus endurci des personnages et le forcer à faire un test de Terreur (un jet d'Âme). Avec un succès, le personnage parvient à maîtriser sa peur. En cas d'échec, les effets dépendent de la nature horrible ou terrifiante de la cause du jet.

TABLE DE TERREUR

1d20*	Effet
1-4	**Décharge d'adrénaline :** le héros réagit instinctivement en combattant sa peur. Il gagne un bonus de +2 aux jets de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	**Secoué :** le personnage est Secoué.
9-12	**Paniqué :** le personnage panique et se déplace immédiatement de son Allure plus son dé de course. Il est également Secoué.
13-16	**Phobie mineure :** le personnage gagne le Handicap Phobie (Mineur) en association avec le traumatisme.
17-18	**Phobie majeure :** le personnage gagne le Handicap Phobie (Majeur) en association avec le traumatisme.
19-20	**Marque de la Terreur :** le personnage est Secoué et souffre également d'une altération physique au niveau cosmétique : une mèche blanche dans les cheveux, ses yeux clignent constamment, etc. Son Charisme est réduit de 1.
21+	**Attaque cardiaque :** le héros est tellement terrifié qu'il fait une attaque. Il passe dans un État critique et doit réussir un jet de Vigueur à -2. En cas de succès, il est Secoué et ne peut pas récupérer avant 1d4 Rounds. En cas d'échec, il meurt en 2d6 Rounds. Un jet de Soins à -4 peut sauver la vie de la victime, mais il reste dans un État critique.

** On soustrait le score de Terreur de la créature à ce jet (le résultat sera donc augmenté !).*

Peur / nausée : si la scène est de nature horrible, comme une découverte d'une scène de crime ou d'un secret innommable, le personnage est Secoué et doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être victime de nausées ou d'un traumatisme mental. En cas d'échec, il prend un niveau de fatigue. Sur un 1 sur le dé d'Âme (peu importe le dé Joker) il doit faire un jet sur la Table de Terreur.

Terreur : un événement terrifiant, comme une créature monstrueuse ou un mal inconnu constitue une épreuve bien plus intense et peut abattre le héros le plus endurci. Les Extras sont généralement Paniqués. Les Jokers doivent faire un jet sur la Table de Terreur en cas d'échec sur le jet d'Âme. Soustrayez au d20 le score de Terreur de la créature (avec une Terreur de -2, tirez 1d20+2 par exemple).

Devenir blasé : après avoir déjà rencontré un type particulier de créature, un personnage ne doit pas avoir à faire un jet d'Âme à chaque fois qu'il la rencontre à nouveau durant le scénario. Si, par exemple, un groupe d'aventurier nettoie une tombe obscure de ses zombies, ils ne feront un jet d'Âme que lors de la première rencontre. Le Marshal peut demander un nouveau jet en cas d'une rencontre avec des zombies d'un nouveau genre ou lors d'une situation particulièrement stressante, comme un personnage tombant au fond d'une oubliette pleine de ces morts-vivants.

VOYAGES

La plupart des quêtes épiques mettent en scène de longs et périlleux voyages. Cette section permettra de déterminer la longueur que peuvent prendre ces voyages, et surtout d'y ajouter quelques événements qui rompront la monotonie de ces derniers.

DURÉES ET DISTANCES

À pied ou à dos de monture

Une créature ou un personnage parcourt à peu près un nombre de kilomètres égal à son Allure par heure. Les groupes progressent à la vitesse du membre le plus lent. L'encombrement et la fatigue n'affectent normalement pas l'Allure, mais le Marshal peut décider que c'est le cas dans le cas de longs voyages, d'autant plus si la situation devient dramatique.

MODIFICATEURS DE VITESSE AU SOL

Type de terrain	Vitesse
Facile (plaines, routes)	Normale
Peu accidenté (désert de rocaille, forêt clairsemée, collines basses)	-2 km / h
Moyennement accidenté (collines, sable, forêt)	-3 km / h
Très accidenté (montagnes, forêt dense, marais)	-4 km / h

En véhicule

Pour un voyage normal le long des routes, utilisez simplement la vitesse maximale du véhicule comme le nombre de kilomètres par heure. Multipliez par le nombre d'heure de route (8h pour une journée de voyage classique). Par exemple, un véhicule avec une vitesse maximale de 60 peut parcourir 480 km en 8 heures.

Divisez par deux ce résultat pour une conduite sur des terrains difficiles, comme une zone boueuse ou un chemin montagneux particulièrement difficile.

Navires à voile

Les navires à moteurs utilisent les règles des véhicules ci-dessus, mais pour les navires à voile, le capitaine et l'équipage doivent mettre la main à la pâte. Chaque jour, le capitaine fait un jet de Navigation, ajusté des modificateurs que le Marshal pense appropriés à la situation, que ce soit pour des vents trop faibles, des courants contraires ou favorables, etc. La vitesse calculée ci-dessous correspond à une période de 8 heures, mais les navires à voile avec l'équipage nécessaire ne s'arrêtent pas. Pour connaitre la progression d'un navire à voile sur une journée, multipliez ces chiffres par 3.

La progression dépend du jet de Navigation :

- **1 ou moins :** le navire est à l'arrêt, ou est tout simplement perdu. Aucune progression pour la journée, et il faudra réussir un jet de Navigation le lendemain sous peine de partir dans une mauvaise direction.
- **Échec :** le navire parcourt 3 fois sa vitesse maximale en kilomètres.
- **Succès :** le navire parcourt 10 fois sa vitesse maximale en kilomètres.
- **Relance :** le navire parcourt 15 fois sa vitesse maximale en kilomètres.

RENCONTRES

À moins que l'endroit soit régulièrement surveillé par des patrouilles, le Marshal tire une carte d'action une fois par jour. Si la carte est une tête, un as ou un joker, alors une rencontre survient, et la couleur de la carte en détermine le type.

Le Marshal est fortement encouragé à définir plus précisément les rencontres en fonctions de leur univers.

TABLE DE RENCONTRES

Trèfle – obstacle : les héros tombent sur un obstacle et doivent trouver un moyen de le contourner. Par exemple, une rivière en crue, un pont de cordes vieillissant, un tourbillon… L'obstacle est également susceptible d'être défendu ou surveillé par des créatures ou des ennemis.

Cœur – PNJs : le groupe tombe sur un groupe neutre ou amical de personnages non-joueurs, comme des marchands, des voyageurs égarés, un guide, ou même d'autres aventuriers.

Carreau – fortune : quelque part sur la route se trouve quelque chose de valeur : l'épave d'un navire rempli de marchandises, un trésor caché, une veine de roche fantôme, etc.

Pique – ennemis : des monstres, des ennemis ou des créatures hostiles se trouvent sur la route des personnages. Il est même possible que ces derniers montent une embuscade s'ils ont connaissance du passage des héros.

No Man's Land

Deadlands

NO MAN'S LAND

Hucksters solitaires et pasteurs adeptes de la badine criant à l'apocalypse. De brillants cinglés et de mortels flingueurs qui n'ont pas assez de bon sens pour rester dans leurs tombes. Voici les secrets de Deadlands. Âmes sensibles s'abstenir.

Ce chapitre décrit ce que seuls certains joueurs doivent connaître. Si le Marshal ne t'a pas dit que tu pouvais t'y plonger, je te suggère de refermer ce livre, et vite. Ce qui rend l'Ouest étrange amusant, c'est de lui laisser ses mystères.

Maintenant qu'on s'est occupé de la canaille, il est temps de te donner les détails les plus terribles et sacro-saints de l'Ouest étrange. Si tu es toujours en train de lire, cela signifie que ton héros rentre dans l'une de ces catégories et porte en lui un peu de ce qui rend l'Ouest si foutrement étrange.

CE QUE TU SAIS

La plupart des personnages qui possèdent l'Atout Arcanes (ou qui sont Agents ou Rangers) connaissent tout un tas de choses sur les bestioles qui traînent dans le coin. Les hucksters savent par exemple que les élus ont la puissance de Dieu à leurs côtés, et ils ont tous une idée précise sur la manière dont les savants fous sont devenus fous.

Une fois que tu as accepté l'existence du surnaturel, tu ouvres les yeux sur d'autres mystères. Donc tu sais qu'il y a des créatures bizarres même si tu peux l'expliquer par la découverte de toutes nouvelles espèces dans cette vaste région. Tu sais également que la magie présente dans le monde peut être exploitée même si tu peux aussi l'expliquer par l'existence d'une autre source d'énergie plutôt que par quoi que ce soit de « surnaturel ».

Ce qui suit constitue la base des connaissances que possèdent tous les personnages Agents ou Rangers, Vétérans de l'Ouest étrange ou héros possédant l'Atout Arcanes.

LE JUGEMENT

En tant qu'élément de ce monde étrange, tu as entendu certaines rumeurs au sujet de la façon dont tout a commencé. On t'a dit qu'une chose appelée le Jugement survint le 4 juillet 1863. On apprit à cette occasion que des « dieux » sombres en étaient responsables et qu'ils rendaient au monde magie et monstres. Cependant, si tu ne te cramponnes pas à une quelconque opinion religieuse, il est possible que tu penses que ce ne sont que des foutaises !

Brazier

Tout le reste – y compris la raison pour laquelle tout ceci est arrivé ou l'identité des « Juges » - est un mystère. Garde tes yeux et tes oreilles ouvertes, muchacho, la vérité est ailleurs.

On murmure assez souvent que les Juges ont choisi des « serviteurs » mortels sur terre. Certains prétendent que des gens aussi célèbres que Darius Hellstromme en font partie, mais les mêmes folles histoires courent sur Grant, Davis et son remplaçant qui seraient des loups déguisés en agneaux. De telles rumeurs sont à prendre avec des pincettes.

LA ROCHE FANTÔME

La roche fantôme est un super-carburant découvert en 1868 juste après le Grand Tremblement de terre. Ce qui ne se trouvait tout d'abord que dans le Labyrinthe est à présent extrait partout dans le monde.

Les adeptes de théories du complot prétendent qu'elle fut mise là par le diable pour tenter les hommes et provoquer des conflits. Tu peux y croire ou pas mais elle apparaît certainement dans les endroits les plus incroyables – comme dans les Black Hills, un site sacré en plein milieu des Nations sioux.

Une autre rumeur prétend que le bruit strident qu'elle fait quand elle se consume, et que les visages fantomatiques que l'on aperçoit parfois dans les vapeurs qui en émanent, sont les âmes des damnés. Même les « savants fous » qui travaillent tous les jours avec ce minerai disent que ce ne sont que des balivernes, donc tu devras te faire ta propre opinion.

LES MONSTRES

Tu sais que les monstres sont réels et tu as entendu un tas d'histoires sur la façon de tuer ces créatures. Tu sais par exemple qu'on doit tirer dans la tête des cadavres ambulants, que les vampires meurent quand on leur plante un pieu dans le cœur et que les loups-garous n'aiment pas l'argent.

Certains monstres – comme les sorcières – semblent également avoir leur propre marque de fabrique en matière de magie. C'est ce qu'on appelle communément la « magie noire » et ce n'est pas quelque chose que les « héros » comme toi peuvent faire. Il est tout à fait possible que ces pouvoirs soient directement accordés aux horreurs des ténèbres par les Juges.

L'AGENCE ET LES RANGERS

Pour tout le monde, l'Agence et les Texas Rangers sont chargés de superviser les représentants de l'ordre locaux, de débusquer les espions ennemis et de protéger leurs gouvernements respectifs de menaces particulièrement graves.

En vérité, presque tous ceux qui ont déjà pratiqué l'Ouest étrange savent ce qu'ils sont en réalité : des chasseurs de monstres.

Pour sûr, ils font toutes les choses dont ils parlent en public mais ce sont en général des opérations secrètes destinées à traquer l'une de ces sales bestioles.

La mauvaise nouvelle – pour tous les autres – à propos des Agents et des Rangers, c'est qu'ils n'aiment pas les témoins. Les deux organisations pensent que la propagation de ces histoires de monstres ne provoquera que plus de douleur et de souffrance et que d'une manière ou d'une autre, de telles émotions négatives donnent aux « Juges » plus de puissance. Lorsqu'une de ces atrocités lève son (ou ses) horrible tête(s), les Agents et les Rangers font de leur mieux pour qu'elle se baisse vite, fort et sans attirer l'attention de la presse – unanimement détestée par ces deux organisations (en particulier le *Tombstone Epitaph*, qui est plus exact que le public ne le pense, mais moins précis que le journal ne le prétend).

LES ARCANES

Nombreux sont ceux dotés de pouvoirs mystiques dans l'Ouest étrange mais on peut les classer en cinq grandes catégories. Si tu es en train de lire ce chapitre, tu en sais un minimum à leur sujet à tous.

Les élus sont dans l'ensemble des pasteurs chrétiens mais ce sont aussi des nonnes, des moines et des mystiques de tout poil. Quelle que soit le dieu qu'ils prient, les élus des religions du monde font souvent montre de pouvoirs miraculeux face aux ténèbres.

Cette diversité d'origine a provoqué un débat dépassionné chez les érudits. Selon eux, les forces du « bien » formeraient un panthéon de tous les dieux des religions du monde, ou seraient plus probablement un seul dieu connu sous différentes identités correspondant la religion du croyant. On va laisser ce débat à la porte du séminaire local, *amigo*. Tout ce qu'on peut dire d'une façon plus ou moins sûre, c'est que « les bonnes religions semblent être à l'origine des élus ».

Des laïcs ont aussi fait montre des pouvoirs accordés aux élus. Certains sont même des ours mal léchés presque aussi sains personnellement que du coton à fromage. Les padres se contentent de sourire et de dire que les voies du Seigneurs sont impénétrables quand on les interroge sur ces apparentes contradictions. Les plans du Tout-Puissant sont en général axés sur les Saints, mais il Lui arrive parfois de choisir quelques Pécheurs pour Le servir.

Les hucksters sont les magiciens de l'Ouest étrange. Ils lancent des sorts en faisant des paris avec des esprits invisibles, et ce afin d'obtenir un peu de leur pouvoir. Lorsqu'ils gagnent, leurs sorts puissants peuvent envoyer un tourbillon de cartes réduire un homme en charpie, faire sauter les rivets d'une machine infernale et cesser de fonctionner.

Lorsqu'ils perdent, ils paient un lourd tribut – un petit morceau de leur esprit, de leur corps ou de leur âme. C'est ce qu'on appelle un « contrecoup », et il ne vaut mieux pas être dans les parages quand ça arrive.

On n'a pas baptisé les savants fous comme ça parce qu'ils sont excentriques. Comme les hucksters, ils passent des pactes avec les esprits afin d'obtenir des secrets technologiques ou d'insuffler à des engins ordinaires un peu de pouvoir surnaturel. Contrairement aux hucksters, la grande majorité des savants fous sont dans le déni. Ils croient que leurs gadgets sont des créations tout à fait rationnelles ou qu'ils ont réussi à exploiter une source d'énergie inconnue jusqu'ici.

Lorsque leurs machines infernales fonctionnent – lance-flammes, chariots à vapeur, lunettes à rayon X et Gatling de poing entre autres, les résultats sont impressionnants. Lorsqu'ils tombent en panne, ils sont spectaculaires. Comme pour le 4 juillet. La plupart des gadgets utilisent d'une façon ou d'une autre la roche fantôme. Les petits malins restent donc à bonne distance de ces inventeurs sujets aux explosions.

Parmi les gens qui ont découvert une manière d'exploiter les forces mystérieuses du monde, les pratiquants d'arts martiaux sont sans conteste les moins bien compris. L'Agence a commencé à sérieusement étudier le sujet. Elle pense que ceux qui sont parvenus à maîtriser leur « chi » intérieur ont appris à canaliser les énergies magiques directement à travers leurs corps, et non en concluant des pactes avec des démons comme le font les savants fous et les hucksters.

LES DÉTERRÉS

En ces jours sombres, les êtres connus sous le nom de Déterrés sont de loin les phénomènes paranormaux les plus dangereux.

Ces hommes et femmes autrefois ordinaires sont revenus d'entre les morts et sont à présent animés par les esprits maléfiques qui les habitent. Ces derniers imprègnent le cadavre ambulant de pouvoirs surnaturels supérieures aux capacités mortelles et font des Déterrés de pauvres hères. L'âme humaine semble encore exister dans ces coquilles desséchées et paraît être aux commandes la plupart du temps. Cependant, de fréquents récits font état des « manitous » à l'intérieur qui prendraient le contrôle de la dépouille durant des laps de temps limités et qui commet-

traient les actes les plus abominables qu'on puisse imaginer, tout ça dans la peau de leur hôte.

Certains disent que les hôtes ne sont pas conscients de ce qui se passe lorsque le démon commande, et d'autres pensent que c'est une manière commode d'excuser leur manque de volonté.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE

Les sections suivantes sont destinées à ceux qui ont l'intention de jouer un Texas Ranger, un Agent ou un personnage possédant l'Atout Arcanes. tu ne peux cependant pas opter pour un Déterré : c'est quelque chose qui ne peut t'arriver qu'en jeu.

Bien sûr, ce livre est à toi et tu peux le lire en entier, mais une partie du plaisir dans un jeu d'horreur est basée sur la lente découverte de l'inconnu. Je te recommande fortement de lire la section ci-dessus afin d'avoir une bonne idée de ce que tu souhaites jouer, puis de ne lire que les règles correspondantes à ton futur personnage.

LES SERVICES SECRETS

Si tu es un Agent ou un Texas Ranger, tu remplis deux rôles. Un rôle officiel qui est en gros celui d'un membre de la police nationale et le vrai, qui consiste à pourchasser les trucs bizarres.

Si tu incarnes un Agent ou un Ranger, tu peux prendre connaissance de tout ce qui suit (ce qui signifie que les Agents peuvent lire ce qui concerne les Rangers et vice versa). Ces deux organisations se connaissent très bien.

L'AGENCE

C'est l'unité d'élite secrète de renseignements de l'Union. Dans les états et les territoires du Nord, l'organisation est chargée de débusquer la sédition, le sabotage et l'espionnage car les Agents du Sud ont monté un vaste réseau d'espionnage dans la Confédération.

Ceci dit, les opérations de renseignements et de contrespionnage ne sont qu'une facette des fonctions de l'Agence. Tout le monde sait qu'elle tombe parfois sur des trucs très sournois. Ce dont les gens ne se rendent pas compte, c'est qu'elle enquête aussi sur les incidents paranormaux qui ont lieu sur le sol de l'Union. À l'évidence, aucun Agent ne l'admettra jamais officiellement. En fait, la consigne est de cacher son appartenance à cette mystérieuse organisation !

Top Secret

La raison de ce secret est assez évidente. D'abord, les Agents en mission de renseignements dans le Sud risquent à tout moment d'être démasqués, et claironner leur appartenance au gouvernement de l'Union peut les amener au bout d'une corde. Malgré le cessez-le-feu, les tensions restent fortes et les Agents qui savent ce qui est bon pour eux laissent tout ce qui pourrait les relier à l'Agence de l'autre côté de la Ligne Mason-Dixon.

Même lorsqu'ils sont en mission dans l'Union, ils ne sortent que rarement leur insigne. L'Agence repose sur le secret et aucun de ses membres n'apprécie de se montrer à moins que ce ne soit absolument nécessaire, en particulier quand ils enquêtent sur des espions et des saboteurs.

Encore plus important, leur procédure standard en ce qui concerne le surnaturel exige la plus grande discrétion. Après une telle rencontre, la plupart des Agents préfèrent détruire les preuves de l'événement et ficher le camp sans laisser de traces. Avertir de sa présence est un bon moyen pour qu'on commence à poser des questions et s'il y a bien une chose que l'Agence déteste, c'est répondre aux questions.

Ce n'est que s'il est repéré – un témoin l'a par exemple vu empaler un vampire ou détruire par le feu un funérarium infesté de zombis – qu'un Agent montrera son insigne. En général, il « explique » qu'il poursuivait des ennemis de l'Union et suggère que la sécurité de la nation repose sur la capacité du témoin à fermer sa grande bouche.

Le Mnémomiseur

On a récemment donné aux Agent de Niveau de sécurité 4 et plus une nouvelle machine appelée (par ceux qui peuvent le prononcer) le Mnémomiseur. Ce petit globe en argent, de la taille de la paume de la main, s'ouvre quand on appuie dans le bon ordre sur certains panneaux (afin d'empêcher d'autres personnes de l'utiliser ou de se déclencher dans la poche d'un Agent).

Il faut que celui à qui la machine a été confiée réussisse un jet d'Intellect pour l'activer. Lorsqu'elle fonctionne, la partie avant du globe s'ouvre et envoie un éclair de lumière verte sur un arc de cercle grand comme la moitié d'un Gabarit Moyen. Tous ceux qui se trouvent dans la zone doivent faire un jet d'Intellect (-4) et s'ils le ratent, ils sont incroyablement sensibles à la suggestion pendant environ 10 secondes. Cela donne à l'Agent quelques instants pour aider les victimes à « se souvenir » de ce qu'elles ont vu sous un angle différent.

Le seul problème avec cette machine, c'est que son usage et très coûteux et requiert 30 grammes de roche fantôme par utilisation (ce qui coûte environ 6,25 $ à peu près partout). Elle est également sujette aux pannes. Si l'Agent rate son jet d'Intellect, la charge de roche fantôme est tout simplement utilisée sans qu'il ne se passe rien. Sur un échec critique, elle « explose » dans un éclair d'énergie radioactive qui vrille les tympans de tout le monde dans la zone d'effet du gabarit – tout le gabarit, y compris la « moitié arrière » où se tient l'utilisateur. Sers-toi-en avec parcimonie, Agent.

LES TEXAS RANGERS

Pour ses missions de police fédérale dans l'Ouest, la Confédération s'en remet entièrement aux militaires. Les régiments basés un peu partout dans les états et les territoires Rebelles ont toujours été l'instance supérieure des autorités locales. L'une de ces unités en particulier, les Texas Rangers, a carte blanche sur tout le Sud-ouest. Ses membres ont combattu dans les rangs de l'armée régulière au tout début de la guerre mais ils en furent plus tard détachés pour servir de force de police montée.

Lorsqu'on leur a pour la première fois assigné les fonctions de police de la Confédération, cela comprenait les criminels ordinaires et ceux qui l'étaient moins. Ceci dit, l'idée qu'ils pourraient aussi chasser des monstres n'effleure même pas le Confédéré lambda. De plus, on demande aux Texas Rangers de ne laisser aucune trace de tels événements, et ce afin d'empêcher la peur de se répandre dans la population.

Si leurs responsabilités sont assez semblables à celles de leurs confrères du Nord, l'Agence, les Rangers ont un peu plus de latitude sur le terrain. Ils opèrent souvent en solo pendant plusieurs mois d'affilée, ratissant l'Ouest à la recherche de leur proie.

La devise officieuse des Rangers est « Tue-le ou recrute-le ». La majorité des forces surnaturelles du Jugement, y compris par exemple les hucksters et les Déterrés, peut être utilisée contre les horribles créatures qui sont apparues dans son sillage. Ceci dit, si un de ces alliés de circonstance se retournait contre un Ranger, celui-ci sera plus que ravi de l'enterrer.

La Bible du Ranger

Lors de sa prise de fonction, chaque Ranger reçoit une copie du livre *Les Fugitifs recherchés par la Justice dans la Confédération*, plus connu sous le nom de Bible du Ranger. Il détaille les habitudes connues et les repaires des criminels recherchés partout dans le Sud.

Les Rangers qui ont au moins atteint le grade de colonel ont en leur possession une version plus complète de ce livre, qui inclut le fameux Chapitre 13. Il relate certains des événements étranges et inexplicables auxquels les Rangers ont assisté au fil des années, à partir de 1863, et comprend un bestiaire des créatures surnaturelles les plus courantes apparues dans l'Ouest, ainsi qu'une compilation de menaces surnaturelles – hucksters, Déterrés, mages noirs ou cultes secrets, rien ne leur échappe.

Presque tous les Rangers savent que le Chapitre 13 existe, mais pas ce qu'il contient. Lorsqu'ils font face à une manifestation magique peu amicale, ceux qui n'ont pas encore une copie de ce chapitre doivent télégraphier au siège à Austin et espérer qu'un des « chercheurs » - des Rangers en retraite pour cause de blessures – trouve les informations dont ils ont besoin.

CRÉER UN ARCANISTE

Avant d'aller plus loin, assure-toi que ton Marshal accepte que tu joues un Arcaniste dans sa campagne. Lorsque tu as l'aval de ton Marshal, tu dois acheter l'Atout Arcanes, et choisir le type de pouvoir surnaturel que maîtrise ton héros.

Cinq type de pouvoirs différents sont présentés dans cet ouvrage : les miracles, la magie, le chamanisme, la Science étrange et la Maîtrise du chi. Les pouvoirs utilisés utilisent tous le même système de base, avec de subtiles différences.

Mais parlons d'abord des similarités avant d'évoquer les différences.

Compétence d'Arcanes

Chaque type de pouvoir a une Compétence d'Arcanes associée : Foi, Magie, Médecine tribale ou Science étrange. La Maîtrise du chi fait quant à lui appel à une Compétence par pouvoir (voir plus loin).

Tu dois prendre la Compétence associée à ton Atout d'Arcanes et y investir des points comme pour les autres Compétences. Tu trouveras l'Attribut lié à la Compétence entre parenthèse au côté de cette dernière.

Points de Pouvoir

Les personnages dotés de pouvoirs les utilisent en consommant des Points de Pouvoir. Dès que tu sélectionnes un Atout d'Arcanes, tu reçois le nombre de Points de Pouvoir indiqué. Utiliser un pouvoir nécessite de dépenser un certain nombre de ces points. Certains pouvoirs permettent d'investir plus de points pour obtenir des effets plus importants, alors que d'autres te permettent de maintenir un pouvoir en place en dépensant quelques points supplémentaires.

La vitesse à laquelle un héros regagne ses Points de Pouvoir dépend de son Atout d'Arcanes.

Pouvoirs de départ

Les Arcanistes débutent leur carrière avec un nombre de pouvoirs défini par leur Atout d'Arcanes. Reporte-toi à ton Atout d'Arcanes pour plus de précisions.

Apprendre de nouveaux pouvoirs

Un Arcaniste peut apprendre un nouveau pouvoir en choisissant l'Atout Nouveau pouvoir. Dès qu'il choisit cet Atout lors d'une Progression, il peut immédiatement utiliser le nouveau pouvoir sélectionné.

UTILISER SES POUVOIRS

Utiliser un pouvoir coûte une action : il suffit de déclarer le pouvoir utilisé, de dépenser le nombre de Points de Pouvoir nécessaires, et de faire un jet de la Compétence d'Arcanes associée. En cas d'échec, les Points de Pouvoir sont perdus mais sans aucun effet. En cas de succès, consulte le pouvoir pour connaitre les résultats.

Certains pouvoirs ont des effets variables en fonction du nombre de Points de Pouvoir dépensés. Le personnage doit dépenser les points avant de faire le jet d'Arcanes.

MAINTENIR UN POUVOIR

Certains pouvoirs peuvent être maintenus si leur Durée le spécifie. C'est une action gratuite. Le nombre entre parenthèse qui suit la Durée représente le nombre de PP à dépenser pour maintenir le pouvoir. Aucun nouveau jet d'Arcanes n'est nécessaire.

Pour chaque pouvoir maintenu, l'Arcaniste subit un malus de -1 à tous ses jets d'Arcanes (mais pas aux autres jets de Trait). Un Arcaniste maintenant les sorts d'Armure et de Charme subira un malus de -2 à tous ses jets d'Arcanes, jusqu'à ce qu'il choisisse de laisser ses sorts se dissiper. Il ne subit par contre aucun malus sur un jet de Combat alors qu'il maintient ces deux pouvoirs.

Disruption

Un personnage qui maintient un pouvoir peut perdre sa concentration s'il subit des dégâts. Pour garder sa concentration sur tous ses pouvoirs, il doit réussir un jet d'Arcanes opposé aux dégâts reçus. En cas de succès, il parvient à maintenir tous ses sorts, et en cas d'échec, la magie s'achève après que l'attaque causant la disruption soit résolue entièrement.

Un personnage qui se retrouve Secoué suite à autre chose qu'une attaque (une Épreuve de volonté par exemple), doit réussir un simple jet d'Intellect pour maintenir ses pouvoirs.

LES CHAMANES

Les Indiens voient le monde d'une manière un peu différente de celle des Blancs. Ils connaissent l'existence des esprits depuis des centaines, voire des milliers d'années. Les membres de la tribu les plus versés dans la spiritualité sont appelés les « hommes-médecine » mais comme il y a parmi eux des femmes, nous les appelons « chamanes ».

Les savants fous traitent directement avec les manitous même si la plupart d'entre eux le font de façon involontaire. Les hucksters sont assez fous, du point de vue du chamane, pour les contacter sciemment.

Les chamanes se considèrent bien plus avisés dans les voies des esprits. Ils ne traitent jamais avec les manitous sauf par accident. Ils dépendent plutôt des services qu'ils demandent à d'autres habitants des Terres de chasse, les esprits de la nature. D'autres religions font également appel à l'aide surnaturelle de ces esprits, même s'ils les connaissent sous des noms différents. Les prêtres vaudous invoquent en même temps les esprits de la nature et les manitous sous le nom de loas et les pratiquants plus sympathiques de cette religion en appellent aux plus bienveillants radas loas.

En tout cas, ces esprits de la nature sont en vérité assez partagés sur les affaires de l'humanité. Ils aident parfois ceux qui savent comment les invoquer mais le font d'habitude en échange de sacrifices ou d'une implication dans les voies des esprits.

LA VOIE DE LA MÉDECINE

Contrairement aux religions de l'homme blanc, les esprits des Indiens font partie de la vie quotidienne. En plus des faveurs qu'ils accordent, ils communiquent leurs souhaits à travers les chamanes de la tribu et ceux-ci les honorent en retour pour leur aide permanente.

La vie d'un chamane est dédiée aux idéaux de sa tribu. Ces gens sont en majorité les chefs et les soigneurs de leur peuple, mais on compte aussi parmi eux des chefs de guerre. Certains sont craints, mais tous sont unanimement respectés. Tous doivent également servir d'exemple pour leur peuple et vivre d'une manière satisfaisant les esprits qui leur accordent leurs pouvoirs. Un chamane qui ne respecte pas ces croyances est rarement écouté. Si les esprits l'ignorent, les siens ne lui montrent aucun respect et il ne reste pas chamane très longtemps.

Les chamanes doivent faire des sacrifices et des rituels réguliers pour demander l'aide des esprits. Cela peut prendre la forme d'une période de jeûne ou d'une promesse, d'une danse cérémonielle, voire d'un rituel de scarification ou de mutilation. En général, plus la cérémonie ou le rituel dure ou plus l'effet est permanent, et plus les esprits sont impressionnés.

LES ANCIENNES TRADITIONS

Les serments prêtés afin d'obéir à certaines restrictions imposées par les esprits en échange de leur aide sont les cérémonies les plus significatives. Le Serment des Anciennes traditions est le plus puissant d'entre eux.

Pour les esprits de la nature, les vêtements « naturels », les armes et les objets faits par et pour des humains particuliers ont une histoire et portent en eux un peu de l'âme de ceux qui les ont fabriqués. C'est la raison pour laquelle ils n'aiment pas les objets produits en masse sans passé, ces choses si communément utilisées par l'homme blanc et symbole de ses traditions. Les machines qui polluent et ravagent la terre, comme les trains et les chariots mus par la vapeur répugnent aussi beaucoup de chamanes, en particulier parce que les savants fous qui les ont construits ont demandé l'aide des manitous pour ce faire (en connaissance de cause ou pas).

Nombre d'entre eux pensent que la désapprobation des esprits pour ces choses a affaibli leur relation avec le Peuple. Certains tentent d'y remédier en conseillant vivement aux tribus de revenir aux Anciennes traditions et d'abandonner les produits manufacturés et la technologie au profit de l'artisanat. S'ils ne sont pas obligés de prendre le Handicap Serment des Anciennes traditions, ceux qui le font ont tendance à avoir une relation plus puissante avec les esprits.

LE RETOUR DES ESPRITS

Jusqu'à une époque récente, les esprits répondaient rarement aux appels des chamanes. Les diverses tribus indiennes souffrirent grandement aux mains des envahisseurs. Elles furent battues encore et encore par les armes de l'homme blanc, et les terribles maladies qu'il amena aux Amériques fit dramatiquement chuter leur population.

Il y a quinze ans, tout changea. Soudain, les esprits de la nature étaient revenus sur les Terres de chasse et répondaient à nouveau aux prières des Indiens. Grâce à leur aide, les tribus pouvaient combattre l'homme blanc plus ou moins sur un pied d'égalité. Cela ajouté au fait que les envahisseurs commencèrent à se faire la guerre, de grandes

alliances de nations purent conquérir et garder des territoires dans lequel l'homme blanc ne pouvait plus entrer.

Si le retour des esprits de la nature fut le bienvenu, leurs contreparties maléfiques, les manitous, firent peu à peu leur apparition en nombre bien plus important. Les esprits de la nature évoquèrent un ancien pacte passé entre eux et les « Anciens », de puissants chamanes indiens, destiné à combattre la menace des manitous.

Il y a des centaines d'années, ces derniers infligeaient de grands maux au monde. Leur puissance s'était renforcée pendant des siècles et il semblait difficile de lutter contre elle. Désespérés, les Anciens supplièrent les esprits de la nature de les aider. Ceux-ci acceptèrent de fermer l'accès du monde aux manitous et de les enfermer loin dans les Terres de chasse, mais le prix à payer était élevé. Non seulement les esprits devaient eux aussi s'enfermer, mais il était demandé aux Anciens de sacrifier leur vie pour conclure le pacte.

CONDITIONS REQUISES DES RITUELS

Gravité	Pénalité à la Médecine Tribale
Mineure	N'a pas accompli de rituel le jour précédent. Médecine tribale -1.
Majeure	N'a pas accompli de rituel la semaine précédente. Médecine tribale -2 ; récupération des Points de Pouvoir au rythme de 1 / deux heures.
Mortelle	N'a pas accompli de rituel le mois précédent. Médecine tribale -4 ; récupération des Points de Pouvoir au rythme de 1 / quatre heures.

Ces derniers n'avaient malheureusement guère le choix. S'ils permettaient aux manitous de continuer à agir librement, le monde serait bientôt consumé dans les ténèbres et la terreur. Ils acceptèrent et firent l'ultime sacrifice pour le bien de leur peuple.

Pourtant, les esprits de la nature prétendent à présent que le pacte est brisé. Et les manitous maléfiques sont revenus harceler l'humanité.

INCARNER UN CHAMANE

Pour devenir un chamane, ton personnage doit choisir l'Atout Arcanes (Chamanisme). Assure-toi de consacrer quelques points à sa Compétence associée.

Décide en premier lieu si tu optes pour le Handicap Serment des Anciennes traditions afin de refléter la dévotion du chamane aux traditions de ses ancêtres. Pour lui, ce serment a une signification supplémentaire car il favorise une forte relation avec les esprits.

Arcanes (Chamanisme)

Compétence : Médecine tribale (Âme)
Points de Pouvoir : 10
Nombre de pouvoirs : 2

Apaiser les esprits

Les « péchés » chamaniques fonctionnent différemment des autres Arcanes miraculeuses. Les esprits exigent des rituels quotidiens pour les apaiser et obtenir leurs faveurs. Ces rituels prennent quatre heures si la Compétence Médecine tribale n'est qu'à d4 et pour chaque type de dé au-dessus, le temps requis est réduit de 30 minutes. Un chamane ayant cette Compétence à d8 doit donc conduire des rituels durant trois heures chaque jour.

À la place des effets habituels d'un « péché », les chamanes qui n'accomplissent pas régulièrement les rituels subissent des pénalités à leur jet de Médecine tribale et regagnent plus lentement leurs Points de Pouvoir, comme indiqué dans la table ci-contre.

Les esprits pardonnent plus facilement aux chamanes qui suivent les Anciennes traditions. Un personnage peut ignorer 1 point de pénalité avec la version Mineure du Handicap, et 2 points avec la version Majeure. La vitesse de récupération des Points de Pouvoir n'est pas concernée, le pardon des esprits ne va pas jusque là. Pour bénéficier de ces avantages, le personnage doit véritablement *suivre* les Anciennes traditions – faire semblant de croire aux esprits n'est pas suffisant.

Les chamanes commencent le jeu avec deux pouvoirs et reçoivent 10 Points de Pouvoir, et ils sont capables de les récupérer plus rapidement que les autres arcanistes. Tant qu'il se trouve dans la nature, dort à la belle étoile, se réchauffe à un feu de camp ou se trouve d'une façon ou d'une autre loin de la « civilisation », il récupère ses Points de Pouvoir deux fois plus vite que d'habitude (mais il est sujet aux limitations imposées par ses « péchés », bien sûr).

LA MÉDECINE TRIBALE

S'il veut utiliser un pouvoir, le chamane doit aussi conduire une sorte de rituel sur-le-champ ou tout au moins un chant et un jet de Médecine tribale. Si le chamane ne peut pas parler, il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs.

La mauvaise médecine

Si un chamane obtient un 1 sur son dé de Compétence (et ce quel que soit le résultat de son dé Joker), le pouvoir qu'il tentait d'invoquer échoue et il subit un niveau de fatigue, qu'il ne pourra récupérer qu'après plusieurs heures de méditation, en communion avec les esprits dans une hutte de sudation [1] ou un endroit du même genre.

NOUVEAUX ATOUTS

Créateur de fétiche

Pré-requis : Novice, Arcanes (Chamanisme), Intellect d8, Âme d8, Médecine tribale d8

Une fois par session, le chamane peut créer un talisman et le charger en énergie magique. L'objet utilise toute la puissance disponible du chamane (bien qu'il soit toujours soumis aux restrictions de rang). Il possède la moitié des Points de Pouvoir de son créateur et une fois que ceux-ci sont dépensés, il n'est pas possible de recharger l'objet. Le rituel d'imprégnation prend 1d20 minutes et l'activation demande un jet d'Âme.

Faveur des esprits

Pré-requis : Aguerri, Arcanes (Chamanisme), Médecine tribale d8

Il est normalement interdit à un chamane qui suit les Anciennes traditions de faire usage de la technologie, et ce quelle que soient les circonstances. Le personnage ayant cet Atout peut demander aux esprits de lui permettre d'utiliser un objet technologique normal (mais aucun gadget de Science étrange, ni de machine infernale) sans les offenser, faveur contre laquelle il leur abandonnera un peu de son pouvoir. Présenter sa requête aux esprits implique de faire une offrande rituelle et prend 1d10 + 10 minutes. Cet Atout ne peut s'appliquer qu'à un seul objet à la fois.

Tant qu'il utilisera cet objet, le chamane aura 5 Points de Pouvoir de moins que la normale. Lorsqu'il ne s'en sert plus, ces points reviennent au rythme habituel. Il peut remplacer un objet par un autre, ce qui requiert un autre laps de temps de 1d10 + 10 minutes. Pendant cet intervalle, la faveur ne s'applique à aucun des deux objets.

1. *Cabane construite à l'aide de branches entrecroisées et recouverte de peau et de couvertures, dans laquelle on place des pierres chauffées qu'on arrose pour produire de la vapeur et sur lesquelles on dispose des offrandes. Une cérémonie de purification, d'adoration, d'initiation appelée suerie y est conduite.*

LES ÉLUS

Les élus sont choisis comme champions par les dieux du « bien ». Oui, il y a des dieux du bien dans *Deadlands*, ils doivent simplement travailler par l'intermédiaire de l'humanité au lieu d'affronter le mal en personne. On ne fait pas les règles cosmiques, *amigo*, on ne fait que t'en parler.

LA FOI

La plupart des gens sur la frontière disent croire en Dieu (ou en Allah, ou dans les Esprits, ou dans celui qui est mentionné dans leur cantique du dimanche) pour la forme, mais ils ne cessent de commettre de péché que lorsqu'ils sont sur le point de rencontrer leur créateur.

Quelques âmes choisies sont plus nobles. Elles vivent les idéaux de leur foi et sont les lumières de l'espérance pour les autres. On les appelle les « élus ». Tous ne sont pas pasteurs ou nonnes. Les voies du Seigneur sont vraiment impénétrables et parfois, les pécheurs les plus noirs semblent pour ainsi dire hériter de la lumière divine, alors que le padre local ne peut même pas allumer une bougie sans une allumette.

Parfois, l'âme sous la surface est pure et parfois, quelqu'un en particulier rentre parfaitement dans les plans divins – et souvent obscurs – du Tout-Puissant. Alors l'élu est béni de pouvoirs particuliers.

Dans cette perspective, les Puissances offrent à leurs élus la possibilité d'accomplir de petits miracles. Ces élus n'apprennent pas par cœur une liste de pouvoirs spécifiques comme le font les hucksters ou d'autres. Il n'existe aucune liste disponible de sorts ou de plans de gadgets qui assurent à ces élus des résultats garantis, et ils ne sont pas capables d'apprendre la manière d'accomplir des miracles auprès d'autres saints lanceurs. Quand ça concerne les voies impénétrables, c'est entre l'élu et son dieu.

JOUER UN ÉLU

Pour rejoindre les rangs des élus, ton personnage doit choisir l'Atout Arcanes (Miracles) et mettre quelques points dans la Compétence magique qui lui est associée : Foi. Les miracles fonctionnent de manière différente des autres pouvoirs dans l'Ouest étrange, alors sois attentif. En tout premier lieu, tu n'as aucun Point de Pouvoir, tu n'en as pas besoin (tu vas bientôt savoir pourquoi, padre). Donc tu ne peux pas choisir d'Atout en relation avec l'utilisation et la restauration des Points de Pouvoir.

Arcanes (Miracles)

Compétence : Foi (Âme)
Points de Pouvoir : N / A
Pouvoirs : N / A

Alors, tu veux appeler le tonnerre, padre ? Bon, tu dois d'abord décider ce que tu veux accomplir. Les personnages élus dans l'Ouest étrange ne choisissent aucun pouvoir de départ, contrairement à ce que font les autres arcanistes. De même, tu ne peux pas sélectionner l'Atout Nouveau pouvoir mais tu peux tenter de demander à ton dieu l'accès à n'importe quel pouvoir disponible pour les élus (voir pages 157-159). Si tes prières sont exaucées, le pouvoir prend effet. C'est exact, votre éminence, tu n'as pas besoin de t'inquiéter de tes Points de Pouvoir, tu as juste besoin de prier vraiment très fort !

Donne le nom du pouvoir que tu tentes de créer et son Rang au Marshal. Ton héros dit une courte prière et tu fais un jet de Foi. Inclus dans ce jet une pénalité de -2 par Rang (-2 pour un pouvoir Novice, -4 pour un Aguerri et ainsi de suite). Le Marshal peut appliquer d'autres pénalités s'il a l'impression que tu pries pour un résultat contraire aux principes de tes croyances, alors prend garde au contenu de tes prières !

Un élu ne peut maintenir un pouvoir au-delà de sa durée initiale, mais s'il obtient une Relance sur son jet de Foi, la durée de ce pouvoir est doublée (cela n'a aucun effet sur les pouvoirs instantanés, ceux nécessitant de la concentration et les pouvoirs permanents).

S'il réussit son jet, ses prières sont exaucées et le pouvoir prend effet. S'il échoue, le pouvoir n'a aucun effet et l'élu subit un niveau de fatigue dont il ne peut se débarrasser qu'après plusieurs heures de contemplation passive (trois heures par niveau de fatigue) ou une bonne nuit de sommeil.

Les élus ayant choisi l'Atout Guerrier saint peuvent l'activer comme si c'était un pouvoir de Novice, qui fonctionnera contre des personnages possédant l'Atout Arcanes (Magie noire).

Crise de foi

Si le dé de Foi fait 1 (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), votre héros a une crise de foi.

Ses prières sont ignorées et le type de dé de sa Compétence Foi est réduit de 1 jusqu'à ce qu'il réussisse à accomplir un miracle avec succès. Si ce dé tombe en-dessous du d4 de cette manière, l'élu perd la foi. Il ne peut plus accomplir de miracle et doit trouver une manière de chasser ses doutes.

À l'instar de l'expiation d'un péché mortel, cela prend habituellement la forme d'une quête spirituelle visant à remettre l'élu sur le chemin de la foi, comme par exemple accomplir un acte véritablement altruiste, convertir une tribu de païens ou montrer du courage en défendant la foi. Le Marshal n'a pas à te dire ce qui est nécessaire. Il appartient à la brebis égarée de retrouver la foi et ce n'est qu'à partir de ce moment-là qu'elle pourra de nouveau accomplir des miracles.

Pécher

De plus, les élus doivent faire de leurs vies un exemple à suivre et s'abstenir de tout péché. Ce qui constitue une faute pour les Chrétiens, la religion la plus commune sur la frontière, est un bon exemple des règles pouvant s'appliquer aux autres fois.

PÉCHER

Sévérité	Exemple
Mineur	Invoquer le nom du Seigneur inutilement, se saouler, mentir, refuser d'aider ceux dans le besoin, envier les possessions d'autrui.
Majeur	Voler, se détourner de ceux en grand besoin, ne pas communier (pour un Catholique).
Mortel	Adultère, tuer quelqu'un sans être en état de légitime défense, blasphémer (renier sa foi).

Un péché mineur occasionne un malus de -2 aux jets de Foi pendant une semaine. Un pêché majeur rend impossible l'accès aux pouvoirs pour au moins une semaine. Les péchés mortels font que le personnage est totalement rejeté de sa divinité, jusqu'à ce qu'il réalise une grande quête au nom de sa foi ou qu'il accomplisse une tâche de pénitence pour regagner ses pouvoirs.

NOUVEAUX ATOUTS

Les élus sont les soldats de Dieu, quel que soit le nom sous lequel ils le (ou les) connaissent, en première ligne de la guerre contre le mal. En tant que tels, leur foi doit être inébranlable. Voici quelques Atouts spécifiques afin de les aider à mener le bon combat.

Conviction

Pré-requis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d6+, Foi d6+

Certains semblent avoir l'oreille du Tout-Puissant et ce petit veinard est l'un d'entre eux. Il a plus de réussite que la plupart des autres quand il adresse ses prières à Dieu, et ses humbles appels à l'aide sont régulièrement entendus.

Ce héros bénéficie d'un modificateur de +2 à tous ses jets de Foi pour accomplir des miracles.

Troupeau

Pré-requis : Aguerri, Arcanes (Miracles), Âme d8+, Foi d8+

Les plus grands prophètes et les plus grands pasteurs sont suivis par des croyants. Ces hommes et ces femmes ont trouvé en cet élu une sorte de salut et ont consacré leurs vies à sa cause.

Le Troupeau donne à ton padre cinq disciples qui servent à ses côtés comme tu le souhaites. Ils ont les caractéristiques d'un Citadin (voir le *Guide du Marshal*) mais peuvent gagner des Compétences comme les autres Alliés. Ils viennent avec les seuls vêtements qu'ils portent et quelques dollars en poche, mais peuvent être armés et équipés de la manière que l'élu estime appropriée.

Les membres du Troupeau qui périssent sont lentement remplacés dans le temps (en général par l'intermédiaire d'un « renouveau »). Cet Atout ne peut être choisi qu'une fois. Lorsque l'élu atteint le Rang Légendaire, il peut le choisir autant de fois qu'il le souhaite (comme pour l'Atout Disciples).

Vaudou

Pré-requis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d8+, Foi d6+

Le vaudou fonctionne de la même manière que les autres miracles, il a simplement une origine différente : de puissants esprits appelés loas. Les houngans (les prêtres) et les mambos (les prêtresses) tirent leur pouvoir des *radas,* les « gentils » de la religion vaudou. Les méchants s'adressent eux aux *petros*.

Les prêtres vaudous doivent préparer leurs pouvoirs à l'avance grâce à des rituels élaborés (c'est à ce moment qu'interviennent les danses autour du feu et les sacrifices de poulet). Chaque nuit, le prêtre doit contacter les loas et demander leur aide pour le jour à venir. Avec une Foi à d4, le rituel dure au moins quatre heures et pour chaque type de dé au-dessus de d4, le temps nécessaire est diminué de 30 minutes. Un hougan avec une Foi à d8 doit donc danser et chanter le soir pendant trois heures pour être capable de faire appel aux esprits le jour suivant. Si le rituel n'est pas terminé, le prêtre vaudou ne peut accomplir aucun miracle. Durant le rituel, ses pouvoirs sont concentrés dans des fétiches – pierres, plumes, os de poulet et autres trucs spongieux – qu'il transporte dans une bourse, un collier et ainsi de suite.

Lorsqu'il souhaite en appeler au pouvoir d'un loa, le houngan consacre une action à utiliser le fétiche. Il peut par exemple attaquer en lançant un os ou invoquer une armure en frottant une dent de chat. Puis il fait son jet de Foi, vérifie ses Relances et ainsi de suite. Le pouvoir du fétiche est utilisé après cela. Si un prêtre vaudou est séparé de ses fétiches, il ne peut accomplir aucun miracle.

Les rituels nocturnes sont certes peu commodes mais ils ont quand même un avantage. Les pratiquants du vaudou ont accès à des pouvoirs inconnus des autres élus. La plupart d'entre eux concernent les malédictions, le contrôle et le contact avec les loas, le pain quotidien du vaudou. Ces pouvoirs supplémentaires sont : *Maître de l'esprit*, *Malédiction*, *Marionnette*, *Quête*, *Peur* et *Zombi*.

Enfin, un prêtre vaudou n'est pas soumis aux restrictions de la *Table des péchés*. Il ou elle est toujours Fatigué lorsqu'un pouvoir échoue et peut aussi subir les effets d'une crise de foi, comme tous les autres personnages élus (voir page 158), mais les mambos et les houngans ne sont pas tenus de respecter les préceptes chrétiens.

LES HUCKSTERS

Les secrets magiques des sorts remontent assez loin dans le passé. Au temps des jours anciens – les jours *vraiment* anciens, quand les gens croyaient encore que la terre était plate – la magie était une chose bien plus commune qu'aujourd'hui. Pour des raisons inconnues, elle commença à disparaître vers la fin de l'Âge des Ténèbres. Certaines des plus puissantes magies parvinrent à résister un peu plus longtemps mais devinrent le sujet de mythes et de légendes tandis que l'Âge de Raison s'imposait.

Ceci dit, tout n'était pas oublié. Aux alentours de 1740, un type du nom d'Edmund Hoyle parcourait l'Europe, rassemblant dans le même temps certaines des pièces du puzzle. Il savait que ce qu'il avait appris lui vaudrait sans doute de finir accusé de sorcellerie sur un bûcher s'il l'écrivait, alors il transforma son journal en compte-rendu d'événements fictifs. Vous et moi l'appelons Le *Livre des Jeux de Hoyle*.

La clé du pouvoir de Hoyle était de communiquer avec certains esprits malins, qu'il appela des Jokers pour embrouiller les non-initiés, et de les surpasser dans des duels mentaux. Il misait une partie de son âme contre le pouvoir du Joker et s'il gagnait, il obligeait l'esprit à accomplir une tâche.

Hoyle peaufina ses duels mentaux en les visualisant dans des mains de poker. C'était un jeu relativement nouveau à l'époque et il devint rapidement son jeu de prédilection pour lancer ses « hexes » (ou sortilèges).

L'édition de 1769 du *Livre des Jeux de Hoyle* contient ces secrets dans leur forme la plus pure. Des diagrammes de bridge compliqués, des codes numériques écrits dans des parties de démonstration et des exemples de marques abondent dans ce livre et s'ils sont lus correctement, ils peuvent révéler des secrets inimaginables. Les éditions postérieures de cet ouvrage ne sont pas aussi complètes. Des éditeurs inconnus ont souvent détruit les formules magiques en réorganisant le manuscrit pour de nouvelles impressions.

LES HUCKSTERS DE HOYLE

Ceux qui connaissaient les secrets du *Livre des Jeux de Hoyle* étaient rarement capables de progresser très loin dans l'usage de cette magie. Les Jokers semblaient extrêmement rares, en particulier ceux qui étaient suffisamment forts pour accomplir une magie puissante. Puis, en 1863, quelque chose changea. Le monde était soudain rempli d'esprits, y compris de Jokers, et il devint bien plus facile d'utiliser les formules de Hoyle.

« Sorcières » et « sorciers » sont pour la plupart des gens toujours mauvais et un dilettante des « arts sombres » ferait mieux de rester discret sur ses loisirs. Il court sinon le risque d'être l'invité d'honneur de la fête du chanvre. Plus d'une histoire court sur des sorciers poursuivis par l'Agence, les Texas Rangers, voire des pasteurs trop zélés qui possèdent quelques pouvoirs mystiques de leur crû.

Ces magiciens de l'Ouest étrange s'appellent donc des « hucksters », comme les charlatans qui ont su se dissimuler aux yeux du public. S'autres termes furent emprunté aux Indiens, qui ont une vision différente du surnaturel. Les Jokers devinrent les « manitous » et le plan surnaturel où ils résidaient devint les « Terres de chasse ».

Devenir un huckster est ardu. Le sorcier en herbe doit d'abord apprendre à communiquer avec les manitous et c'est plus facile à dire qu'à faire, surtout si le huckster essaie de faire un peu plus que de crier aux esprits de le laisser tranquille (comme la plupart des gens équilibrés le feraient dans les mêmes circonstances).

En supposant qu'il réussisse, le huckster doit ensuite tenter le manitou dans un jeu d'astuce. Le jeu se déroule sur les Terres de chasse et semble durer quelques secondes, heures ou même jours. Dans le monde réel pourtant, il ne prend que quelques secondes. Un huckster vraiment bon (et chanceux) peut embrouiller un manitou assez vite pour battre un flingueur dans un duel équitable.

LES HEXSLINGERS

Dans le supplément original de *Deadlands*, *Au nom de la loi*, nous avons introduit l'idée des « hexslingers » comme étant une sous-classe spécifique de hucksters. Dans *Deadlands Reloaded*, nous avons à nouveau incorporé ce groupe aux hucksters, à qui ils appartiennent vraiment. Vous remarquerez que certains des vieux effets des hexslingers, comme par exemple le six-coups crépitant, se trouvent à présent dans les effets des sorts de huckster.

Pour être parfaitement clair, les termes huckster, hexslinger, magicien, sorcier et sortilero sont tous interchangeables à partir de maintenant.

TOUT À PERDRE

Ce concours est entièrement cérébral mais la plupart des hucksters visualisent le procédé comme une sorte de jeu. La vaste majorité d'entre eux « jouent » au poker, bien que certains préfèrent le cribbage, le rami ou le mahjong. Un huckster pourrait faire la même chose avec un jeu de la puce s'il le voulait (même s'il serait inspiré de ne le dire à personne). De toute façon, s'il gagne, le manitou est obligé de faire ce qu'il demande.

Les manitous ne peuvent normalement pas influencer directement le monde physique. Le huckster doit donc autoriser l'esprit à habiter son corps pendant un court instant afin d'accomplir la tâche requise. Malheureusement, les manitous sont aussi intelligents qu'ils sont maléfiques et font de temps en temps croire au huckster qu'il a gagné, avant de se répandre en bruit et en fureur dès qu'ils ont pris le contrôle. Lorsqu'il est libre d'agir de la sorte, un manitou peut provoquer la folie, d'énormes dégâts et même la mort.

TIRER LES CARTES

Malheureusement, il arrive que toutes ces ruses sur les Terres de chasse soient remarquées dans le monde réel. En dehors des effets du sort lui-même (qui peuvent être assez remarquables), des cartes à jouer apparaissent mystérieu-

MAINS DE POKER ET POINTS DE POUVOIR

Main	Cartes	Effet
As isolé	Un as	1 Point de Pouvoir.
Paire	Deux cartes de même valeur	2 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Paire de Valets ou mieux	Deux valets ou mieux	3 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Double-paire	Deux fois deux cartes de même valeur	4 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Brelan	Trois cartes de même valeur	5 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Quinte à la suite	Cinq cartes qui se suivent	6 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Couleur	Cinq cartes de la même famille	Le sort part avec une Relance (si possible, sinon aucun autre effet).
Full	Trois cartes de même valeur, deux d'une autre	Comme la couleur, et la Durée du sort est doublée (sauf pour les sorts Instantanés).
Carré	Quatre cartes de même valeur	Comme la couleur, et la Durée du sort est multipliée par 10 (sauf pour les hexes Instantanés).
Carré plus Un	Cinq cartes de la même famille (requiert un Joker)	Comme la couleur, mais le huckster peut gratuitement interrompre et réutiliser son pouvoir à volonté pendant 24 heures.
Quinte à la couleur	Cinq cartes de la même couleur qui se suivent	Comme le Carré plus un, et le huckster tire un Jeton dans le Pot.

sement entre les mains du huckster lorsqu'il lance son sort. Il doit regarder ses cartes afin d'utiliser le pouvoir du manitou dans le monde physique.

En d'autres termes, quelqu'un qui sait ce qu'il cherche peut repérer un huckster à des kilomètres. Si ce dernier veut dissimuler ses capacités mystiques, il garde en général un jeu de cartes en main et cache les cartes magiques avec des manipulations, comme une façon amusante de les mélanger ou le fait de couper le paquet d'une seule main. Cet habile petit tour de passe-passe est la raison pour laquelle la plupart des hucksters se font passer pour des joueurs, et cela suffit à tromper son monde. Mais si un type suspicieu te regarde des pieds à la tête, il peut tenter un jet de Perception pour remarquer ce que tu es en train de faire.

La plupart des citoyens de l'Ouest (et même de l'Ouest étrange) craignent la colère de Dieu et voient la magie comme l'œuvre de Satan. Les conséquences pour être pris « en train de coucher avec le diable » impliquent en général une corde, une petite chute et un arrêt brutal ! On t'aura prévenu, *amigo*.

INCARNER UN HUCKSTER

Pour jouer un huckster, tu dois choisir l'Atout Arcanes (Magie) lors de la création de ton héros.

Arcanes (Magie)

Compétence : Magie (Intellect)
Points de Pouvoir : 10
Pouvoirs : 3

Récupération : les Points de Pouvoir du huckster reviennent au rythme de 1 point toutes les trois heures. L'Atout Recharge rapide réduit cette durée d'une heure, soit un point par tranche de deux heures, et la version supérieure ramène le temps à 1 point par heure.

Si un huckster ne veut pas courir de risque, il peut lancer ses sorts comme à l'accoutumée et utiliser normalement ses précieux Points de Pouvoirs. Si cependant il est d'humeur joueuse, il peut tout risquer pour plus de puissance. Intéressé ?

Le contrecoup

S'il utilise la méthode classique, il fait un jet de Lancement de sort. Si son dé de Compétence fait 1 (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), il subit un contrecoup et est Secoué. S'il était déjà Secoué, il subit une blessure.

Pactiser avec le Diable

En lieu et place de la procédure normale, les hucksters peuvent décider de « pactiser avec le diable », les manitous en l'espèce – des démons mineurs de qui ils tirent leur pouvoir. C'est un peu comme « quitte ou double » au pays des esprits, mais c'est bien plus dangereux.

C'est une action libre et instantanée. Lorsqu'il conclut le pacte, le personnage annonce quel sort il s'apprête à lancer (y compris les variables, comme par exemple les dégâts supplémentaires ou le nombre d'*éclairs*), ainsi que le nombre de Points de Pouvoir dont il a besoin.

Notez qu'un huckster ne peut récupérer ses Points de Pouvoir comme ça : il n'obtient pas les points générés par le pacte, ceux-ci sont utilisés pour le sort. Il *peut* cependant pactiser pour conserver ses points lorsqu'il lui en reste beaucoup. C'est son cou, après tout.

Une fois qu'il a déclaré ce qu'il veut, il pioche cinq cartes plus une par point de Trempe. Il constitue ensuite la meilleure main de poker possible (en utilisant seulement cinq des cartes qu'il a piochées). Les Jokers sont des cartes non identifiées qui peuvent remplacer n'importe quelle carte dans le paquet (voire dupliquer des cartes qui se trouvent déjà dans la main du huckster). Il défausse celles dont il ne se sert pas et compare le résultat au tableau page 161.

Le Bon, la Brute et le Truand

Si sa main est supérieure ou égale au nombre de points dont il a besoin pour lancer son sort, il bat le manitou. Il doit toujours faire un jet d'Arcanes pour déterminer le degré de réussite mais les Points de Pouvoir sont offerts par l'esprit. Une couleur ou mieux indique une réussite automatique bien qu'un jet de Compétence puisse être nécessaire dans le cas d'une attaque ou d'un jet en opposition (le huckster gagne un bonus de +4 grâce à sa couleur).

Tu peux avoir l'impression d'accéder à un pouvoir sans limite mais il y a un revers, *compadre*. Si le huckster ne parvient pas à générer suffisamment de pouvoir pour lancer son sort ou s'il a utilisé un Joker dans sa main finale, le manitou gagne le duel de volonté et la possibilité de se dégourdir les griffes. Après qu'un sort ait produit ses effets (ou échoué), le Marshal lance un dé sur la *Table des contrecoups* (voir la section *Guide du Marshal*) et annonce la mauvaise nouvelle au joueur.

Exemple : *Willy « KC » Silverton s'est fait prendre en train de tricher pendant une partie de cartes et décide qu'il est temps de se faire la malle. Il décide de lancer Obscurité, qui requiert 2 Points de Pouvoir. Un petit peu à court de ce côté-là, il choisit de pactiser avec le diable et pioche six cartes (les cinq habituelles plus une pour son unique point de Trempe). Affrontant le manitou dans un jeu de cartes éthéré, Wilie essaie d'obtenir de l'esprit vicieux la puissance dont il a besoin. Il a deux Dames et en regardant le tableau, il voit qu'au moins une paire de Valets lui offre les 3 Points de Pouvoir. Le sort réussit ! Willie jette son cigare sur le sol au moment où une paire de Dames chatoyantes apparaissent entre ses doigts. Le mégot explose en un nuage de fumée étouffante et Willie parvient à s'enfuir.*

NOUVEAUX ATOUTS

Un spellslinger rusé garde toujours quelques atouts dans sa manche (avec un ou deux As qu'il a « mis de côté »). Vous trouverez ci-dessous des Atouts qui remplissent très bien ce rôle.

Le choix du donneur

Pré-requis : Novice, Arcanes (Magie), Arcanes d6+

Ton héros n'est jamais aussi heureux qu'avec un paquet de cartes en mains. Poker, pharaon et même réussite, ce huckster a les cartes dans le sang.

À chaque fois qu'on te donne une carte, et ce quelle qu'en soit la raison, tu peux décider après l'avoir regardée de dépenser un Jeton pour la défausser et en tirer une autre.

Flambeur

Pré-requis : Aguerri, Arcanes (Magie), Arcanes d6+, Tripes d8+

Va loin ou rentre chez toi, telle est ta devise. Tu te fiches de ces manitous mineurs. Quand tu pactises avec le diable, ton *hombre* tire une carte supplémentaire. Il ne peut toujours pas utiliser plus de cinq cartes pour faire sa main mais maintenant, il a plus de choix.

Gros Flambeur

Pré-requis : Vétéran, Flambeur.

Comme pour Flambeur, mais tire deux cartes au lieu d'une.

Vétéran

Pré-requis : Héroïque, Arcanes (Magie), Arcanes d10+

De la connaissance vient la puissance, et tu sais dire quand.

Lorsque tu pactises avec le diable, les Jokers rouges sont des cartes non identifiées mais elles ne provoquent pas de contrecoup, ce qui n'est pas le cas des Jokers noirs (assure-toi de pouvoir faire la différence avant de tirer des cartes).

Sang des Whateley

Pré-requis : Novice, Arcanes (Magie)

Quelque part dans ton arbre généalogique, il y a une branche pourrie qui s'appelle « Whateley ». Cette famille de sorciers consanguins est bien connue des magiciens pour être extrêmement puissante et extrêmement cinglée. C'est une dangereuse combinaison.

Beaucoup de Whateley ont une difformité, mais ton héros n'a pas besoin d'en avoir une (prend le Handicap approprié si besoin). Tous ont un signe particulier – une peau pâle, des cheveux noir de jais, de longs ongles, un teint cireux etc., et *tous* ont les yeux verts.

Quelle que soit ta marque, il y a quelque chose dans ce sang corrompu qui fait reculer les gens et t'inflige un malus de -2 au Charisme.

C'est totalement injuste et on le sait, mais une femme ayant du sang des Whateley peut décider si sa marque est dérangeante (-2 au Charisme) ou exotique (+2 au Charisme). Je le dis encore une fois, ce n'est pas donc pas la peine de m'écrire à propos de « l'Atout gratuit » qu'a eu la sœur Whateley et que n'a pas eu son petit frère (elle aura de toute façon assez à faire pour éconduire tous ces prétendants suffisamment stupides pour penser à rejoindre la famille).

Maintenant, voilà à quoi sert cet Atout. Les hucksters qui ont un ou plusieurs ancêtres Whateley sont capables d'apprendre la « magie du sang ». Ils peuvent choisir de subir volontairement un niveau de fatigue par tranche de 2 Points de Pouvoir supplémentaires. Une blessure leur rapportera 1d6+1 Points de Pouvoir. Elle sera faite de la manière qui te plaira – une éraflure, une coupure ou une mutilation quelconque. C'est une action gratuite (c'est des rapides, ces Whateley) pouvant être faite en même temps que le sort dont ils ont désespérément besoin, sans pénalité d'Actions multiples.

Comme il s'agit d'une action gratuite et instantanée, le Whateley peut en fait se mettre en État critique et lancer son sort, s'il choisit de le faire. Et bon courage si tu te réveilles alors que ton équipement est toujours dans ton sac.

LES SAVANTS FOUS

Le Docteur Darius Hellstromme est sans doute le scientifique le plus célèbre de l'Ouest étrange mais c'est loin d'être le seul. Même sans compter ses principaux concurrents, Jacob Smith et Clifton Robards, nombreux sont les pionniers sur le fil sanglant de la science qui créent et fabriquent tous les jours de nouvelles inventions.

Cependant, seuls quelques grands hommes (ceux du dessus) ont les moyens de fabriquer de tels objets à l'échelle nécessaire pour les distribuer massivement à un prix raisonnable. Pour la plupart, la concrétisation de l'invention est une récompense à elle seule.

LA ROCHE FANTÔME

Bien sûr, sans la découverte de la roche fantôme, aucune de ces réussites n'aurait été possible. C'est une substance stupéfiante aux nombreuses applications pratiques.

La manière dont elle fonctionne dépend entièrement de la personne à qui on s'adresse. Les plus superstitieux pensent que la roche fantôme a été placée là par le Diable en personne pour provoquer les conflits. Elle brûle de la chaleur de l'Enfer lui-même, disent-ils, et elle est faite des âmes des damnés que l'on entend hurler dans une agonie infernale alors qu'elle se consume.

Des esprits plus rationnels disent eux que la roche fantôme a été confondue par le passé avec du charbon impur. Seul le désespoir des habitants du Labyrinthe durant le Grand Tremblement de terre a permis sa découverte. Les flocons blancs que les « simples d'esprit » prennent pour des âmes damnées sont simplement des impuretés qui agissent comme catalyseur de la bauxite autour d'elles. C'est la réaction entre ces deux substances qui permet à la roche fantôme de dégager autant de chaleur.

La simple science explique de manière similaire le gémissement plaintif. La roche est plutôt poreuse et percée de nombreuses cavités remplies d'air. Lorsqu'elle brûle, l'air chauffe et se dilate jusqu'à ce que la roche se fende et qu'il s'échappe à travers l'une des petites fissures dans la pierre. Cela produit le hurlement strident que les fantaisistes attribuent à la fuite d'une âme damnée (ce qui est bien sûr grotesque).

Applications pratiques

Quelle que soit l'opinion de ton savant, il n'y a aucun doute sur le fait que sans elle, les inventions de la nouvelle science

n'auraient pas pu se concrétiser. La roche fantôme brûle une centaine de fois plus longtemps que le charbon, et elle peut même être temporairement immergée sans s'éteindre. Comme nous le savons, l'eau éteint normalement la flamme. Grâce aux poches d'air situées sous la surface de la pierre, elle fournit son propre oxygène, en général libéré sur un certain laps de temps, durant la combustion. Cela accélère en retour le processus d'évaporation et accroît l'efficacité des engins à vapeur de façon notable, en termes de temps et de carburant.

De plus, si la roche fantôme est utilisée à la place du charbon dans le processus de fabrication de l'acier, elle produit un métal plus léger et plus solide que l'acier ordinaire, avec un point de fusion plus élevé. L'« acier fantôme » a permis nombre d'avancées technologiques, y compris les machines volantes – grâce à la réduction de poids – et des chaudières capables de supporter des températures plus hautes, ce qui n'aurait sinon pas été possible.

Grâce à la roche fantôme, la nouvelle science a fait tomber de nombreuses barrières que l'on pensait autrefois insurmontables. L'homme a volé avec les oiseaux, nagé avec les poissons et – parfois de façon dérangeante – fait la guerre avec des armes capables de faire des ravages à une échelle jusqu'alors inimaginable. Les hommes et les femmes de la nouvelle science doivent toujours se rappeler que la sagesse doit tempérer le progrès.

INCARNER UN SAVANT FOU

Les nouveaux savants utilisent l'Atout Arcanes (Science étrange), qui fonctionne de la manière que pour les autres arcanistes, à quelques exceptions près.

Arcanes (Science étrange)

Compétence : Science étrange (Intellect — voir ci-dessous)
Points de Pouvoir : 20 (voir ci-dessous)
Pouvoir : 1

La Science étrange diffère des autres Arcanes dans le sens ou chaque pouvoir nécessite une nouvelle machine. Le joueur doit noter précisément quel objet correspond à chacun de ses pouvoirs. Un inventeur avec le pouvoir d'Invisibilité par exemple, peut avoir une ceinture d'invisibilité, une cape, etc. Les joueurs sont encouragés à donner des noms pseudo-scientifiques à leurs inventions (« l'appareil de décombulation chromatique du Docteur Zee »).

La Compétence Science étrange est utilisée pour l'activation de tous les appareils, qu'il s'agisse d'une ceinture à génération de champ de force (pouvoirs Armure ou Déflexion) ou un pistolet à rayon hypnotique (pouvoir Marionnette). Si un appareil nécessite l'utilisation d'une Compétence différente comme Conduite, Combat ou Tir, l'inventeur utilise celle-ci pour activer sa machine. Un pistolet à rayons par exemple s'utilise avec la Compétence Tir, alors qu'une vibrodague (une dague dotée du pouvoir Frappe) s'utilise avec la Compétence Combat.

Chaque appareil dispose de ses propres Points de Pouvoir égaux aux Points de Pouvoir de l'inventeur. Un inventeur avec le pouvoir Éclair et 10 Points de Pouvoir par exemple, peut créer un pistolet à rayon capable de lancer des arcs électriques. Ce pistolet dispose de 10 Points de Pouvoir qu'il utilise tout comme un magicien avec le pouvoir Éclair.

Dysfonctionnements : la mauvaise nouvelle, c'est que lorsque quelqu'un fait 1 sur son dé de trait alors qu'il utilise le gadget d'un savant (et ce quel que soit le résultat du dé Joker), celui-ci explose, éclate ou se casse de la manière la plus spectaculaire et dommageable possible. Souviens-toi que la roche fantôme est une matière volatile – l'œuvre des démons, si on en croit ce qui se dit. Cette réaction inflige 2d6 de dégâts sur une zone correspondante au Gabarit Moyen, centrée sur l'utilisateur.

Le gadget ne fonctionne plus jusqu'à ce qu'il soit réparé, ce qui demande 2d6 heures de temps et un jet de Réparation par quelqu'un possédant l'Atout Arcanes (Science étrange).

Il y a un prix supplémentaire à payer pour être un savant fou. Ton héros deviendra effectivement fou s'il survit assez longtemps. À chaque fois que l'inventeur prend l'Atout Nouveau Pouvoir, il gagne une démence déterminée au hasard. Tout ce qu'il faut savoir à ce sujet est décrit dans le *Guide du Marshal, amigo*. J'te souhaite bonne chance et une camisole confortable.

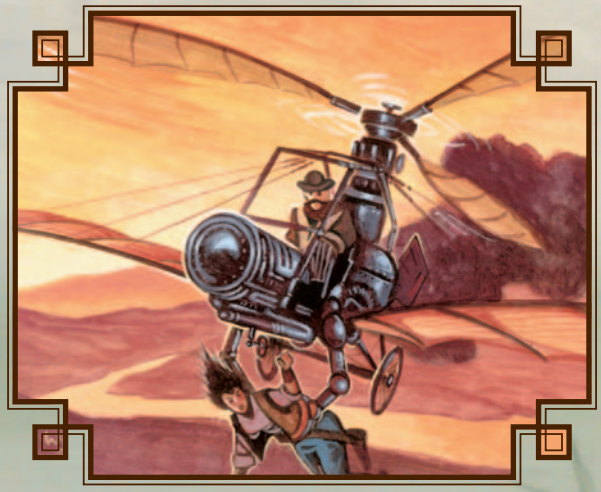
Drain de l'âme : les inventeurs ne peuvent pas prendre l'Atout Drain de l'âme.

Augmentation de Points de Pouvoir : lorsqu'un inventeur prend l'Atout Points de Pouvoir, on considère qu'il adapte et améliore tous ses appareils. Tous gagnent les Points de Pouvoir additionnels. Si un inventeur a 30 Points de Pouvoir, toutes ses inventions en ont également 30.

Perte d'un appareil : si un inventeur perd un appareil, qu'il soit volé, détruit ou simplement égaré, il peut en faire un nouveau en 2d6 heures à condition qu'il ait accès à un atelier et aux matériaux nécessaires. Un jet de Réparation est requis. Une Relance sur le jet de Réparation divise le temps nécessaire par deux.

Si l'appareil original est récupéré, il ne fonctionne plus (il n'est pas possible de disposer de plusieurs copies gratuites de cette manière).

Exemple : Docteur Gold commence la partie avec une vibrodague (le pouvoir Frappe) et 10 Points de Pouvoir. Plus tard, il gagne un niveau et choisit l'Atout Nouveau pouvoir. Il invente un pistolet à rayons avec le pouvoir



Éclair. Les deux appareils ont chacun 10 Points de Pouvoir. Lors d'un combat, Docteur Gold commence par activer sa vibrodague. Il fait un jet de Science étrange et obtient une Relance ! La dague offre donc un bonus de +4 aux dégâts pour la durée du pouvoir. Le pistolet à rayon ne nécessite pas d'activation, le Docteur l'utilise donc en faisant un jet de Tir (comme un magicien ferait un jet de Magie).

NOUVEAUX ATOUTS

Alchimie

Pré-requis : Novice, Arcanes (Science étrange), Connaissance (Chimie) d8+

Ce personnage peut utiliser ses pouvoirs pour faire des potions aussi bien que des machines. Le revers de la médaille, c'est qu'elles doivent être préparés à l'avance.

Un alchimiste peut répartir l'équivalent de la moitié de ses Points de Pouvoir par pouvoir connu entre le nombre de potions qu'il veut. Il peut investir des points supplémentaires dans une potion pour en augmenter la durée, jusqu'à une limite pré-déterminée. L'alchimiste peut fabriquer des potions pour chaque pouvoir qu'il connait. Les Points de Pouvoir sont « liés » à une potion jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.

La fabrication d'une potion demande un nécessaire de chimie et 30 minutes de temps par pouvoir. À la fin du processus, le personnage fait un jet de Science étrange. Un échec signifie que sa potion est inutilisable, un succès qu'elle produit les effets désirés. Les Relances ont les mêmes effets qu'à l'accoutumée. Les pouvoirs d'attaque nécessitent un jet de Lancer pour toucher une cible (portée de 3/6/12), et les pouvoirs en opposition un succès simple pour y résister (ou avec une pénalité de -2 sur une Relance). Autrement, aucun jet n'est nécessaire pour utiliser une potion.

Eurêka !

Pré-requis : Légendaire, Arcanes (Science étrange), Science étrange d12+

Après avoir bricolé et travaillé, tu peux créer à partir de l'un de tes pouvoirs une vraie Machine infernale. Lorsque tu prends cet Atout, choisis l'un des pouvoirs que tu possèdes. Le gadget n'utilise plus de Point de pouvoir et fonctionne par la suite avec la seule roche fantôme.

Un demi-kilo de roche permet de maintenir ses fonctions pendant deux heures (et ce quelle que soit la durée normale du pouvoir), et d'utiliser 20 fois un pouvoir Instantané. Pour ces derniers, il est préférable de noter que chaque livre de roche a 20 « charges ». Lorsque le gadget tombe en panne, il est temps pour toi d'acheter un peu de café de Californie, *hombre*.

Ton prototype est plus stable que la majorité des autres Machines infernales. Il ne subit de Panne que sur un échec critique. De plus, les plans et le brevet de ta machine te rapportent du prestige, et de l'argent de la part d'une entreprise capable d'en faire la production à grande échelle (plus probablement Smith & Robards ou les Industries Hellstromme, mais un Baron du rail ou un gouvernement pourrait aussi être intéressé). Tu bénéficies par la suite d'un bonus de +2 au Charisme lorsque tu as à faire avec d'autres savants fous, et tu reçois chaque mois 1d6 × 50 $ en royalties (dont tu auras sans doute besoin pour payer ta facture de roche fantôme).

LES SECRETS DE SHAOLIN

Le travail des immigrants chinois a contribué à la construction de l'Ouest, comme nous le savons aujourd'hui, et les coutumes qu'ils ont amenées avec eux ont parfois provoqué des tensions avec les colons blancs.

Les habitants chinois du Grand labyrinthe ont aussi rapporté de nombreux secrets de leur patrie, les plus fameux d'entre eux étant leurs anciens arts de combat. Depuis des siècles, les pratiquants du kung-fu ont fait des choses extraordinaires grâce à leurs traditions martiales. Selon la légende, les plus compétents sont capables d'accomplir des prouesses surhumaines. Et comme pour de nombreuses autres légendes dans l'Ouest étrange, celle-ci est vraie.

LA COUPE EST PLEINE

Il était une fois (en Chine) des secrets du kung-fu que l'on ne maîtrisait qu'après des décennies d'entraînement. Si les maîtres ratatinés (les sifu) exécutaient tout un tas de cascades incroyables, la plupart des étudiants peinaient à rassembler dans leur corps la même quantité de machin mystique que ces gars avaient dans le petit doigt.

Au cours des quinze dernières années, tout cela a changé. Pour sûr, c'est devenu plus facile pour les maîtres de léviter en contemplant leurs nombrils, mais la nouvelle génération avance plus vite qu'eux en plusieurs centaines d'années. La plupart des sifu – en général le genre conservateur – n'aiment pas trop ce qu'ils perçoivent comme un raccourci, mais rares sont les immigrants et habitants du Labyrinthe à s'embarrasser avec les coutumes. En d'autres termes, si quelques maîtres érudits parcourent l'Ouest étrange, les étudiants de ces arts anciens sont en majorité un peu plus jeunes – et sans aucun doute plus têtus !

LES STYLES DE KUNG-FU

Si les gens à l'Ouest pensent qu'il n'y a qu'une seule façon de se battre contre quelqu'un (salement), les Chinois ont en fait développé une ménagerie complète de styles subtilement différents. Mais à moins que tu n'aies choisi un Atout qui spécifie ton style de combat, tu fais juste du kung-fu.

MON KUNG-FU EST MEILLEUR QUE LE TIEN !

Quelque soit son style, un pratiquant d'arts martiaux doit s'entraîner pendant des années sous la tutelle d'un sifu. Celui-ci peut avoir été le dirigeant d'une école réputée ou simplement un sage errant que la plupart des gens prennent pour un traîne-savate. D'une façon ou d'une autre, il t'a enseigné les secrets du combat, ordinaire comme mystique.

Il t'a aussi enseigné la philosophie spirituelle, que beaucoup d'artistes martiaux utilisent pour atteindre l'harmonie avec la nature, et qui te permet d'exploiter ton potentiel intérieur. C'est aussi très pratique quand tu veux débiter des proverbes pseudo-poétiques avant d'aller bousiller des crânes.

Grâce à cet entraînement, ton personnage a atteint la discipline spirituelle requise pour concentrer et contrôler l'énergie du chi.

INCARNER UN PRATIQUANT D'ARTS MARTIAUX

Les aspirants à cette carrière doivent sélectionner l'Atout Arts martiaux afin de refléter l'aspect physique de leur entraînement. L'Atout d'Arcanes (Maîtrise du chi), la seconde moitié de l'équation bottage de fesses, concerne le côté plus spirituel des choses. Les artistes martiaux qui possèdent ces deux Atouts sont appelés « illuminés ».

Arcanes (Maîtrise du chi)

Compétence : Spécial (Aucune)
Points de Pouvoir : 20
Pouvoir : 2

Chaque pouvoir disponible pour ces personnages a une Compétence jumelle, utilisée pour activer ce pouvoir et ce pouvoir seulement, dont l'Attribut associé est Âme. Un héros disposant des pouvoirs Armure et Éclair par exemple disposerait des Compétences Armure et Éclair, qu'il utiliserait à chaque activation. Cela reflète la force de volonté suprême nécessaire pour canaliser à travers son propre corps l'énergie surnaturelle venant des Terres de chasse. Assure-toi donc de consacrer quelques points à l'Âme de ton héros ou il va se sentir très seul avec ses Compétences magiques !

En outre, les super pouvoirs n'impliquent aucune contrepartie ou désavantage comme les autres Arcanes : le pouvoir fonctionne ou ne fonctionne pas.

NOUVEAUX ATOUTS

L'Atout suivant représente la myriade de styles de combats orientaux et permet à ton héros de spécifier sa marque personnelle de chaos.

Kung-fu supérieur

Pré-requis : Novice, Arcanes (Maîtrise du chi), Arts Martiaux, Âme d6+, Combat d8+

Grâce à des années d'étude intensive sous la férule d'un professeur rabougri, ton personnage a maîtrisé au moins l'un des mystérieux arts martiaux de l'Orient. Son maître (appelé *sifu*) l'a suffisamment gavé de philosophie spirituelle pour étouffer un cheval, et il peut donc débiter un peu de sagesse orientale avant de procéder au fracassement de crânes.

Lorsque tu sélectionnes cet Atout, choisis un des styles d'arts martiaux décrits ci-dessous et reporte les bonus qui sont indiqués. Tu peux prendre cet Atout plusieurs fois, une pour chaque style de combat. Un personnage peut seulement bénéficier des avantages d'un seul style durant une action particulière, mais il peut en changer avec une action gratuite au début de chaque tour.

L'homme ivre. Tu tangues alentours comme si tu étais sur un arbre perché dans un lac d'eau-de-feu, ce qui rend tes mouvements difficiles à suivre ou à prédire.

Ton *hombre* bénéficie d'un bonus à la Parade de +1 mais sa démarche titubante réduit son Allure de -2 lorsqu'il utilise ce style.

La serre de l'aigle. C'est un style rapide et vicieux dans lequel tes mains prennent la forme de serres et déchirent les points de pression de ta malheureuse victime. Tes attaques de Combat infligent For + d4 points de dégâts et ont une PA 2.

La mante. Un étudiant du style de la Mante tient ses mains comme des crochets et ses mouvements peuvent être d'un calme hypnotique et porter une attaque fulgurante en un instant terrifiant. Défausse-toi des cartes inférieures ou égales à 5 que tu pioches en combat. S'il a l'Atout Vif, défausse-toi des cartes inférieures ou égales à 8.

Le singe. Dans ce style, tu t'accroupis, grimaces et puis bouges sournoisement avec rapidité. Cela surprend tes adversaires, qui te sous-estiment souvent parce que tu as l'air vraiment marrant.

Ton fourbe *hombre* bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il fait des jets de Sarcasme ou accomplit des Ruses d'Agilité.

Le temple de Shaolin. Les mouvements sont la base des cinq styles animaux. Dans le style de la Grue, tu frappes avec tes doigts serrés les uns contre les autres à la manière d'un bec et tu te tiens souvent sur une jambe. Le style du serpent est sournois et fluide. Le style du dragon repose sur les bons vieux coups de poing qui infligent des dégâts d'écrasement. Le style du léopard est tout en coups. Enfin, le style du tigre consiste à déchirer les muscles de ton adversaire.

Quel que soit le style de Shaolin que tu choisis, les attaques de Combat à mains nues de ton héros infligent For + d6 points de dégâts. La branche spécifique est simplement une question de préférence.

Shuai Chao. Le pratiquant attrape ou projette son adversaire, tout en frappant avec ses mains et en portant des coups du lapin. Voir ce style en action est en général assez déroutant pour le cow-boy moyen.

Si ton personnage attrape un adversaire et choisit de lui infliger des dégâts, la combinaison des clés et des coups de poing vicieux lui feront subir For + d4 points de dégâts.

Tai chi. Tu te concentres sur ton chi à un degré si exceptionnel que tes attaques sont capables d'envoyer ton adversaire à mi-chemin de Philadelphie, et qu'elles ont pourtant l'air d'être aussi douces qu'une brise.

Ta victime recule de 1d4 cases par succès et par Relance sur ton jet de Combat. S'ils touchent un objet solide, comme un mur, ils sont automatiquement Secoués.

Tan tui. Ce style repose en grande partie sur les coups de pied, mais pas des coups de pied genre can-can. À Shan Fan, il est très populaire chez les spectateurs des différents tournois d'arts martiaux.

Les coups de pied de ton *hombre* infligent For + d6 points de dégâts. S'il se retrouve à terre, il peut utiliser ses puissantes jambes pour se remettre sur ses pieds sans y consacrer d'action de mouvement.

Wing chun. Ce style met l'accent sur un déluge de coups puissants à la fois défensifs et offensifs.

Tant que ton héros attaque à mains nues, il peut faire une attaque de Combat supplémentaire sans pénalité.

ASPECTS

Les aspects sont au cœur du système de pouvoirs. Avec quelques simples ajustements, un pouvoir d'éclair peut représenter une décharge de cristaux de glace, un éclair lumineux ou un essaim de guêpes tueuses.

Les pouvoirs ont été conçus pour être le plus simple possible, et surtout pour qu'il soit facile de les retenir. Ainsi, le Marshal est capable de se rappeler très facilement des effets de tel ou tel pouvoir, et les joueurs eux aussi sont plus rapides dans leurs décisions. Mais le fait que les pouvoirs fonctionnent de la même manière d'un univers à l'autre ne signifie en rien qu'ils se manifestent de la même manière, qu'ils ont le même nom ou même qu'ils ont exactement les mêmes effets. C'est là que les aspects entrent en jeu.

Globalement, les aspects doivent être principalement visuels et cosmétiques. Toutefois, il peut être intéressant de modifier les effets d'un pouvoir en fonction de l'aspect choisi. Un rayon de chaleur intense doit avoir une chance d'enflammer des matériaux combustibles, ou un éclair électrique doit faire plus de dégâts sur des cibles en armure de métal.

Tu trouveras ci-dessous des exemples des aspects communs dont tu peux choisir un ou plusieurs effets pour tes pouvoirs.

Acide

L'acide est un aspect classique pour les pouvoirs d'attaque, mais peut s'appliquer également à des pouvoirs défensifs (une armure qui corrode ce qui la touche par exemple).

Corrosion : si un pouvoir avec un aspect acide entre en contact avec une cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur ou encaisser un niveau de fatigue (équivalent à des bleus et bosses). Si c'est un pouvoir qui cause des dégâts, et que la cible est au moins Secoué, l'arcaniste lance un d6. Sur un 6, tout objet touché par l'attaque est détruit (une armure perdra 1 point de protection).

Brûlures : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts. En contrepartie, les dégâts sont répétés avec un dé de moins lors de l'action suivante de l'arcaniste, à condition que l'acide n'ait pas été évacué d'une manière ou d'une autre. Par exemple, un *Éclair* acide à 2 PP fera des dégâts de 3d4 lors de l'attaque, puis à nouveau de 2d4 lors de l'action suivante.

Électricité

L'électricité a un fort impact sur les systèmes nerveux et musculaires.

Adrénaline : un pouvoir bénéfique coûte 1PP supplémentaire, mais en cas de succès, l'Allure de la cible est augmentée de 2 et avec une Relance, son Agilité est améliorée d'un type de dé.

Choc : un pouvoir bénéfique peut aider son bénéficiaire à reprendre contact avec la réalité. Il permet de faire immédiatement un jet pour récupérer d'un état Secoué.

Conduction : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts, mais on ajoute un dé supplémentaire à toute cible se trouvant dans une des situations suivantes : porter plus de 5 kg d'un métal conducteur, en contact avec une source d'eau ou touchant un corps conducteur quelconque. Par exemple, une *Explosion* électrique fera 3d4 au maximum, mais 4d4 contre des cibles marchant dans une rivière.

Pénétration d'armure : les arcs électriques permettent d'ignorer un peu de l'armure des cibles (PA 2) pour le coût d'1 PP.

Spasmes : un pouvoir d'attaque provoque des spasmes chez les victimes. En cas de Relance sur le jet d'Arcanes, la cible doit réussir un jet de Vigueur, sous peine d'avoir un malus de -2 à sa Parade jusqu'à son action suivante.

Feu / Chaleur

Le feu est un aspect très commun pour les sorts d'attaque. La chaleur a à peu près les mêmes effets, même si les effets liés à la combustion sont plus limités.

Aura : un pouvoir bénéfique crée une aura de chaleur autour du bénéficiaire. Avec un succès, le pouvoir est en outre l'équivalent d'un pouvoir *Zone de dégâts* causant 2d4 de dégâts.

Combustion : une cible touchée par un pouvoir de feu fait un jet pour chacun des objets inflammables qu'elle porte (voir p. 131). Pour un pouvoir lié à la chaleur, les liquides s'évaporent sur un jet de 6 sur un d6, ou sur un jet de 4-6 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcanes.

Fatigue : un pouvoir d'attaque avec un aspect de chaleur impose un jet de Vigueur à la cible sous peine d'encaissement un niveau de fatigue.

Pénétration d'armure : le feu et la chaleur passent facilement par les jointures d'une armure. Le pouvoir obtient la capacité PA 2 pour le coût d'1 PP.

Froid / Glace

Le froid et la glace peuvent créer des effets paralysants, et peuvent s'avérer soit positifs soit négatifs.

Armure : les armures de froid octroient un bonus de protection de +2 contre l'attaque de froid, de glace, de feu et de chaleur, mais les attaques de feu et de chaleurs fonctionnent comme le pouvoir de *Dissipation* contre de telles armures.

Fatigue : une cible atteinte par un pouvoir d'attaque de froid doit, en plus des effets habituels, réussir un jet de Vigueur (-2 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcanes) sous peine d'encaisser un niveau de fatigue. Par contre, la portée du pouvoir est réduite de moitié, ou les Points de Pouvoirs nécessaires sont doublés pour un pouvoir sans portée.

Glissade : en cas de succès sur un pouvoir bénéfique (comme *Armure* par exemple), la glace n'est plus considérée comme un terrain difficile pour la cible du pouvoir (des crampons de glace ou des lames de patins apparaissent sous les pieds du personnage).

Ralentissement : un succès sur un pouvoir d'attaque (comme *Choc*) ralentit les mouvements des cibles. Elles considèrent alors tous les terrains comme difficile pour la durée du pouvoir, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés.

Lumière

La lumière est traditionnellement une représentation de la bonté, du soleil ou de la sainteté.

Augmentation : cet effet s'applique au pouvoir de *Lumière* : l'effet est réduit à un Gabarit moyen mais la durée passe à 1 heure (1/heure), ou la portée devient Int × 2 et peut affecter des cibles animées (une cible non consentante peut faire un jet d'Agilité opposé pour éviter d'être affecté). En réduisant l'effet à un petit Gabarit, il est possible de cumuler les deux effets.

Brillance : les cibles brillent pour toute la durée du sort, provoquant l'effet d'un sort de *lumière* dans un Petit Gabarit centré sur chacune d'elles. Les conditions de lumières sont améliorées, mais les personnages affectés font aussi d'excellentes cibles. Un pouvoir instantané permettra à un personnage en attente d'attaquer au moment précis où la cible est éclairée (ce qui lui permettrait d'éviter les malus liés à l'obscurité). Le personnage doit agir immédiatement après l'arcaniste pour bénéficier de cet effet.

Lumière solaire : dans un univers comportant des créatures telles que des vampires, le pouvoir de *lumière* produit une lumière solaire naturelle.

Rayon : les pouvoirs offensifs de lumière sont comme des lasers et octroient une Pénétration d'Armure de 4. Toutefois, les dés de dégâts sont réduits d'un type.

Nécromancie

La nécromancie peut être représentée par de l'énergie négative, opposition de la vie, ou par des symboles de mort, comme des os et des crânes.

Éclats : les attaques à distance explosent au contact, créant des éclats qui provoquent +1 aux dégâts contre les cibles sans protection, et -1 contre celles qui sont lourdement protégées.

Terreur : tous les morts-vivants sont considérés comme ayant l'Atout Résistance aux arcanes contre le pouvoir. Les êtres vivants, eux, doivent faire un test de Terreur lorsqu'ils sont affectés.

Tromper la mort : avec une Relance, les morts-vivants ont un malus de -1 pour toucher l'arcaniste qu'ils considèrent comme l'un des leurs.

Son

Le son est un aspect classique pour les attaques soniques, ou encore pour les arcanistes qui manipulent une magie basée sur la musique. Aucun pouvoir basé sur le son ne peut fonctionner dans le vide.

Absorption : un pouvoir bénéfique absorbe les sons émis par la cible, dont le type de dé de discrétion est augmenté de un, mais ils ont besoin de crier pour se faire entendre. Parler devient une action normale au lieu d'une action gratuite.

Explosion aquatique : le son se propage mieux dans l'eau que dans l'air. Les pouvoirs d'attaque bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts dans l'eau, mais un malus de -2 dans l'air.

Surdité : avec une Relance sur le jet d'Arcane (ou un résultat Secoué ou mieux sur un sort d'attaque), la cible subit un malus de -2 à ses jets de Perception liés à l'ouïe jusqu'à la fin du pouvoir, ou jusqu'à ce qu'il se débarrasse de son état Secoué.

Ténèbres

Les ténèbres sont bien souvent liées à d'autres aspects, comme le froid ou la nécromancie.

Assombrissement : les cibles subissent un malus égal à la pénalité liée à l'obscurité. L'arcaniste pour sa part subit un malus de -2 à son jet d'Arcane dans des conditions de lumière normale, et le pouvoir de *Lumière* fonctionne comme un pouvoir de *Dissipation* contre les pouvoirs liés à cet effet.

Discrétion : un pouvoir bénéfique coûte 1 PP supplémentaire, mais les ténèbres s'accrochent au personnage, et améliore d'un type son dé de Discrétion, et de deux avec une Relance.

Linceul : la cible est momentanément auréolée de ténèbres. Les cibles d'un pouvoir offensif subissent un malus de -1 à tous leurs jets de Trait impliquant la vision tant que le pouvoir est actif, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés. Un pouvoir défensif inflige un malus de -1 aux jets de Tir contre le bénéficiaire.

LES POUVOIRS

Tu trouveras décrits ci-dessous tous les sorts, miracles et machines disponibles pour des personnages de l'Ouest étrange.

Adaptation environnementale

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 1 heure (1 / heure)

Les aventuriers voyagent parfois sous les océans, dans le ciel ou dans d'autres environnements dangereux.

Ce pouvoir permet de respirer, parler et de se déplacer à son Allure normale sous l'eau, dans le vide, la lave d'un volcan, la chaleur brûlante d'un désert ou le froid glacial des steppes arctiques, etc. La pression, l'atmosphère, l'air ainsi que tous les aspects nécessaires à la vie du personnage sont fournis par ce pouvoir.

La protection est complète, mais ne concerne que l'environnement. Une boule de feu fera des dégâts normaux à un personnage protégé par ce pouvoir.

En cas de réussite du jet d'Arcane, le pouvoir est activé. Sur une Relance, le coût de maintien de ce pouvoir est de 1 pour 2 heures.

Cibles supplémentaires : l'arcaniste peut affecter jusqu'à cinq cibles en payant 2 PP par cible.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : aucun effet visible.

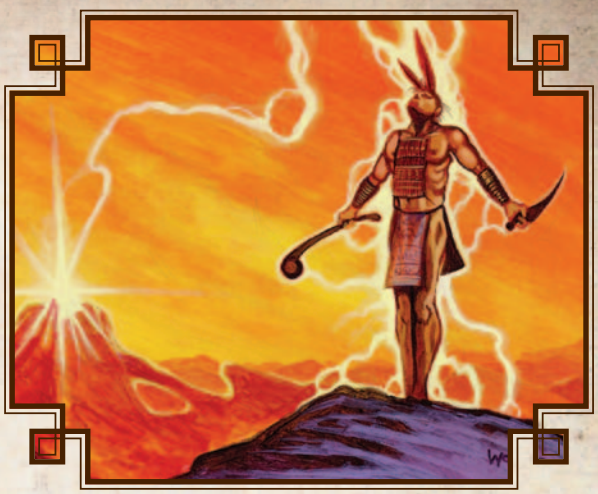
Savant fou : une armure de métal, un projecteur de champ de force.

Shaolin : disponible, mais la Durée est grandement réduite. Le personnage doit effectuer un jet d'Intellect pour « se concentrer » et maintenir son pouvoir chaque round.

Ami des bêtes

Rang : Novice
Points de Pouvoir : spécial
Portée : Intellect × 100 mètres
Durée : 10 minutes

Ce pouvoir permet à l'arcaniste de parler aux animaux et de guider leurs actions. Il ne fonctionne qu'avec les créatures dotées d'une intelligence animale, et en aucun cas sur les humanoïdes, les créatures conjurées, magiques ou les animaux surnaturels. L'animal doit se trouver dans la portée du sort, il n'apparaît pas par magie.



Le coût du contrôle dépend de la Taille de la créature. Le coût de base est de 3, plus le double de la Taille si cette dernière est supérieure à 0.

Il est également possible de contrôler des essaims. Le coût est de 3 pour les petits essaims, 5 pour les moyens et 8 pour les gros. Ainsi, contrôler un rat coûte 3 Points de Pouvoir, autant que pour contrôler un petit essaim de ces créatures.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : le huckster sort une carte appropriée de sa manche. Appelé *appel de la nature.*

Savant fou : un spray de phéromones de contrôle, un rayon manipulateur d'animaux.

Shaolin : aucun effet visible.

Armure

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Armure crée un champ de protection magique autour du personnage qui le protège des dégâts. Un succès ajoute +2 à sa Résistance et une Relance +4. La PA de dégâts non-magiques n'annulent pas ce bonus, contrairement à la PA des dégâts magiques.

ASPECTS

Chamane : une veste de guerre chatoyante.

Élu : l'attaque manque simplement sa cible.

Huckster : l'attaque manque simplement sa cible.

Savant fou : une veste pare-balles, un durcisseur de peau en spray.

Shaolin : le personnage esquive « aussi vite qu'une balle ».

Augmentation / Diminution de Trait

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir permet au personnage d'augmenter un des Traits de sa cible d'un type de dé en cas de réussite, et de deux en cas de Relance. Le Trait affecté ne peut dépasser d12. Chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, une Relance obtenue sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté lui confère un Trait à d12+2 pour la durée du pouvoir.

Le pouvoir peut également être utilisé pour réduire le Trait d'un adversaire. Il s'agit alors d'un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. En cas de succès, le Trait est réduit d'un dé, et de deux en cas de Relance. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais l'arcaniste devra noter séparément les durées de chaque pouvoir.

ASPECTS

Chamane : l'esprit d'un animal approprié (une chouette pour l'Intellect, un ours pour la Force et ainsi de suite) est à peine visible derrière le chamane, et uniquement pour ceux possédant un Atout Arcanes. Appelé *esprit de l'ours, du loup* etc.

Élu : une prière. Appelé *bénédiction* ou *malédiction*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : une potion, un manipulateur de sentiment, une machine revigorante.

Shaolin : aucun effet visible.

Barrière

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 1 / section
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 section / Round)

Barrière crée un mur solide et immobile, pour protéger l'arcaniste ou emprisonner un adversaire.

Quel que soit la manière dont est faite la barrière (glace, pierre, énergie, etc.), elle a une Résistance de 10. Chaque Point de Pouvoir dépensé crée une section de mur large d'une case. L'épaisseur de la barrière varie entre quelques centimètres pour les matériaux durs jusqu'à 30 centimètres pour les matériaux comme les os ou la glace. Le positionnement est laissé à la discrétion de l'arcaniste, mais chaque section au-delà de la première doit être liée à au moins une autre. Lorsque le pouvoir arrive à son terme, ou quand la barrière est brisée, elle tombe en poussière.

Chaque section de la barrière peut être détruite par une attaque dépassant sa Résistance de 10. Frapper le mur est automatique avec une attaque de corps à corps (une attaque à distance implique un jet normal, par contre, une Relance n'octroie pas de bonus aux dégâts).

Il est possible d'escalader une barrière solide avec un jet d'Escalade doté d'un malus de -2. Les versions enflammées peuvent être traversées mais provoquent 2d4 points de dégâts.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : un mur de force presque invisible.

Huckster : un feu qui inflige 2d4 points de dégâts lorsqu'on tente de le traverser. Appelé *cercle de feu*.

Savant fou : un « piège instantané », un pistolet paralysant, un gel incendiaire (2d4 points de dégâts pour traverser).

Shaolin : non disponible.

Compréhension des Langues

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 10 minutes (1 / 10 minutes)

Ce pouvoir permet à un personnage de parler, lire et écrire une langue qu'il ne connait pas. Il doit s'agir d'une forme de langage évolué – pas de langage animal. Une Relance sur le jet d'Arcane permet de maitriser un dialecte particulier.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible. Appelé *langues*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un traducteur.

Shaolin : non disponible.

Choc

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : 12 / 24 / 48
Durée : spécial

Il faut parfois capturer l'ennemi vivant, à moins que le héros ne veuille pas tuer inutilement. *Choc* permet d'étourdir

des cibles se trouvant dans un Gabarit Moyen grâce à une force de concussion, un son, une énergie magique ou une effet similaire.

Si le jet d'Arcane est un succès, les victimes potentielles doivent réussir un jet de Vigueur ou être Secouées. En cas de Relance, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.

ASPECTS

Chamane : disponible.

Élu : un coup de tonnerre !

Huckster : un gros boum.

Savant fou : une grenade à concussion, un synthétiseur de vide.

Shaolin : non disponible.

Colifichet

Rang : Novice
Points de Pouvoir : Spécial
Portée : Vue
Durée : 1 (Concentration)

Le huckster met la main dans une poche, une bourse ou un sac et en ressort un petit objet ordinaire.

Le coût en Point de Pouvoir dépend de l'objet que le personnage espère y trouver. Malheureusement, celui-ci est temporaire et ne dure qu'un nombre de rounds égal à l'Intellect du huckster.

Coût	Objet
1 PP	Allumette, pièce de 1 ¢
2 PP	Foulard, carte à jouer quelconque, pièce de 5 ¢
3 PP	Derringer, couteau, 25 ¢
4 PP	Pistolet, pièce de 5 $, une carte à jouer précise

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster cherche dans un contenant quelconque.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Déflexion

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Les pouvoirs de Déflexion fonctionnent de différentes manières. Certains pouvoirs de *Déflexion* dévient les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent des effets illusoires. Au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur.

Avec un succès, les attaquants reçoivent une pénalité de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente cette pénalité à -4. Ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : aucun effet visible. Appelé *raté !*.

Savant fou : une ceinture de champ de *déflexion*.

Shaolin : l'attaque rate. Le personnage peut immédiatement effectuer un jet d'Agilité avec une pénalité de -6 pour les balles et de -4 pour les projectiles. S'il réussit, il retourne le projectile à l'envoyeur et inflige For+1d6 points de dégâts.

Détection / Dissimulation des Arcanes

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Vue
Durée : 3 (1 / Round) ou 1 heure (1 / heure)

Détection / Dissimulation des Arcanes permet à un personnage de ressentir les personnages, les objets ou les effets surnaturels se trouvant dans sa ligne de vue. Sont inclus les créatures invisibles, les personnes et les objets enchantés, les appareils de la Science étrange, les activités des hucksters et ainsi de suite.

Ce pouvoir peut également être inversé pour dissimuler la nature surnaturelle d'un objet, d'une personne ou d'un effet. Le coût est le même, mais la durée est bien plus étendue : 1 heure, avec un coût de maintien de 1 par heure supplémentaire. Lorsque ce pouvoir est ainsi utilisé, si une personne souhaite utiliser la *Détection des Arcanes* sur un objet dont la magie est dissimulée, son jet d'Arcanes est opposé au jet d'Arcanes de celui qui a lancé la dissimulation (à chaque fois que le pouvoir *Détection des Arcanes* est lancé). En cas de succès, il parvient à percer la dissimulation. En cas d'échec il faut réutiliser à nouveau le pouvoir Détection d'Arcanes pour avoir une chance de percer la ruse à jour.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : non disponible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : *Détection des Arcanes* uniquement. Un « détecteur de l'âme », des lunettes de roche fantôme.

Shaolin : non disponible.

Dissipation

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 3
Portée : Intellect
Durée : Instantanée

Dissipation permet à un personnage d'annuler les sortilèges, miracles, appareils de Science étrange ou les manifestation de maitrise du chi de ses ennemis. Il n'a aucun effet sur les pouvoirs innés. Il ne fonctionne pas non plus sur les objets magiques ou les enchantements, à moins que l'objet ou l'enchantement ne spécifie le contraire.

Dissipation peut être utilisé sur un pouvoir en cours d'utilisation et également pour contrer un pouvoir au moment où il est lancé. Dans le second cas, l'arcaniste doit être En attente et tenter d'interrompre l'action de son adversaire.

Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet d'Arcane opposé entre les deux adversaires. Le personnage tentant la dissipation subit un malus de -2 à son jet si sa cible utilise un type d'Arcane différent du sien (magie contre miracles, etc.)

ASPECTS

Chamane : une courte danse dédiée à Coyote, le roublard.

Élu : un serment au nom de son dieu.

Huckster : un geste de la main.

Savant fou : un déchargeur d'énergie négative.

Shaolin : non disponible.

Éclair

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1 / éclair ou 2
Portée : 12 / 24 / 48
Durée : Instantanée

Éclair projette un rayon d'énergie, un projectile ou un objet sur sa ou ses cibles. Leurs dégâts de base sont égaux à 2d6 points.

Éclairs supplémentaires : le personnage peut lancer jusqu'à 3 éclairs au prix d'un Point de Pouvoir par éclair. Décide du nombre d'*Éclairs* avant d'activer le pouvoir. Les éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix de l'arcaniste. Ce dernier fait un jet de Compétence d'Arcanes pour chaque éclair, qu'il oppose à la Difficulté pour toucher la cible. S'il est un Joker, il lance un seul dé Joker, lequel peut remplacer n'importe lequel de ses dés de Compétence d'Arcanes.

Dégâts supplémentaires : le personnage peut également porter les dégâts d'un éclair à 3d6 en dépensant 2 Points de Pouvoir. Il ne peut pas lancer d'éclairs supplémentaires lorsqu'il utilise cette option.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster tire une carte de sa manche et la lance avec une force dévastatrice. Appelé *explosion de l'âme*.

Savant fou : un pistolet à rayon, un canon à éclair.

Shaolin : des cailloux ou de petits objets sont projetés à une vitesse incroyable. Appelé *les pierres s'envolent de la main*.

Enchevêtrement

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2-4
Portée : Intellect
Durée : Spécial

Ce pouvoir permet à un personnage de restreindre les mouvements d'une cible grâce à des lianes, des mèches de cheveux, des toiles d'araignée ou des plantes grimpantes.

Le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Agilité de la cible. En cas de succès, la cible est partiellement empêtrée, et subit un malus de -2 à son Allure, ainsi qu'à tous les jets de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité. Avec une Relance, la cible est totalement immobilisée et ne peut pas utiliser de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité.

Chaque round suivant, une cible affectée peut tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force ou d'Agilité. D'autre personnages peuvent également tenter de libérer une victime en réussissant un jet de Force avec une pénalité de -2.

Pour 2 Points de Pouvoir, Enchevêtrement affecte une cible unique. Pour 4 Points de Pouvoir, il affecte toutes les cibles dans un Gabarit Moyen.

ASPECTS

Chamane : des racines ou des branches animées.

Élu : non disponible.

Huckster : la cible est liée par des bandes mystiques d'énergie indubitablement surnaturelles. Appelé *liens mystiques*.

Savant fou : une machine à enchevêtrer, des bolas « mémoire » en métal.

Shaolin : le personnage lance un morceau de corde ou de chaîne d'*enchevêtrement* sur son adversaire.

Enfouissement

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 23
Portée : Intellect × 2
Durée : 3 (2 / Round)

Ce pouvoir permet à un arcaniste se trouvant sur de la terre de se fondre dans le sol. Il peut rester dans le sol dans une sorte de « limbe », ou se déplacer dans la portée du pouvoir. Un héros avec un Intellect de d8 peut ainsi se déplacer de 16 cases (32 mètres) lors du premier round, maintenir le sort et rester sous terre pendant le second round, et se déplacer à nouveau de 16 cases avant la fin du sort.

Un personnage *enfoui* peut tenter de surprendre une cible (même si cette dernière l'a vu disparaître sous terre) en réussissant un jet opposé de Discrétion contre la Perception de l'adversaire. En cas de Succès, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, et +4 en cas de Relance. Une cible En attente peut tenter d'interrompre l'attaque normalement.

ASPECTS

Chamane : les chamanes peuvent utiliser ce pouvoir mais se déplacent très lentement et ne peuvent jamais prendre le dessus sur ses victimes. Ils peuvent se déplacer de 2 cases par round au lieu de deux fois leur Intellect.

Élu : non disponible.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une machine personnelle pouvant *enfouir*, un petit engin véhiculé.

Shaolin : le personnage plonge dans la terre et en ressort à grande vitesse, comme une toupie humaine. Appelé *la rotation de la terre*.

Exorcisme

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 15
Portée : 1 mètre
Durée : Permanente

Ce long rituel bannit les esprits maléfiques possédant un corps de mortel. Durant huit heures éreintantes, la cible doit rester dans la portée du pouvoir (1 mètre). L'arcaniste effectue à la fin de son rituel un jet d'Arcane opposé à l'Âme

du démon. S'il l'emporte, ce dernier est immédiatement banni et pour toujours. S'il échoue, le démon reste dans son hôte et l'arcaniste ne pourra jamais l'*exorciser*. Un Déterré *exorcisé* reposera en paix pour l'éternité.

ASPECTS

Chamane : une danse longue et épuisante. Le chamane doit faire un jet de Vigueur pour chaque heure passée à danser ou être Fatigué. Tomber en État critique met un terme au rituel, qui doit être recommencé depuis le début.

Élu : une lecture constante de la Bible (ou d'un autre livre saint), de l'eau bénite, un chapelet de prières, etc.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Explosion

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 2-6
Portée : 24 / 48 / 96
Durée : Instantanée

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, l'*Explosion* est déviée de la même manière qu'un projectile. Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Relances n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : pour le double de Points de Pouvoir, Explosion inflige 3d6 points de dégâts ou affecte une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple de points, Explosion fait les deux.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : une carte lancée qui explose en une boule d'énergie verte. Appelé *as dans le pot*.

Savant fou : un pistolet à boule de feu.

Shaolin : la version arts martiaux n'a aucune portée mais transforme le personnage en un tourbillon explosif de pieds et de poings. Centrez le gabarit sur lui. Tout ce qui s'y trouve subit des dégâts. Appelé *la furie attise les flammes*.

Frappe

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir est lancé sur une arme. Si c'est une arme à distance, il affecte un chargeur entier, 20 carreaux, cartouches ou flèches, ou un « chargement » complet de munitions (le Marshal détermine la quantité exacte pour les munitions inhabituelles). Lorsque le sort est actif, les dégâts infligés par l'arme sont augmentés de +2, ou +4 avec une Relance.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible.

Élu : une simple bénédiction

Huckster : non disponible.

Savant fou : une lame extrêmement affûtée, un gel aiguiseur, un vérin hydraulique.

Shaolin : aucun effet visible.

Grande guérison

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 10 / 20
Portée : Toucher
Durée : Instantanée

Grande guérison permet de soigner des blessures vieilles de plus d'une heure. L'utilisation de ce pouvoir nécessite 10 Points de Pouvoir et fonctionne exactement comme le pouvoir *Guérison*.

Grande guérison peut également soigner les blessures permanentes et incapacitantes. Le jet d'Arcane se fait alors à -4 et le nombre de Points de Pouvoirs nécessaires est de 20. Une seule tentative est possible pour une telle blessure. En cas d'échec de ce pouvoir, la blessure est définitivement permanente.

ASPECTS

Chamane : le chamane danse autour du blessé et demande au Grand esprit de l'aider. Il passe ensuite 10 minutes à préparer de malodorants cataplasmes et à recouvrir de glyphes peintes le corps de son patient (bien que le blessé soit immédiatement stabilisé, si c'est la question).

Élu : imposition des mains et prière.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une potion de soin, un rayon revigorant. Une prothèse est nécessaire pour soigner une blessure invalidante.

Shaolin : non disponible.

Guérison

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : Toucher
Durée : Instantanée

Le pouvoir de Guérison soigne les blessures récentes. Il doit être utilisé durant « l'heure en or » : il n'a aucun effet sur des blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque utilisation de *Guérison* efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé).

Pour les Extras, le Marshal doit d'abord déterminer si l'allié est mort (voir la section Guérison du chapitre **Envoyer des trucs en enfer**). Si c'est le cas, l'utilisation du pouvoir de *Guérison* est impossible. Sinon, un jet réussi de la Compétence d'Arcane appropriée remet l'allié dans un état Secoué.

Le pouvoir de Guérison peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'événement déclencheur.

ASPECTS

Chamane : le chamane fait des vœux et des promesses aux esprits.

Élu : imposition des mains.

Huckster : non disponible.

Savant fou : une potion de soin.

Shaolin : acupuncture, massage.

Inspiration

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 5
Portée : Spécial
Durée : Instantanée

Les élus utilisent ce puissant miracle pour enrayer les effets pernicieux de la peur sur la région elle-même.

Lorsqu'il est utilisé en conjonction avec le récit d'un conte héroïque, ce pouvoir ajoute un bonus de +2 (+4 sur une Relance) sur le jet de Persuasion effectué afin de réduire le Niveau de Peur d'un lieu. Les élus n'ont pas besoin de raconter eux-mêmes l'histoire, ils peuvent lancer le miracle sur un conteur plus aguerri.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : un bon vieux sermon enthousiaste du genre apocalyptique.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Invisibilité

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Personnelle
Durée : 3 (1 / Round)

Être invisible constitue une aide considérable lors d'un combat, et est particulièrement utile pour espionner les filles du saloon aussi !

Avec un succès, le personnage est transparent mais sa silhouette est visible. Il est possible de le détecter en ayant une raison de se douter de sa présence et en réussissant un jet de Perception avec une pénalité de -4. Une fois détecté, il peut attaquer son adversaire (avec un malus de -4 également) Avec une Relance, le personnage est totalement invisible, et la pénalité passe à -6.

Dans les deux cas, le pouvoir affecte le personnage et les objets qu'il transporte. Un objet saisi après que le pouvoir ait été lancé reste visible.

Cibles supplémentaires : le personnage peut affecter jusqu'à 5 cibles, à condition de dépenser 5 PP par cible.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster se concentre simplement et disparaît.

Savant fou : une ceinture ou une potion d'*invisibilité*.

Shaolin : non disponible.

Joueur

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Personnelle
Durée : Permanente

Cet effet mineur permet à certains arcanistes de transformer le pouvoir magique en chance insolente.

S'il réussit, le personnage convertit 5 Points de Pouvoir en un Jeton tiré au hasard dans le Pot. Un échec irritera au contraire les capricieux esprits de la chance et lui coûtera un Jeton. Il ne pourra pas dépenser de Jeton sur le jet d'arcane, pas plus qu'il ne pourra le faire s'il n'a plus de Jeton à engager.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : aucun effet visible. Appelé *saint flambeur*.

Huckster : aucun effet visible. Appelé *tapis*.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : un moment de concentration.

Lumière

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 30 minutes (1 / 10 minutes)

La capacité de créer de la lumière est un pouvoir qui peut sembler simple, mais un groupe d'aventuriers coincé dans les ténèbres et entouré de morts-vivants est toujours ravi d'en disposer.

Lumière doit être lancé sur un objet inanimé comme une pièce, une épée, un bouclier, ou même les vêtements d'un personnage. Les arcanistes malins lancent souvent ce pouvoir sur les vêtements ou l'arme d'un adversaire, le rendant plus facile à attaquer : les pénalités dues à l'obscurité sont ignorées lors des attaques contre cette cible. Si l'objet est une possession d'un adversaire, le jet d'Arcanes est opposé à un jet d'Agilité de la cible.

La *lumière* créée est aussi brillante qu'une torche, et fournit un bon éclairage dans un Grand Gabarit.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : une douce lumière.

Huckster : un éclair de lumière qui « colle ».

Savant fou : de la peinture phosphorescente.

Shaolin : non disponible.

Maître de l'esprit

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : 2 km × Compétence d'Arcanes
Durée : 1 / minute

Un personnage peut utiliser ce pouvoir pour entendre par le biais des sens d'un autre s'il réussit un jet d'Arcane opposé à l'Âme de sa cible.

Si la victime l'emporte, elle sait qu'elle a été visée par un sort (si elle sait que de telles choses existent) et qu'il a échoué (mais les Points de Pouvoir sont perdus). Si le lanceur l'emporte, il peut sentir tout ce que sa cible sent.

Le personnage peut choisir une victime qu'il ne voit pas s'il possède un objet qu'elle a touché durant la semaine précédente.

ASPECTS

Chamane : le chamane se balance ou danse.

Élu : prêtre vaudou seulement. Une profonde transe.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un minuscule transmetteur logé dans la tête de la cible, un globe oculaire volant.

Shaolin : non disponible.

Malédiction

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Toucher
Durée : Permanent

Certains arcanistes soignent leurs alliés, d'autres envoient des maladies à leurs ennemis.

Pour utiliser ce sort vicieux, le lanceur fait un jet de Compétence magique opposé à l'Âme de sa cible. En cas de réussite, cette dernière tombe malade et peut même mourir. Elle subit un niveau de fatigue tout de suite, puis un autre chaque jour suivant. Une fois qu'elle tombe en État critique, elle doit faire un jet de Vigueur par jour pour ne pas mourir. Une Relance sur un jet de Vigueur met un terme à la *malédiction*.

La *malédiction* peut être levée par celui qui l'a jetée ou par un sort de *dissipation*. Les niveaux de fatigue se récupèrent au rythme de un par jour.

ASPECTS

Chamane : le chamane demande aux esprits de la guérison d'abandonner la cible.

Élu : prêtres vaudou uniquement. *Malédiction* requiert une poupée et un objet personnel de la victime, au lieu d'une ligne de vue.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : appelé *dim mak* (Toucher de la Mort).

Manipulation élémentaire

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Intellect × 2
Durée : Instantanée

Un personnage qui choisit ce pouvoir doit sélectionner un élément auquel il s'applique. Il peut toutefois choisir à nouveau ce pouvoir et l'associer à un autre élément grâce à l'Atout Nouveau Pouvoir. Manipulation élémentaire permet d'accomplir de petites tâches liées à l'élément sélectionné.

Voici une liste d'exemples :

Air : l'arcaniste peut créer de petits courants d'air capables d'éteindre une chandelle, attiser un feu, soulever une jupe ou rafraichir son corps d'une chaleur étouffante (+1 à un jet de fatigue provoqué par de la chaleur).

Terre : d'un geste de la main, l'arcaniste peut faire un trou d'une trentaine de centimètres de côté dans de la terre meuble (la moitié dans de la pierre), ou projeter du sable dans le visage d'un adversaire pour l'aveugler (+1 à un jet de Ruse).

Feu : l'arcaniste peut d'un claquement de doigts créer une petite flamme (de la taille de celle d'une allumette). Il peut attiser un feu existant (+1 au jet pour déterminer si un feu s'étend), le faire brusquement flamber plus fort (potentiellement dans le cadre d'une Ruse), ou enflammer lentement un objet (comme avec une allumette).

Eau : l'arcaniste peut faire apparaître un demi-litre d'eau quelque part à vue (mais pas à l'intérieur d'une personne ou d'un objet). D'un geste de la main, il peut purifier 4 litres d'eau, qu'il s'agisse d'eau empoisonnée, croupie ou simplement d'eau de mer. Une personne empoisonnée depuis moins d'une minute peut également bénéficier de ce pouvoir et gagner une seconde chance de résister aux effets du poison.

ASPECTS

Chamane : air et terre uniquement. Un court serment aux esprits animaux. L'esprit accomplit ensuite l'acte – un gémoys[2] creusera un trou, un faucon attisera une flamme, etc.

Élu : air et eau uniquement. Les prêtres vaudou manipulent également le feu.

Huckster : air et feu uniquement. Un geste de la main.

Savant fou : générateur de foudre.

Shaolin : air uniquement. Un geste de la main.

2. *Mammifère rongeur et fouisseur nord-américain qui ressemble à un rat, avec de grosses bajoues, des petits yeux et de petites oreilles et une queue ronde et nue, vivant en solitaire dans les prairies et les plaines humides où il creuse des réseaux de galeries.*

Marche Sauvage

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Personnelle
Durée : 1 / heure

Un arcaniste utilisant ce pouvoir peut se déplacer en extérieur sans faire de bruit ni laisser de trace. Les esprits de la nature étouffent le bruit de ses pas et confèrent un bonus de +2 à ses jets de Discrétion. Ils brouillent également ses traces et rendent toute tentative de pistage impossible. Le miracle ne s'applique cependant pas à ses compagnons. Ce pouvoir ne peut s'utiliser en intérieur.

ASPECTS

Chamane : aucun effet visible. Ne peut être utilisé dans des zones civilisées ou des campements.

Élu : non disponible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : un objet recouvrant les traces, des chaussures à balai, une machine à vent.

Shaolin : aucun effet visible.

Marionnette

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 3
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Il est parfois payant de persuader vos adversaires de combattre à votre côté. Certains y arrivent en contrôlant l'esprit de leur cible, d'autres utilisent des illusions visuelles et auditives.

Marionnette est un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. L'arcaniste doit utiliser son pouvoir avec succès et battre le jet de cette dernière. Dans ce cas, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se donner la mort, bien qu'un tel acte octroie un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.

Les méchants peuvent disposer de versions plus puissantes de ce pouvoir qui leur permettent de contrôler leurs victimes pour des périodes plus longues (voire de façon permanente). De telles versions nécessitent en général une possession personnelle de la victime.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : prêtre vaudou uniquement. Poupée vaudou.

Huckster : le huckster met une carte dans la poche (ou ailleurs) de sa victime.

Savant fou : un rayon de contrôle mental ou chimique.

Shaolin : non disponible.

Pressentiment

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : Toucher
Durée : Permanente

Les forces des ténèbres détestent vraiment ce sort. Il donne aux hucksters des visions du passé d'une personne, d'un lieu ou d'une chose.

En cas de réussite du jet d'Arcane, il obtient une vision, un sentiment, une intuition, ou un *pressentiment*, à propos d'un événement qui est survenu dans le passé de la personne ou de l'objet ciblé. Les Relances donnent accès à plus d'information, au bon vouloir du Marshal.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster doit se donner une main d'un paquet de cartes et les étudier.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Protection

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 0
Portée : Personnelle
Durée : Concentration

Pour les créatures des ténèbres, un élu ou un chamane qui ne fait rien d'autre que se concentrer sur sa foi est très difficile à affronter. Les arcanistes dont la religion utilise un symbole particulier (le crucifix, l'étoile de David, etc.) bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet d'arcane lorsqu'ils brandissent ce symbole.

Le personnage ne doit ni bouger, ni agir quand il fait appel à ce pouvoir. Une créature surnaturelle qui veut l'attaquer directement alors qu'il est sous l'influence de la *protection* doit avant tout remporter un jet d'Âme opposé à sa Compétence d'Arcane.

ASPECTS

Chamane : des chants calmes et répétés.

Élu : le symbole de sa foi.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Rafale

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Gabarit de Cône
Durée : Instantanée

Rafale déclenche un déluge d'énergie devant le personnage, provoquant des dégâts sur toutes les cibles présentes dans la zone.

Lorsque le pouvoir est lancé, l'arcaniste pose un Gabarit de Cône sur le plateau de jeu avec comme origine la figurine de son personnage. Les cibles prises dans la zone ont droit à un jet d'Agilité opposé au jet d'Arcanes pour en éviter les effets. En cas d'échec, elles subissent 2d10 points de dégâts (ce pouvoir est considéré comme une arme lourde contre les créatures gigantesques).

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : une pluie de cartes à jouer qui découpe les adversaires en tranches. Appelé *pioche 54 cartes*.

Savant fou : un lance-flammes, un pistolet à grenaille, un rayon d'énergie.

Shaolin : le personnage frappe le sol avec une grande fureur, arrosant tous ceux qui se trouvent dans l'aire du Cône de cailloux et autres débris. Ce pouvoir ne fonctionne qu'en extérieur ou là où l'on trouve ces débris. Cette attaque n'inflige que 2d4 points de dégâts et n'est jamais mortelle (les personnages peuvent être blessés normalement mais ils ne meurent pas). Appelé *douche de la terre*.

Rapidité

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 4
Portée : Toucher
Durée : 3 (2 / Round)

Il n'y a rien de plus rapide qu'un flingueur sous l'influence de ce stupéfiant pouvoir. Avec un succès, la cible peut faire deux actions par round au lieu d'une, sans encourir le malus d'Actions multiples. Avec une Relance, la cible obtient le même avantage, et peut en outre, chaque round, défausser toute carte d'initiative inférieure à 8.

ASPECTS

Chamane : la légère silhouette d'un esprit loup. Appelé *vitesse du loup*.

Élu : aucun effet visible. Appelé *vitesse divine*.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : une potion de rapidité, un accélérateur (ou un ralentisseur !) de temps.

Shaolin : aucun effet visible.

Sanctification

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 10
Portée : spécial
Durée : Permanent jusqu'à désacralisation

Grâce à *sanctification*, un élu ou un chamane consacre des zones entières de terrain et provoque une grande souffrance chez les créatures maléfiques surnaturelles tentant d'y pénétrer.

L'élu doit passer une semaine entière en prière et rester dans les limites de la zone choisie durant tout ce temps. Cette dernière est délimitée par le Marshal mais englobe en général une église, un champ de bataille ou tout autre lieu d'importance. S'il n'y a aucune limite précise, la zone protégée sera égale à cinq fois la Compétence d'Arcane du personnage en mètres.

À la fin du rituel, un jet d'Arcane est effectué. En cas de réussite, la zone est *sanctifiée*. En cas d'échec, le prêtre doit recommencer depuis le début.

Une créature maléfique surnaturelle qui tente de pénétrer sur cette terre consacrée doit réussir un jet d'Âme à chaque round ou subir une blessure.

ASPECTS

Chamane : le chamane crée une peinture de sable élaborée (ou tout autre rituel) au centre de la zone.

Élu : aspersion d'eau bénite et prière.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Secours

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : Permanent

Secours permet de récupérer un niveau de fatigue, deux avec une Relance. Il permet également de supprimer un état Secoué.

Ce pouvoir peut également être utilisé pour rappeler à la conscience un personnage dans un état critique lié à des blessures, bien que les blessures ne soient pas soignées. Il ne stoppe pas non plus les hémorragies, pas plus qu'il n'empêche les blessures de s'aggraver.

L'arcaniste ne peut jamais utiliser ce pouvoir sur lui-même.

ASPECTS

Chamane : peindre des glyphes sur la cible.

Élu : réconforter d'une manière ou d'une autre.

Huckster : non disponible.

Savant fou : un stimulant électrique, un tonique restaurateur.

Shaolin : non disponible.

Télékinésie

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 5
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Télékinésie représente la capacité de déplacer un objet ou une créature (y compris soi) par un pouvoir d'arcane. Un arcaniste peut soulever 5 fois son dé d'Âme avec un succès, et 25 fois son dé d'Âme avec une Relance.

Soulever des créatures : les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Arcane. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique ce pouvoir, et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper.

Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à *Télékinésie*. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Arcane du personnage. En cas de succès, il a réussi à s'agripper, et ne peut pas être déplacé ou écrasé ce round.

Armes télékinétiques : un arcaniste peut utiliser ce pouvoir pour brandir une arme et la faire attaquer. Dans ce cas, sa Compétence Combat est la même que sa Compétence Arcane, et les dégâts sont basés sur son Âme plutôt que sur sa Force. Par exemple, une épée courte faisant Force+d6 points de dégâts fera Âme+d6 points de dégâts quand elle est utilisée grâce à un pouvoir de *Télékinésie*. L'arme se comporte normalement, et octroie toujours un bonus aux dégâts en cas de Relance lors de l'attaque.

Chutes : des personnages plus tournés vers la violence utilisent parfois ce pouvoir pour faire chuter leurs victimes de grandes hauteurs ou les balancer contre des mur tels des pantins désarticulés. Une créature peut être déplacée d'autant de cases que le dé d'Intellect de l'arcaniste. Les créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels. Les victimes qui sont précipitées contre des murs ou d'autres objets solides subissent Âme+d6 points de dégâts.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster agite sa main comme s'il contrôlait la force. Appelé *doigts fantomatiques*.

Savant fou : un projecteur magnétique, un générateur de force.

Shaolin : non disponible.

Téléportation

Rang : Aguerri
Points de Pouvoir : 3+
Portée : Spécial
Durée : Instantanée

Téléportation permet à un personnage de disparaitre pour réapparaitre immédiatement jusqu'à 10 cases pour chaque tranche de 3 Points de Pouvoir dépensé, et 15 cases par tranche sur une Relance. Ce pouvoir compte pour le déplacement du round. Les adversaires adjacents au personnage n'ont pas d'attaque gratuite contre lui. Si l'arcaniste souhaite se *téléporter* vers un endroit qu'il ne peut pas voir, il doit réussir un jet d'Intellect avec un malus de -2. S'il s'agit d'un endroit qu'il n'a jamais vu, le malus passe à -4.

S'il rate le jet d'Arcanes ou le jet d'Intellect, le pouvoir échoue, l'arcaniste reste sur place et est Secoué. Un 1 sur le jet d'Arcane (et ce quel que soit le résultat du dé Joker) signifie un désastre plus grave. En plus d'être Secoué, le personnage subit 2d6 points de dégâts.

Le personnage ne peut jamais se *téléporter* dans un espace solide. S'il essaie, il reste sur place comme décrit ci-dessus.

Transporter des personnes : le personnage peut *téléporter* d'autres personnes avec lui, mais toute personne supplémentaire provoque un niveau de fatigue à l'arrivée. S'il transporte plus de deux personnes, il tombe immédiatement inconscient à l'arrivée. Un niveau de fatigue peut être récupéré avec une heure de repos complet.

ASPECTS

Chamane : le chamane entre dans les Terres de chasse et en ressort à un autre endroit. Appelé *marche de l'esprit*.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster doit entrer dans une zone d'ombre de bonne taille et ressortir par une autre. Il ne peut se *téléporter* dans des endroits éclairés mais peut le faire gratuitement dans l'obscurité. Appelé *passage dans les ombres*.

Savant fou : un disperseur / assembleur d'atome.

Shaolin : non disponible.

Tempête

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 3
Portée : Vue
Durée : 1 (Concentration)

Ce pouvoir conjure une tornade assez puissante pour arracher le manteau d'un mort.

La *tempête*, de la taille d'un Gabarit Moyen, doit être appelée en extérieur. Tous ceux qui se trouvent pris dans le tourbillon sont automatiquement aveuglés et doivent faire un jet de Vigueur à chaque round. S'ils le ratent, ils sont également Secoués. Les attaques à distance qui traversent la tornade subissent une pénalité de -2.

L'arcaniste peut déplacer la tempête comme il le souhaite chaque round, à une Allure égale à son dé d'Intellect. S'il entreprend une action autre que celle de se concentrer sur le sort, il doit faire un jet d'Intellect pour ne pas perdre le sort.

ASPECTS

Chamane : *le* chamane invoque les esprits du vent et les poussent à lui obéir.

Élu : l'élu affirme le pouvoir de son dieu, agite les bras et prêche un sermon (ou ce qui est approprié) alors que les vents divins commencent à se lever.

Huckster : le huckster lance en l'air un jeu de cartes (qui est perdu dans l'action). Elles se mettent à tourbillonner et restent dans la tornade. Appelé *tornade du Texas*.

Savant fou : une machine à fabriquer les ouragans.

Shaolin : non disponible.

Ténèbres

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 3 (1 / Round)

Ce pouvoir fait exactement ce que son nom indique : il crée une aura de *ténèbres* sur un Grand Gabarit. Les attaques vers, depuis ou à travers la zone subissent le malus habituel de l'obscurité totale de -6.

Ténèbres doit être lancé sur un objet inanimé comme une pièce, une épée, un bouclier, ou même les vêtements d'un personnage. Si l'objet est une possession d'un adversaire, le jet d'Arcanes est opposé à un jet d'Agilité de la cible.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : le huckster claque des doigts.

Savant fou : un objet annulateur de lumière, une bombe ou une potion fumigène.

Shaolin : non disponible.

Terreur

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 2
Portée : Intellect × 2
Durée : Instantanée

Sous l'influence de ce pouvoir, la cible est envahie par une terreur et une horreur indicibles. Toute créature située dans le Grand Gabarit doit faire un jet de Tripes, avec une pénalité de -2 sur une Relance.

Les Jokers qui ratent leur jet doivent effectuer un tirage sur la *Table de Terreur*, tandis que les Extras sont Paniqués (voir les règles dans **Attention danger !**).

ASPECTS

Chamane : la cible du chamane jette un coup d'œil bref et involontaire dans les Terres de chasse (dans son esprit).

Élu : prêtre vaudou uniquement. Les victimes entendent le cri terrifiant des loas.

Huckster : le huckster tire un joker de nulle part. L'image de la carte s'anime et crie, rit ou fait « Bouh ! » à la victime.

Savant fou : un manipulateur d'émotion, un spray de frayeur, un générateur de terreur.

Shaolin : non disponible.

Transformation

Rang : spécial
Points de Pouvoir : spécial
Portée : Personnelle
Durée : 1 minute (1 / minute)

De nombreuses cultures content des légendes de chamanes ou de sorciers capables de prendre la forme d'animaux normaux. C'est tout à fait ce que permet ce pouvoir : se *transformer* en animaux, voire en créatures encore plus étranges.

Un personnage peut apprendre ce sort dès le Rang Novice, mais il ne peut adopter la forme des créatures les plus puissantes avant d'avant atteint le Rang requis. Le coût en Points de Pouvoir dépend du type de créature dans lequel le personnage souhaite se *transformer*. Utilise la table ci-dessous pour déterminer le coût et le Rang minimum pour un type de créature que tu n'y trouveras pas.

TRANSFORMATION

Coût	Rang	Animaux
3	Novice	Faucon, lapin, chat
4	Aguerri	Chien, loup, cerf
5	Vétéran	Lion, tigre
6	Héroïque	Ours, requin
7	Légendaire	Grand requin blanc

Les armes et autres effets personnels sont *transformés* en même temps que le personnage, réapparaissant à la fin du pouvoir, mais les autres objets tombent à terre.

Lorsqu'il est *transformé*, le personnage conserve son Âme, son Intellect, et les Compétences associées (bien que, incapable de parler, il ne pourra certainement pas utiliser certaines d'entre elles). Il prend la Force, l'Agilité et les Compétences associées de l'animal. Il devient incapable d'utiliser la plupart des machines. Il ne peut pas parler ni utiliser des pouvoirs, bien qu'il puisse continuer à en maintenir. La Vigueur passe au meilleur des valeurs entre celle de l'arcaniste et celle de l'animal.

Le Marshal décide ce qu'un animal peut ou ne pas faire. Un chamane *transformé* en chien pourra tenter d'appuyer sur la gâchette d'un fusil, par exemple, mais la Compétence utilisée sera le Tir de l'animal, soit d4-2 puisque le chien n'a pas cette Compétence. Il peut utiliser la Persuasion, mais sans la parole, il subit un malus de -4 à ses tentatives, ou même encore plus en fonction des circonstances.

ASPECTS

Chamane : le chamane prend la forme de l'animal choisi.

Élu : non disponible.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Visée

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Visée améliore la précision du personnage lorsqu'il effectue une attaque de Tir ou de Lancer. Les pénalités pour une

Attaque ciblée sont réduites de 1 pour un succès et de 2 pour une Relance.

ASPECTS

Chamane : pas d'effet visible. Appelé *vent qui guide*.

Élu : aucun effet visible.

Huckster : petites étincelles de lumière crépitantes autour de l'arme, de la carte ou de l'objet lancé.

Savant fou : une lunette de précision ou une balle à détection de chaleur.

Shaolin : adopter une position de combat.

Vision

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : Spécial
Portée : Personnelle
Durée : Spécial

Dans sa supplique aux esprits, l'arcaniste requiert une vision du futur. Il peut leur poser une seule question, qui détermine le coût et le temps nécessaires à lancer le sort.

S'ils sont correctement apaisés (après un jet réussi de Médecine tribale), les esprits lui enverront la réponse la plus probable. Les futurs possibles sont cependant nombreux, la *vision* peut donc ne pas être toujours correcte.

Durée	Coût	Information requise
1 heure	3 PP	Un fait d'importance mineure comme l'abondance d'une récolte, un mariage, une naissance, etc.
1 jour	5PP	Un fait d'importance, comme l'issue d'une grande bataille.
1d6 jours	10 PP	Un fait d'importance majeure, comme l'identité d'un meurtrier ou la faiblesse d'une abomination.

ASPECTS

Chamane : le chamane danse, médite, fait des tatouages, crée des peintures de sable ou conduit un autre rituel, selon le temps passé à questionner les esprits.

Élu : prêtre vaudou uniquement. Une transe profonde dans laquelle le hougan ou la mambo contacte les loas pour leur demander des conseils.

Huckster : non disponible.

Savant fou : non disponible.

Shaolin : non disponible.

Vitesse

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 1
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / minute)

Les combattants qui ont besoin de se rapprocher le plus rapidement possible de leurs ennemis utilisent régulièrement ce pouvoir, tout autant que ceux qui doivent distancer les créatures les plus rapides.

Vitesse permet à la cible de se déplacer plus rapidement. Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel.

ASPECTS

Chamane : appelé *vitesse du faucon*.

Élu : non disponible.

Huckster : aucun effet visible.

Savant fou : potion de vitesse, chaussures hydrauliques, accélérant musculaire.

Shaolin : le personnage devient flou.

Vol

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 3 / 6
Portée : Toucher
Durée : 3 (1 / Round)

Vol permet à un personnage de *voler* à son Allure, et de monter à la moitié de cette vitesse. Ces vitesses peuvent être doublées en multiplant par 2 le nombre de Points de Pouvoir lors du déclenchement du pouvoir.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : non disponible.

Huckster : uniquement disponible pour les « sorcières » personnages non-joueurs.

Savant fou : un disque *volant,* un ornithoptère, un propulseur dorsal.

Shaolin : le personnage ne vole pas vraiment mais il peut « sauter » et faire de grands bonds au-dessus de la cime des arbres, danser sur les lances, etc.

Zombi

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 3 / cadavre
Portée : Intellect
Durée : Spéciale

Ce pouvoir est considéré comme maléfique par la plupart des gens. Un savant fou ou un hougan qui en fait usage a intérêt à s'assurer qu'aucun Agent ou Ranger ne traîne dans les parages.

Quand ce pouvoir est utilisé, il fait se lever un nombre de morts dépendant du nombre de Points de Pouvoir investis. Les morts-vivants sont totalement sous contrôle, quoi qu'un peu malicieux et limités dans l'interprétation des ordres qui leur sont donnés.

Les cadavres ne sont pas conjurés, donc un nombre de corps suffisant doit être disponible pour que le pouvoir soit efficace. Malheureusement, ils ne sont pas difficiles à trouver dans l'Ouest Étrange. Ils n'ont pas à être en bon état : *zombi* peut faire se lever des serviteurs qui ont patiemment attendu pendant des siècles. Les cimetières, les morgues et les champs de batailles constituent tous de bonnes sources de matière première.

Avec un succès, les morts se lèvent pour une heure, et pour 1d6 heures avec une Relance. Avec deux Relances, ils s'animent pour une journée complète.

Des nécromants puissant peuvent disposer de versions plus évoluées de ce pouvoir, moins coûteuses en Points de Pouvoir et capable de créer des morts-vivants de façon permanente.

ASPECTS

Chamane : non disponible.

Élu : prêtres vaudous uniquement.

Huckster : non disponible.

Savant fou : des activateurs cérébraux, un animateur électrique, un fluide revitalisant nécrotique.

Shaolin : non disponible.

ZOMBI

Ces cadavres ambulants sont des monstres gémissants en quête de viande fraîche typiques.

Allure : 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant : +2 Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (sauf à la tête).

Point faible (tête) : toucher un Zombi à la tête inflige +2 de dégâts.

Sans peur : les zombis sont immunisés à la Peur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6

AU-DELÀ DES LIMITES

Cette dernière section est consacrée à nos chers disparus. Le truc, c'est que dans *Deadlands*, les morts ne restent pas toujours chèrement disparus ! En fait, certaines fortes têtes reviennent de la tombe. Ces cow-boys sont possédés par un manitou, un esprit maléfique qui utilise l'esprit et le corps de son hôte pour agir dans le monde physique. On appelle ces pauvres macchabées des Déterrés, ce qui signifie littéralement « arrachés à la terres ».

Heureusement, le manitou dans le corps mort-vivant est tué si le cerveau est détruit (c'est l'une des rares manières de se débarrasser d'un cadavre ambulant). Il ne risque donc que son âme autrement éternelle à venir habiter le corps d'un individu exceptionnel. Les faibles et les infirmes ne sont ressuscités que si cela sert quelque plan diabolique supérieur.

LES VOIX DANS TA TÊTE

Les manitous ont besoin de se lier à une âme mortelle s'ils veulent survivre dans le monde physique. Cela signifie qu'ils doivent garder celle de leur hôte dans les environs, en espérant la plier métaphysiquement à leur volonté. C'est pour cette raison que les Déterrés doivent à l'occasion lutter pour garder le contrôle de leurs propres corps.

La plupart du temps, le manitou se tient simplement en retrait et laisse le Déterré vivre sa non-vie quotidienne (parce que sinon, le Marshal jouera ton personnage à ta place). De temps en temps cependant, il tente de sauter sur le siège du conducteur pour faire quelques coups bas. S'il est suffisamment fort, il peut prendre le contrôle de ton héros pour un moment. Et s'il devient trop fort, il en prend le contrôle de manière permanente.

LA DOMINATION

Cette lutte pour le contrôle, c'est la Domination. Lorsque tu reviens pour la première fois d'entre les morts, tu te souviens probablement avoir vécu ton pire cauchemar. Ben devine quoi, *hombre* : le manitou te range tous les soirs dans ton petit coin d'Enfer personnel, dans l'espoir d'affaiblir ta volonté. Heureusement que tu ne dors plus beaucoup.

Lorsque tu te relèves pour la première fois, ta Domination est à 0, ce qui signifie que le manitou et toi êtes en gros sur un pied d'égalité. Lorsque le Marshal te demande un jet de Domination, tu dois lancer ton dé d'Âme opposé à celui du manitou afin de l'empêcher de prendre le contrôle de ton esprit. Ce jet d'Âme est modifié par ta Domination actuelle.

En cas de succès, tu gardes le contrôle et gagnes 1 point de Domination, 2 sur une Relance. En cas d'échec, le ma-

nitou prend le contrôle (et s'empresse d'aller provoquer quelques catastrophes) et tu perds 1 point de Domination, 2 si le manitou a obtenu une Relance. Si vous êtes à égalité, il ne parvient pas à surpasser ta volonté mais tu dois passer 1d6 Rounds à repousser son influence (ce qui te laisse Secoué durant tout ce temps, *hombre*). Quel que soit le nombre de fois où tu as gagné ou perdu cette lutte, la Domination ne peut jamais dépasser -4 ou +4.

Tiens, un petit indice, partenaire. Tu peux subir un tas de choses avant d'être vraiment tué (comme on va le voir ci-dessous), mais essaie d'éviter la mauvaise pioche quand le manitou a de l'avance question Domination.

LA NON-VIE D'UN DÉTERRÉ

Alors, qu'est-ce que ça fait d'être un mort-vivant ? Une bénédiction mitigée, à dire vrai. Un cadavre ambulant est un *hombre* dur à surpasser en combat, certes, mais il a du mal à se faire des copains.

BLESSURES MORTELLES

Comme tu t'en rendras bientôt compte, un Déterré régénère. Il est terriblement difficile de faire mal à quelqu'un qui a déjà rampé une fois hors de sa tombe, mais bien moins compliqué de lui faire assez mal pour lui laisser une cicatrice. Ceci dit, tous les Déterrés portent la marque d'une blessure qui ne disparaît pour ainsi dire jamais : celle qui les a tués. Ce qui a envoyé l'homme au tapis la première fois, cela laisse une trace indélébile.

La plupart des Déterrés font de leur mieux pour dissimuler ces horribles cicatrices. Les vivants n'aiment pas trop voir les tripes des gens s'échapper de leurs ventres. Certaines blessures sont plus faciles que d'autres à dissimuler. Un Déterré qui a été étranglé peut porter des chemises à haut col, mais un gars dont l'intérieur a servi de petit déjeuner à une sale bête va avoir un peu plus de mal.

Les blessures mortelles ne sont pas aussi horribles qu'elles l'étaient au moment de la mort. Elles « se soignent » suffisamment pour que ça passe en public mais elle sont toujours présentes, et toujours moches.

LA POURRITURE

Les mort-vivants ont une peau pâle et un teint cireux. Ils ne pourrissent pas vraiment car le manitou insuffle au cadavre son énergie surnaturelle, mais ils ne sentent pas la rose non plus. Quiconque s'approche d'un Déterré remarquera l'odeur de pourriture sur un jet de Perception.

Boire environ un quart d'alcool « conserve » un Déterré pour un ou deux jours. Il sentira comme un poivrot mais au moins, il ne sentira pas le mort. Les animaux savent cependant toujours à qui ils ont à faire. Tous les jets d'Équitation ou ceux impliquant la coopération des animaux subissent une pénalité de -2 lorsque c'est un Déterré qui les fait.

Si tu t'inquiètes de ce que les dames pourraient penser de la puanteur que tu dégages, ce n'est plus la peine. Le sang des Déterrés ne coule plus, ce qui signifie qu'il ne coule plus vers le bas non plus. Les Déterrées peuvent « simuler » mais cette expérience ne sera plaisante pour aucun des deux partenaires.

BOIRE ET MANGER

Tu aurais pu penser que la mort mettrait un sérieux coup de frein à l'appétit d'un cow-boy mais ce n'est pas tout à fait le cas – du moins pas si un Déterré a la vague intention de se soigner. Nos morts-vivants ont besoin de viande fraîche ou de charogne pour se rafistoler et chacune de ses tentatives en consomme à peu près un demi-kilo. Les Déterrés doivent manger de la viande mais ils n'ont pas nécessairement besoin de la cuire avant (je t'avais dit qu'ils avaient du mal à se faire des copains, pas vrai ?).

Ils n'ont pas non plus besoin d'eau et pendant qu'on en est à la question des libations, ils ne peuvent pas non plus se saouler. À ce sujet précis, en dehors de la conservation décrite plus haut, les Déterrés ne sont affectés ni par l'alcool ni par les drogues, et il est impossible pour eux d'être empoisonnés ou d'attraper une maladie (ou du moins une maladie normale).

LA TREMPE

L'état de cadavre ambulant endurcit aux expériences traumatisantes. Ça ne peut pas être beaucoup plus terrible que se sortir à coup de griffes de sa propre tombe. Les Déterrés obtiennent un bonus de +1 à leur Trempe lorsqu'ils se lèvent d'entre les morts.

DORMIR

Celui qui a dit en premier « Il dort comme un mort » ne connaissait manifestement aucun mort. Le manitou en lui a besoin de 1d6 heures de repos chaque nuit pour faire ses affaires et garder la magie vivace.

Contrairement aux gens ordinaires, les Déterrés ne peuvent pas vraiment s'obliger à rester éveillés – quand il est l'heure d'aller au dodo, le manitou éteint la lumière, tout simplement. Le personnage peut tenter de résister en faisant un jet d'Âme toutes les heures, mais ils court le risque de faire son lit là où il est (et de se retrouver probablement enterré quand les gens du coin réaliseront que son cœur ne bat pas). Ce jet devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que la nuit s'avance : il subit une pénalité cumulative de-2 à chaque fois qu'il est tenté.

Pour information, un Déterré qui dort n'est pas complètement inconscient. Le manitou garde un œil ouvert au cas où et il se réveillera comme tout le monde si les problèmes s'annoncent.

ÊTRE UN MORT-VIVANT

Les Déterrés sont du genre costaud. Ils ne sont pas fatigués par les causes normales et les dégâts non létaux ont autant d'effet sur eux qu'un moustique sur un bouvillon. Ils subissent des blessures comme tout le monde mains ne meurent que si leur cerveau est détruit. La seule manière pour qu'un résultat sur la *Table des États critiques* (voir **Envoyer des trucs en enfer**) envoie *ad patres* un Déterré, c'est si une Attaque ciblée à la tête l'y envoie ou si un jet sur la *Table des blessures* indique un tir à la tête. Si le cerveau est réduit en purée, le manitou ne peut plus contrôler les fonctions du cadavre et est éjecté. Pour une étrange raison, ça détruit aussi notre bonne poire. Le Déterré est maintenant *vraiment* mort, comme dans « qui ne se relèvera plus ».

Il peut cependant toujours prendre une volée tellement sévère qu'il sera hors de combat même sans un tir à la tête. S'il est en État critique, il doit lancer son dé de Vigueur et consulter la *Table des États critiques* comme tout le monde. S'il « meurt » autrement qu'avec un tir dans la tête, il ne le sera que pendant 1d6 jours.

Dans tous les cas évoqués ci-dessus, les Déterrés ne saignent pas vraiment. Si le héros rate (même avec un échec critique) son jet de Vigueur, pars du principe qu'il a été suffisamment corrigé pour le mettre dans l'incapacité d'agir comme indiqué ci-dessus, et ce sans jet d'Âme.

Une dernière chose, *hombre*. Les Déterrés ne subissent pas de dégâts comme les gens normaux. Quand un cow-boy se retrouve plein de trous, il appelle sa mère et se tord de douleur. Les Déterrés eux ne ressentent pas la douleur et ne saignent pas vraiment non plus. Ils subissent pourtant toujours les pénalités dues aux blessures, qui reflètent dans ce cas précis les dégâts aux muscles et aux os rendant le mouvement et l'action plus difficiles. Ça distrait toujours un peu d'avoir ses tripes puantes et pourries qui se répandent sur ses bottes.

MARQUER LE COUP [3]

À présent, tu t'es probablement rendu compte que l'Ouest étrange a tout un tas de saletés rampantes (merde, si t'es un Déterré, t'es l'une d'entre elles !) en réserve. Comme les Déterrés, la plupart de ces créatures ont au moins une étincelle d'énergie surnaturelle en elles, et les plus puissantes d'entre elles en ont plein. Les personnages Déterrés peuvent voler cette énergie. Si l'un d'eux se trouvent dans les parages lorsque l'une de ces bestioles meurt (c'est-à-dire en termes de jeu à une distance en mètres équivalente au dé d'Âme de la créature divisée par 3), il peut « marquer le coup » et drainer son essence.

Les Déterrés qui marquent le coup gagnent des capacités plutôt bizarres mais ils héritent aussi de la malédiction qui accompagne certains d'entre eux. Emmagasiner toute cette énergie maléfique, ce n'est pas rien. De toute manière, ils ne peuvent essayer de dérober ces pouvoirs qu'aux plus puissantes créatures de l'Ouest étrange. Les autres bestioles n'ont tout bêtement pas assez d'énergie à collecter.

Si plusieurs Déterrés se trouvent à portée et ont l'occasion de marquer le coup, un jet d'Âme départagera celui qui décrochera le gros lot. La description de la créature mentionne si le Déterré peut siphonner son énergie. La seule façon pour toi de le découvrir, *compadre*, c'est de sauter en selle et de combattre l'ennemi.

3. NDT : *L'expression « to count coup » fait référence à une tradition amérindienne. Il était plus important pour les guerriers d'accumuler du prestige aux dépends de l'ennemi (en l'humiliant, en le frappant, en volant ses armes ou les chevaux au campement par exemple) et de s'échapper sans être blessé (le plus grand honneur possible) que de le tuer. Ces coups d'éclat devaient comporter un vrai risque de blessure ou de mort pour qu'ils puissent compter comme un coup. L'auteur recevait alors une plume d'aigle, teinte en rouge s'il avait été blessé. Un chef Crow célèbre portait le nom de Plenty-Coup.*

LES ATOUTS DES DÉTERRÉS

Un héros obtient l'un de ces Atouts lorsqu'il revient d'entre les morts, puis un autre lorsqu'il franchit un Rang, à moins qu'il ne préfère choisir dans la liste habituelle.

Ton personnage ne réalise parfois pas vraiment qu'il est déjà mort. Dans ce cas, le Marshal a le droit de te faire poireauter jusqu'à ce que tu découvres la vérité. Tu pourras alors choisir ton premier Atout de Déterré.

Apparition

Pré-requis : Novice, Déterré

Le personnage fait appel au pouvoir du manitou en lui pour donner un petit peu plus de substance à son regard intimidant ou à sa voix grinçante. Lorsqu'il effectue un jet d'Intimidation et qu'il obtient une Relance, les Extras sont Paniqués et les Jokers doivent faire un jet sur la Table de Terreur (voir **Attention danger !**).

Attribut Surnaturel

Pré-requis : Novice, Déterré

Cet Atout peut être pris une fois pour chaque attribut. Il améliore immédiatement n'importe quel attribut de deux

types de dé (un d12 devient un d12+2 et ainsi de suite). Notez qu'il ne s'applique pas aux Compétences.

Dévoreur d'Âme

Pré-requis : Vétéran, Déterré

Cette capacité vicieuse, une des armes les plus cruelles des Déterrés, permet au cadavre ambulant de drainer la force vitale de sa victime.

Tout de suite après avoir infligé une blessure à mains (ou à griffes) nues, le personnage effectue un jet d'Âme opposé à celui de son adversaire (même si celui-ci s'évanouit). En cas de réussite, il peut récupérer un niveau de fatigue, ou une blessure s'il n'a pas perdu de niveau de fatigue, deux niveaux de fatigue (ou deux blessures) avec une Relance.

Fantôme

Pré-requis : Aguerri, Déterré

Le héros décide s'il est tangible ou intangible au début de chacune de ses actions. Il doit rester dans cet état jusqu'à sa prochaine action – il ne peut attaquer et changer ensuite de consistance.

Lorsqu'il est fantomatique, il est intangible mais il est toujours visible et les attaques magiques l'affectent normalement. Le Déterré peut rester dans cet état tant qu'il se concentre. S'il subit des dégâts, il doit réussir un jet d'Âme. S'il le rate, il redevient tangible.

Feu de l'enfer

Pré-requis : Héroïque, Déterré

Il y a une raison pour que les flammes jouent un rôle si important dans les Enfers d'à peu près toutes les religions. De nombreuses créatures surnaturelles ont une relation passionnée avec le pouvoir destructeur du feu.

Un Déterré ayant ce pouvoir subit un dé de dégâts de moins de la part du feu, bien qu'il puisse toujours s'enflammer s'il y est exposé. De plus, s'il réussit un jet d'Âme, il peut attiser ou éteindre un feu à volonté.

Sur une Relance, il peut l'éteindre ou le faire exploser, projetant des flammèches sur une zone correspondant au Gabarit Moyen. Détermine de la même manière que d'habitude si les matériaux inflammables s'embrasent.

Flétrissure

Pré-requis : Novice, Déterré

La souillure de la mort est très présente autour du personnage et cette capacité lui permet de donner un peu de cette énergie malsaine aux autres.

Ce pouvoir fait vieillir prématurément ce qu'il touche. L'objet que le Déterré cherche à affecter ne doit pas être plus gros que sa main. S'il réussi un jet d'Âme, il fait vieillir la chose qu'il touche d'un mois, d'un an sur une Relance. Un humain ne peut être affecté par ce pouvoir mais la nourriture se putréfie, le bois pourrit et le métal rouille.

Froid de la Tombe

Pré-requis : Héroïque, Déterré

On dit que la tombe est froide et humide et le corps de cet *hombre* est capable d'irradier ce froid des Terres de chasse. Le Déterré peut faire baisser la température ambiante autour de lui de façon remarquable.

Afin d'utiliser ce pouvoir, le cadavre ambulant effectue un jet d'Âme. Quiconque expérimente ce froid surnaturel doit faire un jet de Tripes. Sur un succès, la température descend de 8° C, 16° C sur une Relance, et le Déterré est entouré d'une brume froide et humide. Les témoins de cette scène devront faire un jet de Tripes avec une pénalité de -2.

Griffes

Pré-requis : Novice, Déterré

Le personnage gagne des griffes surnaturellement acérées qui infligent For + d4 points de dégâts en combat. Les griffes peuvent être sorties ou rétractées à volonté.

Serres

Pré-requis : Vétéran, Déterré, Griffes

Les griffes du mort-vivant sont devenues plus longues et plus acérées, et infligent à présent For + d6 points de dégâts.

Implacable

Pré-requis : Vétéran, Déterré

La plupart des Déterrés ont besoin de temps pour se faire à l'idée qu'ils ne ressentent plus la douleur. Ils grognent toujours quand on leur tire dessus et boitent quand leur cheville a été réduite à l'état de viande hachée par les dents d'une de ces vermines impies, mais c'est psychologique.

De son côté, ton *hombre* a surmonté cet obstacle – ou il est trop bête pour s'en soucier. Mais de toute façon, il ignore 2 points de pénalité due aux blessures, avantage qui peut se cumuler avec Nerfs d'acier.

Infestation

Pré-requis : Novice, Déterré

Comme les animaux, les insectes ont leurs esprits sur les Terres de chasse. Les manitous ont appris quelques tours pour contrôler ces créatures.

Un Déterré possédant ce pouvoir peut contrôler des nuées de petites bêtes mordantes et piquantes. Cependant, le pouvoir ne créant pas ces créatures, elles doivent donc se trouver dans les environs. Si le personnage ne fait rien d'autre que se concentrer pendant trois rounds, il peut convoquer une nuée d'insectes. Utilise le Gabarit de Nuée (Moyen) pour chaque tranche de trois rounds de concentration et les caractéristiques du *Guide du Marshal* pour les nuées pour chaque type de nuée.

Suture

Pré-requis : Novice, Déterré

Un mort-vivant ayant cet Atout régénère les blessures bien plus vite que la normale : il peut faire des jets de Récupération chaque jour s'il consomme une livre de viande à chaque tentative, comme à l'accoutumée.

Sujet

Pré-requis : Vétéran, Déterré, Suture

Comme le précédent, mais le personnage peut effectuer un jet par heure.

Yeux de chat

Pré-requis : Novice, Déterré

Le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Perception lorsqu'il s'agit de remarquer les indices visuels. Il ignore également les pénalités dues à la pénombre et à l'obscurité.

Yeux de lynx

Pré-requis : Aguerri, Déterré, Yeux de chat

Le personnage peut voir dans le noir et ignore toutes les pénalités dues aux conditions d'éclairage. Il peut également sentir si un personnage situé à quelques dizaines de centimètres de lui est une créature surnaturelle.

Guide du Marshal

Deadlands

ÊTRE MARSHAL

Un groupe de héros s'embarque dans une aventure épique. De terribles monstres et des rivaux jaloux s'opposent à leur progression. Tous les éléments sont contre eux. Des mystères doivent être élucidés, des artefacts anciens découverts, et des innocents sauvés.

C'est ton job en tant que Marshal de donner vie à tous ces éléments, de défier tes joueurs à travers des aventures fantastiques, et de mener l'histoire jusqu'à leur succès – ou leur échec.

C'est là toute l'excitation et le plaisir d'être un Marshal : créer, organiser, et faire vivre un univers complet, propice à l'aventure pour le plus grand amusement de tes joueurs. C'est peut-être une des plus fortes expériences dans l'univers du jeu, et les règles de *Deadlands* sont faites pour te faciliter la tâche.

Tu as déjà lu les règles, et tu as sûrement déjà des tas d'idées pour ta future campagne. Avant de te lancer dans la création d'intrigues destinées à être déjoués par tes amis, prenons un instant pour aborder brièvement le thème de l'art subtil du Marshal.

Apprendre les règles

Tu dois savoir comment fonctionnent les jets de Traits, le dé Joker, comment résoudre des attaques et gérer les blessures. Tout le reste, des manœuvres de combats jusqu'aux interludes, peut être ignoré jusqu'à ce que le besoin s'en fasse sentir.

Un bon moyen d'intégrer tous ces concepts est de simuler un petit combat toi-même, tout seul. Place un combattant Joker sur la table, ainsi que trois banditos, et c'est parti ! Le seul but de cette confrontation est de lancer des dés, de comprendre l'enchaînement, comment fonctionnent les relances, les As, les modificateurs. Tire les dégâts et encaisse les blessures. Si tu parviens à mener à terme ce combat, alors tu es prêt à mener une partie.

Ta partie

Tu pourrais penser que la première étape lorsque tu décides de lancer une partie est de trouver un groupe de joueurs. C'est important, en effet, mais ce n'est que la deuxième étape. La première c'est de ressentir *toi-même* l'excitation, pour mieux la transmettre à tes joueurs.

Tout d'abord, choisis un décor qui t'inspire. Réfléchis aux types de personnages que les joueurs pourront incarner, aux types d'aventures qui pourront s'y dérouler. Prend quelques notes sur ce qui rend l'univers de *Deadlands* attractif, sur ses grands méchants, types de magies et autres aspects surnaturels. Si possible, définis également la trame de ta campagne. À partir de là, tu disposes d'assez d'éléments pour vendre *Deadlands* à tes amis et les attirer à ta table.

Session de jeu

Le temps du recrutement est venu. Le cadre de ta campagne est cool, et tu y as suffisamment réfléchi pour pouvoir le présenter à tes amis. L'étape suivante, c'est de trouver les joueurs, ainsi que leur disponibilités.

Lorsque tu cherches tes joueurs, demande avant tout quand ils sont disponibles. Il est important de pouvoir fixer un rendez-vous régulier. Si les horaires de tes parties fluctuent d'une semaine à l'autre, tes amis et toi courez vraisemblablement à l'échec. Les gens sont débordés, et tout motivés que soient tes joueurs, ils doivent eux aussi jongler entre les cours, leur job, leurs enfants, et les aléas de la vie en général. Si tu réserves une soirée fixe d'une semaine sur l'autre, il sera plus aisé pour tous de gérer son emploi du temps, et cela te permettra de savoir à l'avance quand tu devras être prêt à mener tes parties.

L'horaire le plus classique est de 19 h à 23 h pour les jours de semaine ou le dimanche soir. Les vendredis et samedis soirs sont parfaits pour les étudiants, mais plus difficiles pour les joueurs plus âgés, qui réservent souvent les soirées du week-end pour leur famille, avec femme et enfants. En commençant à 19 h, tes joueurs auront le temps de venir directement du travail, prévoyant un dîner rapide (ou commandant une pizza), et tu peux espérer commencer la partie aux alentours de 20 h.

Assure-toi de clore la session vers 23h. Tes joueurs auront sûrement cours ou travail le lendemain, et la partie ne doit pas devenir pour eux une source de stress. Si tout est clair dès le départ, même les joueurs débordés pourront te tenir au courant en cas d'indisponibilité.

Un Marshal avisé tentera de clore chaque session sur un suspense (ou « cliffhanger » dans le jargon hollywoodien) qui incitera les joueurs à discuter de l'aventure durant la semaine. Si tu y parviens, tu auras bien fait ton job.

Les types de personnages

Lorsque tu as tes joueurs, décris-leur un peu plus l'univers, et demande-leur le type de personnage qu'ils souhaitent jouer. Il n'est pas nécessaire à ce stade de créer les personnages ; la création est assez rapide et simple pour la réserver à la première session de jeu. Mais si tes joueurs ont des idées intéressantes concernant leur histoire ou leur type de personnage (pistolero, savant fou, etc.), tu peux dès à présent commencer à rentrer dans les détails de ton histoire. Si tous tes joueurs décident de jouer des combattants, par exemple, tu sais qu'ils recherchent une partie où l'action sera reine. En aucun cas seront exclus les autres aspects de l'univers, comme l'exploration, l'horreur ou le roleplay, mais les combats devront prendre une place prépondérante dans l'histoire.

RÉUNIR LES PERSONNAGES

La première chose à faire dans une nouvelle aventure ou campagne est de faire en sorte que les personnages soient réunis. Il y a deux manières classiques d'aborder la question.

La mission

La manière la plus évidente de réunir des personnages issus d'horizons différents est d'avoir un employeur qui propose une tache à réaliser en échange d'une récompense. Les personnages peuvent répondre à une annonce, être recrutés dans un saloon enfumé ou être appelés par des amis ou des connaissances. À partir de là, les héros sont dans le même bateau et doivent apprendre à travailler ensemble.

Un problème peut subvenir avec cette méthode. Imaginons que tu mènes une campagne et que la mission consiste à remettre un message très important dans une ville lointaine. Mais l'un de tes personnages est un chasseur de sorcières. Le joueur est très excité par son personnage original, mais dans un premier temps, tu as besoin qu'il (ainsi que les autres) délivre ce message pour lancer la campagne.

Fort heureusement, il y a une solution simple : plutôt que d'argumenter avec le joueur au sujet des motivations de son personnage, laisse-le simplement trouver lui-même une raison à l'acceptation de cette mission. Sois honnête, et dis-lui que tu as besoin de ça pour le démarrage de la campagne. Peut-être que ce chasseur de sorcières se trouve entre deux contrats, ou encore qu'il agit sous couverture à la recherche d'indices dans la traque d'une sorcière maléfique, et que ces indices le mènent justement à la ville lointaine. Il peut aussi avoir besoin d'argent pour acheter un meilleur équipement, ou l'employeur est un vieil ami (ou même un ennemi !).

Quoi qu'il en soit, cette approche non seulement aide à démarrer plus rapidement une campagne, mais elle permet de développer des trames secondaires qui donneront de la profondeur à ta partie.

De veilles connaissances

Tu peux également commencer une campagne en décidant que tous les personnages se connaissent déjà. C'est une bonne méthode pour que les choses aillent rapidement, et très approprié à certaines histoires. Dans une campagne où les personnages sont tous des soldats par exemple, il est plus intéressant d'avoir un groupe de soldats ayant déjà servi ensemble, connaissant chacun les caractères et les travers des autres personnages. C'est une méthode également très adaptée aux jeux en convention, où le temps de jeu est particulièrement limité.

La limite de cette approche est que les joueurs peuvent se sentir un peu trahis s'ils ont particulièrement travaillé l'histoire de leur personnage. Certains joueurs développent des histoires complexes pour leurs personnages, faisant montre d'un grand enthousiasme et d'une grande imagination, et cet aspect des choses doit être encouragé.

Malheureusement, à moins que le personnage ne constitue un personnage important dans ta campagne, et que son passé soit central dans l'histoire à venir, il est probable que tout ce travail passe aux oubliettes. Il faut alors inciter le joueur à parler de son histoire au sein du groupe et tenter d'inclure son passé dans l'histoire principale en tant que trame secondaire.

GARDER LA COHÉSION

Après la première aventure, les joueurs peuvent se demander pourquoi exactement leurs personnages resteraient ensemble. La réponse est facile s'ils avaient un employeur commun, ou si des groupes similaires existent dans ta campagne.

Dans le cas d'une campagne avec des objectifs plus flous, ou si certains personnages ne sont pas réellement compatibles avec les autres, la cohésion peut s'avérer plus difficile à obtenir. Comment gérer cette situation dépend en grande partie du type de jeu. Si la campagne tend vers un objectif clair, le groupe peut rester uni dans le but de vaincre le grand ennemi, même s'ils ne sont pas les meilleurs amis du monde.

Si le but de la campagne est plus ambigu, la meilleur réponse est de ne pas forcer les personnages à rester ensemble. Imagine un scénario plus orienté horreur. Les personnages sont bloqués pendant un week-end dans un manoir hanté. Des choses horribles surviennent, et certains personnages survivent et parviennent à s'en sortir. Pourquoi décideraient-ils alors de se mettre à chasser des vampires ou rechercher des zombis dans les cimetières la semaine suivante ?

Peut-être n'en auront-ils pas envie, et retourneront-ils à leur vie de tous les jours, tentant d'oublier cette expérience traumatisante. Laisse s'écouler plusieurs jours voire des semaines sans événements majeurs (de façon narrative, bien sur). Plus tard, un des personnages est impliqué dans une nouvelle rencontre horrible. Mais cette fois, il sait qu'au moins certaines personnes ne devraient pas se moquer de son histoire, et il en viendra naturellement à contacter les autres personnages.

Les frictions

Mais que faire lorsque le groupe n'arrive pas à trouver un équilibre ? Tout dépend si les disputes se font entre joueurs ou entre personnages.

Nous n'avons pas la prétention d'avoir des recettes pour gérer les dissensions entre tes amis. Tu les connais mieux, et vous seuls pouvez décider que certains joueurs ne sont pas faits pour jouer ensemble. Souviens-toi toutefois que les amis sont plus importants que les jeux (même les nôtres). Si tu ne vois pas de moyen de gérer les conflits, n'hésite pas à passer à un autre loisir le temps que les choses se tassent.

Les tensions entre les personnages, par contre, ne sont pas un problème, et devraient même être encouragées dans une certaine mesure. Dans tout groupe, les personnalités sont amenées à s'opposer et à se disputer à un moment ou à un autre. Tant que ces disputes restent dans le cadre du jeu et des personnages, elles ne peuvent qu'apporter une profondeur à ta campagne. Des conflits silencieux entre des héros peuvent bien souvent donner de la vie à tes parties. N'hésite pas à prendre un joueur à part ou à user de petites notes pour faire parvenir des informations secrètes à tes joueurs.

TYPES DE CAMPAGNES

Chaque groupe de joueurs appréciera différents styles de jeu. Certains aiment gérer de nombreux combats, d'autres préfèrent un style de jeu plus libre avec de nombreuses opportunité de roleplay et moins de combats. La plupart des groupes seront ravis d'avoir un mélange de tous les éléments d'une partie de jeu de rôle. De manière générale, on peut diviser les types de campagnes en trois grands groupes : combat, roleplay et exploration.

Combat

Ce genre de jeu se concentre principalement sur les oppositions armées. Avec les règles de *Deadlands*, tu peux aller facilement au-delà de combats contre des banditos et des Indiens. Tu peux déchaîner une horde d'ennemis sur les héros, et même leur fournir des alliés et des suivants pour les aider dans les batailles !

Un bon point est qu'il est tout autant possible de jouer un personnage fonçant au sein des hordes ennemies les deux armes dégainées qu'un personnage ayant une orientation plus tactique, et ayant choisi de nombreux Atouts de Commandement pour mener les actions de ses alliés et de ses troupes.

Les joueurs peuvent également profiter des manœuvres acrobatiques, et décriront les actions tentées avec précision.

Exploration

Explorer des citées fantômes, retrouver d'antiques trésors ou retrouver des civilisations disparues sont toujours des points excitants pour les joueurs. Le Grand Inconnu se cache derrière chaque vallée, et d'incroyables trésors attendent ceux ont la bravoure de les soustraire à leurs gardiens millénaires.

Le problème avec l'exploration, c'est quelle nécessite un peu plus de travail de la part du Marshal. Il faut préparer ces surprises incroyables, créer ces créatures effroyables et ces trésors merveilleux. Fort heureusement, les règles de *Deadlands* te facilitent grandement le travail, permettant de créer une créature, un objet ou tout autre surprise en un tour de main.

Un truc important d'ailleurs : les joueurs n'ont pas accès aux caractéristiques des créatures, à moins que tu ne leur donnes. Si tu décris de mystérieuses créatures, rien ne t'empêche d'utiliser les caractéristiques d'une créature existante.

Roleplay

Il s'agit peut-être du style le plus délicat à mettre en place. Il est très simple d'un point de vue des règles : il n'y aura que peu de jets de dés à l'exception de quelques jets de Persuasion ici et là. Le plus difficile est de donner vie à de multiples PNJ et d'interagir constamment avec les personnages. Cette fois encore, la possibilité de créer des personnages à la volée est d'une grande aide. Écris simplement quelques notes sur les Compétences principales d'un PNJ, et rien de plus. De cette manière, tu peux te concentrer sur l'aspect rôle de ton PNJ, lui donnant ainsi plus de personnalité et de vie.

Il faut bien veiller à faire avancer l'histoire dans ce type de campagnes, en incorporant des événements qui s'inscrivent dans la trame générale : ça permet aux personnages de développer leur roleplay tout en suivant la campagne. Si une grande partie de ton aventure se déroule dans une pièce remplie de PNJ, la soirée sera longue et l'action lente. S'il y a un assassin dans la salle, tu peux t'attendre à un peu plus d'action. Si en plus, les lumières s'éteignent régulièrement, révélant un nouveau cadavre à chaque fois, la partie peut rapidement devenir aussi excitante que l'exploration d'un donjon sombre empli de pièges et peuplé de monstres.

HORREUR

L'horreur est un élément clé de l'ambiance de *Deadlands*. Les nouveaux meneurs de jeu se demandent bien souvent comment faire passer une telle ambiance. Ils s'imaginent leurs amis, assis autour de la table, le visage marqué par la terreur alors qu'une créature monstrueuse et terrifiante poursuit leurs héros dépassés par les événements.

Malheureusement, il est peu probable que les choses se passent de la sorte. Peut-être que certains moments seront de cette veine là, mais le plus souvent, tes joueurs seront juste assis là, à manger des chips en faisant de mauvaises blagues. La pire des choses à faire est d'essayer de les faire changer. Souviens-toi toujours qu'ils sont là pour s'amuser en société, tout en laissant courir leur imagination. Laisse-les se faire plaisir, et n'essaie pas de leur imposer quelque chose.

Par contre, lorsque l'heure arrive, lorsque l'horreur pointe son nez, change légèrement de ton, baisse la voix. Souris de façon énigmatique, baisse les lumières et mets une musique inquiétante, juste assez forte pour que les joueurs puissent l'entendre.

Quoi qu'il en soit, lorsque le groupe est finalement confronté à une créature hideuse, prend soin de la décrire dans toute son horreur, ne te contente pas de citer son nom. Une « créature humanoïde à la peau blafarde couverte de moisissures et vêtue de haillons empestant la mort » est bien plus effrayant qu'un « mort-vivant ».

MENER LE JEU

Les règles de *Deadlands* ont été pensées dès le départ pour rendre le travail du Marshal le plus simple possible. Les concepteurs et les testeurs de ce jeu ont voulu mettre l'accent sur le jeu et les souvenirs issus de parties incroyables. Personne n'est séduit par l'idée de passer des heures à créer les caractéristiques de Karlos l'aubergiste.

Du coup, lorsque tu prépares tes parties, tu peux te concentrer sur une histoire complexe, mêlant des trames connexes, sur des pièges astucieux ou des personnages intéressants. Il est très simple de créer des PNJ ou des monstres, et il est tout à fait inutile de disposer d'un programme complexe pour générer les caractéristiques de quelques bandits.

Ton boulot de MJ est facilité également durant la partie, car il y a peu de notes à prendre. Tu pourras avoir besoin de noter les blessures de tes Jokers, mais pour le reste, les méchants sont soit en pleine forme, soit Secoués, soit hors combat. Ça signifie que tu peux te concentrer sur la description de l'action au lieu de noter « deux points de dégât sur le squelette avec l'épée ébréchée ».

Utilise ces atouts pour mener tes parties comme tu n'as jamais pu le faire auparavant. Si tu souhaites passer beaucoup de temps sur ta campagne, fais-le : développe l'histoire, les trames secondaires ou les personnalités de tes PNJ, pas les caractéristiques de ces derniers.

LES NOUVEAUX JOUEURS

Inciter tes joueurs à essayer un nouveau système, en particulier s'ils sont habitués à d'autres, n'est pas toujours simple. Nous te recommandons de télécharger le kit d'introduction à *Deadlands* depuis notre site web. Ils pourront ainsi avoir un aperçu des règles et de l'ambiance du jeu, et l'envie d'essayer au moins une fois. Si tu utilises l'aventure de ce kit, fournie avec les personnages prétirés, il devrait être facile pour chacun de s'immerger rapidement pour jouer une courte partie, et de voir si le système leur convient.

ÉQUILIBRE

Certains jeux ont des règles très strictes sur la manière d'équilibrer les rencontres afin que les combats soient « équilibrés ».Une bataille peut s'avérer délicate, mais rien que les personnages ne puissent surmonter avec un peu d'astuce et de chance.

Dans *Deadlands*, la plupart des rencontres devraient être équilibrées de la sorte. Toutefois, rien n'impose que ce soit le cas. Il est parfois intéressant de confronter les personnages à des adversaires qu'ils ne peuvent simplement pas vaincre, et d'admirer les joueurs se dépêtrer de cette situation. Cela permet de renforcer les liens entre les personnages, à susciter les discussions, l'ébauche d'un plan. Tu seras surpris de l'inventivité des joueurs dans ce genre de cas.

Ne sois jamais effrayé de la puissance des adversaires que tu envoies dans les pattes de tes personnages-joueurs. C'est un univers sauvage, après tout, et triompher de ces adversaires ne devrait jamais être une partie de plaisir.

Puissance de combat

Après quelques parties de *Deadlands*, tu auras une bonne idée de ce que tu peux envoyer contre tes personnages. De nouveaux meneurs peuvent toutefois avoir besoin de quelques indications pour évaluer la puissance de combat des adversaires. Ce système simple permet de se faire une idée de base, mais assure-toi de prendre en compte les petits avantages de chaque camp (des pièges, des renforts, des objets magiques, un terrain favorable...).

Estime tout d'abord la puissance de combat de chaque joueur en divisant par deux les dégâts maximum de son attaque la plus courante. Un combattant avec d8 en Force et

un tomahawk (dégâts For + d6) aura une puissance de combat de 7 (14 / 2). Un arcaniste utilisant le pouvoir d'*éclair* le plus fréquemment au plus bas niveau (2d6) aura 6 (12 / 2).

Ajoute +1 pour chaque Atout de combat, pour chaque pouvoir spécial, et pour chaque point de Résistance au-dessus de 5.

Fais la même chose pour tous les alliés. La puissance de combat d'un Extra est divisée par deux.

Additionne ensuite toutes les puissances de combat des personnages et des alliés pour déterminer la puissance du groupe.

Utilise le même système pour les adversaires.

Compare enfin les deux valeurs. La puissance des adversaires devrait être légèrement inférieure à celle du groupe pour un combat facile, égale pour un combat équilibrée, et légèrement supérieur pour un combat acharné.

Si la puissance de combat des adversaire est au moins égale au double de celle du groupe, il est temps pour eux d'apprendre à battre en retraite.

EXPÉRIENCE

Une bonne moyenne est de distribuer 2 Primes par session de jeu. Les personnages évoluent donc en gros toutes les 2-3 parties.

Lorsque tu conclus une histoire plus longue, prenant entre quatre et six sessions, n'hésite pas à attribuer 3 Primes. En attribuer plus devrait être exceptionnel, et réservé à des événements majeurs. Se limiter à 2 points par session permet de limiter la progression, afin d'éviter que les personnages n'atteigne le Rang Légendaire en quelques mois de jeu.

Commencer avec des personnages expérimentés

D'une manière générale, les personnages de *Deadlands* au début d'une campagne ne sont que des débutants sortant de leur campagne. Ils ont un entraînement et des capacités, certes, mais ces dernières sont limitées, et ils ne sont jamais partis à l'aventure.

Tu peux éventuellement décider de commencer une campagne avec des personnages plus expérimentés. C'est même encouragé pour des campagnes plus courtes, où les héros doivent être au centre de l'action plus rapidement que dans une campagne classique.

La première fois que tu choisiras cette option, nous te recommandons de faire débuter tes personnages au Rang Aguerri, ou très rarement au Rang de Vétéran. Une fois que tu auras plus d'expérience dans le domaine, il n'y a plus de limite, et n'hésite pas à faire une campagne avec des personnages déjà Légendaires si l'histoire le justifie.

Il est important pour l'équilibre du jeu que les joueurs créent leurs personnages comme s'ils étaient Novices, puis qu'ils les fassent progresser en expérience comme s'il s'agissait de personnages normaux. Ainsi, la progression est encadrée et plus naturelle. On s'assure également qu'ils ne prennent pas des Atouts pour lesquels ils n'auraient pas les prérequis à tel ou tel moment de leur progression. De plus, cette approche est aussi souvent plus simple à expliquer pour les joueurs.

JETONS

L'expérience doit rester quelque chose de limité : deux points par session constituent une moyenne qui ne devrait pas être dépassée. Les Jetons, d'un autre côté, constituent un moyen plus flexible de récompenser les joueurs pour leurs actions d'éclat.

Donne un Jeton à chaque fois qu'un joueur fait quelque chose de particulièrement malin, trouve un indice vital ou d'une manière générale, fait avancer l'histoire. N'hésite pas non plus à donner des Jetons pour un excellent roleplay. Si un personnage Loyal met sa vie en péril pour sauver un de ses compagnons, il mérite à coup sûr de recevoir un Jeton pour son action. Il en va de même pour des grandes tirades, de bonnes blagues faites par les personnages ou même un moment dramatique.

Un personnage moyen devrait récupérer un ou deux Jetons supplémentaires par session. De bons joueurs portés sur le roleplay peuvent même aller jusqu'à trois.

INTERPRÉTER LES JETS DE DÉ

Il arrive fréquemment dans *Deadlands* que les joueurs fassent des jets exceptionnels grâce aux As. Lorsque le cas se présente, prends soin de décrire l'action avec tout le panache possible ! Si un héros doit sauter d'une diligence lancée à pleine vitesse allant s'écraser au bas d'un ravin et qu'il réussit un jet d'Agilité exceptionnel, décrivez comment il s'éjecte de la voiture, roule sur le sol et se rétablit parfaitement, accroupi et prêt à agir. De la même manière, n'hésite pas à en rajouter lorsque qu'ils font des jets très faibles. Un personnage qui tire un mauvais œil alors qu'il descend du toit d'un saloon pour échapper à une chauve-souris démoniaque vit une chute mémorable aux multiples rebonds, et se retrouve dans l'abreuvoir à chevaux alors que la créature fond sur lui pour lui porter une attaque !

Tes joueurs apprécieront les descriptions grandiloquentes que tu feras des actions de leurs personnages, se sentant puissants lorsque les dés sont avec eux, et en danger et tendus lorsqu'ils les trahissent.

LE RYTHME

Un bon Marshal restera toujours attentif au rythme de la partie. Parfois, le groupe souhaitera un peu de temps calme pour pouvoir faire du roleplay, échangeant avec le monde qui les entoure, ou même simplement en jouant des discussions entre leurs personnages. Mais si cela s'éternise, il est probable que le groupe a besoin d'un petit coup de pouce.

Cela peut s'avérer particulièrement vrai dans le cas d'aventures dites « ouvertes », comme une enquête sur un

NOTE DE CONCEPTION : LE DÉCOMPTE

Le décompte est un excellent instrument pour insuffler une notion d'urgence absolue dans tes combats. Nous avons joué des centaines de parties, et lorsqu'un joueur prend trop de temps à se décider, tout le groupe en pâtit. Mais il n'est pas question de faire de cette méthode une habitude. Parfois il est plus intéressant de laisser les joueurs souffler, en particulier lorsqu'ils sont sur quelque chose d'important. Mais la plupart du temps, garde le rythme rapide, fais ressentir à tes joueurs la fureur des combats, que les choses sont désespérées et que le prochain jet de dé est déterminant !

Et bien entendu, n'hésite pas à te mettre en retrait lorsque le groupe ourdit ses propres plans ou complots. L'art de la maîtrise réside dans le juste équilibre entre tous ces aspects du jeu.

meurtre, qui nécessite de la part des joueurs de décider où vont aller leurs personnages et pour quoi faire (par opposition à un obscur souterrain labyrinthique à explorer ou une aventure similaire, ou finalement le seul choix se fait entre « on continue » et « on fait une pause »).

De manière générale, si la majorité du groupe s'est engagée dans un roleplay intense, que les joueurs sourient et qu'ils s'amusent, laisse-les tranquilles. Laisse-les tranquillement dicter le rythme de la partie. Par contre, si tu remarques qu'un ou plusieurs joueurs sont à l'écart, ou on l'air de s'ennuyer, booste-les un peu. S'ils semblent un peu perdus sur la marche à suivre, demande à l'un des membres du groupe d'énumérer à nouveau tous les indices qu'ils ont accumulés jusqu'alors et leur façon de les interpréter. Cela s'avèrera la plupart du temps suffisant pour pointer les oublis de pistes et les faire repartir de l'avant. Tu peux également glisser une nouvelle information, via l'arrivée d'un message ou la visite d'une PNJ. Et n'hésite pas non plus à faire intervenir des méchants susceptibles de fournir des informations ou de nouvelles pistes après un combat au couteau.

Le rythme en combat

Peut-être que la chose la plus importante en ce qui concerne le rythme, c'est de s'assurer que les combats sont rapides et fluides dans leur résolution. Alors que tu égraines les initiatives, fais-leur comprendre qu'ils doivent annoncer leurs actions assez rapidement. Si un joueur n'a pas encore décidé, met son personnage en attente et passe au joueur suivant (mais laisse les choses traîner un peu plus si c'est un adversaire qui doit jouer à l'initiative suivante).

Si tu penses que la scène est une scène critique et qu'un joueur traîne, commence à compter… « Que fais-tu ? 5, 4, 3,… » Les joueurs saisiront immédiatement le message et que leurs personnages sont dans une situation périlleuse qui nécessite des actions rapides et héroïques.

LES EXTRAS

La colonne vertébrale de toute bonne partie de jeu de rôle, c'est le monde qui entoure les personnages des joueurs, et les PNJ en représentent une bonne partie. Cette section te montre comment donner vie à tous ces figurants de ta campagne.

Créer des Extras

Note bien la règle n°1 du MJ à *Deadlands* concernant les Extras : ne les « construis » pas !

Ne fais jamais tes extras en utilisant les règles de création de personnage. Donne-leur les scores que tu penses qu'ils devraient avoir dans leurs Attributs et Compétences et roule ma poule. Rappelle-toi que ce jeu est censé te faciliter les choses. Ne t'occupe pas du décompte des points de Compétences, alors que tu pourrais réfléchir à de nouveaux pièges diaboliques et à ces nouvelles capacités spéciales pour tes horribles créatures !

D'ailleurs, la notion de Rang n'est jamais réellement nécessaire dans les règles. C'est un mécanisme qui ne sert qu'à l'équilibrage pour éviter qu'un personnage ne puisse dominer le jeu.

Personnalité

Bien plus important que toutes les caractéristiques, c'est la personnalité d'un PNJ qui lui donne vie. Note un ou deux trucs sur chaque Extra que les personnages sont susceptibles de croiser durant leurs aventures, afin d'avoir une idée de la façon de le jouer d'un simple coup d'œil. Certains MJ trouvent utile d'identifier des Extras grâce à des acteurs ou des personnages de cinéma, télévision, livres ou BD. Savoir que le personnage d'un Capitaine de cavalerie est « joué par Sam Elliot », par exemple, donne de bons indices sur la façon de le jouer : il sera vraisemblablement bourru, allant directement aux faits, avec une voix grave et caverneuse.

Rajouter quelques détails peut également permettre de souligner l'importance d'un PNJ, et aussi de faire en sorte que tes joueurs s'en souviennent. Ainsi, le Capitaine de cavalerie peut devenir quelqu'un que les personnages pourront chercher à contacter plus tard, plutôt qu'un simple anonyme de passage qu'ils auront déjà oublié lors de la scène suivante. Bien entendu, tous les PNJs n'ont pas besoin d'être détaillés de la sorte, mais ceux qui le sont offrent du réalisme et de la continuité à votre univers.

ALLIÉS

Bien que ce soit rarement précisé, la plupart des jeux de rôle partent du principe que c'est le MJ qui contrôle les PNJs, qu'ils agissent du côté des joueurs ou contre eux. La plupart du temps, le pauvre MJ débordé oubliera bien souvent ces personnages supplémentaires, ou se contentera de décrire rapidement leur participation au combat. C'est le cas pour les suivants, les compagnons animaux, les compagnons ou les amours : dans la plupart des jeux de rôle, les alliés sont plus encombrants qu'autre chose.

Dans *Deadlands*, les choses sont différentes, mais peuvent demander un petit temps d'adaptation, en particulier si tu as déjà été MJ à d'autres jeux : tu auras peut-être du mal à laisser filer tes PNJ. En effet, si le MJ garde le contrôle des PNJ alliés lorsqu'on leur parle, il ne devrait que très rarement les gérer lors d'un combat.

Voici quelques-uns des avantages de laisser tes joueurs contrôler les PNJs alliés lors des combats :

Premièrement, les joueurs eux-mêmes en viendront à tenir à leurs troupes. Ces quelques bras supplémentaires peuvent s'avérer décisifs lors des combats à *Deadlands*, tout autant que de nouveaux Atouts ou que de sonnantes et trébuchantes pièces d'or. Disposer de mercenaires armés lors de l'attaque de l'antre de goules est un atout de choix. En disposer contre la horde d'un vampire est une véritable nécessité. Tu seras surpris de voir ton groupe tenter des actes extraordinaires de courage et d'héroïsme rien que pour sauvegarder un allié qu'ils auraient en d'autres circonstances totalement oublié.

Deuxièmement, les alliés permettent aux joueurs qui sont plus tournés vers la tactique d'aller au-delà de juste tirer des coups de feu ou de lancer des sorts. Certains des personnages les plus efficaces dans *Deadlands* sont ceux qui ont investi dans les Atouts de Commandement, et leurs valeureux hommes d'arme.

Troisièmement, les joueurs qui souhaitent disposer d'animaux ou de familiers à leurs côtés pourront réellement le faire. Comme les autres alliés, ces compagnons sont bien souvent oubliés dans la plupart des jeux de rôle. Dans *Deadlands*, un « maître des bêtes indien » ira au combat flanqué de son loup, qui aura une véritable utilité dans les batailles. Si la créature périt, le personnage ressentira plus fortement la perte dans la mesure où l'animal est réellement présent dans les combats et non un simple équipement supplémentaire souvent oublié.

Quatrièmement, les alliés sont importants dans de nombreuses histoires, mais toi, le MJ, tu es déjà débordé par la gestion des règles, de l'histoire et de tes propres méchants. Si tu dois en plus gérer les alliés, c'est autant de jets de dés que tu devrais faire en plus, jets de dés que tes joueurs seront ravis de faire pour toi.

Enfin, si tu donnes à tes joueurs le contrôle sur leurs alliés, tu pourras inclure dans les combats tous les séides que tes grands méchants devraient logiquement avoir à leurs côtés. Tu imagines sérieusement un ancien vampire acculé dans son repaire, seul ? Non, bien entendu, il sera entouré d'une horde de séides. Ces séides donneront plus de vie et d'allant à tes combats, et tes joueurs se régaleront à envoyer leurs alliés contre les hordes ennemies alors que les personnage affronteront la liche et ses lieutenants les plus puissants.

Surenchère

Lorsqu'ils mènent une partie de *Deadlands*, de nombreux Marshals deviennent particulièrement attirés par cet aspect du jeu. C'est parfait et c'est bien le but, mais ça peut entraîner une sorte de surenchère, avec de très gros groupes de personnages et leurs alliés, ce qui implique de gros groupes d'adversaires.

Ce n'est pas un problème en soi, le système peut gérer ce genre de batailles, mais sois conscient que des combats impliquant 50 combattants ou plus peuvent durer plusieurs heures, même avec un système comme celui-ci. Pour éviter cette surenchère, garde à l'esprit la taille de ton groupe de personnages avec leurs alliés, et souviens-toi que l'opposition devra bien souvent être aussi nombreuse pour avoir un combat décent.

ALORS VIENDRA UN JUGEMENT

Comme ces bons vieux vagabonds des Hautes Plaines, certaines personnes doivent marcher seules. C'est ton cas, Marshal. Et ce livre est une mine de renseignements pour les sombres secrets et les sales coups réservés à tes seuls yeux.

Si tu as fait un peu attention – et que tu as lu les sections précédentes, ce qui est recommandé, tu auras peut-être compris que les choses ont commencé à partir en sucette avec un grand S aux alentours de 1863. C'est à la fois vrai et faux. Le fait est qu'un mal surnaturel traînait déjà dans les parages depuis bien plus longtemps que ça.

L'ORDRE DES CHOSES

Depuis que l'homme est sur Terre, des horreurs se sont toujours cachées dans l'ombre. Toutes les cultures ont leurs croquemitaines, leurs fantômes et leurs monstres pour effrayer petits et grands. On les appelle collectivement « abominations », et elles sont très réelles.

Les abominations habitent dans le monde physique. Dans le monde des esprits, que les Indiens appellent ainsi que nous le ferons les Terres de chasse, les esprits de la nature et les manitous sont plus courants. Les premiers sont en général bons ou tout au moins neutres en ce qui concerne les affaires de l'homme. Les seconds sont, quant à eux, carrément mauvais.

Les manitous se nourrissent de la peur et des émotions négatives que les abominations provoquent, et les canalisent en direction d'un endroit particulier des Terres de chasse appelé les Deadlands, les terres mortes. Là-bas résident des esprits incroyablement mauvais et puissants, les manitous en chef, qui se régalent des bonnes rasades de peur que les manitous leur servent. Pour l'instant, les plus puissants de ces esprits se nomment les Juges et tous les autres sont obligés de se partager les restes de leur table spirituelle.

Les manitous ne savent pas grand-chose de leurs mystérieux maîtres sorti du fait que les Juges s'approprient la peur qu'ils renvoient dans les Deadlands. Ils se nourrissent d'une grande partie de cette peur ou la stockent dans un but inavouable, mais il leur arrive d'en abandonner quelques petites miettes aux manitous. Ces derniers les utilisent

alors pour créer plus d'abominations selon le caprice de leurs supérieurs, qui à leur tour génèrent encore plus de peur dont les manitous se nourrissent.

C'est un cercle vicieux sans fin pourvu de dents tranchantes comme des rasoirs, et c'est ainsi depuis l'aube des temps. Les Juges ne sont pas les seuls à exploiter l'humanité de la sorte mais lorsqu'ils ont pris le contrôle des Deadlands, ils ont érigé cette pratique en art et les choses ont rapidement échappé à tout contrôle. Des sociétés entières vivaient dans la terreur et satisfaisaient leur appétit hérétique. Le futur s'annonçait plutôt sombre pour l'humanité, jusqu'à la fin du Moyen-Âge.

QUI SONT LES JUGES ?

Ce ne sont pas les premiers dieux maléfiques sur les Terres de chasse. Les Deadlands sont en fait dirigés par un panthéon d'esprits maléfiques et les Juges sont simplement à l'heure actuelle les plus puissants d'entre eux. À l'origine des pouvoirs relativement mineurs, ils ont accroché leurs méchants petits chariots à un mouvement appelé Chrétienté quelque mille ans auparavant.

Alors que la nouvelle religion prenait son essor, les Juges se rebaptisèrent les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, ce qui leur permit de concentrer la peur de millions d'individus sur un cercle assez restreint d'entités maléfiques, là où elle nourrissait auparavant une pléthore de dieux mauvais.

Tout le monde ne suivait pas la doctrine chrétienne mais les Juges devinrent assez puissants pour soumettre par la force le reste de leurs compatriotes maléfiques. À présent, ils se servent en premier sur la moindre parcelle de peur que les manitous ramènent et ce, que celle-ci soit d'origine chrétienne, musulmane, juive ou autre.

LES ANCIENS

Les Anciens - les anciens hommes-médecine des différentes tribus indiennes de l'Est américain tinrent conseil au plus profond des montagnes de la Nouvelle-Angleterre. Ils y discutèrent de l'état de la Terre et du nombre croissant d'horreurs qui foulaient leurs terres sacrées.

Les Anciens savaient qu'il n'y avait aucun moyen d'en bannir d'un coup toute trace de mal. Les braves devaient affronter et vaincre une par une les abominations. Cependant, s'il n'y avait plus de manitou, il y aurait beaucoup moins de nouvelles abominations.

LA GRANDE GUERRE DES ESPRITS

Les Anciens demandèrent aux esprits de la nature de combattre leurs cousins maléfiques les manitous. Ceux-ci acceptèrent mais le prix à payer était élevé. Les Anciens devaient se joindre à eux dans cette guerre.

Ils se rendirent jusqu'à un ancien cimetière Micmac et entreprirent un rituel long et ardu. Quand ils l'achevèrent, un portail vers les Terres de chasse était ouvert.

Les chamanes le franchirent et entamèrent leur longue campagne contre les manitous. La Grande guerre des esprits fit rage pendant des centaines d'années à l'aune du temps sur les Terres de chasse, bien que personne ne sache vraiment combien il s'écoula dans le monde physique. Ce fut une guerre secrète ignorée de la vaste majorité de l'humanité. Seuls les individus les plus puissants spirituellement sentirent que quelque chose était en train de se passer.

En tant qu'esprits, les manitous ne pouvaient pas vraiment être détruits. Les Anciens traquèrent leurs ennemis et finirent par les vaincre, puis leur firent promettre de ne pas s'échapper des Terres de chasse tant que les Anciens et les esprits de la nature y seraient prisonniers avec eux. Désormais, aucun esprit, bon ou mauvais, ne pouvait plus interférer dans les affaires humaines. Les Anciens étaient enfermés avec les esprits maléfiques qu'ils avaient vaincus mais le nombre des horreurs dans le monde diminua et elles commencèrent à s'affaiblir. Le prix que les chamanes avaient payé était élevé mais ils avaient gagné la Grande guerre des esprits.

UNE HISTOIRE DE VENGEANCE

Les manitous tinrent leur promesse. Pendant des centaines d'années, il n'y eut plus de nouvelle abomination et les horreurs surnaturelles qui restaient encore sur Terre s'affaiblirent lentement et moururent.

En 1763, un jeune chamane indien de la tribu des Susquehannas achevait tout juste ses études. C'était un étudiant incroyable qui dévorait chaque leçon de magie dispensée par ses anciens comme s'il s'était agi de son dernier repas. Si les esprits ne pouvaient plus visiter la Terre, les chamanes et d'autres puissants mystiques pouvaient communiquer avec eux depuis les Terres de chasse. Corbeau écoutait avidement leurs paroles.

Un jour d'été, il s'assit sur une haute montagne dans la nouvelle colonie que les hommes blancs appelaient Virginie. Alors qu'il méditait, les esprits de la nature lui parlèrent de la Grande guerre des esprits et du pacte que les Anciens avaient conclu avec les manitous. Sa conversation fut interrompue par le bruit d'un coup de mousquet près de son village, plus loin en bas.

Corbeau descendit la montagne aussi vite qu'il le put alors que le cruel vacarme de la bataille se moquait de chacun de ses pas. Il lui semblait que ses pieds étaient de pierre et que les kilomètres s'étiraient à l'infini. Lorsqu'il parvint finalement à son village, il vit une bande d'hommes blancs massacrer sa famille. Ils étaient les derniers Susquehannas et à présent, Corbeau était le dernier fils d'une tribu morte.

LA RENAISSANCE DE CORBEAU

Il resta caché et assista au massacre de chaque être humain qu'il chérissait. Le cœur rempli de haine, il quitta la vallée qui fut son foyer et parcourut la Terre, cherchant à accroître son pouvoir personnel et à se venger des hommes blancs.

Le chamane apprit de nombreux secrets durant son périple parmi les tribus indiennes et les villes des hommes blancs. Il apprit aussi des rituels qui lui permettaient de prolonger sa propre vie. bien qu'il soit né en 1745, Corbeau n'a pas l'air d'avoir plus de 40 ans aujourd'hui. Cependant, le secret le plus important qu'il découvrit fut que les Anciens avaient laissé grande ouverte la porte, oubliée depuis longtemps, qui leur avait permis d'entrer sur les Terres de chasse.

De 1861 à 1863, Corbeau visita autant de tribus qu'il le put et parla solennellement du massacre de son peuple. Il dit qu'il était le dernier de sa tribu, le Dernier fils des Susquehannas, et qu'il cherchait d'autres braves qui partageaient sa soif de vengeance.

Certains autres chamanes sentaient que sa longue quête l'avait perverti et qu'il était consumé par le mal. La plupart le bannirent rapidement. Mais il arrivait parfois qu'un jeune vindicatif, souvent le survivant d'une tribu massacrée, tourne le dos à sa famille d'adoption pour suivre Corbeau dans sa sombre quête.

Ces jeunes hommes comprenaient son chagrin et sa rage. Ils étaient aussi les derniers de leurs tribus, de leurs villages et de leurs familles. À l'instar de Corbeau, ils étaient les Derniers fils.

LES DERNIERS FILS

Corbeau dit à ses disciples que leurs ennuis étaient le résultat de l'arrivée des hommes blancs. C'était dans certains cas vrai mais dans d'autres, il ne s'agissait que d'une incompréhension grossière de plus entre deux cultures différentes.

Quoi qu'il en soit, Corbeau dit aux Derniers fils qu'il savait comment vaincre leur ennemi commun. Ils devaient libérer les manitous de leur promesse et alors viendrait le Jugement.

Il dit aussi aux braves et aux chamanes qui avaient choisi de le suivre que les manitous protégeaient les tribus de l'invasion grandissante de l'homme blanc, et que les Anciens avaient été stupides de bannir les esprits. En interdisant aux manitous de quitter les Terres de chasse, ils avaient limité leurs propres pouvoirs et condamné les tribus à emprunter un chemin long et douloureux qui ne pouvait que conduire à leur destruction.

Selon Corbeau, le devoir sacré des Derniers fils était de voyager jusqu'aux Terres de chasse et de rendre son ordre naturel au monde des esprits. Il n'y avait qu'une manière d'accomplir ce devoir : ils devaient se rendre là-bas et tuer les Anciens.

LA TRAQUE

Les Derniers fils entreprirent leur long périple jusqu'aux montagnes couvertes de forêts de la Nouvelle-Angleterre au début de l'année 1863. Le groupe parvint à l'ancien cimetière Micmac et franchit la porte qui conduisait aux Terres de chasse le premier jour de juillet.

Il s'écoula à peine quelques jours dans le monde physique mais la bataille qui opposa les Derniers fils aux Anciens dura de nombreuses semaines. Dans cet étrange endroit, ils commirent une atrocité après l'autre, et traquèrent et tuèrent les Anciens au nom de la vengeance.

Les Derniers fils survivants revinrent des Terres de chasse le 3 juillet 1863, leur guerre terminée, quelques heures avant le Jour de l'Indépendance et la bataille de Gettysburg faisait rage.

Nombreux étaient les Derniers fils à ne pas être revenus mais ils avaient accompli leur quête. Les Anciens étaient morts et leur sang tachait à jamais les mains de leurs assassins. Les manitous étaient de nouveau libres.

Le Jugement avait commencé.

LE JUGEMENT

Lorsque les manitous étaient prisonniers sur les Terres de chasse, ils ne pouvaient plus ramener de délicieuses bouchées de peur dans les Deadlands et les Juges s'endormirent. Lorsque le dernier Ancien rendit son dernier souffle, le pacte fut brisé. Les manitous rapportèrent immédiatement autant de peur qu'ils le purent et les Juges s'éveillèrent pour découvrir un vrai festin devant eux. Ils se réjouirent de leur retour mais restèrent tous trop conscients des erreurs de leur passé.

Les Juges savent à présent qu'ils ne peuvent inonder le monde d'abominations. Une armée de créatures monstrueuses consumerait toute leur précieuse énergie. Pire, des mortels blasés n'ont plus peur des créatures de la nuit et se défendent, à l'instar des Anciens des siècles auparavant. Il est possible de créer plus d'énergie en cantonnant les abominations aux frontières de l'inconnu et en comptant un peu plus sur le mal purement humain.

Les mortels exsudent de la terreur pure. Quand la Terre sera inondée d'assez de peur pour nourrir les Juges, quand elle sera enfin à l'image des Deadlands, alors les Juges la fouleront.

LE MONDE AUJOURD'HUI

Nous sommes à présent en 1879 et les plans des Juges se déroulent sans accroc. Bien qu'un cessez-le-feu ait mis fin à la guerre entre les États, les Grandes guerres du Rail font remonter la pression. Les Indiens se battent contre les hommes blancs et entre eux, certains abandonnent les Anciennes traditions et d'autres les esprits de la nature. Les morts sortent de leurs tombes et d'étranges bêtes parcourent le pays.

Les complots des Juges s'appliquent à toute la Terre mais l'Ouest américain est au centre de leurs efforts. Les grands espaces offrent à leurs créations nombre d'endroits où se cacher et cette frontière anarchique dresse chaque jour les hommes les uns contre les autres. Avant de nous plonger dans le détail des événements qui ont eu lieu dans l'Ouest

étrange, y compris l'état actuel des Grandes guerres du Rail, parlons un peu de la peur.

LE POUVOIR DE LA PEUR

C'est le pain quotidien des Juges qui n'ont de cesse de faire mijoter un faitout rempli de trucs vraiment méchants. Tu vois, la peur est pour eux comme un bonbon, mais en plus nourrissant. Ils prospèrent grâce à l'énergie que dégage un cow-boy qui appelle sa maman et mouille son pantalon.

Même si l'on fait abstraction de l'influence des Juges, il y a amplement de quoi être effrayé dans l'Ouest étrange. Espions et saboteurs œuvrent au sein de l'Union et de la Confédération et ils pullulent dans les Territoires contestés. Les forces des Barons du Rail se poursuivent mutuellement et n'ont pas grande considération pour les innocents pris entre deux feux. Dans de nombreux cas, les gens ne peuvent même pas compter sur la loi dans l'Ouest. Et pendant tout ce temps, les manitous font en sorte d'empirer les choses, « terreurformant » lentement l'environnement afin de le rendre plus hospitalier pour les Juges.

LA TERREURFORMATION

Manitous et Juges bougent leurs petites fesses maléfiques afin de rendre l'Ouest encore plus effrayant qu'il ne l'est déjà. Si ces derniers ne sont pas encore capables d'influencer des événements terrestres à l'échelle mondiale, ils peuvent communiquer avec quelques-uns de leurs plus puissants serviteurs. Les manitous se tapent presque tout le boulot en faisant naître d'horribles abominations.

Celles-ci peuvent adopter un million de formes différentes en fonction des caprices de leurs créateurs. En règle générale, elles donnent corps aux sombres légendes locales, qu'elles soient indiennes ou blanches. Certains manitous peuvent insuffler un peu d'énergie et ranimer un groupe de morts-vivants afin de terroriser les habitants de la région et d'autres dépoussièrent un vieux mythe indien et le lâchent dans la prairie.

Dans tous les cas, la bestiole la plus grosse et la plus méchante d'un coin en particulier provoque l'augmentation du Niveau de Peur. Nous appelons ça un « marchand de peur » et lui appelle les héros « déjeuner ». C'est souvent la ou les

principales créatures qui se dissimulent derrière l'histoire terrifiante que tu racontes au cours d'une session ou d'une série de sessions de jeu, Marshal, celle qui sert le mieux les Juges et provoque le plus de terreur dans le coin.

Les marchands de peur ont parfois des sous-fifres mais qui n'ont pas de réelle influence sur les autres abominations ou les autres méchants. En fait, les monstres du Jour du Jugement travaillent presque tout le temps en solo. Plusieurs abominations puissantes peuvent coexister dans une même région mais seule la plus vicieuse sera un marchand de peur.

Un marchand de peur règne sur un territoire en particulier, comme une forêt, une caverne, une mine hantée, une ville dans laquelle des gens disparaissent et ainsi de suite. Ce n'est cependant pas nécessairement une zone géographique. Un manitou peut habiter un objet ou hanter une tribu indienne via une puissante malédiction.

Ils peuvent augmenter le Niveau de Peur de +1 par mois, en supposant qu'ils provoquent un désordre considérable et n'aillent pas trop loin. C'est une indication très vague, Marshal. Certaines bestioles sont bien plus subtiles et passent des années à peaufiner leur sombre magie. D'autres rentrent dans le tas et commencent à ravager la région, ce qui a pour conséquence de faire grimper le Niveau de Peur en une semaine.

Les abominations qui en font trop peuvent en fait faire stagner un Niveau de Peur, puisque l'inconnu est la plus grande horreur qui soit. Une chose mystérieuse hantant le Labyrinthe et laissant dans son sillage un carnage de prospecteurs fera peur à tout le monde. Une bande de banditos assoiffés de sang – même si ce sont des morts-vivants – ne sont qu'un ennemi de plus sur lequel gaspiller des balles.

À propos de choses sur lesquelles gaspiller des balles, parlons un peu des différentes horreurs que vous héros affronteront peut-être.

LES ABOMINATIONS

Ce sont vos horreurs ordinaires (mais ne répète pas à ta clique qu'on a dit ça). Des morts-vivants, des bestioles rampantes et des juges de potence sont de bons (ok, de mauvais) exemples.

En règle générale, de telles créatures ne se préoccupent que de leur survie. Elles ne savent rien des Juges et n'en ont rien à faire, pas plus qu'elles n'ont une idée du rôle qu'elles jouent dans leurs plans. Ceci dit, ce n'est pas parce qu'elles ignorent leur place dans le grand schéma que ça les rend moins terribles ou moins mortelles.

Malgré leur manque général d'intuition, les abominations sont plus que capables d'endosser le rôle de marchand de peur. Il peut arriver qu'un groupe de ces créatures le fasse également, comme par exemple une bande de morts-vivants infestant une mine.

Beaucoup d'abominations sont assez communes pour être plus ou moins assimilées à la faune locale - les dragons du Labyrinthe, par exemple - même si les gens à l'Est pensent que ce ne sont que des balivernes.

LES SERVITEURS

Les Serviteurs sont bien plus perfides que les abominations. Ce sont les individus qui ont choisi la voie du mal. Ceci dit, on les présente rarement en tant que tels, pas plus que les Serviteurs ne sont eux-mêmes conscients de leur servitude. Les quatre plus puissants d'entre eux dans l'Ouest étrange sont le **capitaine Jasper Stone**, **Corbeau**, le **Révérend Ezekiah Grimme** et **Darius Hellstromme**, qui servent respectivement Mort, Guerre, Famine et Pestilence.

Chacun d'eux choisit de commettre un acte mauvais et de s'engager sur la pente savonneuse de la servitude et au fur et à mesure qu'ils commettaient d'autres atrocités, les actions plus graves venaient plus aisément. Stone est le premier Déterré moderne, et il est si mauvais qu'il a réussi à soumettre son manitou et à lui faire dire la vérité à propos des Juges. Il leur sert à présent de chien de guerre et éparpille les héros un peu partout. Le péché originel de Corbeau est évident et depuis sa victoire sur les Anciens, lui et ses disciples ont commis de nombreuses autres atrocités contre les blancs. L'histoire de Grimme est un peu plus engagée mais a eu pour résultat final de faire servir de la chair humaine à des gens affamés, et ce dans le but d'accroître son pouvoir et son influence personnels. Hellstromme est le savant fou le plus éminent du monde et n'a aucune considération pour le bien-être des autres. Il considère les gens comme de simples outils qu'il peut utiliser et dont il peut abuser, souvent comme rats de laboratoire.

Tu peux créer tes propres Serviteurs mineurs et les coller aux trousses de ta clique. Souviens-toi simplement qu'ils furent un jour humains (Hellstromme est l'exception qui confirme la règle puisqu'il l'est toujours) et plus important, qu'ils ont choisi leur destin. On ne les y a pas obligés. Fais-nous confiance. Ça a quelque chose à voir avec Faust.

Au fil du temps, ces individus monstrueux peuvent devenir des monstres dans un sens plus littéral et que leurs corps soient ou non déformés pour refléter une âme si noire, ils ont chacun développé des pouvoirs uniques en fonctions de leurs mauvaises actions passées. Il apparaît aussi que ce passé soit leur talon d'Achille, car la plupart d'entre eux est invulnérable à l'exception d'une faiblesse particulière. Des indices à propos de cette vulnérabilité sont disséminés dans le récit de leurs chutes respectives.

Tu noteras aussi que la plupart de ces individus sont totalement inconscients de leur servitude et qu'ils le nieraient sur leur lit de mort. Seuls les plus puissants savent qu'ils sont au service de pouvoirs plus sombres. Même Darius Hellstromme ne sait rien de l'existence des Juges, bien qu'il ait quelques doutes.

LES MANITOUS

Ce sont des esprits maléfiques qui servent en toute connaissance de cause les Juges. Ils drainent la peur et les émotions négatives engendrées par leurs horribles créations, et les renvoient vers les Juges.

Bien sûr, ces derniers sont ingénieux et les manitous ont comme instruction de réinvestir un peu de cette peur dans la création d'autres abominations sur Terre, et donc de récolter encore plus de peur. Il est pratiquement impossible d'attaquer de front un manitou. Même s'ils s'impliquent directement dans les événements, disons en ranimant un groupe de morts-vivants, ils ne font que s'amuser avec leurs jouets.

La façon la plus simple de se débarrasser de l'un d'entre eux, c'est de l'affamer en abaissant le Niveau de Peur (voir page 212). Un manitou peut être tué mais seulement s'il s'est lié de manière permanente au monde physique par le biais d'un Déterré (voir page 213). Ensuite, on peut finir ledit Déterré d'une balle dans la tête ou en exorcisant le démon qui l'habite.

Les Juges sont les plus puissants de ces esprits, si puissants qu'ils ne sont peut-être même pas des manitous. Il ne confirment ni n'infirment cette théorie, mais ils n'exercent pas directement leur influence sur Terre et laissent aux manitous le soin de faire presque tout le sale travail.

LES ORDINAIRES

Ce sont des gens qui passent leur temps à foutre une sacrée trouille aux autres. Meurtriers indiens, officiers de l'armée querelleurs ou tueur en série psychopathe, les ordinaires peuvent se montrer aussi dangereux, et tout aussi effrayants, que le pire de ce que les Juges peuvent offrir.

Les Juges et les manitous aiment ces types. Tous les avantages d'une abomination et aucun investissement à faire.

LES NIVEAUX DE PEUR

On a jusqu'à maintenant beaucoup parlé de la peur, Marshal - de son importance pour les Juges et de combien elle est répandue dans l'Ouest étrange. Comme tu le verras au fil de ces pages, chaque endroit visité par ta clique possède son propre « Niveau de Peur », qui représente le succès rencontré par les Juges et leurs sous-fifres pour faire venir l'Enfer sur Terre. Tu trouveras dans le chapitre suivant les règles applicables lorsque tu utilises les Niveaux de Peur durant la partie.

Maintenant que tu sais combien les choses peuvent être flippantes, parlons un peu de l'aspect et du caractère de chaque Niveau de Peur.

Niveau de Peur 0

C'est un coin tranquille, mec. Les gens du crû sont amicaux, le ciel est bleu et on peut sortir dans la rue la nuit. Ça ne te surprendra peut-être pas d'entendre que ce genre d'endroits est rare dans l'Ouest étrange et qu'ils ne sont pas faciles à trouver.

Niveau de Peur 1

Ici, il y a des gens qui croient que les monstres existent mais ils n'en ont jamais vus. Le ciel est toujours bleu mais si tu sors le soir, emmène un copain.

Niveau de Peur 2

Personne ne va près de la vieille cabane en ruines au sommet de la colline. Le coin ressemble toujours plus ou moins à la même chose, mais les ombres sont juste un peu plus longues. Ce n'est pas vraiment sûr de sortir seul la nuit mais on ne risque pas la mort non plus. C'est le Niveau de Peur par défaut de la plupart des endroits aujourd'hui.

Niveau de Peur 3

Les choses commencent à devenir un peu bizarres. Des gens disparaissent de temps en temps et il y a sans doute plusieurs créatures pas nettes qui vivent par là (même si les gens n'en parlent pas trop). Ne sors pas la nuit sans une arme ou un ami.

Niveau de Peur 4

Il y a de mystérieuses disparitions et quand on retrouve les corps, c'est morceau par morceau. Le paysage lui-même commence à changer : les ombres sur les hauteurs ont l'air de visages sournois, ou il y a toujours du bruit dans les rangs de maïs, comme si quelqu'un s'y cachait. On a l'impression que les vents des Hautes Plaines murmurent notre nom.

Niveau de Peur 5

C'est évident, il y a quelque chose qui cloche. Des gens ont vu des monstres et presque tout le monde est terrifié. Les fleurs meurent mais la mauvaise herbe n'a aucun problème pour prospérer. Ne sors pas le soir sans un ami armé.

Niveau de Peur 6 (les Deadlands)

C'est aussi mauvais que ça en a l'air, Marshal. Un vrai paysage de cauchemar. Les monstres sont partout, les rochers ressemblent à des crânes et non seulement les vents des Hautes Plaines murmurent notre nom, mais ils le font avec la voix d'un ami mort.

Celui qui sort le soir est une future viande froide. Si les Juges réussissent leur coup, la planète entière ressemblera un jour à ça.

LE PROSPECTEUR

Avec toutes ces histoires de peur, Marshal, il y a un personnage que nous devrons mentionner et qui peut aider tes joueurs à s'en sortir. Il est un peu cinglé mais il possède des tas de renseignements au sujet du contenu de ce chapitre.

Coot Jenkins est un vieux prospecteur grisonnant qui a croisé il y a longtemps de cela l'un des Derniers fils de Corbeau, un peu après le début du Jugement. Tu imagines peut-être un Indien en colère en train de scalper le vieux Coot, mais celui-là fit quelque chose de différent : il se confessa. Tu vois, à ce moment-là, le Dernier fils était mourant et la culpabilité le rongeait.

Coot fut au départ un peu sceptique mais alors que de terribles changements avaient lieu à travers toute l'Amérique, il commença à y croire. De plus, il en vint à rencontrer des gens qui, même s'ils étaient des morts-vivants, lui semblaient être des gens bien. Ouais, t'as deviné, c'était des Déterrés.

Au fil du temps, Coot découvrit une grande partie de la vérité à leur sujet et il apprit aussi tout un tas de choses à propos du Jugement et des Juges eux-mêmes. Et il décida d'agir. Ce n'est peut-être qu'un pauvre type mais qui sait, un pauvre type pourrait bien réussir l'impossible. Tu vois, il est en train de rassembler une armée - une armée de morts.

Il y a quelques temps, Coot a découvert un élixir qui, lorsqu'on le verse dans la gorge d'un Déterré, permet une nouvelle fois à l'âme du défunt de contrôler entièrement son corps. Il a parcouru l'Ouest étrange et dégotté des Déterrés qu'il a « soignés » de leur afflictions. Il sait que les effets de cet élixir ne durent pas éternellement mais il pense qu'il en sait assez sur ces créatures pour déterminer quand l'une d'entre elles n'est plus sous l'influence de cette substance. Il a aussi découvert la vérité sur les Anciens, ainsi que sur leur sacrifice plusieurs siècles auparavant afin d'emprisonner les Juges loin du monde. Il pense que si un autre groupe prend leur place dans les Terres de chasse, le pacte peut être réparé. Qui mieux que les Déterrés peut remplir ce rôle ?

Le problème, c'est qu'il ne sait que trop bien que si un seul manitou prend le contrôle, le pacte sera de nouveau rompu et que ses plans n'auront fait que ralentir les Juges au lieu de les boucler pour de bon. Il cherche une solution un peu plus permanente que son vieil élixir mais a pour l'instant fait chou blanc. Malheureusement, il se trompe. La seule façon pour un manitou de perdre définitivement le contrôle sur son hôte, c'est que ce dernier meure pour de bon, mais on ne peut pas l'en convaincre.

Ceci dit, Coot est l'homme qui en sait le plus sur l'un de nos autres joueurs, Stone. Il a tenté de recruter le cavalier solitaire et a tout juste réussi à sauver sa vie. Il sait à présent ce qu'il est : l'exécuteur des Juges.

DE SOMBRES DESSEINS

Maintenant qu'on a vu les circonstances et les événements du Jugement, jetons un petit coup d'œil sur les projets de chacun des gros bonnets des Juges au début de l'année 1879.

Nous détaillerons les points essentiels des machinations de chaque Serviteur plus loin dans ce livre. Mais ça ne

veut pas dire qu'on ne peut rien dire sur les territoires où ils vadrouillent et sur la façon dont leurs stratagèmes s'imbriquent parfaitement dans les plans des Juges.

Le festin de Famine

Toute la Californie et le Grand Labyrinthe sont le Royaume de Famine et son Serviteur s'appelle le Révérend Ezekiah Grimme. En tant que dirigeants de l'Église des Anges perdus, Grimme et ses 13 Aînés (ou Goules, suivant à qui on s'adresse) doivent maintenir ce statu quo de peur insidieuse, de quasi-famine et de fausse piété.

Dans le même temps, les Guerres du Labyrinthe font rage entre les nations comme entre les Barons du Rail, et ce à cause des abondants dépôts de roche fantôme qu'on y trouve. La ville remplie de fanatiques de Grimme est aussi le but ultime de tous les Barons du Rail. Au cours de l'année 1879, les compétiteurs se hâtent vers le Grand Labyrinthe, déterminés à remporter la victoire.

La Guerre, c'est l'enfer

Les Hautes Plaines, les Nations sioux, la Confédération du Coyote et les Territoires contestés du Colorado, du Kansas et de l'Oklahoma qu'ils se partagent sont toutes les terres de Guerre, et c'est là que son garçon de courses Corbeau accomplit la plupart des tâches ingrates. Lui et ses Derniers fils sont très occupés à faire entrer les Indiens dans des conflits qui pourraient autant détruire les tribus que l'homme blanc.

Le salaire de la Mort

De loin le plus craint des Serviteurs, Stone parcourt en général la vaste portion de territoire revendiquée par Mort : le Texas, le Nouveau-Mexique, l'Arizona et le Nevada (plus la Vallée de la Mort en Californie, bien sûr). Cela ne signifie pourtant pas qu'il se cantonne à cette zone. En fait, il va et vient au gré de son éternelle mission. Certains disent que Stone connait des chemins à travers les Terres de chasse, oubliées des hommes comme des esprit, qui lui permettent de visiter d'autres mondes… voire d'autres *temps*.

Un traitement pestilentiel

Au premier abord, on pourrait être tenté de croire que Pestilence n'est pas très bien placée dans le peloton de totems des Juges, parce qu'elle ne réclame qu'un seul territoire : la nation de Deseret, auparavant connue sous le nom d'Utah. Ce serait une grosse erreur de jugement, *amigo*.

Pestilence pourrait bien être le plus influent des Juges et son Serviteur le plus célèbre. Grâce à ses nombreuses découvertes scientifiques et ses efforts industriels, le Dr Darius Hellstromme a permis la propagation des « maladies » jumelles de la roche fantôme et de la technologie dans toute l'Amérique du Nord, et même dans d'autres parties du monde.

Mais Hellstromme est toujours humain, ce qui rend ses desseins et ses désirs véritables aussi opaques que les profondeurs du cœur humain. On dit que ses expériences avec la Peur ne sont pas de simples recherches, mais qu'elles parcourent un chemin tortueux conduisant vers quelque chose de bien plus terrible. Seul le temps le dira…

PLUS DE RÈGLES D'AMBIANCE

Salut, Marshal. Les règles contenues dans ce chapitre sont en tout premier lieu destinées à te permettre de tourmenter et de terrifier tes potes. La plupart d'entre elles sont basées sur les règles présentées dans le chapitre Attention danger !. On a donné aux joueurs assez de corde pour qu'ils se pendent. Voilà le reste, Marshal.

Mais on est pas vache, alors on va te dire de quelle manière les héros peuvent combattre les Juges et tenter de reprendre l'Ouest étrange aux horreurs qui la foulent au pied. Merci qui ?

Donc, comment incorporer dans le jeu ce que tu sais de l'Ouest étrange ? Poursuis ta lecture et tu le découvriras. Ce chapitre contient des règles qui s'appliquent à beaucoup des choses dont tu viens de prendre connaissance. Elles sont rassemblées en un seul endroit afin de te faciliter les recherches dans le feu de l'action. Alors si tu as un jour besoin de vérifier ce qui arrive à un Déterré quand il a perdu le contrôle ou à un huckster qui a fait un échec critique lors du lancement de son sortilège, c'est ici que tu dois chercher. On va commencer par te donner quelques tuyaux sur la Peur.

LES NIVEAUX DE PEUR

Comme nous l'avons dit plus tôt, le Niveau de Peur d'un lieu mesure à quel point la population locale est effrayée et se reflète dans le paysage. En retour, il inflige une pénalité égale au Niveau de Peur de l'endroit sur tous les jets de Tripes. Chaque région de l'Ouest étrange possède un

Niveau de Peur global, ainsi que nous l'expliquerons dans le prochain chapitre. Cela peut grandement varier d'un endroit à l'autre mais à moins qu'il ne soit fait mention du contraire, pars du principe que tous les points d'une même zone géographique partagent le Niveau de Peur général.

La description précise des différents Niveaux de Peur est donnée page 207, afin de t'aider à décrire la scène à vos joueurs.

BAISSER LE NIVEAU DE PEUR

La meilleure façon pour tes intrépides héros de combattre le mal est de combattre la peur dont se nourrissent les Juges.

Lorsque le groupe élimine une menace maléfique majeure, l'un des héros peut faire un jet de Persuasion alors qu'il raconte la victoire de sa clique sur les forces des ténèbres. Cette histoire doit *toujours* être racontée par le joueur, devant un public important (ou influent, comme le journaliste du coin) et dans la région concernée. Un public à New-York se fiche un peu de ce qui se passe à Podunk, Iowa.

Ne pénalise pas un joueur s'il n'est pas bon conteur – c'est le boulot de son personnage – mais fais-le essayer. Dans tous les cas, le jet de Persuasion sera modifié par le Niveau de Peur et tout autre modificateur de situation que tu considéreras approprié (son public ne l'aime pas, la plupart des gens ne parle pas anglais, etc.). Et tu peux certainement lui accorder un bonus de +1 ou +2 si c'est vraiment une *bonne* histoire.

Si le conteur réussit, il réduit le Niveau de Peur de l'endroit de 1. S'il obtient 1 sur son jet de Persuasion (et ce quel que soit le résultat de son dé Joker), il envoie le mauvais message et ne fait que renforcer l'idée que les gens devraient avoir peur du noir. En fait, il *augmente* le Niveau de Peur de +1 !

LES JETONS DE LÉGENDE

Lorsque le groupe parvient à diminuer le Niveau de Peur d'un lieu, ils obtiennent un « Jeton de légende » tout neuf. C'est une récompense spéciale à usage unique, qui va droit dans le Pot.

Ne l'attribue pas à un joueur en particulier. La Fortune seule décide à qui elle sourit quand les joueurs piochent leurs Jetons avant chaque session de jeu. Si *tu* tires un Jeton de légende, remets-le dans le Pot et pioche à nouveau jusqu'à ce que tu obtiennes un Jeton différent. Ces Jetons-là ne sont que pour les héros, Marshal.

Une fois qu'un joueur tire et utilise le Jeton de légende, il est retiré du jeu jusqu'à ce que le groupe en gagne une autre. Il ne retourne pas dans le Pot au début de la prochaine session lorsqu'il a été utilisé.

LES TABLES DU DESTIN

Le reste de ce chapitre te donne tous les tableaux et les bribes d'information mesquins auxquels il n'a été fait qu'allusion dans le *Coin du gang*, de l'infâme Table du Vétéran de l'Ouest étrange à ce qu'il advient d'un Savant fou lorsqu'il choisit un nouveau pouvoir. On a étoffé le tout avec plus de détails sur la manière d'inclure et de gérer les Déterrés dans ta partie.

LA SCIENCE ÉTRANGE ET AUTRES INSANITÉS

Tu as peut-être déduit de toutes les rumeurs et les insinuations qui parsèment le *Coin du gang* que la majorité des inventions de la nouvelle science est le résultat de savants fous « inspirés » par des manitous. Bien que nombre de ces savants l'ignorent ou refuseront de le croire, ces esprits maléfiques murmurent à leur oreille pendant leur sommeil, suggérant souvent des plans qui ne fonctionneraient pas sans les propriétés surnaturelles de la roche fantôme.

C'est vrai, malgré tout ce que pensent les scientifiques « rationnels », la roche fantôme n'est pas un minerai naturel. Elle a été déposée là par les Juges en 1863 et n'a provoqué que des dévastations depuis lors. La *vraie* raison pour laquelle elle est si puissante, c'est qu'elle est exactement ce que prétendent ces déprimants défaitistes – les âmes des damnés.

Tu vois, quand les méchants meurent, ils ne vont pas en Enfer. En supposant que les Juges ne les ressuscitent pas sous la forme d'abominations, les plus mauvais d'entre eux vont dans les Terres de chasse où ils deviennent des manitous. Et peu importe qu'ils aient l'air de beaucoup s'amuser, c'est une existence assez pourrie.

Les plus faibles de ces manitous sont transformés en roche fantôme par les Juges puis renvoyés sur Terre. Maintenant, la plupart de ces esprits étaient du genre méchant dans la vie et les manitous pervers qui encourageaient leurs actes leur avaient promis un peu d'amusement dans l'au-delà. Réaliser qu'on a été dupé par de mauvais esprits et transformé en bout de roche fantôme pour l'éternité, c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Et ils se rendent assez vite compte de leur insignifiance dans le complot cosmique. C'est la raison pour laquelle la roche crie quand elle brûle : c'est la douleur et la frustration de l'âme damnée.

Une exposition permanente à ces esprits torturés rendrait n'importe qui un petit peu siphonné. Comme le génie est ce qui se rapproche le plus de la folie, et que les savants fous sont de toute façon toujours entourés de ce truc, la folie est des plus répandues. Ajoutes-y le fait que les manitous murmurent dans leur sommeil et c'est un miracle qu'ils soient aussi sains d'esprit.

Les savants fous gagnent une démence à chaque fois qu'il prenne l'Atout Nouveau pouvoir.

LE CONTRECOUP DU HUCKSTER

Comme expliqué auparavant, les hucksters tirent l'énergie qu'ils insufflent à leurs sortilèges des manitous présents sur les Terres de chasse, avec lesquels ils engagent une joute d'esprit. Ils ont tendance à considérer ces duels spirituels en termes de poker et lorsqu'ils perdent une main, leurs sortilèges tournent souvent mal. Pour de plus amples détails sur les circonstances des tirages dans cette table, réfère-toi aux règles concernant les hucksters dans le *No Man's Land*.

À chaque fois qu'un manitou devient fou furieux, ça implique de mauvaises nouvelles pour les gens dans le monde réel et c'est la même chose pour le contrecoup d'un sortilège.

LES DÉTERRÉS

Tu as peut-être remarqué qu'il n'y a pas grand-chose dans le *Coin du gang* ni même dans le *No Man's Land* sur la manière d'incarner un Déterré. Il n'y a aucun Atout « Déterré » qu'un joueur enthousiaste pourrait prendre s'il souhaite faire l'un de ces *hombres* morts-vivants. C'est parce que les Déterrés ne sont pas créés, ils naissent. Enfin, *renaissent,* plutôt.

Les manitous ne vont pas se balader en ranimant gaiement les morts, en particulier avec les héros pourvus d'un cœur d'or. Non, il faut quelque chose de spécial pour qu'un corps retienne leur attention. Ils ne s'intéressent qu'à ceux qui leur permettent de générer plus de peur. En considérant que l'âme originale sera probablement aux commandes la plupart du temps, cette peur doit être vraiment importante pour contrebalancer le bien que le héros peut faire une fois revenu d'entre les morts. En bref, le gars doit être un dur et c'est encore mieux s'il est célèbre. Il n'y a rien de plus amusant pour un démon que de ruiner une réputation immaculée par le viol, le meurtre et la mutilation.

Cela signifie que les manitous sont plus enclins à Déterrer des héros au passé disons, plus coloré. Lorsque l'un d'entre eux meurt, mélangez le paquet de Cartes d'action et tirez une carte par point de Trempe qu'il possède. Si un Joker sort, le *hombre* revient du cimetière. Bien sûr, ramper hors de sa tombe n'a rien à voir avec aller au pique-nique et quand ça arrive, le personnage souffre de terribles cauchemars. Lisez la description de son Pire cauchemar et trouvez une façon de transformer les pires peurs du héros en scénario.

VÉTÉRAN DE L'OUEST ÉTRANGE

Voici la table pour ces grosbills assoiffés de pouvoir, qui ont les yeux plus gros que le ventre. N'oublie pas de ricaner de jubilation en lisant le résultat, Marshal. Dans certains cas cependant, il se peut que tu préfères le taire jusqu'à ce qu'il soit temps de le révéler au joueur.

Deux : Porte-poisse

Cet *hombre* a rencontré quelque chose qui l'a méchamment maudit. Il gagne le Handicap Malchanceux et s'il l'a déjà, on peut dire qu'il a de la chance (il ne le gagne pas à nouveau).

Trois : Traqué

Le vétéran n'a pas fini son boulot. Quelque chose le cherche et veut le voir mort. Ou pire.

Le Marshal doit envoyer une vilaine bestiole assez puissante, certainement un Joker et peut-être plus intelligent que fort, aux trousses du pauvre type. Elle pourra chercher à faire de la vie du héros un enfer au lieu de tout bêtement surgir du noir une nuit.

Quatre : Dette

L'Agence (carte rouge) ou les Texas Rangers (carte noire) sait quelque chose sur le héros qui pourrait l'envoyer se balancer au bout d'une corde si ça venait à se savoir. Ils le recrutent fréquemment pour les missions les plus dures et n'envisagent pas vraiment le « non » comme une option. Lorsqu'ils viennent frapper à la porte, ces organisations ne le demandent ni gentiment, ni deux fois.

Cinq : Accro

Le personnage voudrait oublier ce qu'il a vu. Il a une Mauvaise habitude (Majeure) concernant l'alcool ou une drogue comme l'opium ou le peyotl.

Six : Terreurs nocturnes

Le cow-boy ne peut jamais oublier les horreurs qu'il a vécues. Elles viennent le hanter jusque dans ses rêves et lui infligent le Handicap Cauchemars.

Sept : Mutilé

Une rencontre avec une créature surnaturelle a laissé l'un des membres du héros mutilé, voire entièrement amputé. Lancez 1d6. Sur 1-3, il est Boiteux ; sur 4-6, il a perdu sa main non-directrice et a le Handicap Manchot.

Huit : Défiguré

L'une des abominations que ce héros malchanceux a croisée lui a réarrangé la face ou une autre partie visible de son corps. Il devient Laid lorsque la blessure est exposée.

Neuf : Fou

L'esprit de cet *hombre* n'est plus ce qu'il était. Lance une fois sur la *Table des Démences* du savant fou page 215.

Dix : Parano

Ce petit joueur a vu des choses qu'il n'aurait pas dû voir. Il a peur du noir, peur de s'aventurer hors du camp pour se soulager, et ainsi de suite. Il est si nerveux que tous ses jets de Tripes subissent une pénalité de -2.

Valet : Infecté

La dernière créature avec laquelle ce *hombre* s'est colleté lui a laissé une marque qui ne partira pas. Le héros a une sorte de blessure qui lui inflige le Handicap Souffrant (Majeur).

Dame : Main noire

Ce flingueur a un gros problème avec les diablotins. Ces saletés infestent chaque objet qu'il touche, y compris les armes et les objets mécaniques qui ne sont pas issus de la Science étrange. À chaque fois qu'il obtient un 1 sur son dé de Trait (et ce quel que soit le résultat de son dé Joker) quand il utilise un objet mécanique, celui-ci tombe en panne et est inutilisable tant que quelqu'un n'aura pas passé 2d6 heures à travailler dessus et réussi un jet de Réparation. Les vraies machines infernales, qui sont déjà enclines à tomber en panne, le font sur un jet de Compétence de 1 ou 2 !

Roi : Désigné pour mourir

Dans le passé du héros, une abomination intelligente et incroyablement maléfique l'a maudit en mourant. Tous ses jets d'encaissement subissent une pénalité de -2.

As : Oublié

Il y a longtemps de cela, ce cavalier solitaire fit quelque chose d'atroce pour survivre à sa rencontre avec le surnaturel. Depuis, le monde des esprit ne l'aide plus. La médecine tribale et les miracles ne fonctionnent pas sur lui, contrairement aux sortilèges, à la Science étrange et à la magie noire. Veinard.

Joker noir : Maudit

L'âme même du héros a été damnée par une vicieuse créature tout droit sortie d'un passé rempli de terreur. Le joueur ne tire qu'un seul Jeton du Pot au début de chaque session de jeu, aucun s'il a le Handicap Malchanceux.

Joker rouge : Déterré

Ce flingueur a fait une sieste salissante il y a peu. La différence entre lui et la plupart des gens, c'est qu'il s'est relevé. Le héros est un Déterré (selon les informations disponibles dans le *Coin du Gang* et le *No Man's Land*) mais il ne le sait pas. Ne le laisse pas choisir son premier Atout de Déterré avant qu'il ne découvre la sinistre vérité.

TABLE DES CONTRECOUPS

d20	Effet
1-4	**Drain d'esprit.** Le manitou fait frire une partie de l'esprit du huckster avec l'énergie des Terres de chasse. Il est Secoué pendant 1d6 Rounds avant qu'il ne puisse essayer de récupérer et son dé de Lancement de sorts descend d'un type pendant 24 heures.
5-8	**Retour de bâton.** Le manitou surcharge d'énergie surnaturelle le système nerveux du huckster. Il subit 3d6 points de dégâts.
9-12	**Sève spirituelle.** Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de passer en État critique. Même avec un succès, il subit un niveau de fatigue. Chacun de ces niveaux de fatigue disparaît après 15 minutes de repos.
13-15	**Folie.** Le manitou rend le huckster fou. Il hérite d'une des démences figurant dans la Table des démences du Savant fou. Il doit également effectuer un jet d'Intellect. S'il le rate, la démence est permanente sinon, elle dure 1d6 jours avant qu'il ne « se ressaisisse ».
16-19	**Corruption.** Le sortilège est dénaturé de la pire manière qui soit. Les sorts qui provoquent des dégâts l'affectent lui ou ses alliés, la protection bénéficie aux adversaires, les incantations destinées à récolter des informations ne fournissent que de faux renseignement et ainsi de suite.
20	**Amnésie.** Le manitou fait frire une partie de l'esprit du huckster. Le dé de Lancement de sort diminue d'un type de façon permanente.

TABLE DES DÉMENCES

d20	Effets
1-2	**Absences.** Le personnage a tendance à oublier les petits détails. Il peut manger du café un jour et oublier son pantalon le lendemain. S'il veut se souvenir d'un détail important, il doit réussir un jet d'Intellect. S'il le rate, il ne s'en rappelle pas. N'en abuse pas trop, Marshal, sauf quand c'est important.
3-4	**Illusion.** L'esprit de l'inventeur craque et il se met à croire une chose qui est manifestement fausse. Il peut se prendre pour un loup-garou ou penser que le ciel est bleu parce que le « peuple de la lune » le peint comme ça tous les matins. Cette bizarrerie inflige une pénalité de -1 à son Charisme.
5-6	**Excentricité.** Ce cow-boy devient ce que nous aimons appeler un excentrique. Les autres disent juste qu'il est « dingo », cinglé. Il se peut qu'il trempe sa nourriture dans du vinaigre ou qu'il mange beaucoup de fibres pour que son système digestif soit toujours propre (beurk). La condition est inoffensive et amusante, bien qu'occasionnellement ennuyeuse, et inflige une pénalité de -1 à son Charisme.
7-8	**Mauvaises actions.** Un manitou vicieux a convaincu le héros que quelqu'un ou quelque chose est mauvais et doit être arrêté. À chaque fois que le personnage obtient ce résultat, sa folie s'accentue. Il peut la première fois parler mal de ses « ennemis » et plus tard tenter de les ruiner, voire de les tuer.
9-10	**Dépression.** Le génie torturé devient incroyablement déprimé à propos de lui, de ses inventions, de la futilité de l'humanité ou de ses chances de survivre à une autre aventure. Il parle souvent de la damnation imminente de l'homme. Son manque de foi provoque la perte d'1 point de Trempe à chaque fois qu'il obtient ce résultat.
11-14	**Phobie.** Le savant développe une peur étrange, totalement irrationnelle et sans relation avec ses inventions (sa phobie ne l'empêche pas de travailler). Il gagne une Phobie majeure lorsqu'il se trouve en présence de l'objet ou de l'environnement qu'il craint. Voir *Le Coin du Gang* pour une description complète des phobies et de leurs effets.
15-16	**Marmonnements.** L'ingénieur se parle constamment et ses phrases se perdent souvent en un radotage incompréhensible. Il peut parfois entendre des « voix » qui lui murmurent les secrets de nouvelles et brillantes inventions. Ce qui fait le plus peur, c'est que les voix sont réelles. Ces marmonnements infligent une pénalité de -1 à son Charisme.
17-18	**Paranoïa.** Tout le monde veut lui voler ses idées, ou du moins le croit-il. À moins que de sinistres créatures de la « Dimension X » rôdent autour de son laboratoire et attendent de lui voler cette fantastique et capitale découverte pour conquérir la Terre. Ses étranges prétentions infligent une pénalité de -2 à son Charisme.
19-20	**Personnalités multiples.** À chaque fois qu'un joueur tire un Joker, le personnage adopte une attitude complètement différente. Il peut à un moment être calme et pondéré et l'instant d'après devenir fou furieux. Choisissez un nouveau Handicap mineur pour la pauvre poire et assurez-vous que c'est une instabilité mentale plutôt qu'un problème physique.

Gardez à l'esprit qu'il y a quelques occasions où un manitou ne ranimera pas même le plus hardi des héros. Comme le démon a besoin du cerveau pour contrôler le corps, le cadavre doit avoir à peu près toute sa tête. Tu notes le « *à peu près* » ? Abraham Lincoln et Wild Bill Hickock ont tous les deux reçu du plomb dans la tête et ils sont tous les deux revenus, mais il leur restait assez de cerveau pour que le démon ait de quoi s'occuper.

Une dernière chose, Marshal. Les manitous ne raniment pas les Extras parce qu'ils sont renvoyés dans les Abysses où leur hôte meurt. Certains peuvent animer des gens de temps en temps (c'est là d'où viennent les cadavres ambulants), mais ils n'y élisent pas domicile de façon permanente comme ils le font avec les Déterrés.

L'AUTOSTOPPEUR DE L'ENFER

Alors maintenant que tu as sellé l'un de tes héros avec un manitou, qu'est-ce que tu peux bien en faire ? La plupart du temps, laisse-le faire comme il faisait avant de mourir. Un manitou n'interfère généralement pas avec sa vie quotidienne. Ça ne l'intéresse par exemple pas de savoir s'il commande du whisky ou de la bière. Ceci dit, si le démon y voit une occasion de répandre un peu de peur, il sautera dessus avant que tu aies eu le temps de dire « Amen ».

Rappelle-toi simplement que le manitou ne mettra pas volontairement en danger son hôte parce que si le Déterré meurt, il meurt avec lui.

Une fois que le manitou a décidé que c'était l'heure d'aller jouer, voilà comment faire. Tu dois d'abord casquer un Jeton (de n'importe quelle couleur). Une fois que tu as payé pour voir, le héros effectue un jet d'Âme, en (secrète) opposition au jet d'Âme du manitou (dont le dé est toujours supérieur d'un type à celui du Déterré). Assure-toi qu'il applique bien son modificateur de Contrôle. Si le manitou l'emporte, ajustez ce modificateur comme il est décrit dans *Au-delà des Limites* dans le *No Man's Land*. Oh, et le démon est aussi aux commandes. Il y reste pendant une heure. Mais tu peux claquer un Jeton supplémentaire à la fin de chaque heure pour que le manitou garde le contrôle.

LA RÉCRÉ

Maintenant qu'il est aux commandes, qu'est-ce qu'il peut bien faire du corps de ce pauvre type ? Tout ce qu'il veut, Marshal. Rappelle-toi simplement que les manitous ne sont pas stupides. Ils sont au courant qu'en habitant le corps du Déterré, ils sont vulnérables aux attaques et ils sont très conscients qu'ils peuvent être capturés et tués pour leurs méfaits.

Ceci à l'esprit, le but d'un manitou, c'est le chaos, le désordre et la peur, mais pas nécessairement la mort. Ils n'attaquent presque jamais franchement s'il existe la plus petite chance de se faire attraper et préfèrent s'en remettre aux coups bas et aux machinations subtiles.

Ceci dit, si l'un des compagnons du Déterré est dans une position précaire et inévitable, la plupart des démons ne pourra pas résister à prendre l'avantage. Disons par exemple que l'ami savant fou d'un Déterré est en train de regarder par-dessus le bord d'une fosse remplie de tiques de prairie. Aucun manitou sur la terre verdoyante de Dieu ne pourrait s'empêcher de pousser un petit peu le « ballot de la prairie ».

LA PENTE SAVONNEUSE

Une fois qu'il a commencé à perdre la Domination, le Déterré est sur une pente savonneuse. Pour le moment, il peut juste perdre le contrôle pendant une heure ou deux. Cependant, si sa Domination actuelle est à -4, le manitou a une chance de prendre le contrôle de façon permanente.

À chaque fois qu'un personnage dont la Domination est à -4, se retrouve en État critique et à terre (et qu'il n'est pas tué d'une balle dans la tête), le démon peut tenter de prendre le contrôle pour toujours. Cela fonctionne comme le processus temporaire décrit ci-dessus, sauf que si le Déterré perd l'opposition, c'est pour de bon. Tu viens de gagner un tout nouveau méchant, Marshal !

LES CAPACITÉS D'UN DÉTERRÉ

On l'a dit plus haut en passant mais ça vaut le coup de le répéter. Les manitous possèdent toutes les capacités de leur hôte. Cela signifie que si un Déterré huckster perd le contrôle, le démon peut lancer ses sortilèges, utiliser ses Atouts et ainsi de suite. L'exception à la règle, ce sont les Atouts Arcanes (Miracles) et Arcanes (Chamanisme). Les pouvoirs de la lumière n'aiment pas trop accorder leurs pouvoirs à des démons, les manitous sont donc incapables de se servir de ces capacités.

Le héros peut par contre toujours les utiliser lorsqu'il est aux commandes. Malgré le démon qui se tortille dans sa tête, les « Très Hauts » savent qu'il n'a volontairement rien fait de mal et qu'il n'a pas *invité* ce visiteur infernal. Cela signifie (par exemple) que si un manitou prend le contrôle d'un Déterré élu et va trucider quelqu'un, ça ne compte pas comme un péché pour l'élu, vu que *lui* n'a pas commis le péché.

Tout comme ils peuvent utiliser les capacités que les Déterrés ont (en général), les manitous ne *peuvent pas* utiliser les capacités qu'ils n'ont pas. Ils doivent se cantonner au même sac à malices que la coquille qu'ils habitent.

Enfin, un démon possède un avantage plus important. Il peut voir et entendre à travers les sens du Déterré même lorsqu'il n'est pas aux commandes (mais l'inverse n'est pas vrai). Il est donc pratiquement impossible de le duper et de l'obliger à révéler sa vraie nature, à moins qu'il ne le veuille.

Même si des petits malins y parviennent, un interrogatoire ne donnera pas grand-chose. Les manitous ne savent pas ce qui se passe pour les autres horreurs dans le monde. Pas plus qu'ils n'en savent beaucoup sur le Jugement Dernier.

Ils savent simplement qu'ils servent des entités plus puissantes en répandant la peur dans le monde, que les démons encore sous forme spirituelle la récoltent pour la ramener sur les Terres de chasse. Ils ne sont pas vraiment au courant de ce que leurs maîtres en font mais ils savent que ces derniers vivent dans une région des Terres de chasse qu'on appelle les Deadlands.

La plupart du temps, lorsqu'un manitou attrape les rênes, pars du principe que le personnage a un trou noir, qu'il s'endort ou qu'il est inconscient - du moins, pour autant que le joueur le sache ! Décide des mauvaises actions que le démon a pu raisonnablement entreprendre pendant cette heure (ou ces heures), et des conséquences qui vont sans doute hanter l'infortuné Déterré.

Quand il t'importe plus de surprendre le reste du groupe que de laisser le héros dans l'incertitude, tu peux décider de le laisser jouer son manitou. Il n'y a rien de plus suspect pour les joueurs qu'un Marshal qui commence à dicter les actions d'un personnage devant tout le monde.

L'OUEST ÉTRANGE

Agrippe-toi à ton Stetson et vérifie que tes éperons sont bien attachés, parce que la piste devient caillouteuse. Passé le prochain virage, il y a plus de terribles secrets et de choix cornéliens que tu ne peux flinguer avec ton Buntline.

Tu trouveras au fil des pages suivantes un récapitulatif des principales régions de l'Ouest étrange. Tu reconnaîtras beaucoup d'entre elles grâce à la description qui en a été faite dans la section du Coin du Gang mais cette fois-ci, tu auras droit à la vérité.

Maintenant, tu sais comment l'Ouest est devenu étrange et comment incorporer tout ça dans tes scénarios. La nouvelle frontière est un lieu très fréquenté et ton groupe dispose d'une foule de coins à explorer.

Ce chapitre te donne plus d'informations sur tous les endroits bizarres et les histoires malsaines décrits dans la section *Coin du Gang*, ainsi que sur les principaux acteurs, leurs secrets, leurs plans et leurs projets cachés. Les Grandes guerres du Rail seront également évoquées car c'est un sujet d'importance spéciale pour les Juges, ces entités maléfiques responsables de tout ce désordre.

Mais pas de précipitation, partenaire. Nous commencerons par tout ce que tu auras besoin de savoir sur les villes malsaines et les criques glauques qui font de l'Ouest étrange ce qu'il est.

DES LIEUX BIZARRES

Chaque zone décrite comporte plusieurs endroits notables, souvent des villes importantes, ainsi que d'autres lieux intéressants, comme le Worm Canyon dans les Badlands ou le Fort 51 dans le Grand Bassin.

©'96

Une région a un Niveau de Peur général. Les lieux spécifiques ont souvent leur propre niveau et il prévaut sur celui des zones dans lesquelles ils se trouvent. Une ville fantôme au milieu du Kansas a par exemple un Niveau de Peur supérieur à celui du reste de l'État (ce qui est remarquable, sachant qu'il y a quand même plus facile que le « Kansas Sanglant » pour commencer).

Sens-toi libre d'ajouter des villes, des établissements, des personnages et des curiosités selon ton bon vouloir. Il n'y a par exemple aucune ville fantôme en Oklahoma mais on peut légitimement penser qu'il en existe plus d'une sur les terres du Coyote !

LES TABLES DE RENCONTRES ALÉATOIRES

Chaque zone décrite dans ce chapitre possède sa propre Table de rencontres aléatoires, qui t'aidera à faire jouer rapidement les dangers des espaces sauvages situés entre les villes. Ne t'en occupe pas lorsque tes joueurs sont dans une implantation humaine - en général, ce genre d'endroit est largement pourvu en distractions.

Pour chaque jour que le groupe passe à voyager sur les grandes routes et les petits chemins de l'Ouest étrange (et quand il ne se trouve pas en train, en bateau, etc.), pioche une carte du Paquet d'action. Si c'est une figure, détermine à l'aide de la table de rencontre appropriée sur quoi les héros sont tombés. Si c'est un Joker, ils sont dans une double mouise : lance deux fois et combine les résultats. Et n'oublie pas de mélanger le paquet après chaque rencontre.

Dis d'abord à tes joueurs d'aller manger un morceau et réfléchis un peu à ce que tu vas leur mettre dans les pattes. Une pause de quelques minutes avant qu'ils ne se fassent taper dessus par une affreuse bestiole ou un gang de desperados peut transformer une simple « rencontre aléatoire » en une expérience bien plus mémorable.

Si par exemple tes héros ont emprunté la Piste Chisholm et que tu tires un juge de potence (voir page 294), ne te contente pas de faire sortir le fantôme de nulle part et commencer à tout brûler. Il se peut qu'une nuit, l'un des héros entende le juge murmurer ses « crimes » et que tout au long de la journée suivante, le groupe soit suivi par une étrange silhouette trimbalant un nœud coulant. La nuit d'après, le juge de potence entrera dans le camp alors que le héros monte seul la garde et tentera de le pendre. Ses compagnons devront l'affronter pour sauver leur camarade d'une mort horrible même s'ils n'ont pas les armes appropriées pour détruire l'abomination.

À l'évidence, ces rencontres individuelles mènent souvent à des aventures à part entière. Dans l'exemple précédent, le juge de potence poursuivra probablement le héros jusqu'à ce que le groupe réussisse à s'en débarrasser. Cela implique de découvrir l'histoire de ces créatures et leur vulnérabilité aux balles d'un représentant de la loi et au nœud coulant.

De même, les rencontres ordinaires peuvent déboucher sur quelque chose de spécial avec un peu de préparation. Si les héros sont en route pour Tombstone et qu'ils tombent sur une bande de hors-la-loi lors d'un jet de rencontre, il est possible que ce soit une partie du Gang des Cowboys de Tombstone. S'ils parviennent à se débarrasser de leurs adversaires, l'ambiance sera tendue lorsqu'ils arriveront en ville et qu'ils découvriront qu'un des Cowboys s'est échappé et a averti le Vieux Clanton à leur sujet.

À L'EST

Niveau de Peur : 1

Qu'on soit au Nord ou au Sud, la géographie à l'Est est entièrement différente. Pour commencer, il y a bien plus de gens, d'endroits et de problèmes au kilomètre carré qu'à l'Ouest. Même dans le Sud, moins densément peuplé que le Nord-Est, rien n'est comparable aux grands espaces de l'Ouest (et c'est pour ça qu'il n'y a aucune table de rencontres pour l'Est, *amigo*, au cas où tu te poserais la question). Il y a fort à parier que si tu ne te trouves pas dans une ville remplie d'étrangers, tu sois en train de pénétrer illégalement sur la propriété de quelqu'un. Les grands espaces sont quelque chose dont on entend parler dans un carnet de voyages.

Il est donc surprenant que les gens à l'Est soient de bien des manières plus isolés que leurs congénères de l'Ouest. Avec autant de monde autour, la plupart d'entre eux n'ont aucune envie de consacrer une partie de leur temps aux autres, et encore moins de faire preuve de gentillesse envers un étranger. Les Niveaux de Peur dans les différentes villes peuvent y atteindre 2, 3 voire 4, en partie à cause de l'impression d'isolement si courante à l'Est.

Cet anonymat est également un terreau fertile pour les secrets, les conspirations et les mensonges, qui pour beaucoup étendent leurs tortueuses ramifications jusqu'à l'Ouest. L'exemple le plus parlant au Nord est la conspiration franc-maçonne. Dans le même temps, le Sud se dépêtre toujours de l'héritage du monstre qui jusqu'à une époque récente, tenait les clés du royaume. Jefferson Davis, le chef déchu de la nation, était une créature incroyablement maléfique et certains de ses favoris sont toujours là.

Alors que le mal rôde dans les ombres des contrées civilisées de la Côte Est, la région autour de la Ligne Mason-Dixon est un no man's land ravagé par la guerre. Bien que les bottes des soldats n'en foulent plus le sol, les champs de bataille souillés de sang abandonnés dans le sillage des armées ont engendré nombre d'horreurs en tous genres. Leurs Niveaux de Peur sont souvent élevés et atteignent parfois le statut de Deadlands (Niveau de Peur 6).

COMME UN POISSON HORS DE L'EAU

À l'Est, la subtilité est le mot d'ordre, les gens sont pour la plupart un peu plus raffinés et arborent au moins un vernis de civilisation.

Dans la majorité des villes, en particulier les grandes villes, il est illégal de porter une arme à feu, ce qui signifie que tes joueurs doivent plus compter sur leurs méninges que sur leur puissance de feu. À cause de la forte densité de population, il est plus difficile pour les bons à rien de ne pas se faire remarquer. Les héros Recherchés pourraient bien avoir de fréquents accrochages avec la maréchaussée du coin.

Tout ça pour dire que les personnages devront faire face à de nombreux problèmes inconnus d'eux jusqu'à lors. Ils pourraient avoir à naviguer dans les eaux troubles de la bureaucratie gouvernementale ou se frotter à la haute société huppée de Boston.

En bref, c'est ce qui fait la différence entre les aventures de l'Homme Sans Nom et les Aventures de Sherlock Holmes.

LA CONSPIRATION FRANC-MAÇONNE

L'Ordre de la franc-maçonnerie influence l'Amérique depuis déjà quelques temps. La majorité des signataires de la Déclaration d'Indépendance étaient des francs-maçons et la puissance de l'Ordre n'a pas faibli dans le siècle qui a suivi. Malheureusement, une âme corrompue nommée Sir Lionel Thompson s'y est infiltrée.

En 1861, Sir Lionel fut chassé de la loge britannique. Sa quête de certaines connaissances que « l'homme n'a pas besoin de connaître » était insupportable pour ses semblables aristocrates. L'Amérique étant un peu plus accueillante pour les parias britanniques, il fit ses bagages en compagnie d'une douzaine de disciples loyaux recrutés dans l'Ordre et partit vers ce que les anglais appellent encore « les colonies ».

Thompson ne tarda pas à trouver une manière de regagner les faveurs de ses compatriotes francs-maçons : il revendiquerait les colonies américaines au nom de la Couronne ! Cela n'aurait dû être rien de plus qu'une utopie s'il n'avait découvert peu après le début du Jugement des rituels mystiques qu'il cherchait depuis si longtemps et qui lui donnèrent une réelle puissance.

Plus important, il mit la main sur un certain nombre de rituels de contrôle de l'esprit inquiétants d'efficacité et les consacra rapidement à la réalisation de son but. Il divisa son groupe de disciples, à présent fort de vingt individus, et les envoya dans les loges maçonniques de plusieurs villes américaines, où ils s'infiltrèrent.

Chaque groupe comptait cinq membres, le minimum requis pour accomplir la magie maçonnique. Une fois implantés dans les différentes loges, les hommes de Thompson utilisèrent cette magie pour arriver à des postes de pouvoir et d'influence dans, puis hors de leur loge. En 1879, grâce à leur capacité de contrôle mental, ils avaient tissé un réseau d'influence dans les mairies de Boston, New-York, Philadelphie et, plus important, Washington DC. Cette présence est particulièrement insidieuse à Washington, où Thompson en personne dirige à présent la loge maçonnique et contrôle fermement un grand nombre de personnalités importantes du gouvernement, y compris plusieurs officiers de haut rang au sein de l'Agence.

La campagne de déstabilisation de Thompson se limite en ce moment à conclure des accords secrets avec les Britanniques à Detroit, mais son influence sur l'Agence est en train de grandir.

L'HÉRITAGE DE DAVIS

Jefferson Davis est mort. Vous le saviez, pas vrai ? Bien, mais ce que vous ne savez peut-être pas, c'est qu'il est en fait mort depuis huit ans, depuis l'hiver 1871. Alors qu'il faisait une promenade solitaire au clair de lune, le président confédéré a été attaqué par un doppleganger, un changeforme capable de prendre l'apparence de ses victimes, et remplacé par lui. La créature avait assimilé la conscience et les souvenirs de Davis mais n'était que l'ombre pervertie du président.

À partir de là, le doppleganger utilisa son nouveau pouvoir pour provoquer toutes sortes de ravages à l'Est, prenant une joie particulière à huiler l'engrenage de la longue guerre de Sécession. Même si quelques-uns, dont le fameux général confédéré Robert E. Lee, suspectaient que quelque chose clochait vraiment dans leur jeune gouvernement, personne ne pouvait prouver quoi que ce soit. Et comme tous ceux qui le pouvaient avaient tendance à mourir salement, ça n'aidait pas.

Avant que quiconque ait pu réaliser ce qui se passait, Davis remplaça presque tout son cabinet par des lèches-bottes et quelques vrais pourris, et fit rapidement de même avec son état-major. Lee échappa à la purge, et seulement grâce à sa popularité dans le Sud.

En quelques courtes années, le doppleganger Davis tenait le Sud d'une main de fer et personne n'était assez puissant pour agir contre lui. Quelques courageux conspirateurs tentèrent de mettre au point son éviction et malgré leurs précautions, ils ne purent lui échapper. Robert E. Lee était parmi eux mais fut assassiné avant que la conspiration de la lumière puisse agir contre Davis. Heureusement, le compatriote de Lee (et également Secrétaire à la Guerre de Davis) Eric Michele parvint à recruter une bande de héros pour se débarrasser du doppleganger du président.

Plus tard, Michele inventa une histoire compliquée et mit l'assassinat de Davis sur le dos du propre lieutenant du doppleganger, puis assuma la présidence après un vote de l'ancien cabinet. Malheureusement, il ne se rend pas compte que le cabinet qu'il sert est pourri jusqu'à la moelle. Ses membres sont en train de préparer sa disparition et ils ont l'intention de se servir du meurtre d'une autre personnalité importante confédérée pour promulguer des lois draconiennes afin d'instiller la peur dans l'âme du Sud.

DE L'EAU DANS LE GAZ

En dépit de la fin récente de la guerre de Sécession, Nord et Sud envisagent la possibilité d'un conflit armé dans un futur proche. Au Sud, Santa Anna cherche une excuse pour revendiquer le Texas et le Nord doit gérer Detroit occupé par les Britanniques.

Malheureusement, les négociations de paix sont au point mort et aucune des deux nations américaines ne peut faire l'économie de ses forces pour établir une frontière solide face à leurs nouveaux ennemis respectifs. Le Sud a au moins un peu de temps pour manœuvrer puisque Santa Anna regarde du côté du Labyrinthe plutôt que de la Confédération, ainsi qu'un allié indigne de confiance en la personne du Baron Simone La Croix.

Le Nord cependant affronte une crise bien plus immédiate à Detroit. Le 5 novembre 1876, une division britannique traversa la frontière du Canada, entra dans le Michigan et prit la ville. L'Union étant incapable d'envoyer des troupes pour déloger les envahisseurs à cause de la guerre de Sécession, les Britanniques purent consolider leurs positions. Les relations entre les deux nations sont les plus mauvaises depuis la guerre de 1812 et il se peut qu'un nouveau conflit éclate sur la frontière nord de l'Union, à moins que les Britanniques n'évacuent la ville occupée.

Hélas, une guerre à grande échelle est exactement ce que les Juges veulent, car là où l'on trouve la peur et le carnage, on trouve leurs agents.

LES TERRITOIRES CONTESTÉS

Kansas, Colorado
Niveau de Peur : 2

Les Territoires contestés sont presque aussi anarchiques qu'il y paraît et les termes du cessez-le-feu de la guerre de Sécession en sont largement responsables. Ni le Nord, ni le Sud n'étant capable de déployer des troupes dans la région, cette dernière est la proie de bandits, de pillards et de hors-la-loi qui seraient autrement pourchassés par l'un ou l'autre des gouvernements fédéraux.

En ce qui concerne l'influence des Juges, les Territoires contestés sont dans leur vaste majorité le domaine de Guerre. En tant que tel, la plupart des horreurs que ton groupe pourra croiser là-bas devraient être le résultat de la violence : le Régiment Noir, les gloms et les brumes endeuillées par exemple. Ceci dit, il est également possible de rencontrer plusieurs créatures « ordinaires » du Jugement, comme les jackalopes, les tiques de prairie et les ronces de selle.

Le Kansas sanglant

En dépit de la poursuite des négociations de paix, le Nord et le Sud « sponsorisent » les guérillas de partisans dans la région. Ces forces sont en majorité soutenues par la conspiration maçonnique (du côté bleu) ou par les officiels corrompus que le régime de la terreur de Davis a laissé derrière lui (du côté gris).

Ces malfaisants sont connus pour avoir incendié des villes entières et tué chaque homme, femme et enfant de l'endroit. Le Niveau de Peur dans les villes voisines de ces massacres passe souvent à 3 la nuit, tandis que les régions les plus farouchement disputées tournent en général autour de 4.

Les plus célèbres de ces bons à rien sont les Pillards de Quantrill, menés par « Bloody » Bill Quantrill, et le Gang James. Apparemment du côté de la Confédération, Quantrill est si assoiffé de sang qu'on le voue aux gémonies et qu'on le craint dans tout le Kansas, et ce quel que soit le drapeau qu'on sert. Même les femmes et les enfants ne sont pas épargnés par les déprédations de ce démon de Déterré. D'autre part, les opinions sur le Gang James sont partagées. Les frères James sont célèbres pour leur haine de tout ce qui se trouve au nord de la Ligne Mason-Dixon, et de nombreux durs à cuire rebelles les considèrent comme des héros du peuple. Mais d'un autre côté, les rebelles plus sensés - ainsi que la plupart des sympathisants de l'Union - en disent beaucoup de mal.

DODGE CITY

Niveau de Peur : 3

Dodge City est une ville divisée. Comme le Kansas, les citoyens de Dodge sont déchirés entre le Nord et le Sud. Cependant, contrairement à la plupart des villes du Kansas, les Yankees et les Rebelles vivent côte à côte à Dodge. On ne parierait pas cher sur leur faculté à se supporter très longtemps, mais il y a de l'argent à prendre et c'est une motivation puissante.

Malheureusement, cela signifie aussi que tout le monde dans Dodge prêche pour sa paroisse. Tout en haut de la liste des problèmes avec les partisans de la violence, Dodge doit gérer deux lignes de chemin de fer concurrentes (la Black River et la Union Blue) et une population de chasseurs de bison chahuteurs. Ces chasseurs de bison sont eux-mêmes chassés par les hors-la-loi et les bandes de guerriers indiens, qui font la route depuis les territoires du Coyote en Oklahoma. C'est un sacré foutoir, alors prenons les choses une par une.

Lorsque Robert Wright fonda la cité, il l'imagina comme un endroit où ceux fatigués par les combats incessants dans le Kansas pourraient vivre en paix. De nos jours, Dodge n'est appelée « Peacetown » qu'avec une bonne dose d'ironie.

Sur l'insistance de Wright, la ville autorisa la Black River et à l'Union Blue à faire passer une ligne dans la ville et cela contribua grandement à l'augmentation de la population.

Dodge fut placée sur les principales lignes ferroviaires du Nord et du Sud, et les nouveaux-venus arrivèrent en masse.

Certains étaient las de la guerre et de leur vie dans le stand de tir appelé Kansas, d'autres souhaitaient simplement se faire de l'argent et quelques rares individus avaient des buts plus sinistres. Wright fut élu maire à une très courte majorité et avec son conseil municipal, un groupe de six individus élus pour un mandat de deux ans, il engagea rapidement une force de police compétente et en nombre suffisant sous le commandement du Marshal Larry Deger.

Ces hommes s'efforcent de faire respecter la loi sans prendre parti entre les sympathisants de l'Union et de la Confédération, même si certains se montrent plus à la hauteur de ce noble idéal que d'autres. Cinq adjoints ont déjà été démis de leurs fonctions après des plaintes pour favoritisme. Même le boulot de Deger est sur la sellette, mais cela est plus dû à un mouvement populaire visant à faire élire l'Adjoint Wyatt Earp à ce poste qu'à de quelconques accusations de favoritisme à son encontre.

La loi la plus controversée de Dodge est celle visant l'interdiction des armes à feu dans les limites de la ville. Avec toute la violence qui gangrène Dodge, le conseil municipal pensa qu'il était plus sage d'obliger les gens à en venir aux mains plutôt qu'à des solutions plus létales - et permanentes. Quiconque arrive en ville est prié de se rendre au bureau du marshal et d'y déposer ses armes, contre lesquelles on lui délivre un reçu. Les armes sont ensuite rendues à leur propriétaire en échange du reçu lorsque celui-ci s'en va.

Bien sûr, il s'avère souvent que le propriétaire légitime et le porteur du reçu soient différents. Un commerce parallèle florissant a surgi depuis que la loi a été promulguée et des reçus sont volés, perdus, vendus ou même joués dans des parties de poker.

Porter une arme en ville, c'est risquer une peine de prison pouvant aller jusqu'à trois mois, la confiscation de l'objet du délit et une amende de 50 $ par infraction. Bien sûr, même sans arme, Dodge reste une ville violente. Des bagarres éclatent régulièrement entre voisins Rebelles et Yankees. Pire, elle est souvent le lieu de villégiature de l'une des nombreuses bandes de pillards partisans qui écument le Kansas. Ces groupes armés ont tendance à ignorer les lois sur les armes à feu et même Wyatt Earp, réputé pour sa volonté de fer et son sang-froid, répugne à les défier de crainte d'une guerre entre les représentants de l'ordre et les pillards.

Le marché de la viande

La plupart de ceux qui cherchent à gagner honnêtement leur vie à Dodge le font soit en chassant le bison, soit en faisant le commerce du bétail, à moins qu'ils ne décident de s'occuper de ceux qui exercent ces activités.

La chasse au bison est parfaite pour ceux qui aiment abattre des animaux trop stupides pour s'enfuir et c'est un commerce facile dans lequel se lancer. Tout ce dont vous avez vraiment besoin, c'est d'un bon fusil, d'un chariot pour transporter les carcasses et d'une équipe pour mettre ces dernières à l'intérieur ! Des équipes d'écorcheurs - des hommes acceptant de faire le sale travail de cette chasse, y compris dépecer les carcasses et les ramener en ville - travaillent en général pour environ 10 % de la valeur de la prise. Les chasseurs eux-mêmes peuvent se faire entre 15 $ et 30 $ par bison en fonction de la taille, de la fraîcheur et de la qualité de la bête. Plusieurs abattoirs en ville se chargent ensuite de découper l'animal et d'envoyer la viande et les divers abats par le rail. Bien sûr, là où il y a de l'argent, il y a des hors-la-loi et des voleurs. Les chasseurs sont sous la menace constante d'une attaque de la part d'autres chasseurs cherchant à accaparer leurs prises, de bandits cherchant à accaparer leur argent ou de pillards du Coyote cherchant à accaparer leurs scalps.

Un petit cran au-dessus des chasseurs de bison sur l'échelle de la civilisation se trouvent les conducteurs de troupeaux, qui convoient les *Texas longhorns* [1] vers Dodge pour qu'elles soient ensuite transportées sur l'une des lignes ferroviaires. Les associations de propriétaires de bétail à l'Ouest ont signé des contrats d'exclusivité concernant le transport de leurs bêtes avec les compagnies locales, ce qui oblige beaucoup de petits propriétaires à faire la route avec leurs troupeaux jusqu'à Dodge.

Une fois qu'ils ont reçu leur salaire des abattoirs ou des propriétaires, chasseurs et conducteurs de troupeau hantent la ville de plus belle, dépensant leur argent durement gagné en alcool et en jeu. Qui plus est, les chasseurs de bison ont la réputation de faire de temps en temps des cartons « accidentels » sur les troupeaux convoyés. Les tensions entre les deux groupes explosent souvent dans des bagarres d'ivrognes.

La Cité des intrigues

Son accès facile du Nord comme du Sud fait de la ville le point de départ idéal pour les espions des deux bords envoyés en territoire ennemi. Cela signifie également que chaque nation a un réseau de renseignements étendu sur place. Certains fournissent de faux papiers et des planques aux agents envoyés au-delà de la Ligne Dixon-Mason, tandis que d'autres restent en contact avec les nombreux partisans pillards du Kansas et leur fournissent des armes et des vivres pour entretenir « l'effort de guerre ». Bien sûr, avec la forte présence de la Black River et de l'Union Blue fleurissent aussi les espions des compagnies.

Toutes ces factions consacrent un temps considérable à débusquer les agents adverses et à les liquider de manière créative. Les Texas Rangers, l'Agence, la Black River, la Union Blue et un certain nombre d'indépendants prennent tous part à cette valse mortelle et il ne se passe pas une nuit sans que quelqu'un disparaisse sans laisser de trace.

Les représentants de la loi de Dodge voient d'un mauvais œil toutes ces affaires d'espionnage. Quiconque sera convaincu d'espionnage en ville - Union, Confédération, Indien ou agent du rail, ou même un citoyen de Deseret - sera pendu.

La Cité des goules

La plupart de ceux qui passent un peu de temps à Dodge entendent parler des voleurs de corps. En fonction de la

1. *Race bovine issue du croisement entre les vaches espagnoles ramenées au Mexique par les conquistadors et les vaches anglaises des colons américains. Le berceau de cette race est le Texas et leurs cornes sont longues et très écartées, d'où le nom.*

personne à qui vous parlez, ces scélérats volent les morts, les mangent voire les raniment et ressemblent à des petits hommes verts, des cadavres rampants ou des éléphants roses. Certaines de ces histoires sont même vraies.

Naturellement, bon nombre de ceux qui disparaissent ont simplement été victimes d'une des nombreuses intrigues et vendettas si courantes à Dodge. Il n'y a donc aucun besoin réel d'explication surnaturelle et on n'y croit guère non plus. Ceci dit, une colonie de goules s'est installée dans des terriers sous Boot Hill.

LE COLORADO

Niveau de Peur : 2

Jusqu'à présent, le Colorado n'a pas été emporté dans la violence partisane si courante au Kansas. Ceci dit, des bandes de pillards brutaux y font parfois profil bas quand ça chauffe trop pour eux un peu plus à l'Est. Les villes du Colorado les plus proches de la frontière avec le Kansas ont parfois été envahies par des pillards, bien qu'en général ce soit au sens figuré. Ces turbulentes bandes chevauchent souvent jusqu'aux villes du Colorado pour « se détendre » un peu,

RENCONTRES DANS LES TERRITOIRES CONTESTÉS

d20	Rencontre
1-4	2d6 pillards partisans (profil de Soldat)
5-9	2d6 hors-la-loi
10	2d4 hors-la-loi vétérans
11	2d4 cadavres ambulants
12	Glom
13	Brume endeuillée
14-15	Jackalope
16-20	2d6 tiques de prairie

ce qui en gros veut dire bagarres d'ivrognes, meurtre ordinaire et... eh bien, disons simplement que les pillards sont une espèce discourtoise et considèrent rarement le « non » comme une réponse.

Cela a presque provoqué un scandale à Denver, où le Maire Hornsby - le gouverneur *de facto* du territoire, ce qui annule plus ou moins les efforts des gouvernements provisoires du Nord et du Sud - a été chargé de tout, de se déclarer pour l'Union ou la Confédération dans l'espoir d'une assistance militaire, jusqu'à lever une Brigade de Défense de soldats pour la ville. Les sournois agents du Jugement ont tendance à agir de façon plus subtile au Colorado qu'au Kansas. Les minions de Guerre naissent rarement de la violence mais sèment fréquemment eux-même les graines de la violence.

Des veuves tragiques mais mortelles pleurent des maris et des fils tués dans des batailles d'un lointain passé. Les mensonges jouent avec les nerfs des gens et conduisent souvent à la violence. Des trains fantôme rayent des villes entières de la carte et laissent les ignorants qui survivent accuser l'Union ou la Confédération du massacre.

Et comme si ça ne suffisait pas, il y a également les trop nombreux ennemis ordinaires qui parcourent le territoire, des hors-la-loi et des pillards dont l'un des passe-temps favoris est de provoquer la souffrance.

LE GRAND BASSIN

Californie du Sud, Nevada
Niveau de Peur : 1

Le Grand Bassin est formé par la Californie du Sud et le Nevada. C'est une terre aride presque déserte, mais l'eau est là pour qui sait où regarder. Ceci dit, un cow-boy qui sait ce qui est bon pour lui ne s'aventure pas dans cette région sans une carte, plusieurs semaines de provisions et beaucoup d'eau.

À l'est de la Vallée de la Mort, le Grand Bassin est le territoire de Mort et ça se voit. La région est tout autant capable de manger un homme tout cru (et parfois au sens propre) que de le laisser s'échapper. Crotales du Mojave, diables de poussière, amarantes sanglantes et dangers du même acabit sont courants ici, comme le sont la faim, la soif et le froid.

En Californie du Sud, il faut également tenir à l'œil l'armée mexicaine. Les forces de Santa Anna organisent de fréquents pillages sur la frontière et des attaques à grande échelle contre des avants-postes confédérés dans la région.

LA VALLÉE DE LA MORT

Niveau de Peur : 5

La Vallée de la Mort est l'un des endroits les plus chauds au monde, peut-être même le plus chaud. Seuls les plus endurants parviennent à survivre ici, dont une poignée de prospecteurs qui arrachent leur pitance aux montagnes volcaniques. La partie basse de la vallée est couverte de marais salants, résultat d'une rare crue de la rivière Armagosa, qui est en général aussi sèche qu'un os mais se remplit de quelques centimètres d'eau environ trois fois par an.

Bizarrement, quelques prospecteurs ont rapporté que quelqu'un trace une voie ferrée à travers la région. La plupart supposent (à juste titre d'ailleurs) qu'il s'agit de la Bayou Vermillon car elle est en train de construire une voie vers Lost Angels rail après rail. Cependant, personne ne s'est approché d'assez près pour le vérifier, eu égard aux patrouilles de zombis affamés amateurs de cervelle.

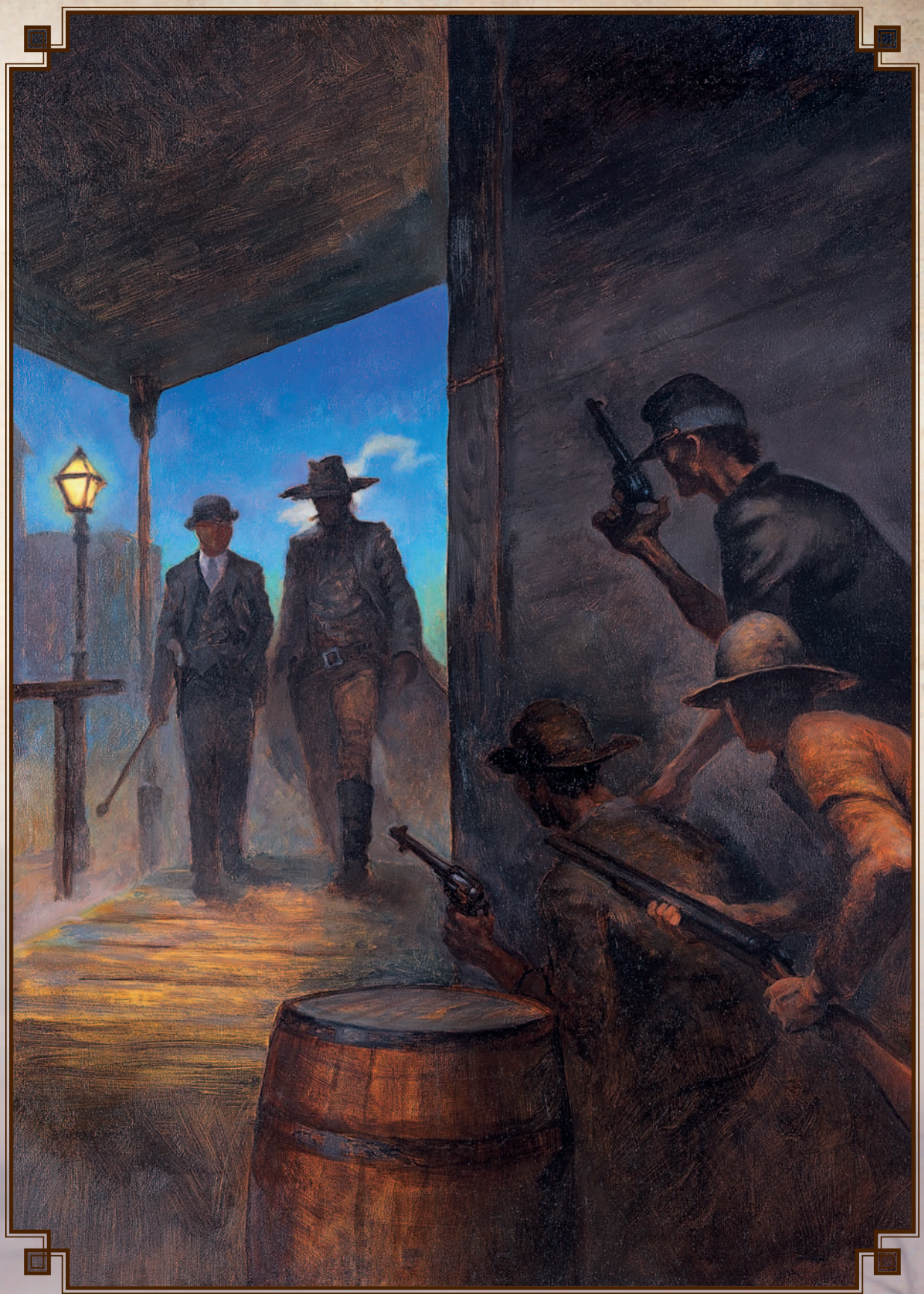
Le Baron La Croix ne s'inquiète pas, en grande partie parce que ses employés sont morts il y a des années de cela. Son équipe au travail dans la vallée est entièrement constituée de cadavres ambulants. L'environnement sec est idéal pour ces gros travailleurs car il participe à la conservation de la chair morte, et ils peuvent ainsi travailler sans relâche aussi bien dans la chaleur brûlante du jour que dans la nuit glacée du désert.

LE FORT 51

Niveau de Peur : 0

Le Fort 51 est la réponse de l'Union à la base confédérée de Roswell. Toutes sortes d'expériences sont menées ici à toute heure du jour ou de la nuit. Dix-sept scientifiques et leurs familles vivent dans la base, supervisés par « M. Eddington », un gars mystérieux et secret qui parle rarement et ne sourit jamais mais fourre son nez dans toutes les expériences.

Officiellement cependant, la base est la résidence du capitaine des Flying Buffalos, Jay Kyle. Il y a quelques temps de cela, les hommes de Kyle ont subi de lourdes pertes à cause des tireurs apaches embusqués dans les hauteurs environnantes. Kyle put grâce à sa fortune personnelle acheter cinq propulseurs dorsaux chez Smith & Robards. Cet investissement s'avéra inestimable dans les combats contre les Apaches et Kyle commande à présent un régiment entier entraîné dans l'utilisation de ces engins. Il dispose d'environ 50 de ces puissantes machines, même si seules 40 d'entre elles peuvent être utilisées en même temps (les



autres sont en réparation). Lorsque les Fédéraux montent une attaque dans le territoire apache, les Flying Buffalos sont la seule option valable.

Il y a quelques temps de cela, Kyle a pourtant remarqué qu'un nombre plus important que d'habitude de ses machines étaient envoyées à l'atelier, et ce quel que soit le moment. Bien qu'il ait insisté plus d'une fois auprès d'Eddington pour avoir une explication, l'homme refuse simplement de répondre.

M. Eddington est en fait un Agent de haut rang qui prête les propulseurs à quelques-uns de ses compatriotes à sang froid. Ces Agents utilisent les engins pour voler jusqu'en territoire apache et tester les dernières armes du Fort 51 sur les Indiens, sans beaucoup se soucier des innocents qui pourraient être blessés.

LA VOIE FANTÔME

Niveau de Peur : 3

Cette voie ferrée ralliait Santa Fe, où elle devenait la Voie de Santa Fe. Elle naquit en 1869 quand les Sudistes l'utilisèrent pour acheminer jusqu'à Roswell la roche fantôme nécessaire à l'attaque sur Washington planifiée par Jeff Davis. Depuis l'explosion de Roswell, les entrepreneurs travaillant pour le gouvernement font emprunter à leurs mar-

RENCONTRES DANS LE GRAND BASSIN

d20	Rencontre
1-2	1d4 Anges gardiens (10% de chance de tomber sur un chef du Culte de l'Ange Perdu)
3-5	2d6 soldats (lancer 1d6 : 1-3 : Union ; 4-6 : Confédération)
6-10	2d6 hors-la-loi
11-12	2d4 hors-la-loi vétérans
13-14	2d4 braves indiens
15	2d4 braves indiens vétérans
16	Crotale du Mojave
17-18	1d6 amarante sanglante
19-20	1d4 diables de poussière

chandises la ligne qui part de Tombstone. Les bandits et les voleurs sont nombreux sur la Voie Fantôme, tout comme le sont les esprits agités de leurs victimes.

LE DÉSERT DU MOJAVE

Niveau de Peur : 4

C'est une vaste étendue de terre aride au sud de la Californie. Le sol d'une partie du désert est dur et cassant, avec à peine quelques cactus égarés et des broussailles sèches éparpillées dans le paysage. Le reste du Mojave est constitué de dunes de sable et d'étranges formations rocheuses.

Il n'y a guère de raison pour que les gens sains d'esprit s'aventurent dans le Mojave. Cependant, quelques cinglés gagnent honnêtement - et dangereusement - leur vie en chassant les serpents à sonnette.

LE GRAND LABYRINTHE

Californie
Niveau de Peur : 2

Le paysage bouleversé du Labyrinthe est une vision magnifique. Depuis certains endroits privilégiés, un cow-boy peut apercevoir des milliers de villages, certains perchés au sommet des nombreuses mesas, d'autres reposant dans les canyons sous-marins encombrés de gravats en-dessous. Partout où le regard se porte, il aperçoit d'optimistes prospecteurs creusant les falaises à la recherche d'or, d'argent ou de roche fantôme. Plus bas, des barges chargées de minerais vont et viennent sur les eaux turquoise du Pacifique.

Les plus chanceux évoluent sous la protection des cuirassés du Nord ou du Sud, les autres sont parfois la proie des pirates et des pillards. Les chenaux plus larges abritent une grande diversité de vaisseaux colorés, depuis les sampans et les jonques de Kang jusqu'aux flottilles lourdement armées de l'Armada mexicaine.

Le Labyrinthe est le territoire de Famine. La partie intérieure de la Californie est aride et la végétation rare, ce qui rend les récoltes et la chasse difficiles. La plupart des sources d'eau douce à l'ouest de Lost Angels ont été polluées lorsque le Pacifique a inondé le Labyrinthe, ce qui rend l'eau potable extrêmement rare. Quelques zones intérieures sustentent de petits groupes de moutons ou de bétail, mais les tiques de prairie et la fièvre texane ravagent régulièrement les troupeaux. Les gens de Lost Angels paient environ six fois le prix normal pour avoir de la viande ou des fruits et des légumes frais, et même l'eau se paie dans le Labyrinthe. Les infortunés qui se trouvent hors du Labyrinthe doivent payer jusqu'à 20 $ pour une seule tranche bien fine de viande.

Commençons par le centre de tout, Marshal.

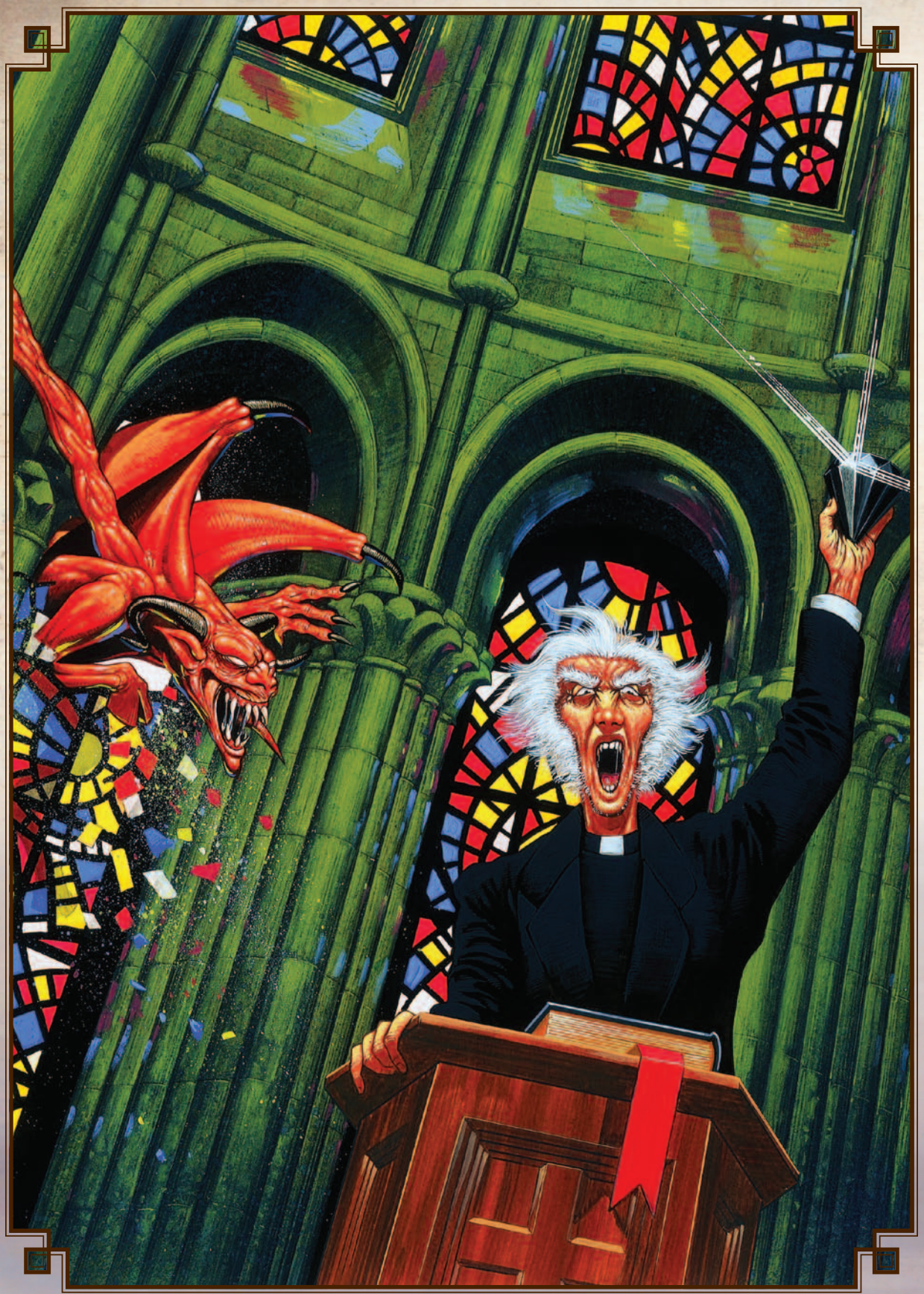
LA CITÉ DE LOST ANGELS

Niveau de Peur : 5

Là où le paysage ravagé rencontre ce qui reste de la Californie se trouve la Cité de Lost Angels, perchée au sommet des petites falaises intérieures qui surplombent Prosperity Bay. Parlons un peu de la façon dont elle est arrivée ici.

Au lendemain du Grand Tremblement de terre de 1868, les survivants gagnèrent comme ils le purent les terres intérieures. Ce fut un incroyable voyage. En plus du manque de nourriture et d'eau douce, les réfugiés eurent à traverser des chenaux infestés de requins et à escalader les parois des mesa effondrés.

Le groupe ayant rencontré le plus de succès dans cette entreprise était conduit par un pasteur nommé Ezekiah Grimme, qui arriva on ne sait comment à fournir durant



leur pèlerinage de la nourriture et de l'eau à ses disciples. Lorsqu'ils parvinrent à trouver une source naturelle dans la partie intérieure du Labyrinthe, Grimme déclara que le voyage des pèlerins était terminé et baptisa le site de leur nouvelle demeure en l'honneur de ses « Anges perdus ». La ville nouvellement fondée de Lost Angels grandit lentement mais sûrement jusqu'à la découverte d'or, puis de roche fantôme, dans le Labyrinthe. Lorsque la ruée commença pour de bon, le sanctuaire de Grimme devint le point de convergence de tout ce qui entrait et sortait du Labyrinthe.

En tant que tel, Lost Angels est un refuge dans le paysage aride de ce qui reste de la Californie. Mais le danger, la malhonnêteté et la tricherie se cachent sous la surface du paradis de la Côte Ouest de Grimme.

L'Église de Lost Angels

Grimme dirige toujours le culte pour ses Anges perdus et ses sermons ne parlent que d'apocalypse. La plupart des habitants de la ville appartiennent corps et âme à l'église. Les festins hebdomadaires organisés après la messe convertissent beaucoup de « croyants du dimanche ».

Un démon déguisé en berger

Comme tu l'as sans doute à présent deviné, Marshal, il y a bien des choses à dire sur Grimme et il en va de même pour ses véritables fidèles. Voici ce qui est vraiment arrivé au pasteur de longues années auparavant.

Lorsqu'il conduisit les survivants du tremblement de terre vers l'intérieur des terres, la nourriture était rarissime. Certains en furent réduits au cannibalisme mais Grimme lui-même, en tant que serviteur de Dieu, refusa d'y prendre part. L'homme de foi fut tué avec nombre de ses disciples demeurés loyaux. Les Juges sentirent sa force même par-delà la mort et sautèrent sur l'occasion de créer quelque chose de nouveau et de terrifiant à l'image du pasteur.

Cette nuit-là, après que les cannibales eurent mangé sa chair, un sombre miracle se produisit. Ses os repoussèrent, puis des tendons sanguinolents et de la chair sanglante enveloppèrent le squelette et lorsque le spectacle prit fin, Grimme était revenu dans son habit de prêtre en lambeaux. Mais ce n'était plus l'homme bon qui guida ses ouailles dans les ruines de la Californie et résista à la tentation de manger de la chair humaine. C'était une abomination créée par les Juges pour tirer le plus grand avantage de la situation.

Le nouveau révérend Grimme n'avait plus rien de commun avec l'ancien. Il épousa le cannibalisme sans réserve et ordonna même à ses compagnons affamés, devenus à présent de dévoués convertis à la parole de leur dirigeant, de chercher d'autres réfugiés et de ramener leur viande. Il conduisit ses disciples sur un chemin ensanglanté à travers les vestiges de la Californie. Les pèlerins impies atteignirent bientôt le site de ce qui serait la Cité de Lost Angels et les réfugiés de tout le Labyrinthe convergèrent jusque là.

Sous le regard de milliers de témoins, Grimme se montra plus subtil. Il fournit de la nourriture et un abri pour les nouveaux arrivants, tandis que ses plus proches serviteurs emportaient tranquillement les plus faibles dans leur sommeil. Le camp devint bientôt une ville qui en trois ans atteignit près de 20 000 habitants. Ainsi naquit la cité de Lost Angels et les fidèles de Grimme gagnèrent un immense troupeau de bétail humain sur lequel banqueter.

Grimme créa l'Église des Anges perdus afin de maintenir son pouvoir sur la communauté grandissante. Il fait en secret tout son possible pour garder au plus haut les prix de la nourriture et utilise souvent ses sombres pouvoirs pour gâter les récoltes et répandre la maladie dans le bétail arrivant en ville. Les festins de viande mystérieuse (et de légumes arrosés avec le sang de ses victimes) le rendent encore plus populaire auprès de ses concitoyens affamés. La nature de la sombre religion de Grimme empêchent ses disciples de se transformer en goules ou en wendigos, le destin de la plupart des cannibales.

Inutile de dire que ces banquets le rendent populaire. Presque tous les membres de l'Église pensent que c'est un bienfaiteur magnanime. Seul son cercle intérieur - le Culte des Anges perdus - connaît l'horrible vérité. Pour plus de détails sur le culte lui-même, référez-vous au chapitre **Mauvaises rencontres** (à partir de la page 252).

SUNDAY, BLOODY SUNDAY

Il n'a pas fallu longtemps à Grimme pour penser qu'il devrait à un moment accomplir un ou deux miracles en public, et il savait que sa magie noire ne le désignerait pas comme du genre très religieux. Cette idée le conduisit à organiser un rituel qui contribuerait à déguiser ses pouvoirs impies en miracles de Dieu.

Un dimanche de 1876, une horde de démons envahit l'Église des Anges perdus pendant le sermon de Grimme. Ils massacrèrent un bon paquet de fidèles et les survivants virent leur pasteur chasser les démons grâce à ses saints pouvoirs. En vérité, ces créatures étaient de mèche avec lui et les meurtres qu'ils commirent faisaient partie d'un sanglant rituel.

Ce dernier créa pour Grimme une « zone de sûreté » de 100 kilomètres centrée sur Lost Angels, dans laquelle sa magie noire apparaissait comme un miracle divin. Les prêtres de Grimme peuvent même prendre un morceau de son autel pour maintenir cette illusion bien au-delà. Ces éclats d'autel ont une très grande valeur pour eux et ils mourront plutôt que de s'en séparer.

Grimme fit suivre ce petit miracle avec l'Édit de 1877, dont je t'ai parlé dans la section *Coin du Gang*, dans lequel il commença à sortir le grand jeu pour toute la Californie.

LE COMMONWEALTH DE CALIFORNIE

Niveau de Peur : 2

Comme précédemment dit dans la section *Coin du Gang*, les bons (et les mauvais) de Californie ont voté il y a quelques temps pour décider sous quelle bannière ils allaient se ran-

ger. Et la plupart des gens n'ont voté pour aucune d'entre elles, car ils ont choisi de faire de la Californie une nation indépendante. Grimme sauta sur cette occasion après son Édit de 1877 et déclara que la Cité de Lost Angels était un territoire souverain. Même s'il prétend que toute la Californie est sous sa tutelle, son pouvoir ne s'étend vraiment que sur une centaine de kilomètres (la zone dans laquelle ses miracles impies ont une apparence divine). Au-delà de cela, le Labyrinthe n'appartient en gros à personne.

Alors que tout le monde se bat pour le contrôle du Labyrinthe, de rusés marchands font leur beurre en vendant l'or et la roche fantôme des deux côtés de la Ligne Mason-Dixon.

La lutte pour le Labyrinthe

Malheureusement pour le révérend Grimme, il n'est pas le seul à vouloir décrocher le gros lot. En dehors des nombreuses villes champignons qui n'appartiennent à aucun seigneur (en dehors du tout-puissant dollar qu'on peut gagner en creusant les murs des mesa à la recherche de la roche fantôme), plusieurs factions visent le contrôle de cette riche région.

L'Union et la Confédération ont chacune une flotte stationnant dans les ports et les forteresses grossiers éparpillés dans le Labyrinthe. Elles se sont toutes deux fréquemment affrontées pendant la guerre, mais il était difficile de faire de ces escarmouches des batailles à grande échelle au vu du défi que représentait le fait de manœuvrer un seul vaisseau (et donc *a fortiori* une flotte entière) dans les canaux tortueux du Labyrinthe. Les deux flottes ont à la place patrouillé les étroites limites des canyons et tenté d'attirer des forces plus faibles en pleine mer.

La difficile trêve n'a cependant pas encore conduit à un relâchement des patrouilles dans les canyons fracturés, car le Nord et le Sud ne sont pas les seuls combattants du coin. Les seigneurs de guerre chinois ont de fortes prétentions sur la région autour de Dragon's Breath et Shan Fan, tandis que l'Armada mexicaine de Santa Anna enregistre victoire après victoire quand elle attaque et prend les villes de la région. Les flottes de l'Union et de la Confédération combinées sont inférieures en nombre aux navires mexicains, et peu de navires échappent au règne de terreur de Santa Anna. Ceux qui le font parlent d'indicibles horreurs.

MARINS D'EAU DOUCE

La flotte de l'Union est un ensemble de petits bateaux à coque ouverte propulsés à la vapeur et très peu armés, mais leurs équipages sont personnellement équipés d'armes à feu en tout genre. La Marine confédérée est encore plus mal lotie. Jusqu'à une époque récente, elle accordait des lettres de marque à certains pirates indépendants célèbres, qu'on laissa partir après que le cessez-le-feu mit un terme à la guerre de Sécession. Malheureusement, certains d'entre eux continuent d'arborer le pavillon Sudiste et l'on suppose à tort (même si c'est une erreur raisonnable) qu'ils opèrent toujours sous l'autorité confédérée.

Contrairement à ses adversaires, l'Armada mexicaine, la terreur du Labyrinthe, est bien équipée et hautement qualifiée. Elle compte des clippers rapides qui patrouillent les côtes et de robustes cuirassés qui surveillent les canaux

eux-mêmes. Les quelques bateaux des flottes du Pacifique de l'Union et de la Confédération ne font pas le poids, ni en mer ni sur les côtes. Beaucoup de gens supposent que ce n'est qu'une question de temps avant que les troupes mexicaines ne débarquent sur la terre ferme et ne tentent de conquérir de larges portions de la région. Il y a enfin les nombreux pirates et autres fripouilles du Labyrinthe qui écument les eaux et prennent pour cible les navires solitaires, à la recherche d'un riche butin. La plupart d'entre eux opèrent seuls mais un certain nombre travaillent pour les différents seigneurs de guerre chinois qui ont élu domicile dans le Labyrinthe.

Les seigneurs de guerre chinois

Le travail des immigrants chinois constitue une part vitale de l'économie occidentale mais les travailleurs eux-mêmes trouvent que leurs conditions de vie dans l'Ouest sont dures et qu'ils sont souvent mal considérés.

Les seigneurs de guerre chinois bâtissent leurs forteresses au sommet de petites îles pourvues de hautes murailles situées au cœur du Labyrinthe. Lorsqu'ils se sont établis en Californie, ils ont chacun emmené leurs guerriers. Les Chinois déjà installés là-bas, lassés de l'oppression des Blancs, rallièrent en masse leurs bannières colorées.

La plupart de ces seigneurs de guerre ont tant de suivants qu'il leur est impossible de les abriter en totalité derrière les murs de leurs forteresses insulaires. Il y a donc autour de chacune de ces îles une flottille de sampans de taille et de qualité variable, accrochés les uns aux autres dans les chenaux voisins. Lorsque vous voyagez dans le Labyrinthe, ces villes flottantes hétéroclites de sampans hauts en couleur constituent le premier signe que vous approchez d'une de ces forteresses.

Ces seigneurs de guerre se cantonnent rarement au Labyrinthe lui-même. Certains d'entre eux, comme l'infâme général Kwan ou Wang Ti-P'ing Hsien (le soit-disant « Roi de l'Horizon »), contrôlent un domaine de bonne taille sur terre.

Kang

De tous les seigneurs de guerre chinois, l'énigmatique Kang est de loin le plus puissant. Il compte dans ses troupes des légions de guerriers hautement entraînés qui ont pour beaucoup étudié les secrets des anciens arts martiaux chinois.

Les bateaux de Kang écument l'intérieur du Labyrinthe à la recherche des campements de prospecteurs et des nouvelles villes (qui semblent se matérialiser dans les mesas en une nuit). Lorsqu'ils en trouvent, ils envoient leurs espions localiser les propriétaires des filons de roche fantôme du coin. Si ces derniers découvrent un filon valable (en fait, un filon tout court), ses guerriers débarquent et le revendiquent. Kang contrôle toutes les mines de roche fantôme dans un rayon d'environ quatre-vingts kilomètres autour de sa forteresse baptisée Dragon's Breath, le Souffle du Dragon, ainsi que quelques-unes éparpillées plus loin dans le Labyrinthe.

SHAN FAN

Niveau de Peur : 3

Tous les seigneurs de guerre chinois savent qu'ils peuvent compter sur un refuge sûr dans le Labyrinthe : la cité portuaire de Shan Fan, située à peu près à 500 kilomètres au nord de Lost Angels.

Bien qu'elle ne soit pas aussi grande ou importante que cette dernière, Shan Fan s'en sort bien. C'est une escale pour les cargaisons de roche fantôme en route vers le sud et l'endroit approprié pour les pirates quand il s'agit de dépenser leur gains mal acquis. La ville n'a pas de gouvernement élu à sa tête, mais une triade. La Triade de Shan Fan, la plus puissante de Californie, est dirigée par Big Ears Tam et il a l'œil sur toutes les activités de l'endroit. Tous les tongs de la ville obéissent à Tam. Kang a promis à Thin Noodles Ma, l'un des lieutenants de Tam, de l'aider à renverser le vieil homme en échange d'un droit de passage sur Shan Fan. Si le plan réussit, Kang aura la ville dans sa poche et un allié sûr et puissant à la tête de la triade.

Malgré leur étiquette d'organisations criminelles en Californie (ils dirigent des salles de jeux, des fumeries d'opium et des bordels), les triades sont populaires auprès des mineurs. De plus, comme elles dirigent Shan Fan et que tout le monde le sait, leurs intérêts commerciaux ne sont en fait pas du tout illégaux. La violence qui sévit entre les différents gangs fait de temps en temps une victime dans les passants mais l'un dans l'autre, les tongs font en sorte que leur guerre reste entre eux et ils ne blessent que rarement les innocents.

La Croisade de Santa Anna

Les rumeurs qui courent sur le compte des plans de Santa Anna sont vraies. Le général mexicain a des vues sur toute la Californie (et à dire vrai, sur à peu près tout le Sud confédéré).

RENCONTRES DANS LE GRAND LABYRINTHE

d20	Rencontre
1-6	2d4 Anges gardiens (50% de chance de tomber sur un Chef du Culte de l'Ange Perdu)
7-10	1d6 pratiquants d'arts martiaux de la Iron Dragon
11-14	2d4 soldats (d10 : 1-4=Union ; 5-8=Confédérés ; 9-10=Mexicains)
15-16	1d4 Dusters
17	Gaki
18	1d6 Wall Crawlers
19-20	1d4 prospecteurs (citadin)

En plus de son accord avec le Baron Simone La Croix, Santa Anna a conclu un pacte avec Xitlan, un maléfique sorcier aztèque qui a juré de se venger des hommes blancs responsables de la destruction de sa civilisation des siècles auparavant. En ce qui le concerne, Xitlan considère que Santa Anna est aussi coupable que son voisin, mais son désir de conquête en fait un outil très commode pour tuer ledit voisin. Le sorcier a l'intention d'aider le général à conquérir le Labyrinthe puis de mettre la main dessus afin d'exécuter son plan : utiliser la région comme une zone de transit qu'il puisse défendre et de laquelle il enverra son Armée des Morts contre les envahisseurs blancs.

En attendant, lui et Santa Anna profitent d'une alliance difficile. Seule une petite partie des forces du général est constituée de soldats mexicains, largement parce qu'il les considère comme des lâches après ses campagnes désastreuses de 1836 et 1848. La majorité de l'armée est en fait constituée de morts-vivants animés par Xitlan, qui contrôle ses zombis grâce à un mélange d'herbes appelé *plantagrito* incorporé à leur régime habituel de viande crue.

Santa Anna sait qu'il ne sera pas capable d'occuper le terrain avec son contingent mais il n'en a pas vraiment cure. Il veut simplement donner la victoire à Maximilien afin que l'empereur lui permette de s'attaquer à nouveau au Texas. Le général est tellement cinglé qu'il ne lui vient même pas à l'idée que Maximilien pourrait vouloir tirer quelque bénéfice de sa conquête.

Malgré tout, Santa Anna a peu à peu envoyé son Armée des Morts dans la région grâce à La Croix et sa compagnie ferroviaire Bayou Vermillon. Ce n'est qu'une question de mois avant qu'il ne lance son invasion.

Des groupes plus courageux (ou peut-être plus stupides) peuvent également choisir d'emprunter en bateau les dangereux canyons du Grand Labyrinthe. Dans ce cas, utilise la table ci-dessus.

RENCONTRES MARITIMES DU GRAND LABYRINTHE

d20	Rencontre
1-4	1d10+10 raies manta
5-6	Dragon du Labyrinthe
7	Pieuvre géante
8	Crocodile de mer géant
9	Requin géant
10-11	2d8 ombres des vagues
12	1d4 requins-garous
13-20	Navire (1d10 : 1= cuirassé de l'Union ; 2 : pillard de l'Union ; 3=cuirassé confédéré ; 4 : pillard confédéré ; 5-6=pirate ; 7-8=pirate chinois (équipage d'artistes martiaux) ; 9-10 : Mexicains).

LE GRAND NORD-OUEST

Washington, Oregon, Idaho
Niveau de Peur : 1

Au premier abord, le magnifique paysage du Grand Nord-Ouest est serein et paisible. Les contreforts du mont Rainier entouré de brumes, les cimes enneigées des arbres des Monts Cascades et les lacs aux eaux pures comme le cristal attirent les hommes à la manière du chant d'une sirène.

Ne vous y fiez pas. Il n'y a pas que le vent qui hurle dans la nuit. Le Grand Nord-Ouest appartient à Famine.

Plus d'un pionnier est mort de faim entre ses griffes avant d'être congelé et enterré par un blizzard descendu tout droit des montagnes. Dans de telles conditions, quand il est impossible de fuir et que la nourriture se fait rare, ceux qui craignent la colère de Dieu ont été contraints de faire ce qu'ils n'auraient jamais osé envisager. Ce que la plupart ne réalisent pas, c'est qu'il y a un prix terrible à payer pour ceux qui se tournent vers le cannibalisme.

Pire, nombreux sont ceux à être tombés aux mains des peuples primitifs qui habitent la région. Les lupins, les

sasquatchs et les wendigos revendiquent tous comme leur territoire les Monts Cascades, et les humains se retrouvent souvent pris dans leurs féroces guerres hivernales. Le Niveau de Peur dans les régions régulièrement ratissées par les lupins et les wendigos atteint souvent 3, voire 4, tandis que l'horreur rôde dans les forêts septentrionales.

LES SASQUATCHS

Les Indiens salishs de Seattle croient que ces créatures vivent dans d'énormes troncs creux tout en haut des Monts Cascades. Ils sont aussi dans le vrai. Là où ils ont tort cependant, c'est qu'ils pensent que ces créatures sont encore les protecteurs bienveillants de la nature, comme ils l'ont toujours été, et qu'ils ne font aucun mal à ceux qui traitent la terre avec respect.

Il y a longtemps de cela, les sasquatchs vivaient en paix avec les Salishs mais avec le nombre croissant de wendigos, leurs ennemis héréditaires, ils ont choisi de se montrer plus féroces envers ceux qui pouvaient devenir de telles créatures. Leur solution au problème est simple mais brutale.

Auparavant, les sasquatchs essayaient de nourrir en toute discrétion les hommes et les femmes qui mouraient de faim. À présent, ils les tuent pour les empêcher de se tourner vers le cannibalisme. Des villages entiers ont été rayés de la carte durant des hivers particulièrement rigoureux.

Les sasquatchs sont certes des créatures primitives mais elles sont dotées d'une réelle intelligence. Habiles forestiers, ils utilisent des outils simples et des pièges astucieux pour chasser et tromper les sens des hommes. Ils ne connaissent pas le secret du feu mais ils sont fascinés par ses lueurs dansantes et prennent plaisir à s'y réchauffer si on leur en donne l'opportunité.

Même si la paix est toujours possible entre l'homme et le sasquatch, leur habitude d'exterminer tous ceux qui sont menacés de famine est en train de corrompre lentement les âmes bonnes de cette espèce primitive et de conduire les humains à les craindre et à les haïr.

LES WENDIGOS

Les montagnes du Nord-Ouest deviennent mortellement froides durant l'hiver. La survie est toujours une gageure, en particulier lorsqu'on se met en quête de nourriture. Quand les réserves sont au plus bas, certains humains se résolvent à l'horrible pratique du cannibalisme pour survivre. Les Indiens de la région abhorrent cette idée mais ils ne sont pas immunisés à la tentation. Le résultat de ce péché absolu est la transformation en wendigo.

Si un personnage devait se mettre à manger son prochain lorsqu'il se trouve dans le Grand Nord-Ouest (et ce quelle qu'en soit la raison), il doit faire un jet d'Âme pour ne pas devenir l'une de ces créatures. Pour chaque acte de cannibalisme qu'il commettra, il subira une pénalité cumulative de -1 à ce jet, -2 si cela survient en hiver.

S'il le rate, le héros déchu devient un wendigo contrôlé par le Marshal et il est impossible de le faire revenir. Passe à autre chose et dis au joueur de refaire un personnage. Pour plus de détails sur cette vilaine bestiole, va page 317.

LES LUPINS

Les colons et les Indiens de Washington ne sont pas d'accord sur grand-chose mais ils se retrouvent pourtant sur le fait que les loups de la région sont de dangereux prédateurs. Les contes indiens vont plus loin et les décrivent comme des créatures sauvages, mi-hommes, mi-loups à la fourrure d'un blanc immaculé. Elles vivraient dans les vallées reculées des Monts Cascades et ne s'aventurent en dehors que pour chasser les humains.

Comme les sasquatchs, les lupins comprennent le maniement des outils simples. Ils ont aussi des doigts et des pouces opposables et se servent souvent d'armes de poing rudimentaires durant leurs chasses. Ils portent à l'occasion des bijoux, des foulards et d'autres petits accessoires pris sur leurs victimes.

Les sasquatchs ayant tendance à errer seuls, ce sont les proies des lupins depuis des générations. Ceci dit, ces derniers préfèrent le goût savoureux de la chair humaine.

RENCONTRES DU GRAND NORD-OUEST

d20	Rencontre
1-2	Catamonture
3-4	Chinook
5	Sasquatch
6	Wendigo
7-8	1d6 lupins
9-14	2d6 colons (utilisez le citadin)
15	2d20 colons (utilisez le citadin)
16-19	2d6 braves
20	Prospecteur (utilisez le citadin)

LES HAUTES PLAINES

Montana, Wyoming, Nebraska
Niveau de Peur : 2

Pour l'innocent visiteur, la partie septentrionale des Grandes Plaines semble au premier coup d'œil inoffensive. Les petites collines ont l'air accueillant et ouvert, et l'herbe qui ondule doucement semble incapable de dissimuler un danger.

Cependant, aucun endroit dans l'Ouest étrange n'est ce qu'il paraît être. Des créatures tout aussi horribles qu'innombrables se dissimulent derrière pratiquement chaque colline dans cet environnement à première vue idyllique. Dans les hautes herbes, des démons aux yeux injectés de sang et aux crocs luisants chassent en silence les voyageurs solitaires pour leur viande - ou pour se distraire.

LES BADLANDS

Niveau de Peur : 4

La région au sud des Black Hills abrite de nombreux dangers naturels (et surnaturels). Ces contreforts corrompus des Rocheuses sont le domaine de toutes sortes de prédateurs - certains humains, d'autres moins.

Même si le désert californien est loin d'ici, il suffit d'apercevoir de temps en temps un crotale du Mojave pour rester sur ses gardes. Il n'est également pas rare de rencontrer des bandes de guerriers sioux en maraude. Les jeunes braves agressifs ratissent à l'occasion la région, cherchant à exercer une petite vengeance à l'encontre des incursions de l'homme blanc dans les Black Hills sacrées.

Les vallées et les canyons tortueux des Badlands sont remplis d'essaims de chauve-souris démoniaques qui protègent leurs nids avec férocité. Leurs chasses ont été si efficaces que le Niveau de Peur de la région est monté jusqu'à 4 durant ces dernières années.

RENCONTRES DES HAUTES PLAINES

d20	Rencontre
1-2	Crotale
3-6	1d8 chauve-souris démoniaques
7-8	1d4 loups terrifiants
9-10	2d6 braves indiens
11-12	2d4 hors-la-loi
13-14	guêpe de fosse
15-18	2d6 tiques de prairie
19-20	2d6 crotales juvéniles

WORM CANYON

Niveau de Peur : 5

Un mal encore plus sinistre est à l'œuvre dans les Badlands. Loin au cœur de la région, le labyrinthe de Worm Canyon est fréquenté par un certain nombre de vers géants ressemblant aux crotales de l'Utah et du Mojave.

Là-bas vivent aussi une adepte de la magie noire appelée Ursula et ses disciples, qui vénèrent ces serpents comme des dieux. Accompagnée de son groupe de sorcières, elle a atterri dans le coin après avoir échappé d'un cheveu à l'Agence. Elles se sont retrouvées acculées par un essaim de serpents à sonnette. Ursula fut interloquée d'entendre leur chef murmurer dans son esprit mais elle n'a pas hésité à accomplir sa demande de sacrifice, en poussant l'une de ses consœurs du haut de la falaise droit dans la gueule de la créature.

Depuis, elle est la prisonnière et la reine des serpents. Elle capture et sacrifie les voyageurs aux vers mais si l'intervalle de temps entre deux sacrifices est trop long, les créatures exigent l'une des femmes de son congrès de sorcières. À présent, elle est aussi complètement cinglée.

LA RÉPUBLIQUE DE DESERET

Utah
Niveau de Peur : 3

Les Mormons, également appelés Saints des Derniers Jours, sont des créatures du Seigneur qui pensent que le Christ a visité l'Amérique après sa résurrection. Ils pensent également que Joseph Smith, leur premier prophète, a été visité par un ange qui lui a donné un ensemble de tablettes d'or sur lesquelles était retranscrite la fuite du peuple élu de Dieu depuis la Terre Sainte jusqu'aux Amériques. En dehors de cela et de leur pratique assidue de la polygamie, leurs croyances ne sont pas très différentes de celles de nombreux Chrétiens.

Néanmoins, ils furent rapidement chassés du Kansas et du Missouri et fuirent vers l'Ouest en Utah, où il fondèrent Salt Lake City en 1847. Brigham Young, le successeur de Joe Smith à la tête des Mormons, déclara en 1866 que l'Utah, à présent « l'État de Deseret », était indépendant. Bien qu'il prétendit d'abord que la loyauté de Deseret allait à l'Union, l'arrivée du Professeur Darius Hellstromme en 1870 changea complètement la donne.

LE DOCTEUR EST LÀ

Les Mormons furent au début réticents à accepter le nouveau-venu mais son chariot à vapeur, une invention qui aida beaucoup les Mormons à se débrouiller, ou plutôt à échapper aux crotales infestant les marais salants de l'Utah, le rendit très vite extrêmement populaire. Bientôt, les incroyables usines de Hellstromme Industries, Ltd. amenèrent travail et richesse aux Mormons, qui avaient auparavant du mal à prospérer sur cette terre hostile.

Plus important, ses inventions améliorèrent grandement les capacités de l'armée de l'État, la Légion Nauvoo. Soudain, les Mormons devenaient les plus gros clients de Hellstromme et il fut rapidement accepté au sein de la congrégation comme un vrai croyant. Ils étaient loin de se douter que le Serviteur de Pestilence marchait à présent parmi eux.

La technologie qui a infecté leur société n'est considérée pour le moment que comme un effet secondaire de la vie moderne.

GRISAILLE CITY

Niveau de Peur : 4

Salt Lake City, dont le surnom populaire est Grisaille City, est la ville la plus avancée au monde sur le plan technologique. Des milliers de fils électriques à haut voltage et de gazoducs transportant du gaz naturel se perdent dans l'enchevêtrement urbain et amènent la lumière, le chauffage et l'électricité à ceux qui en ont les moyens.

La mécanisation de Salt Lake City n'est pourtant pas gratuite. La cité autrefois saine est à présent cachée sous un nuage de pollution malsaine. Elle a également attiré toute une faune de prospecteurs, d'anciens mercenaires du rail et de colons en quête de fortune et d'un travail dans l'une des nombreuses usines de Hellstromme.

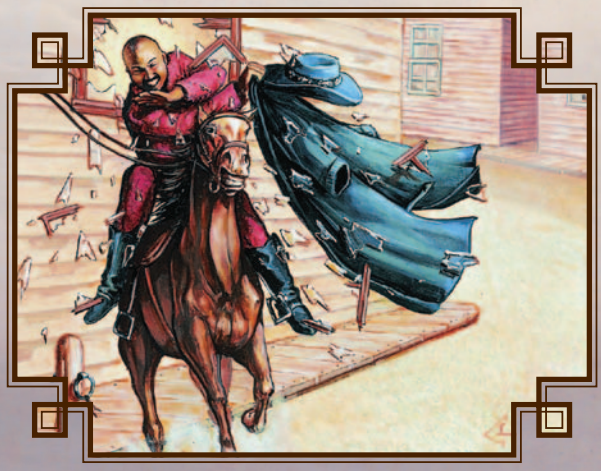
La plupart de ces âmes perdues ne quittent jamais le quartier industriel de la ville qu'on appelle le Dépotoir. Même dans ce coin crasseux, la vie est incroyablement chère et les travailleurs se retrouvent en général pris dans un engrenage sans fin de course au salaire. La vie est plus abordable dans le Dépotoir mais la mort peut souvent être une activité lucrative. Les sports sanglants y sont un divertissement habituel et on a vu certains ouvriers parier une semaine de salaire sur un seul combat.

Coincés entre le Dépotoir et les Monts Wasatch, les nombreuses exploitations de minerai de la ville sont toutes mécanisées grâce à l'assistance technologique de Hellstromme. Les rares chanceux à travailler au fond des galeries peuvent ainsi échapper au nuage de pollution étouffant du Dépotoir mais risquent leur vie et leurs membres en conduisant les énormes excavatrices et les machines de transport du minerai de Hellstromme.

En dépit de l'avancée technologique rapide de la ville, les Mormons ont quelque part mieux supporté le changement que leurs voisins du Dépotoir. L'épais nuage de pollution qui s'y accroche dérive rarement jusqu'à la Cité Sainte qui leur est réservée et les quelques Mormons à travailler dans le Dépotoir occupent des fonctions d'encadrement grâce au pieux Hellstromme, plutôt que d'accomplir quelque basse besogne salissante.

HELLSTROMME, L'HOMME

Darius Hellstromme veille à cultiver l'image d'un homme pieux et cultivé pour ses nouveaux amis. Son manoir, situé à environ 20 kilomètres de la ville juste à la limite des marais salants, est entouré d'un complexe protégé par des murs et des barbelés, des mercenaires armés, des chiens de garde, des tarentules mécaniques et même des automatons.



Certains Mormons trouvent très étrange qu'un homme d'influence et d'une supposée générosité ait besoin d'autant de protection. Ceux qui ne voient que les avantages que Hellstromme a donnés à Salt Lake City sont bien plus nombreux.

De son côté, Brigham Young est bien trop conscient que le visage que Hellstrome offre en public n'est qu'un leurre, mais il sait aussi que ses innovations et son assistance ont été précieuses dans l'établissement d'une nation mormone indépendante. Young espère toujours détourner Hellstromme des ténèbres et le ramener dans l'amour de Dieu.

HELLSTROMME, LE MONSTRE

Si seulement les Saints des Derniers Jours savaient ce qu'il fabrique vraiment dans son manoir isolé, ils le ficheraient dehors plus vite que vous ne pouvez dire « cobayes humains ». En sa qualité de génie, Hellstromme est l'un des rares à suspecter la vraie signification des événements entourant le Jugement, et l'un des encore plus rares à conjecturer que les Juges sont derrière tout cela.

Le problème, c'est qu'il s'en fiche. Il y a quelques temps, sa bien-aimée épouse Vanessa s'est suicidée et cela faillit le détruire. Seul le Jugement lui rend à présent espoir car il voit qu'on peut accéder au monde des esprits à partir du nôtre et que la mort n'est plus la fin. Il espère que le Jugement lui donnera enfin les moyens de ressusciter son amour perdu et cette terrible fascination guide chacun de ses actes.

Toutes ses usines, ses inventions et même la Wasatch Rail Co. sont simplement un moyen de financer ses expériences sur la terreur. Tard dans la nuit, Hellstromme enquête sur les mystères du Jugement en augmentant le Niveau de Peur dans son laboratoire personnel et en observant les phénomènes bizarres qui affectent ses différents sujets d'expérience, qu'ils soient vivants ou morts (et parfois morts-vivants). Par le biais de ses funèbres expériences, il espère découvrir un indice vital qui le réunira à sa bien-aimée Vanessa.

RENCONTRES DE DESERET

d20	Rencontre
1	1d4 traîne-murailles
2-8	2d10 soldats de la Légion Nauvoo (Deseret)
9-12	Catamonture
13-14	Crotale, Salt
15-16	Patrouille d'automatons (1d4)
17-18	Fossile ambulant
19-20	2d8 bestioles des tunnels

LE PAYS INDIEN

Dakota, Oklahoma
Niveau de Peur : 3

Les Indiens sont une énigme pour la plupart des Blancs. Certains sont nobles et honorables, d'autres sauvages et cruels. La vérité, c'est que ce sont des gens ordinaires, qu'ils soient bons, mauvais ou indifférents. Chaque tribu a sa propre culture qui peut paraître étrange à des yeux plus « civilisés ». Ce qui désoriente encore plus les Blancs, c'est que les coutumes de ce peuple sont aussi variées que le peuple lui-même.

Il y a littéralement des centaines de tribus différentes dans l'Ouest, mais trois groupes ont le plus d'influence. Du plus grand au plus petit, ce sont les Sioux, la Confédération du Coyote et les Apaches. Vous trouverez plus de détails sur ces derniers dans le Sud-Ouest sauvage.

LES NATIONS SIOUX

Elles furent formée en 1872 lorsque la défaite de l'Union à la Bataille de Washington persuada les tribus du Dakota qu'il était temps d'agir pour exploiter la situation et affirmer de nouveau leurs frontières. Sitting Bull initia le mouvement, mais même lui ne pouvait unir les tribus derrière un seul chef. Au lieu de cela, les tribus recréèrent le vieux conseil des Nations Sioux, les *wicasa yatapickas*. Les *wicasas* sont constitués de quatre chefs réputés pour leur sagesse et chargés par les tribus de prendre les décisions au nom des Nations. Tout accord formel passé avec les Sioux doit passer par ces hommes.

Les quatre tribus représentées directement par les wicasas sont les Hunkpapa, les Miniconjou, les Brule et les Oglalas. Les autres tribus des Nations Sioux, y compris les Cheyennes du nord et les Sans-Arcs[2], doivent obtenir l'attention de l'un des wicasas pour faire part de leurs doléances.

Relations avec les États-Unis

Pour le moment, les relations entre les Sioux et les États-Unis sont au mieux fraîches. Les Sioux ont le droit de voyager à volonté bien qu'un groupe de plus de cinq indi-

2. *En français dans le texte. Les Sans-Arcs, également appelés Itazipacola ou Itazipco, sont une tribu du peuple Lakota dont le chef le plus célèbre s'appelait Spotted Eagle.*

vidus sur le territoire de l'Union soit considéré comme une « bande de pillards » et ramené par une escorte armée de la cavalerie du coin sur les terres sioux.

L'inverse est également vrai, et encore plus vrai que ça. Aucun Blanc n'est admis sur les terres Sioux à part s'il voyage par la ligne ferroviaire Iron Dragon (ou par la ligne de diligence quasi-légale qui passe à côté). Même dans ce cas, les visiteurs doivent se rendre directement dans Deadwood, la ville du traité, ou dans l'une des quelques zones des Black Hills que les Sioux ont ouvertes à la prospection. Quiconque est assez stupide pour s'aventurer en-dehors de l'une de ces zones sur les terres sacrées des Sioux a de fortes chances de ne plus jamais être revu. Les gens du coin ont beau rapporter ces « meurtres » au gouvernement de l'Union, la réponse est toujours un abrupt « On vous avait prévenus ».

Les Anciennes traditions

Comme déjà dit dans la section *Coin du Gang*, le mouvement des Anciennes traditions a force de loi dans les Nations sioux (bien qu'il soit mal supporté par certains et ignoré par d'autres). Sitting Bull en personne est secrètement un Disciple du Corbeau. Tout son pouvoir ne l'empêcherait pas d'être exécuté sur ordre de ses collègues si d'aventure ses tendances politiques étaient révélées au grand jour. Il a plutôt tranquillement organisé les Disciples du Corbeau et leur a fourni des armes et de l'équipement en toute discrétion.

Sitting Bull attend maintenant son heure, attendant qu'un incident rende l'opinion publique hostile aux Anciennes traditions. Il pourra alors déposer les autres *wicasas* et se proclamer Grand Chef. La Bataille de Little Bighorm, dans laquelle les partisans des Anciennes traditions ont triomphé de la cavalerie de Custer, a repoussé de plusieurs années ses projets.

RENCONTRES DANS LES NATIONS SIOUX

d20	Rencontre
1	Femme poison
2	Vecteur de variole
3	Uktena
4-9	2d6 braves indiens
10-12	2d4 braves indiens vétérans
13-14	Prospecteur (utilisez le citadin)
15-16	1d4 Prospecteurs (utilisez le citadin)
17-18	2d6 Pillards (utilisez le hors-la-loi)
19-20	2d4 Mineurs de la Iron Dragon (utilisez l'artiste martial)

LES BLACK HILLS

Niveau de Peur : 3

Les Sioux sont impitoyables quand ils patrouillent les montagnes sacrées des Black Hills. Un mineur qui ne peut produire de titre de propriété est traîné à Deadwood sans son équipement. Celui qui résiste est tué et son cadavre empalé sur des piques le long de la piste menant aux Black Hills en signe d'avertissement pour les autres mineurs.

DEADWOOD

Niveau de Peur : 3

Deadwood est un endroit agité. Plus d'un tiers de la population gagne sa vie avec les saloons, le jeu ou la prostitution. Savoir que les Sioux peuvent décider de balayer la ville n'importe quand reste quelque part dans la tête de chaque habitant, et la plupart des gens mangent, boivent et s'amusent parce qu'ils peuvent ne jamais voir le jour suivant. Ce genre de débauche juste au-delà de l'horizon est une arme puissante pour Sitting Bull et il est clair que bien que les Anciennes traditions aient donné aux Sioux leur liberté, elles n'ont pas chassé les hommes blancs de leurs terres.

En dépit de l'opinion des Sioux, le Marshal Seth Bullock et ses adjoints font de leur mieux pour préserver la paix et s'occuper des ivrognes errants. Il essaie de garder la violence au niveau le plus bas - en particulier quand les Sioux sont impliqués dans un incident - mais les choses ne vont pas toujours comme il le souhaiterait.

La plupart des gens ne vivent en fait pas dans les limites de la ville et campent à l'extérieur dans les collines surplombant la ville. Certains mineurs refusent de quitter leur concession par crainte des usurpateurs de propriété. Les Sioux laissent les mineurs tranquilles tant qu'ils ne s'aventurent pas en dehors de leurs concessions enregistrées.

Le Bureau des Affaires Indiennes

En parlant de titres de propriété, on demande à tous les mineurs d'enregistrer leurs concessions auprès du Bureau des Affaires Indiennes, dirigé par un homme appelé Joseph Bearclaw. C'est un avocat éduqué à l'Est et doté d'un grand bagout mais ses parents sont des Sioux Lakota. Il n'est pas vraiment populaire dans les Black Hills et c'est pourtant un mal nécessaire aux yeux de la majorité des Sioux. Après tout, ils préfèreraient le laisser conduire leurs affaires en ville plutôt que de les confier à un homme blanc. Si Sitting Bull ne prenait pas le parti de Bearclaw, il est peu probable que les Sioux lui feraient confiance, et certains ne le peuvent toujours pas.

De son côté, Sitting Bull lui fait implicitement confiance mais pas pour la raison que la plupart croient. Bearclaw, comme Sitting Bull, est un Disciple du Corbeau. Les deux complotent ensemble afin de provoquer plus d'effusion de sang entre Blancs et Indiens qu'il n'y en aurait normalement. Sitting Bull espère tirer parti des tensions grandissantes afin de faire basculer l'opinion des Sioux sur le mouvement des Anciennes traditions.

Chinatown

Un grand nombre d'immigrants chinois se sont installés à la limite nord de la ville. La plupart travaillent dans les mines appartenant à la Iron Dragon dans les Black Hills (achetées par le biais d'employés afin de contourner l'interdiction qu'ont les entreprises de posséder des mines), tandis que d'autres gagnent leur vie comme serviteurs. Beaucoup d'entre eux se sont lancés dans les affaires par eux-mêmes.

Certains gèrent des blanchisseries et des restaurants, d'autres pourvoient à des besoins moins innocents. Juste au nord des voies ferrées de la Iron Dragon, se trouvent un certain nombre d'établissements qui servent à leurs clients quelque chose d'un peu plus fort que le whisky. La nuit, vous pouvez sentir l'opium qui brûle à un bloc de distance.

L'homme de Kang, Huang Li, dirige ces établissements et une série de bordels. Il est largement reconnu par les résidents chinois de Deadwood comme leur chef mais rares sont les étrangers à savoir même qu'il existe.

Wild Bill

Le légendaire tireur James Butler « Wild Bill » Hickok est un des plus célèbres habitants de Deadwood. Malheureusement pour lui, il est aussi l'un des plus morts. Il est arrivé à l'été 1876. Le 2 août, il est abattu d'une balle derrière la tête par Jack McCall alors qu'il jouait aux cartes dans le saloon n° 10 de Nutall & Mann.

McCall expliqua plus tard qu'il avait abattu Hickok à cause d'une dette de poker et prétendit plus tard être le frère d'un homme que sa victime avait tué en 1869. Des rumeurs insistantes insinuèrent qu'il avait été engagé pour tuer Hickok afin de l'empêcher de devenir marshal mais il fut impossible de le prouver. McCall fut acquitté.

Quelques jours plus tard, Hickok rampait hors de sa tombe, déterminé à se venger. C'est un Déterré et il a jusqu'à présent réussi à garder un contrôle difficile sur les tendances maléfiques de son manitou. La première chose qu'il fit en se réveillant de sa sieste salissante, ce fut de rendre visite à Calamity Jane qui lui apprit l'acquittement de McCall.

À présent, Hickok *et* son manitou sont déterminés à se venger. Le premier harcèle Jack McCall pour qu'il lui révèle l'identité de celui qui l'a engagé mais il a jusqu'à présent fait chou blanc. Si McCall ne craque pas rapidement, le manitou est capable d'utiliser des méthodes plus extrêmes.

LA CONFÉDÉRATION DU COYOTE

Niveau de Peur : 3

La Confédération du Coyote fut formée en 1874, à peine quelques mois après la bataille de Adobe Walls. L'identité de Coyote est un mystère pour les habitants de l'Ouest étrange. Nombreux sont ceux qui s'accordent sur le fait que c'est un homme à cause de sa voix grave et puissante, mais pas sur le fait que c'est un Comanche, un Cheyenne, un Kiowa ou autre chose. Satanta et Quanah Parker, qui connaissent la vérité, ne parlent pas.

La vérité, c'est que Coyote est en fait Isatai, l'homme derrière l'attaque sur Adobe Walls en 1874. Il fut blessé par balle durant la bataille et Parker et Satanta l'emmenèrent dans la Mesa Noire sacrée, en Oklahoma, pour y mourir. Il ne mourut pas. Il eut à la place une vision de Coyote, le roublard, qui lui dit qu'il ne vivrait qu'à la condition qu'il se consacre à la création d'une nouvelle confédération du Peuple, au nom du roublard. Il devait de plus garder pour toujours son identité secrète. Lorsque Isatai demanda pourquoi, Coyote se contenta de faire allusion au destin funeste qui serait le sien si d'aventure il échouait.

Aujourd'hui, Isatai cache son visage sous la capuche d'une grande cape vermillon.

RENCONTRES DANS LA CONFÉDÉRATION DU COYOTE

d20	Rencontre
1	Corbeau nocturne
2	Vecteur de variole
3	Voleur de peau
4	Uktena
5-10	2d6 braves vétérans
11-20	2d8 braves vétérans

LE PLAN DE RAVEN

La vision que reçut l'homme lui fut en fait donnée par Raven et non Coyote. Sachant qu'un mouvement pour une nation indienne indépendante provoquerait sans doute un bain de sang, Raven fait le travail des Juges en encourageant la toute jeune Confédération du Coyote. De plus, il utilise Isatai - en le guidant à travers de fausses visions destinées à créer encore plus de peur et d'effusion de sang dans la région. Les visions d'Isatai ont conduit à l'état actuel des relations entre la nation indienne et les colons blancs d'Oklahoma.

Un jour, lorsque les tensions auront atteint un niveau convenable, Raven a l'intention d'assassiner Isatai et de prendre sa place. C'est la raison pour laquelle « Coyote » a tant insisté sur le fait qu'il devait garder son identité secrète. S'il réussit, les disciples mal avisés d'Isatai le Dupé subiront des pertes des plus lourdes lors d'un combat sanglant. Les atrocités se succèderont et les Juges seront bien nourris.

LE SUD-OUEST SAUVAGE

Texas, Nouveau-Mexique, Arizona
Niveau de Peur : 2

Le Texas a son compte de collines vallonnées, de champs auburn, de bois de peupliers et de plaines broussailleuses, mais les montagnes nues du Nouveau-Mexique et de l'Arizona sont pour la plupart des voyageurs ce qui définit réellement la région.

Texans farouches, pillards Apaches et la menace d'invasion constante du Mexique entretiennent joliment le Niveau de Peur de l'endroit. En plus de tout cela, Mort revendique en personne la région en plus du Grand Bassin (voir page 228). Fantômes en colère, chupakabaras et morts-vivants y sont tous monnaie courante, ce qui a tendance à ponctionner l'humidité - et la vie - des corps.

ADOBE WALLS

Niveau de Peur : 3

Au nord du Texas Panhandle [3] se trouve un village en ruines connu sous le nom de Adobe Walls, construit en 1843 par la compagnie de commerce Bent, St. Vrain & Co. Bent pensait que la ville lui donnerait un avantage sur ses concurrents indiens pour le commerce des peaux de bison et des chevaux volés. Les Indiens n'ont pas bien pris la chose et ont renvoyé Bent au pas de course et la queue entre les jambes à l'Est. Depuis lors, Adobe Walls a été le théâtre de plusieurs conflits entre Indiens et Blancs, dont le plus récent date de 1874. Ce dernier affrontement a laissé la ville en ruines et, si l'on en croit la Confédération du Coyote, hantée. Les Indiens ne s'en approchent pas et plusieurs Blancs malchanceux qui ont campé là-bas se sont retrouvés morts le lendemain matin.

En vérité, le Chef Quanah Parker et ses guerriers Comanches se chargent d'éloigner les curieux. La plupart des Blancs ont mieux à faire que de traîner dans le coin ces derniers temps, mais les Comanches se servent de la ville comme décharge pour les cadavres des chasseurs de bison qu'ils ont pris en train de braconner sur le territoire du Coyote.

3. *Le Texas Panhandle (« queue de poêle ») est une région du Texas comprenant les 26 comtés les plus septentrionaux de l'État. C'est une zone rectangulaire bordée par le Nouveau-Mexique à l'ouest et l'Oklahoma au nord et à l'est.*

TOMBSTONE

Niveau de Peur : 3

Le gouvernement confédéré a beau revendiquer la totalité de l'Arizona, quiconque passe un peu de temps près de Tombstone sait que ce n'est pas le cas. Geronimo et ses Apaches Chiricahuas dominent la campagne alentours, et Santa Anna et son Armée du Nouveau-Mexique passent fréquemment dans la région pour se rendre dans le Labyrinthe.

Tombstone était à l'origine une ville minière qui ne rencontra qu'un succès modeste. L'arrivée de la tête de ligne ferroviaire de la Bayou Vermillon et l'établissement de Tombstone comme destination des caravanes de roche fantôme confédérée en provenance du Grand Labyrinthe, la firent apparaître sur les cartes du jour au lendemain. Soudain, la ville était envahie par une population de passage, ainsi que par des hordes de marchands, de fournisseurs et de tenanciers de saloon (et de tout ce qui fait l'essor d'une ville), qui cherchaient tous à se partager un argent durement gagné.

Le Labyrinthe ou la mort !

De nombreux mineurs en puissance sont des blancs-becs en provenance directe de l'Est, qui ont entendu dire qu'il y avait de l'argent facile à se faire en Californie. Ils arrivent par le train à Tombstone avec guère plus que leurs habits sur le dos et une poche pleine d'argent, puis dépensent la totalité de cet argent pour acheter tout l'équipement imaginable, ainsi que les mules et les chariots qui vont avec pour les transporter. Inutile de dire que ceux qui deviennent riches sont rares et que leurs rêves s'évaporent vite sous le soleil de l'Arizona.

Le pays entre Tombstone et le Labyrinthe est rempli de toutes sortes de sales bestioles, et de gens encore plus sales. La profession de guide pour le Labyrinthe est florissante et les seuls qui méritent ce titre font payer le voyage en toute sécurité autour de 50 $ par tête. Ceux qui n'en valent pas la peine vous font quand même payer 50 $, puis vous volent une fois hors de vue de Tombstone et vous enterrent quelque part le long de la Voie fantôme.

Les trains de mules

Tous les deux ou trois mois, un train de mules escorté par les soldats confédérés ramène du Labyrinthe son chargement de roche fantôme jusqu'à Tombstone. Chaque caravane comprend quinze à vingt chariots protégés par deux compagnies de troupes régulières, en général complétées par des éclaireurs indiens et à l'occasion un chariot à vapeur armé ou une pièce d'artillerie.

Malgré cette protection, certaines de ces caravanes ne parviennent jamais à Tombstone. Les Anges gardiens de Grimme s'en « attribuent » certaines (en citant le droit divin) avant même qu'elles ne quittent la Californie, tandis que d'autres sont attaquées et détruites par les pillards apaches.

Lorsqu'une caravane parvient pourtant à destination, c'est un événement majeur. Les soldats sont payés quand elle parvient saine et sauve à destination et la plupart d'entre eux dépensent une bonne partie de cet argent dans les divers salles de jeu, bastringues et autre saloons de la ville.

La loi à Tombstone - le Marshal White et son unique adjoint Spencer Walker - n'est pas vraiment à la hauteur lorsqu'il s'agit de garder le couvercle sur un creuset aussi volatile que celui-là, et la ville est rongée par le crime. Le shérif du comté de Cochise, John Behan, n'est pas d'un grand secours. Il excelle dans une partie de son travail (collecter les impôts, ce pour quoi il reçoit 10 %) mais vous pouvez compter sur les doigts d'une seule main le nombre d'arrestations qu'il a fait.

Pour des raisons évidentes, la plus grande partie de la population de Tombstone n'y réside pas en permanence et campe en général dans une cité de tentes juste à la sortie de la ville. Les Blancs savent bien comment empêcher Behan de venir fourrer son nez ici et restent irréprochables.

Les Cowboys

Quand les Confédérés ne sont pas en ville, Tombstone appartient aux cowboys. On ne parle pas des gars qui s'occupent honnêtement des troupeaux de bétail, Marshal, mais du Gang des Cowboys. C'est eux, la loi à Tombstone, et la loi est ce qui est bien pour le Gang. C'est une bande de crapules, voleurs de bétail et bons à rien.

Elle ne compte guère plus d'une demi-douzaine d'individus. Le Vieux Clanton en est le chef et ses trois fils, Ike, Phineas et William, le suivent à la trace. Lorsque le père n'est pas dans le coin, c'est Curly Bill Brocius qui est aux commandes. John Ringo et Franck et Tom McLaury sont les plus notables. Les Cowboys peuvent rassembler entre 20 et 30 lèche-bottes et autres gibiers de potence si le besoin s'en fait sentir.

Ils pillent à l'occasion la Voie fantôme mais on les connait trop dans la région pour qu'ils puissent le faire trop souvent. À la place, ils traversent la frontière au sud et vont voler le bétail qui parle espagnol.

Il vaut mieux rester chez soi quand les Cowboys rentrent de l'une de leurs expéditions bovines, car leurs « réjouissances » avinées font honte même aux soldats confédérés. Ils se soulent jusqu'à tomber Chez Ike (le restaurant tenu par l'aîné des frères Clanton), sautent en selle et vont vider leurs chargeurs un peu partout en ville. Malgré de nombreuses plaintes, Behan n'a jusqu'à présent jamais arrêté un seul Cowboy. En dehors de son désintérêt général pour la partie application de la loi de son travail, le vrai problème vient du fait que quand on s'en prend à l'un d'entre eux, on s'en prend à tous les autres. Les gâchettes faciles ont été prévenues.

Contrairement à la majorité des autres Cowboys, Curly Bill Brocius est en train de préparer sa promotion. Il est fatigué de voler du bétail et veut « monter en grade » en attaquant des trains et des diligences. Il sait que s'il se contente de tuer le Vieux Clanton, la moitié du gang le suivra. C'est la moitié qui lui tirera dans le dos qui inquiète Brocius.

Il a préféré conclure un marché avec la Bayou Vermillon et sert de muscle à la compagnie ferroviaire. Les Cowboys font attention aux questions qu'on pose sur les activités de la ligne et rendent une inamicale « visite » (du genre qui se termine en fusillade) aux fouineurs éventuels.

Un Holliday à Tombstone

Non, pas des vacances - à moins que vous ne souhaitiez mourir ! Nous parlons en fait de John Henry Holliday, plus connu sous le nom de « Doc ».

L'homme a eu quelques accrochages avec les Cowboys et a survécu pour le raconter, ce qui est un exploit sans nom à Tombstone. Le gang ne sait pas trop comment s'occuper de quelqu'un qui n'a pas peur de mourir et qui a encore moins peur d'eux. Ils craignent quelque peu de le voir mettre ses menaces à exécution et demander à son vieux copain Wyatt Earp de lui rendre une petite visite.

Doc est un mauvais tireur, un mauvais joueur et un mauvais buveur. Les cowboys qui savent ce qui est bon pour eux paient leurs dettes, ne trichent pas et restent en dehors de son chemin.

L'Epitaph

Tombstone abrite l'une des publications les plus largement lues de toute l'Amérique du Nord, le *Tombstone Epitaph*. Ce canard est spécialisé dans les histoires de fantôme, les

observations de monstre, les théories du complot et les reportages du même genre, que la plupart des gens qualifient d'absurdités. Mais c'est une distrayante absurdité et ceux qui la lisent le font à la fois pour le rire et pour le frisson.

En fait, l'*Epitaph* a une réputation assez solide de véracité (environ 60 % de ses histoires sont au moins proches de la vérité). Ceux qui traînent dans l'Ouest étrange depuis déjà quelques temps et ont vu une ou deux choses ont tendance à développer un intérêt salutaire pour les derniers articles de l'*Epitaph*.

S'il n'était pas si populaire, les Rangers ou l'Agence l'aurait fait fermer depuis déjà longtemps. Les deux organisations sont si désireuses de le faire taire qu'elles seraient capables de se réconcilier si cela pouvait les débarrasser de cette épine fichée dans leur flanc. Heureusement pour le journal, sa large diffusion signifie que toute tentative pour arrêter sa publication donnerait du crédit à ses élucubrations. Pourtant, les Rangers tout comme l'Agence ont pris pour habitude de harceler ses journalistes et de dissimuler la vérité autant qu'ils le peuvent.

Des héros entreprenants peuvent se faire un peu plus d'argent en vendant le récit de leurs aventures les plus bizarres. L'*Epitaph* paie un demi cent le mot pour des articles, 10 $ pour des dessins de qualité et au moins 15 $ pour des photographies. Toute proposition est soumise à une vérification indépendante et même si l'équipe du journal est du genre crédule, elle n'est pas stupide.

La plus grosse partie des articles publiés dans ses colonnes est composée du seul journaliste employé par l'*Epitaph*, Lacy O'Malley. Les articles indépendants sont revus par l'éditeur, John Clum, qui décide s'il est pertinent d'engager un consultant indépendant (comme ta clique de joueurs) pour confirmer ou infirmer une histoire.

Les Texas Rangers

Tombstone se « civilise » environ une fois par mois quand Hank Ketchum et ses Texas Rangers arrivent. C'est en général à peu près au moment où les Cowboys décident qu'ils ont des trucs à faire au sud de la frontière. Même Lacy O'Malley se débrouille pour garder pour lui ses « stupides théories » quand les Rangers sont dans le coin. Bien entendu, une fois qu'ils sont partis, les choses reprennent vite leur cours normal.

Les Apaches

Les Apaches constituent la plus importante tribu indienne du sud de l'Arizona. Le pillage et la guerre sont une de leurs traditions et ils y ont gagné une réputation bien méritée de féroces guerriers. Durant les années 1860, la tribu fut un farouche adversaire des troupes américaines cantonnées en Arizona. Lorsque le Grand Tremblement de terre frappa, de nombreux soldats désertèrent et plus rien ne se dressa entre les Apaches et la domination de la région.

Durant quelques mois brefs, ils furent maîtres de leur destin jusqu'à ce que les troupes confédérées reprennent la région des mains des déserteurs de l'Union. Soudain, les Apaches étaient de nouveau obligés de se battre pour garder le contrôle de leurs campements.

Pire, les forces du Baron La Croix ont apporté leur propre maladie sur cette terre. Sous le commandement du Chef Geronimo, les Apaches luttent contre les « intrus » confédérés et les maux du Jugement.

RENCONTRES DANS LE SUD-OUEST SAUVAGE

d20	Rencontre
1-2	Barbelé sanglant
3-4	Carcajou
5	Chupakabara
6	Chose du désert
7	Juge de potence
8	2d6 tiques de prairie
9	Serpent à sonnette, Mojave
10	Terrantules (d6 : 1-3=essaim ; 4-5=grande ; 6=gargantuesque)
11-15	2d6 braves indiens
16-17	2d6 soldats confédérés
18-20	2d4 hors-la-loi

LES GRANDES GUERRES DU RAIL

Presque tout le monde à l'Ouest subit d'une manière ou d'une autre les conséquences de ce qu'on appelle les « Grandes guerres du Rail ». Les veinards ratent un train parce qu'il a explosé avant d'arriver. Les moins veinards étaient dedans.

De toute manière, les chevaux de fer et la lutte engagée pour construire la ligne ferroviaire transcontinentale sont suffisamment importants pour justifier un peu plus d'informations sur les chemins de fer et les Barons du Rail qui les dirigent.

LA BAYOU VERMILLON

Le Baron Simone La Croix, un riche marchand d'origine haïtienne de la Nouvelle-Orléans, est à à la tête de la Bayou Vermillon. Le public ne sait pas grand-chose de cet homme discret, pas plus qu'il ne sait comment il a obtenu son titre. Son comportement quasi-monacal a donné naissance à de nombreuses élucubrations, y compris celle qui prétendent qu'il pratique les arts sombres.

De par leur nature, les élucubrations ne sont pour la plupart basées que sur des rumeurs et des suppositions. La réputation de sorcier de La Croix est cependant parfaitement vraie. C'est un maître vaudou de premier plan et il préfère de loin tirer son pouvoir des plus sombres loas - les *petros*. Il fut un temps où il n'était guère plus que le laquais de sa sœur, une puissante reine vaudou. Cependant, l'ambition surpassa rapidement les liens du sang et il parvint à la vaincre et à s'arroger son pouvoir grâce à un étrange rituel (il utilise même son nom, Simone).

La Croix n'a que faire des contrats de transport offerts par le Nord et le Sud au vainqueur des Grandes guerres du Rail, pas plus qu'il ne se soucie du succès de sa compagnie ferroviaire. Il y participe parce que le diable l'y a fait participer. Un de ses dieux sombres le lui a ordonné. La seule joie qu'il tire de cette compétition vient du malheur et du sang qu'il répand dans le sillage de sa ligne ferroviaire.

Pour la petite histoire, Marshal, ce dieu sombre dont on a parlé est en fait un puissant manitou au service des Juges. Il a manipulé La Croix pour qu'il serve de frein dans la course, mais le Baron lui-même n'a pas conscience d'être le dindon de la farce.

Quoi qu'il en soit, s'il n'a pas les ressources financières pour se battre à armes égales avec ses concurrents, il a quelque chose que les autres n'ont pas : une main d'œuvre qui ne se fatigue pas, ne se met pas en grève et ne se repose pas. Yep, il utilise sa magie vaudou pour créer des régiments entiers de cadavres ambulants, et ils font tout le boulot pour lui.

En dépit de son grand pouvoir, il a atteint depuis peu ses limites et le fait que les Apaches font tout leur possible pour harceler ses hommes et détruire sa main d'œuvre impie ne l'aide guère. Il a poussé sa tête de ligne jusqu'au désert du Mojave mais les conditions difficiles ralentissent même ses infatigables travailleurs du rail morts-vivants.

Si la Bayou Vermillon parvient à remporter les Guerres du Rail, elle donnera un avantage significatif au Sud dans un conflit futur avec le Nord, et ce en grande partie grâce au fait que sa ligne traverse entièrement le territoire de la Confédération.

LA BLACK RIVER

Elle est dirigée par Mina Devlin, la veuve de Miles Devlin, fondateur de la compagnie. Ces deux-là étaient comme les doigts de la main, si des doigts pouvaient avoir un cœur froid et sec et une âme aussi noire que la nuit six pieds sous terre !

S'ils étaient impitoyables, ils n'en étaient pas moins amoureux l'un de l'autre. Alors quand Miles fut assassiné, sa veuve aigrie traqua son assassin. Puis elle s'occupa de ceux qui avaient commandité son meurtre, les dirigeants de la Tennessee Central. Elle les tua et liquida leurs familles juste pour rigoler. Qu'est-ce qu'il advint du tueur ? Des rumeurs prétendent qu'il est toujours vivant, quelque part sous le manoir des Devlin, mais qu'il aimerait bien ne plus l'être.

Une fois sa soif de vengeance satisfaite, Mina décida rapidement de reprendre les affaires de Miles. Pour elle, les Guerres du Rail étaient une occasion de prouver qu'une femme pouvait être aussi impitoyable, mégalomane et compétente qu'un homme. Mina a certainement à peu près tout prouvé. La Black River distribue rarement de l'argent pour obtenir un droit de passage dans une ville. Sa patronne préfère les campagnes de séduction, la violence ou l'intimidation (et parfois même les trois à la fois !).

Ses troupes sont parmi les plus mesquines à officier dans les Guerres du Rail. Mina n'a pas les jouets de la Wasatch, les morts-vivants de la Bayou ou les moyens de certains de ses concurrents mais elle a quand même quelques petits secrets à elle. Elle joue depuis déjà longtemps du côté obscur de la sorcellerie et c'est l'une des sorcières les plus puissantes de l'Ouest étrange.

Elle ne craint pas d'enseigner ses connaissances aux plus qualifiées (dans le sens plus impitoyablement vicieuses) de ses employées. Tu te souviens sans doute de la mention dans la section du *Coin du Gang* de la plus célèbre de ses bandes, les Sorcières de Wichita. Je rigolais pas, Marshal, ce *sont vraiment* des sorcières et du genre très, très puissantes. En général, Mina les envoie un peu partout surveiller ses opérations mais elle les rassemble souvent, que ce soit pour un rituel ou plus simplement pour une lucrative attaque de train.

Ces dernières années, la fourbe et rusée Mina a conclu et rompu des alliances avec un certain nombre d'autres barons du rail, y compris la Bayou Vermillon et la Union Blue. Bien qu'elle ait depuis longtemps classé La Croix dans la catégorie marionnette inutile (elle n'est pas sûre de qui tire les ficelles), Joshua Chamberlain de la Union Blue a éveillé son intérêt. Pour elle, c'est un visionnaire et plus important, un homme de ressources. Il a l'armée de l'Union a sa botte et Mina veut la même chose. Il y a quelques temps, elle a essayé de le détourner de sa femme mais Chamberlain a repoussé ses avances.

Malheureusement pour lui, elle a réussi à mettre la main sur plusieurs objets lui appartenant en fouillant son wagon privé, ce qui lui a permis d'influencer dans le bon sens son opinion d'elle et l'a rendu plus réceptif à divers accords commerciaux et à des alliances de circonstance. Elle espère au final le détourner de sa femme, l'épouser, le tuer et hériter de la Union Blue pour elle toute seule.

À l'instar de la Bayou Vermillon, la Black River est une ligne Sudiste mais elle ne l'est pas entièrement. La ligne de la première passe en totalité dans le territoire conféré alors

que celle de la seconde traverse en majorité les Territoires contestés. Pourtant, le quartier-général de la Black River est à Memphis, Tennessee, ce qui signifie que le gouvernement confédéré peut exercer tout un tas de pressions désagréables si Devlin essaie de faire affaire avec l'Union.

LA DIXIE RAILS

Autrefois pour partie propriété du général confédéré Robert E. Lee, la Dixie Rails fut au départ conçue comme un moyen d'amener en temps de guerre les troupes Sudistes le long de la frontière américaine. Cependant, avec la découverte de la roche fantôme, elle se joignit aux autres compagnies dans leur course vers l'ouest, espérant obtenir pour le gouvernement confédéré un avantage majeur dans la longue guerre. Nombreux furent ceux au sein de ce gouvernement à y voir la même opportunité, ce qui permit à la Dixie Rails de se voir accorder un certain nombre de subventions, de primes et autres financements par le biais du Congrès confédéré.

À la mort du général, son neveu Fitzhugh Lee, qui était depuis longtemps chargé de gérer les affaires de la compagnie, hérita de ses parts. Il continue la course vers le Grand Labyrinthe mais il n'est pas, loin s'en faut, le stratège qu'était son oncle. La Dixie Rails avance à la vitesse d'un escargot et semble bien avoir perdu les Grandes guerres du Rail.

Ces derniers temps cependant, la compagnie reprend l'allure qu'elle avait maintenue sous la direction de Robert E. Lee. Fitzhugh semble se passionner pour son travail et il consacre tout son temps à gagner cette course. De plus, il fait à présent montre d'une perspicacité dont il était jusqu'à maintenant tout à fait dépourvu.

Pour tout vous dire, il a vu un fantôme. Pas un simple fantôme mais le fantôme de son oncle (ou du moins, c'est ce que celui-ci lui a dit). Il crie vengeance contre les Yankees qui l'ont assassiné et conseille Fitzhugh sur le plan d'action le plus avisé afin de remporter la victoire. Guidé par l'esprit, il n'a pas fait une seule erreur et il est en train d'accomplir de grands progrès.

En fait, ce n'est pas vraiment le fantôme du général. C'est simplement un manitou espiègle qui a l'intention de provoquer autant de problèmes qu'il le pourra. En l'espèce, il joue sur le chagrin que Fitzhugh éprouve suite à la mort de son oncle pour le pousser plus avant dans la course au Labyrinthe. S'il est victorieux, le jeune Lee peut très bien utiliser sa nouvelle influence pour pousser de nouveau la Confédération à faire la guerre à ses voisins du nord.

À propos, Marshal, Lee n'a en fait pas été assassiné par les Yankees, pas plus qu'ils n'ont envoyé de tueur. Son meurtrier est le colonel confédéré Robert Alexander, un pion des Juges. L'histoire d'une conspiration nordiste fait partie de la manipulation du manitou. Malheureusement, ce n'est pas le pire qu'il ait à offrir. Il a promis au jeune Lee que lui (le révéré Robert E. Lee) pourrait à nouveau être ici en chair et en os. Tout ce que Fitzhugh a à faire, c'est de trouver un moyen de faire revenir le corps de Lee à la vie. Le manitou pourra alors l'habiter et provoquer tout un tas de problèmes pour le Nord et le Sud.

LA IRON DRAGON

Tous ceux qui vivent dans le Grand Labyrinthe craignent les sampans colorés du Seigneur de guerre Kang. Ses pirates volent la roche fantôme des autres mineurs, pillent leurs camps et filent avec leurs barges chargées de minerai. Kang se fait beaucoup d'argent en envoyant cette roche mal acquise vers l'orient (c'est-à-dire l'Extrême-Orient, Marshal). Le reste de son sale fric lui vient du commerce de l'opium, de la prostitution et de tous les vices dans lesquels il peut tremper ses mains soigneusement manucurés. Inutile de dire que le vice est un très gros business dans le Labyrinthe.

Kang est un chef de guerre impitoyable et efficace, un pratiquant d'arts martiaux magistral et un puissant sorcier mais cela ne lui suffit pas. Il caresse secrètement le rêve d'établir sa propre nation (un empire, dans son esprit) dans la partie septentrionale du Labyrinthe. Pour ce faire, il a besoin d'argent, et de beaucoup d'argent. La piraterie et la corruption sont plutôt lucratives, mais pas suffisamment pour l'usage que Kang veut en faire. Lorsqu'on lança la compétition pour construire une ligne transcontinentale, il y vit sa chance. Il acheta l'ancienne Chicago and North Western et étendit rapidement son réseau ferré vers l'ouest.

Kang entra dans la course après la plupart des participants et il devait rattraper son retard. Pire, toutes les bonnes routes avaient déjà été revendiquées par les autres. Il dut donc tenter ce que personne d'autre n'avait été capable de faire : négocier un droit de passage à travers les Nations sioux.

Heureusement pour lui, les Sioux étaient depuis quelque temps menacés par des créatures qui s'étaient installées dans la célèbre Tour du Diable, dans le Wyoming. Les *wicasas* conclurent un accord avec le chef de guerre : s'il pouvait éliminer cette menace, il pourrait construire une seule ligne ferroviaire dans le nord des Nations sioux.

Kang emmena un groupe d'hommes et de femmes triés sur le volet jusqu'à la Tour du Diable et certains d'entre eux réussirent à revenir en vie. Lorsqu'il rentra, les *paha wakansica*, ou diables des montagnes, ne menaçaient plus les Sioux. Kang avait son droit de passage. Cette tactique porta ses fruits avec la fondation de Deadwood, car il est le seul à pouvoir transporter des hommes et du matériel jusqu'à et en provenance de la ville du traité. Il prend une part sur tous les vices dont les habitants de Deadwood profitent. Et ça fait un paquet de vices !

Le chef de guerre pense que ce qui a fonctionné une fois pour lui peut de nouveau fonctionner. Tandis que tous les autres Barons du Rail construisent leurs lignes en direction de Lost Angels, Kang négocie un accord avec un membre important de la Triade de Shan Fan - c'est la mafia chinoise - afin de lui garantir un droit de passage dans

la ville. Bien que rien n'empêchaient les autres Barons de faire pareil, la plupart d'entre eux ne souhaitaient pas discuter avec des étrangers pour le droit de passage du dernier tronçon. En tant que Chinois, Kang n'a pas ce problème et les chefs de la Triade, Thin Noodles Ma en tête (voir page 235), seront plus enclins à le favoriser.

Kang n'est pas allé trouver directement le chef quand il a approché la Triade de Shan Fan, car il sait que Big Ears Tam est plutôt satisfait de la manière dont se déroulent les choses là-bas. L'un de ses lieutenants convoite cependant le pouvoir de Tam et ce que Kang avait à vendre l'intéressa. Thin Noodles Ma étudie à présent la magie noire sous la férule de Kang, qui lui a promis de lui révéler le moyen d'accéder au poste de Big Boss.

LA UNION BLUE

Joshua Lawrence Chamberlain, le héros de Gettysburg, est le président de la Union Blue Railroad. Il travaillait comme aide de camp de Grant quand la compétition transcontinentale fut lancée. Réalisant son importance pour le pays, il demanda une permission pour créer la Union Blue.

Le tracé de la ligne passe juste au sud de celle de la Wasatch sur le territoire de l'Union. Chamberlain fut contraint de la faire passer par les Territoires contestés lorsque son concurrent atteignit le premier la région au sud des Nations sioux. Auparavant, il pouvait compter sur les troupes de l'Union pour protéger son avancée dans les Territoires contestés mais avec la fin des hostilités, il doit payer pour cette protection et ses coffres se vident.

Le réel avantage de Chamberlain réside dans son caractère personnel. Son intégrité et son sens de l'honneur remarquables lui ont valu de nombreux amis tout au long de sa route, y compris parmi les commandants militaires et le précédent directeur du Bureau Ouest de l'Agence, le Fantôme. Cela lui a permis de négocier rapidement et à moindre coût des droits de passage dans des villes des États-Unis et de ses territoires, ainsi que dans les Territoires contestés.

Malheureusement, l'un de ces liens pourrait bien être ce qui le perdra. Le Fantôme, également connu sous le nom d'Andrew Lane et encore plus connu comme étant l'ancien président Abraham Lincoln, est un Déterré. Seule une poignée de gens est au courant et Chamberlain en fait partie. Il y a environ un an, le Fantôme a perdu le contrôle de son manitou et provoqué pas mal de problème à l'Ouest. Il a finalement repris la main mais s'est mis en retrait dans l'espoir de raffermir sa prise sur son propre corps.

Remettre entre les mains du Fantôme la meilleure arme du Nord contre le Jugement n'était pas la décision la plus sage des têtes pensantes de l'Agence, même s'il semblait vraiment réhabilité. À la place, celui-ci proposa son expérience de médiateur à son vieil ami Chamberlain.

Sans la protection militaire de l'Union, Chamberlain utilise toute l'assistance qu'il peut obtenir, alors il accepta l'offre. Mais il est en train de confier la sécurité de la voie ferrée au président défunt possédé ! Si le Fantôme peut garder son passager démoniaque sous contrôle, la Union Blue pourrait bien traverser le pays. Sinon, ça risque de devenir l'Enfer du déraillement !

LA WASATCH

Lorsque débutèrent les Guerres du Rail, la plupart des gens pariait sur Darius Hellstromme et sa Wasatch Rail Co. pour décrocher la timbale. Sa technologie et sa puissance financière stupéfiantes (c'est le savant fou le plus éminent de tout l'Ouest étrange) lui permirent de tracer une voie à une vitesse phénoménale. De plus, il n'a jamais eu de problème à s'assurer des droits de passage à travers les diverses villes et cités de l'Ouest.

En général, c'était parce qu'il achetait simplement le maire ou les citoyens avec des tas de billets et quelques-unes de ses extraordinaires inventions. Lorsque ça ne suffisait pas, il s'en remettait aux tactiques de terreur et utilisait ses légions de monstruosités mécaniques (accompagnées de mercenaires plus ordinaires).

Malheureusement pour Hellstromme, il est tombé sur un mur appelé la Denver-Pacific Railroad. Propriété de ses principaux rivaux scientifiques, Smith & Robards, la DP va de Denver jusqu'à Virginia City, Nevada, exactement le même territoire par lequel il souhaite faire passer sa ligne. De plus, les lignes de la DP sont sur le point de poursuivre vers Lost Angels (depuis leur embranchement du Fort 51), Shan Fan ou même Sacramento. Pour un petit joueur dans un grand conflit, les rails de la Denver seraient un ajout précieux à beaucoup de lignes.

À l'origine, Hellstromme et les gars de la S & R avaient conclu un arrangement à l'amiable qui permettait à la Wasatch d'utiliser le parc ferroviaire de la DP. Pendant un bref laps de temps, il sembla que les grands rivaux technologiques étaient en train de créer une sorte de monopole. Cet état de fait ne dura pourtant pas (certains disent que Smith y était opposé depuis longtemps) et la rupture fut spectaculaire. La DP balança la marchandise de la Wasatch hors de ses trains en plein désert. Personne ne sait pourquoi tout a tourné court mais la seule chose qui surprit plus que la S & R laissant passer une chance de s'enrichir, ce fut la réaction de Hellstromme.

Au lieu de se lancer dans une guerre à outrance (sa tactique de négociation habituelle), Hellstromme entreprit une série d'offres de rachat généreuses et ne mentionna jamais les centaines de milliers de dollars de machines détruites dans l'incident. On murmure que cette réaction pondérée a plus fait trembler S & R que s'il avait lâché ses foudres. Ils sont prêts à tout mais Smith & Robards ne vendent pas, pas plus qu'ils ne se rendent.

Si elle avait commencé à travailler des années auparavant, la Wasatch aurait pu faire son tracé autour de la ligne de la DP, mais sa voie est maintenant coincée entre la Union Blue au sud et les Nations sioux au nord.

Hellstromme a alors mis son cerveau génial au travail et a inventé une énorme foreuse avec laquelle il a l'intention de creuser *sous* les Rocheuses et en ressortir de l'autre côté, débarrassé de la DP. Il n'a pas baptisé sa création (il n'aime pas trop les appellations bizarres que ses contemporains affectionnent) mais les équipes qui travaillent sur l'engin la surnomment « Hellbore » à cause du formidable raffut que font les énormes quantités de roche fantôme brûlées par la machine. Une cacophonie que ne fait qu'amplifier l'espace confiné dans lequel elle évolue.

Jusqu'à présent, le Hellbore a disparu dans les Rocheuses avec les équipes ferroviaires qui la suivaient. Un camp fortement armé (affectueusement surnommé Camp Hadès par ses habitants) décourage les curieux de chercher à savoir ce qui s'y passe. Certains spéculent sur le fait que la foreuse serait presque arrivée de l'autre côté des Rocheuses, d'autres disent qu'elle est en panne. Quelques rumeurs prétendent même qu'elle est allée directement jusqu'en Enfer et que Hellstromme a rencontré son créateur !

LA PAIX BIENTÔT ?

Ironiquement, Hellstromme remportant les Guerres du Rail est sans doute ce qui peut arriver de mieux à la plupart des gens. Il est plus qu'heureux d'accepter les contrats de transport de la roche fantôme du Nord et du Sud et il est à deux doigts de réussir ce pari, car sa compagnie est la seule qui soit basée dans une nation indépendante.

L'Union et la Confédération sont incapables de prendre un net avantage dans le domaine de l'armement fonctionnant à la roche fantôme à cause de cet équilibre des pouvoirs. La guerre de Sécession a donc moins de chance de reprendre. Ceci dit, Hellstromme *est* le serviteur de Pestilence. Sa victoire donnerait sans aucun doute un coup d'arrêt aux futures hostilités et mettrait un terme au conflit sanglant des Barons du Rail, mais ses propres plans diaboliques pourraient encore plus provoquer d'effusions de sang et d'horreur.

MAUVAISES RENCONTRES

Tu connais l'histoire, tu connais les plans et les complots innombrables que les principaux personnages ont dans leurs manches et tes joueurs ont le doigt de la gâchette qui les démange.

Alors que ton groupe se prépare à sauter en selle et à partir, il est grand temps de te parler des bestioles qu'il s'apprête à rencontrer pendant leurs périples. Certaines sont humaines, d'autres encore plus monstrueuses que la plus méphitique des abominations, les unes sont étranges et les autres tout simplement méchantes.

Dans ce chapitre, tu auras ton compte de vermines vicieuses toutes prêtes à sauter sur un délicieux bouseux et à le déchirer en morceaux, membre par membre. Mais ce n'est pas parce qu'elles sont toutes prêtes que tu dois nécessairement t'en servir, Marshal. Enfin, pas au début.

C'est facile de faire faire un jet de Tripes à tes joueurs et de leur dire ensuite combien leurs personnages sont terrifiés s'ils l'ont raté. Ce qui l'est un peu moins, c'est de faire en sorte que tes joueurs, ces blasés du jeu de rôle qui ont tout vu, tout fait, ressentent un peu de cette terreur. Tu dois les laisser utiliser leur imagination.

En d'autres termes, attend un petit peu avant de faire surgir la bébête des hautes herbes et de lui faire croquer la tête d'un pauvre cowboy. Décris les murmures du vent dans l'herbe et la façon dont l'ombre des nuages se déforme une fois au sol. Crée un peu de tension.

APTITUDES MONSTRUEUSES

Après les héros, il est temps de s'intéresser aux monstres, méchants et autres sales types. Tu trouveras ci-dessous les capacités spéciales courantes des monstres. Tu as également la possibilité d'ajouter aux Extras et créatures les Atouts et Handicaps que tu juges nécessaires.

Un conseil avant d'aller plus loin. Ne construis pas tes monstres et méchants comme tu le ferais pour un personnage-joueur. Attribue-leur les capacités que tu juges utiles et consacre plutôt ton temps et ton imagination à travailler sur l'intrigue de ton scénario ou sur la meilleure façon d'intéresser et d'amuser tes joueurs.

Aquatique

La créature est native d'un environnement aquatique. C'est un nageuse née qui ne peut se noyer. Dans l'eau, son Allure est en général égale à sa Compétence Natation, mais certaines créatures comme les poissons peuvent avoir une Allure supérieure dans cet élément.

Armure

L'Armure d'une créature s'ajoute à sa Résistance (déjà prise en compte dans ses caractéristiques) et s'applique d'ordinaire à toutes les zones de son corps. Les peaux ou les cuirs épais offrent d'ordinaire 2 points d'Armure. Les créatures qui ont une Armure disposent de 4 points ou plus de protection. Les créatures surnaturelles peuvent avoir une valeur d'Armure plus importante.

Choc

Une créature possédant cette aptitude dispose d'une attaque électrique, toxique, mentale ou d'ordre similaire. Lorsqu'une victime est touchée (même si elle ne subit aucun dégât), elle doit réussir un jet de Vigueur, en appliquant les malus spécifiés ou passer dans un état Secoué. Elle ne pourra se ressaisir du Choc qu'après 1d6 Rounds.

Créature artificielle

Les robots, golems et autres objets animés sont tous désignés comme des créatures artificielles. Certains sont doués de pensée alors que les autres ne sont que des automates sans intelligence obéissant aux ordres d'un maître caché.

Peu importe leur origine ou le matériau dont elles sont issues, ces créatures possèdent plusieurs avantages spécifiques :

- Elles ajoutent +2 pour se remettre de l'état Secoué.
- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les Jokers automates ne tiennent pas compte des malus de blessures.
- Les créatures artificielles sont immunisées aux maladies et aux poisons.

Élémentaire

L'air, l'eau, le feu et la terre constituent les éléments de base des royaumes élémentaires, ou vivent des créatures étranges et terrifiantes.

- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les élémentaires sont immunisés à la peur.
- Les Jokers élémentaires ne tiennent pas compte des malus de blessures.
- Les élémentaires sont immunisés aux maladies et aux poisons.

Enfouissement

Des vers géants aux humanoïdes se déplaçant sous terre, de nombreuses créatures sont capables de s'enfouir dans le sol et de s'y déplacer. Elles creusent des tunnels et réapparaissent ailleurs pour attaquer par surprise leurs ennemis. L'Allure de ces créatures est indiquée juste après l'aptitude Enfouissement. Elle se déplace sous terre à son round d'action et peut si elle le veut surgir hors de terre dans le même round à n'importe quel endroit dans la limite de son Allure d'Enfouissement. Il n'est pas possible d'attaquer la créature lorsqu'elle se trouve sous terre sauf si l'on possède un moyen de la détecter et de pénétrer le sol.

Pour surgir du sol derrière une proie afin de l'attaquer par surprise cette créature fait un jet opposé de Discrétion contre la Perception de la cible. En cas de succès, elle obtient +2 à l'attaque et aux dégâts pour ce round, ou +4 avec une Relance. Si c'est la cible qui remporte le test d'opposition, et si elle était En attente, elle peut Interrompre l'attaque de la créature comme d'habitude.

Force

La Force est un Trait et non une aptitude spéciale, mais puisqu'il existe des créatures qui vont au-delà de la force humaine ordinaire qui va du d4 au d12, ces quelques indications qui vous permettront de créer des créatures dans ce sens.

Une créature d'une Force égale ou inférieure à celle de l'homme aura une Force entre d4 et d12 à ta discrétion. Les créatures plus puissantes (gorilles, ogres, etc..) ont en Force un d12 plus un bonus. Ce bonus peut même varier au sein de la même espèce. Une femelle gorille aura une Force de d12+1 alors qu'un mâle aura une Force de d12+3 par exemple.

Voici des éléments de comparaison pour t'aider à établir la Force des créatures que tu voudras créer.

Force des Créatures

Créature	Force
Gorille, Ours	d12+1 à +3
Rhino, Grand Requin Blanc	d12+3 à +6
Eléphant	d12+5 à +8
Dragon, Léviathan	d12+9 à +12

Immatériel

Les fantômes, ombres, feux follets et autres créatures intangibles n'ont pas de forme dans le monde physique (ou ils peuvent la faire apparaître et disparaître à volonté). Ils ne sont pas affectés par les attaques physiques et peuvent même rester invisibles s'ils le décident. Ils sont par contre affectés normalement par les armes ou les objets magiques et par les pouvoirs surnaturels.

La plupart de ces créatures peuvent affecter le monde physique, que ce soit en projetant des objets, en manipulant des épées fantomatiques ou en poussant tes héros dans de longs et sombres escaliers.

Immunité

Les créatures nées dans une fournaise ne craignent pas le feu ou la chaleur, et une horreur composés d'éclairs ne subit logiquement aucun effet d'un Éclair avec un Aspect électrique.

Une Immunité s'applique à un type précis d'attaque (le froid, le feu, l'électricité etc..). Ces créatures ne sont pas invulnérables, elles ignorent simplement les dégâts provoqués par une attaque du type spécifié.

Infection

Une Infection est produite par la morsure d'un vampire, une horrifiante créature arachnide qui pond ses œufs dans les blessures de sa victime ou même par les maladies véhiculées par les rats.

Chaque fois qu'une victime est Secouée ou blessée par une créature disposant de cette aptitude, elle fait un jet de Vigueur. Les modificateurs de ce jet ainsi que les effets d'un échec sont indiqués dans la description de la créature.

Infravision

Ces créatures ont la capacité de voir le spectre infrarouge : elles voient en détectant la chaleur. Elles divisent par deux (arrondir à l'inférieur) les malus dus à l'obscurité lorsqu'elles attaquent des cibles vivantes.

Il s'agit pour leurs victimes de trouver alors des moyens de dissimuler leur chaleur. S'enduire le corps de boue ou porter des combinaisons qui filtrent la chaleur peuvent permettre d'éviter d'être repéré par de telles créatures. La plupart des créatures dotées d'infravision possèdent également un mode de vison normal.

Invulnérabilité

L'Ouest étrange met bien souvent en scène de violents combats, mais parfois, un de ces combats nécessite de résoudre une énigme ou de faire des recherches préalables pour espérer en sortir vainqueur. Pour vaincre une créature invulnérable, il faudra sûrement un peu des deux.

Les créatures invulnérables peuvent être Secouées, mais elles ne peuvent subir de blessure à moins d'être attaquée sur leurs faiblesses (toutes les créatures invulnérables en ont au moins une). Un ancien esprit invoqué par des fanatiques, par exemple, pourrait être immunisé aux armes, mais vulnérable aux éclats de vitraux provenant d'une église.

Marche sur les murs

Certaines créatures ont la capacité de pouvoir se déplacer sur des parois verticales. Elles ne font des jets d'Escalade que dans les situations les plus extrêmes. Dans une situation normale, ils se déplacent sur les parois verticales ou aux plafonds comme les humains le font sur le sol.

Elles se déplacent sur ces parois à leur Allure de base. Elles peuvent aussi courir sur ces surfaces à moins que leur description n'indique le contraire.

Mort-vivant

Les mort-vivants (zombies, squelettes et horreurs similaires) sont très difficiles à détruire. Ces abominations disposent des bénéfices suivants :

- Elles ajoutent +2 à leur Résistance de base.
- Elles bénéficient d'un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué.
- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les Jokers mort-vivants ne tiennent pas compte des malus de blessures.
- Les morts-vivants sont immunisés aux maladies et aux poisons.

Paralysie

Des créatures ou des poisons peuvent instantanément paralyser un ennemi que ce soit pour le rendre plus facile à dévorer ou pour d'autres projets plus macabres. Une cible blessée ou Secouée par une telle créature doit réussir un jet de Vigueur ou être paralysée et incapable de toute action (même parler) pendant 2d6 Rounds, voire plus.

Point faible

Certaines créatures subissent plus de dégâts ou des effets supplémentaires quand on attaque leurs Points faibles. Une créature de glace, par exemple, subira le double de dégâts par le feu. La lumière du soleil est le Point faible d'un vampire et, exposé à ses rayons, il prend feu et se consume.

Reporte-toi à la description de la créature pour les effets induits par son Point faible.

Il est des créatures qu'on ne peut vaincre que grâce à leurs Points faibles. Ils éprouvent la douleur ou sont Secoués par d'autres types d'attaques mais ne seront blessés que si l'on attaque leurs Points faibles. Un vampire par exemple ignorera la plupart des blessures provoquées par balles par l'épée, mais il subira des dégâts de façon normale si on lui plante un pieu en plein cœur.

Poison

Serpents, flèches empoisonnées et autres inoculent à leurs victimes des poisons dangereux. Les poisons sont décrits dans la section sur les périls.

Ces créatures transmettent en général le Poison par une morsure ou une égratignure. Elles doivent pour cela obtenir au minimum l'état Secoué lors d'une attaque. La victime doit alors réussir un jet de Vigueur, modifié par la virulence du Poison (indiqué entre parenthèses après l'Aptitude Poison de la créature). L'effet d'un échec est indiqué dans la description de la créature.

Régénération

On raconte que les vampires et d'autres créatures légendaires ont la faculté de Régénération quand ils subissent des blessures.

Il y a deux types de Régénération : Rapide et Lente.

- La Régénération Rapide signifie que lorsque la créature est blessée elle fait un jet de Vigueur chaque round pour guérir des dégâts encaissés (même après avoir été « tuée »). La plupart de ces créatures ont aussi un Point faible (le feu par exemple). Si cette créature subit une blessure liée à son Point faible, elle ne pourra régénérer (elle pourra toutefois guérir de façon naturelle). De telles créatures bénéficient également d'un bonus de +2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.
- Une créature bénéficiant de l'aptitude Régénération Lente ne peut récupérer de ses blessures qu'après le combat. Mais contrairement aux autres, elle peut faire un jet de guérison naturelle une fois par jour.

Résistant

Les créatures très résistantes ne font pas grand cas des petites blessures quel qu'en soit le nombre. Seul un coup décisif peut les mettre à mal.

Si cette créature est Secouée, un second état Secoué n'aura aucun effet et donc n'entraînera aucune blessure.

Sans peur

Les créatures décérébrées, les automates, certains morts vivants, entre autres, n'ont pas les faiblesses des esprits mortels. Les créatures Sans peur ne subissent jamais les effets de la Terreur et ne peuvent être victimes d'Intimidation (bien que les Tests de Volonté à base de Sarcasmes peuvent les affecter).

Taille

La Taille d'une créature affecte sa capacité à encaisser les dégâts : le modificateur de Taille est donc ajouté à sa Résistance. Note que la Taille d'une créature n'a rien à voir avec sa Vigueur (même un immense Kraken peut s'attraper un rhume ou s'écrouler de fatigue).

Les modificateurs à la Résistance de la table ci-contre valent pour des spécimens moyens, bien qu'il y ait des exceptions. Tous les grands requins blancs n'ont pas +4 à leur Résistance. Un jeune spécimen aura +3 et un très grand +5 voire +6. C'est la même chose pour les humains : les petits ont une Taille de -1, mais ceux qui ont l'Atout Costaud ont +1. Cette table à pour but de te servir de référence pour créer tes créatures. À toi de faire les adaptations nécessaires.

Résistance minimum : une créature normale n'aura jamais une Résistance inférieure à 2, peu importe les modificateurs. Seuls les insectes et les créatures de taille similaire ont une Résistance de 1.

Petit : Les petites créatures de la taille d'un rat sont difficiles à toucher surtout en mouvement. Si elles sont actives, leur attaquant subit un malus de –2 à ses attaques pour les toucher.

Grand : Les grandes créatures ont une taille au moins comparables à celle d'un rhinocéros. Elles sont plus faciles à toucher. Un attaquant bénéficie d'un bonus de +2 à tout ses jets d'attaques contre une Grande créature.

Énorme : Les créatures Énormes (au moins de la taille d'un Dragon) octroient un bonus de +4 aux jets d'attaques pour les toucher.

Cette caractéristique est relative. Si deux éléphants se battent ils n'auront aucun bonus l'un contre l'autre mais si un rat attaque l'un des éléphants il ajoutera +4 à ses jets. Si l'un des éléphants riposte contre le rat il subira par contre –4 à ses jets d'attaques.

Gigantesque : Les créatures gigantesques ont au minimum une Taille de 9. Dans les classiques du cinéma, des monstres comme King-kong ou Godzilla entrent dans cette catégorie.

Ces créatures sont considérées comme ayant une Armure lourde, ce qui signifie qu'elles ne sont pas affectées par les armes normale (sauf les armes lourdes, mais dans *Deadlands*, t'en trouveras pas tous les jours *amigo*, sauf si tu sais lancer le sort *Rafale* !).

Être de taille Gigantesque n'a pas que des avantages car des créatures de taille humaine ont +4 à leurs jets d'attaques à distance contre elles.

Ces créatures peuvent également se servir de leur masse colossale pour écraser des créatures ou renverser des obstacles. Pour calculer les dégâts produits ainsi, ajoute leur Taille à leur jet de Force et retire aussi la Taille de leur ennemi (ne retire pas la « taille » des bâtiments, des véhicules ou des navires qui est déjà prise en compte dans leur Résistance).

Terreur

Certains monstres sont si terrifiants que le seul fait de les entrevoir nécessite un jet de Tripes. Des abominations cauchemardesques peuvent même infliger un malus sur ce jet ! Une créature avec l'aptitude Terreur -2, par exemple, impose à tous ceux qui la voit de faire un jet de Tripes à -2. Reportez-vous au chapitre sur la Terreur pour connaître les effets d'un jet raté.

Vision nocturne

De nombreuses créatures possèdent la faculté de voir dans l'obscurité excepté dans l'obscurité totale. La Vision nocturne ignore les malus dus à la pénombre ou l'obscurité.

Vol

La créature peut voler à l'Allure indiquée, et ignore les effets d'un terrain difficile. Elle dispose également d'un score de montée qui détermine sa manœuvrabilité en l'air. Ce score est utilisé principalement pour les poursuites, pour déterminer si la créature est plus agile en l'air que ses adversaires (voir p. 140).

MODIFICATEURS DE RÉSISTANCE

Mod.	Taille d'un...
-2	Chat, gros rat, chien
-1	Gros chien, lynx, humain de petite taille.
0	Humain
+1	Lion
+2	Taureau, gorille, ours, cheval
+3	Ours polaire
+4	Rhinocéros, grand requin blanc
+5	Petit éléphant
+6	Grand éléphant
+7	Épaulard
+8	Dragon
+9	Baleine bleue, léviathan des rivières
+10	Kraken

ANIMAUX, CRÉATURES & PNJ

Toutes les abominations qui se trouvent dans les pages suivantes, qu'elles soient humaines, animales ou des gens célèbres, peuvent être utilisées telles quelles, pour ainsi dire. Ceci dit, tu peux les modifier si le besoin s'en fait sentir et créer des variantes afin de surprendre ton groupe ou simplement parce que tu préfères qu'elles soient comme ça.

Un léviathan des rivières pourra tout aussi bien devenir un léviathan des égouts si tu as besoin d'une bestiole de ce genre. Il est possible de faire d'une chauve-souris démoniaque, d'une goule ou d'un requin géant un Joker si cela convient à ton scénario. Donne à une créature qui n'est pas connue pour être particulièrement ingénieuse un très bon score en Intellect et contemple le malaise de tes héros. « Comment ça, *elles* ont coupé le télégraphe ? Mais ce sont juste des bestioles ! ».

L'Intellect de certaines créatures est en rapport avec le monde animal et signalé par un (A) pour te rappeler qu'il s'agit plus d'une notion d'instinct que d'intelligence pure. Ne t'attends donc pas à ce qu'un dauphin s'enfuie au volant de ton chariot à vapeur pour la simple raison qu'il s'agit d'un animal relativement intelligent.

Les créatures avec une intelligence animale ne progressent pas comme les alliés, sauf si l'animal et un compagnon gagné grâce à un Atout.

Profils

Pour te faciliter le travail, Marshall, tous les ennemis potentiels de l'Ouest sauvage sont présentés selon un format clair et thématique.

Les **Attributs** et **Compétences** sont rassemblés, ainsi que tout ce qui concerne l'**attaque** (comme ça, pas besoin de regarder à plusieurs endroits pour massacrer les membres de ton Gang) et la **défense** (même chose, plus besoin de s'y prendre à trois fois pour enchaîner Parade, éventuels Atouts de défense et Résistance).

Avec ça, on espère que tu feras feu de tout bois, *amigo*.

DIFFICULTÉS DES RENCONTRES ALÉATOIRES

Tu te demandes peut-être quelle est la difficulté des rencontres aléatoires proposées dans ce livre. Sont-elles adaptées pour des Novices ? Des Aguerris ?

La question n'est pas là. Les rencontres aléatoires sont faites pour refléter l'organisation naturelle (ou parfois pas très naturelle) de personnages ou de créatures données. Cela signifie que ton groupe doit être averti que cela ne fonctionne pas comme dans d'autres jeux, où le niveau de difficulté est automatiquement fixé sur quelque chose que les joueurs sont capables d'affronter. Parfois, il suffit juste d'éviter une horrible abomination, ou bien d'employer des tactiques intelligentes et des mercenaires pour s'en débarrasser.

Nous avons choisi de faire ainsi car c'est plus naturel et le défi est un peu plus intéressant. D'ailleurs, n'importe quel système aura du mal à s'adapter à la nature de ton groupe. Si un chasseur de gros gibier s'entoure d'une équipe de tireurs expérimentés chargée de couvrir ses arrières, pourquoi d'un coup chaque serpent à sonnette du coin se baladerait avec quatre copains ? Cela signifie simplement que comme dans la réalité, l'exploration du monde est plus sûre si elle se fait avec un groupe plus grand (cela peut aussi contrecarrer les plans de tes joueurs s'ils avaient décidé de faire profil bas). Bien sûr, cela signifie également que les héros ont à s'occuper des Extras et à leur fournir la nourriture, l'eau et les munitions dont ils ont besoin. Et n'oublie pas qu'il y a sans aucune doute quelques planches pourries parmi eux.

Tout ceci dit, le Marshal peut adapter les rencontres afin de coller à la nature de son groupe. Tu auras une bonne idée de ce qu'il est capable d'affronter après quelques séances de jeu, et ce sans avoir besoin d'une quelconque formule.

Il faut se souvenir qu'une créature Joker est significativement plus dangereuse que ses versions communes. Les Jokers sont indiqués dans le chapitre grâce à la présence d'une carte Joker à côté du nom de la créature.

ANIMAUX COMMUNS

Les créatures ordinaires sont innombrables dans l'Ouest étrange. Voici quelques exemples sur lesquels ton Gang pourra tomber en parcourant les étendues sauvages.

Alligator / Crocodile

Les caractéristiques fournies sont valables pour un spécimen moyen des deux espèces.

Allure : 3

Aquatique : Allure 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d6	d10	d10

Combat d8, Natation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (2)

Armure +2 : peau épaisse.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d6

Tournoyer : les alligators et les crocodiles sont connus pour saisir leurs proies dans l'étau de leur gueule et tourner plusieurs fois sur eux-mêmes, leur victime pantelante dans la gueule. Si l'un de ces gros amphibiens touche avec une Relance, il fait 2d4 de dégâts à sa proie en plus de ceux causés par les dégâts normaux.

Bison

Allure : 7

Taille +2 : Les bisons sont de grandes créatures.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d8	d12+2	d12

Combat d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	10

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d6	For + d6

Encorner : le bison utilise la manœuvre de charge pour encorner ses adversaires avec ses longues cornes. S'il peut se déplacer sur au moins 6 cases avant d'attaquer, il ajoute +4 au total de ses dégâts.

Arme	Combat	Dégâts
Ruade	d6	2d6+2

Ruade : le vrai danger d'un grand troupeau de bisons vient de la ruée. L'infortuné qui se retrouve au milieu d'un troupeau en train de galoper sera piétiné par leurs sabots. Les passants doivent faire un jet d'Agilité (-2) chaque round pour ne pas subir 2d6+2 points de dégâts. Après trois jets réussis, l'individu s'est écarté du chemin du troupeau sain et sauf (ou pas).

Chat

Il s'agit là du chat domestique, le genre qu'on retrouve parfois en tant que familier, animal d'un ami des bêtes, ou une forme alternative pour le pouvoir de changeforme.

Allure : 6

Taille -2 : les chats font généralement une trentaine de centimètres de haut.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d10	d4	d6

Discrétion d8, Escalade d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
3	3

Petit : les adversaires d'un chat subissent un malus de -2 pour lui porter une attaque.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d6	For

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acrobate : comme l'Atout du même nom

Vision nocturne : les chats ignorent les malus d'obscurité dans la pénombre ou l'obscurité.

Cheval de selle

Les chevaux sont des créatures moyenne, bon compromis entre vitesse et charge portée.

Allure : 10

Taille +2 : un cheval pèse entre 350 et 500 kg.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d12	d8

Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	8

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ruade	d4	For

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : un cheval utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

Cheval de Guerre

Il s'agit de grands chevaux entraînés pour le combat, capable de donner des coups de sabots en avant et en arrière. En combat, il attaque à chaque round où son cavalier n'effectue pas une manœuvre quelconque.

Allure : 8

Taille +3 : les chevaux de guerres sont des grandes créatures, élevées pour leur force et leur stature.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d6	d12+2	d10

Combat d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d8	For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : un cheval de guerre utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

Coyote

Allure : 10

Taille -1 : les coyotes sont des créatures relativement petites.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8 (A)	d6	d6	d6

Combat d6, Discrétion d8, Perception d10, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rapide : les coyotes défaussent les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

Véloce : les coyotes utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

Grizzly

Allure : 8

Taille +2 : ces créatures peuvent mesurer jusqu'à 2,50 m et peser plus de 500 kilos.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d8	d12+4	d12+2

Combat d8, Intimidation d10, Natation d6, Perception d8, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	11

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d6

Étreinte de l'ours : les ours n'« étreignent » pas leur victime mais ils essaient par contre d'utiliser leur poids pour l'immobiliser et l'éventrer avec leurs griffes et leurs dents. Un ours qui obtient une Relance sur son jet de Combat est parvenu à l'immobiliser. Elle ne peut ensuite que tenter d'échapper à son étreinte lorsque vient son tour, ce qui demande une Relance sur un jet de Force opposé.

« Maman ours ! » : un grizzly qui défend ses petits est une force de la nature. Sa Parade est réduite de 1 mais il ajoute +2 à tous ses jets de Combat et de Force, ainsi qu'à sa Robustesse. Elle ignore toutes les pénalités de blessures.

Loup / Chien

Ces caractéristiques s'appliquent aux grands chiens d'attaque et prédateurs canins, comme les Rottweilers et Dobermans, les loups, les hyènes, etc.

Allure : 8

Taille -1 : les chiens sont plutôt petits.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d6	d6	d6

Combat d6, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	For + d4

À la gorge : attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

Mule

Croisement entre l'âne et le cheval. Les mules sont utilisées pour porter de lourdes charges ou tirer des chariots.

Allure : 6

Taille +2 : créatures robustes pesant près de 500 kg.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d6	d8	d8

Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	8

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ruade	d4	For

CAPACITÉS SPÉCIALES

Tête : parce que c'est une créature bornée, un cavalier subit un malus de -1 à ses jets d'Équitation.

Véloce : quand on la décide à courir, elle utilise un d8 au lieu d'un d6.

Requin, grand blanc

Ces caractéristiques concernent des grands blancs entre 5,5 m et 7,5 m de long. Des spécimens plus longs existent aussi.

Allure : —

Aquatique : Allure 10

Taille +4 : peut dépasser les 7,5 m.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d8	d12+4	d12

Combat d10, Natation d10, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	12

Grand : les attaquants d'un grand requin blanc ajoutent +2 à leurs jets d'attaque en raison de sa grande taille.

Résistant : ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué une seconde fois.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d8

Requin, mangeur d'hommes

Valable pour les requins tigres, les requins gris et autres de taille similaire.

Allure : —

Aquatique : Allure 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d8	d6

Combat d8, Natation d10, Perception d12, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d6

Scorpion

Allure : 4

Taille -2 : Les scorpions sont des créatures minuscules.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d4	d4

Combat d6, Discrétion d8, Sarcasme d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	2

Petit : les adversaires du scorpion soustraient 2 de leurs jets d'attaque contre lui, à cause de sa petite taille.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Dard	d6	For + poison

Poison (-2) : celui qui est Blessé ou même Secoué par la piqûre de cet insecte doit faire un jet de Vigueur ou se retrouver tout de suite en État critique (la mort survient en 1d4 heures). Si le jet est réussi, la zone affectée par la piqûre sera paralysée pendant 1d6 jours.

Serpent, géant constrictor

Pythons, boas constrictors et autres serpents de plus de 5 m de long.

Allure : 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d8	d6	d6

Combat d6, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Constriction	d6	For + d8

Constriction : ces monstres mordent sur un jet de Combat réussi et étreignent la victime avec une Relance. Le round dans lequel ils étreignent et chaque round suivant, ils provoquent For + d8 de dégâts. À son round d'action, la victime peut se libérer si elle réussit une Relance sur un jet de Force opposé.

Serpent venimeux

Ces caractéristiques valent pour les cobras et les serpents de taille moyenne au poison extrêmement mortel.

Allure : 10

Taille -2 : font entre 1 et 1,80 m de long pour la plupart.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d4	d4

Combat d8, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	2

Petit : quiconque attaque un serpent subit un malus de –2 à ses jets d'attaques.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For

Poison : voir les règles sur le poison p. 133.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vif : le serpent est incroyablement rapide. Il défausse toute carte d'Initiative de 5 ou inférieure et en pioche une autre. Il utilise toutefois obligatoirement la nouvelle carte piochée.

Taureau

Les taureaux sont agressifs envers les humains quand on les enrage. Si vous cherchez leurs caractéristiques ici, c'est qu'ils ont vu rouge.

Allure : 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d8	d12+2	d12

Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	10

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d4	For + d6

Encorner : les taureaux chargent pour encorner leurs adversaires. S'ils se déplacent de 6 cases avant l'attaque ils ajoutent +4 au total de leurs dégâts.

AMARANTE SANGLANTE

Dans l'Ouest étrange, même les buissons d'amarante vous poursuivent.

Les amarantes sanglantes sont de vicieuses créatures qui ressemblent tout à fait à l'amarante commune, la fameuse plante sèche poussée par le vent à travers la plaine désertique désolée. Ils attaquent en roulant dans une victime et en l'enchevêtrant dans leurs branches épineuses. La bouche et les épines de ces choses pénètrent ensuite dans la peau de leur proie et drainent son sang.

Les amarantes sanglantes se déplacent en général en meutes afin de mener une chasse plus efficace. Ces créatures affamées restent à bonne distance de toute victime potentielle qui porte du feu — elles s'enflamment comme de l'amadou lorsqu'elles ne se sont pas nourries récemment.

Quand elles viennent de boire, elles ressemblent à une boule d'algues humides et ensanglantées.

Allure : 10

Taille -1 : les amarantes sanglantes font environ un mètre de rayon quand elles sont sèches.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d6	d4

Combat d10, Discrétion d10, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	3

Point faible (feu) : les amarantes sanglantes sèches sont extrêmement inflammables. Ajoutez un bonus de +2 aux jets visant à vérifier si elles prennent feu.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Épines	d10	2d4

Épines : ces créatures drainent le sang et infligent 2d4 points de dégâts à chaque fois qu'elles parviennent à porter une attaque.

ARAIGNÉE GÉANTE

Les araignées géantes vivent dans des nids de 1d6+2 arachnides, mais se mettent fréquemment en chasse lorsque les proies manquent. Leurs repaires sont jonchés des os (et possessions !) de leurs victimes.

Allure : 8

Marche sur les murs : Allure 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d6	d10	d6

Escalade d12+2, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d8, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d4

Toile : les araignées peuvent projeter une toile depuis son thorax de la taille d'un Petit Gabarit. Elle doit réussir un jet de Tir, et les portées de l'attaque sont de 3 / 6 / 12. Ceux qui se retrouvent pris dans la toile doivent la déchirer pour se libérer (Résistance 7). Les victimes de la toile peuvent se battre mais toute action physique subit un malus de –4.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Marche sur les murs : peut marcher sur les murs à une Allure de 8.

Poison (-4) : voit les règles sur les poisons p. 133.

AUTOMATE

Les automates ont une forme humaine grossière, en général un large torse (pour abriter une chaudière à roche fantôme), des membres mus par des pistons et une tête cylindrique en cuivre. Ils possèdent une main en forme de tenailles et l'autre bras se termine par un pistolet Gatling ou un lance-flammes attaché à hauteur de l'épaule.

Le Dr Darius Hellstromme construit ses abominations mécaniques à Grisaille City et les déploie dans tout l'Ouest étrange afin de protéger ses différents intérêts.

La clé de l'intelligence des automates, et donc de leur indépendance, tient dans le processus de fabrication. Hellstromme a mis au point un procédé par lequel il peut ranimer des tissus cérébraux morts et il l'utilise pour créer le cerveau de ses machines, qui sont pour l'essentiel des cadavres ambulants lourdement blindés contraints d'obéir aux ordres de leur créateur.

Hellstromme n'a aucune envie de voir l'intérieur de son invention découvert. Chaque automate est relié à un puissant explosif qui détruit le cerveau et la plupart des pièces internes si l'engin venait à cesser de fonctionner.

Ces monstres de métal ne se rendent jamais. Ils fauchent leurs adversaires grâce à leur Gatling et les écrasent à l'aide de leurs puissantes tenailles.

Allure : 4

Taille +1 : les automates sont considérablement plus costauds que les humains.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d12	d12

Combat d8, Intimidation d6, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	13 (4)

Armure +4 : les automates sont recouverts d'épaisses plaques d'acier.

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Immunisée aux maladies et au poison.

Point faible (tête) : les attaques qui ciblent la tête d'un automate infligent des dégâts normaux.

Résistant : un second état Secoué ne cause pas de Blessure.

Sans peur : les automates sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Mitrailleuse Gatling	d8	2d8
Notes : portée 24 / 48 / 96	CdT 3	PA 2
60 chargeurs de munitions		
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Griffe	d8	For + d8

Gyro-stabilisateur : l'automate ne subit pas de pénalité de recul lorsqu'il utilise sa mitrailleuse Gatling.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Auto-destruction : si l'automate est en État critique, il explose et inflige 3d6 points de dégâts sur une zone correspondant à un Grand Gabarit.

BANC DE GRIGNOTEURS

Ces poissons ont l'allure de leurs cousins plus grands d'Amérique du Sud, les piranhas. Ils mesurent entre 10 et 12 centimètres de long et sont assez effilés. Leurs écailles sont d'un rouge sang et leur bouche est pourvu d'une mâchoire inférieure pugnace remplie de crocs pointus comme des aiguilles.

À cause de l'influence des Juges, ces féroces petits croqueurs vivent en eau douce comme en eau salée et passent librement d'un milieu à l'autre. Ils voyagent en général en banc d'au moins 300 individus et des eaux infestées peuvent compter plusieurs milliers de grignoteurs. Si un animal y entre, il ne survivra probablement que quelques instants avant d'être complètement débarrassé de sa chair.

Allure : 0

Aquatique : Allure 10.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d4	d10

Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	7

Banc : Parade +2. Les bancs de grignoteurs occupent une zone équivalente à celle d'un Grand Gabarit. Les attaques tranchantes et perforantes ne leur infligent aucun dommage mais les armes à aire d'effet les affectent normalement. Comme ce sont des créatures aquatiques, les éclabousser ou les piétiner n'a aucun effet sur eux.

Tenace : quand un banc de grignoteurs prend une blessure, il se divise en deux essaims plus petits, chacun de la taille d'un Gabarit Moyen et pourvu d'une Résistance de 5. Si un des deux bancs est blessé, il se divise aussi en deux essaims de la taille d'un Petit Gabarit, mais la Résistance du petit banc restera de 5.

ATTAQUE

Morsure : les bancs de grignoteurs infligent 2d6 points de dégâts par round à toutes les cibles dans une zone équivalente à celle d'un Grand Gabarit.

BARBELÉ SANGLANT

Apparentée à l'amarante sanglante, cette abomination épineuse dont l'aspect rappelle une plante grimpante est presque impossible à distinguer d'un fil de fer barbelé. Elle se camoufle à l'affût d'une proie dans les clôtures de barbelés, puis attaque, s'entortille autour de sa victime et draine son sang à l'aide de ses vrilles épineuses. Après son repas, c'est une chenille grasse et rouge qui rampe le long de la clôture pour préparer une nouvelle embuscade. Le barbelé sanglant est la cause de nombreuse batailles rangées. En effet, les mercenaires employés par des propriétaires de bétail ayant un différend supposent que leurs adversaires sont responsables de ses victimes. Les blessures infligées par cette bestiole ressemblent à celles infligées par des balles de petit calibre.

Allure : 6

Taille -2 : : les barbelés sanglants sont longs (entre 1,90 m et 2,50 m) mais fins comme la lanière d'un fouet.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d4	d4

Combat d6, Discrétion d12+2, Escalade d4, Perception d4, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	2

Finesse du fouet : les barbelés sanglants sont difficiles à atteindre à cause de leurs dimensions étranges et tous les jets d'attaque qui les prennent pour cible subissent une pénalité de -4.

Terreur : l'attaque surprise du barbelé sanglant oblige la victime à faire un jet de Tripes.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Drain de sang	d6	2d4
Note : le barbelé sanglant draine le sang de sa victime à l'aide de ses vrilles.		

BESTIOLE DES TUNNELS

Les bestioles des tunnels sont des insectes souterrains monstrueux, en général de la taille d'un gros chien et dotés d'un corps semblable à celui des mille-pattes. Elles sont armées de grandes mandibules et d'yeux rudimentaires sur le devant. Chaque segment est muni de quatre appendices pourvus de griffes qu'elles utilisent pour se déplacer, creuser et même manipuler de façon limitée des objets.

On les trouve au fond des mines et des cavernes dans l'Ouest étrange. Complètement aveugles, elles ont un sens du toucher hautement développé et préfèrent les mines aux cavernes pour le stock de nourriture disponible — les mineurs !

Les très jeunes bestioles des tunnels sont inoffensives mais après environ un mois, leur coquille durcit et leurs glandes à poison se développent. Elles se nourrissent sur tout ce qui est vivant (ce qui inclut leurs congénères), ce qui fait que les spécimens de grande taille sont très rares. Des individus adultes peuvent également creuser des tunnels dans le sol.

Bestiole des tunnels, ancienne

Allure : 6

Enfouissement : Allure 2

Taille +3 : ces bestioles mesurent environ 2,60 m de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d8 (A)	d8	d10	d10

Combat d8, Discrétion d6, Escalade d4, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	12 (2)

Armure +2 : coquille dure.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d4

Poison paralysant : un héros qui est Blessé par la morsure de la créature doit faire un jet de Vigueur (-2) pour ne pas être paralysé durant 1d4 heures.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enfouissement : Allure 2. Les grandes bestioles des tunnels peuvent creuser des tunnels à travers la roche. Lorsqu'elles sortent de terre à côté d'un cowboy, elles peuvent faire un jet de Discrétion (opposé à la Perception de la cible) pour Prendre l'avantage. N'oublie cependant pas cette fameuse pénalité d'Actions multiples, Marshal.

Ponte : un round après qu'elle ait paralysé sa victime (voir ci-dessus), la bestiole pond dans son corps des œufs (grâce à une morsure) qui éclosent en 1d4 heures. Si l'incubateur est encore vivant au moment de cette éclosion, sa mort est aussi effroyable que tu le penses. Un chirurgien peut retirer les œufs avant leur arrivée à maturité en y consacrant un jet de Premiers soins (-2), 15 minutes et une opération bénigne.

Bestiole des tunnels, adulte

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d8	d8	d8

Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (1)

Armure +2 : coquille dure.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	For

Poison paralysant : un héros qui est Blessé par la morsure de la créature doit faire un jet de Vigueur (-2) pour ne pas être paralysé durant 1d4 heures.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ponte : un round après qu'elle ait paralysé sa victime (voir ci-dessus), la bestiole pond dans son corps des œufs (grâce à une morsure) qui éclosent en 1d4 heures. Si l'incubateur est encore vivant au moment de cette éclosion, sa mort est aussi effroyable que tu le penses. Un chirurgien peut retirer les œufs avant leur arrivée à maturité en y consacrant un jet de Premiers soins (-2), 15 minutes et une opération bénigne.

Bestiole des tunnels, jeune

Allure : 6

Taille -1 : ces bestioles ont à peu près la taille d'un chien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d6	d6	d6

Combat d4, Discrétion d8, Escalade d6, Perception d4, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5 (1)

Armure +1 : coquille dure.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d4	For

Poison paralysant : un héros qui est Blessé par la morsure de la créature doit faire un jet de Vigueur (-2) pour ne pas être paralysé durant 1d4 heures.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ponte : un round après qu'elle ait paralysé sa victime (voir ci-dessus), la bestiole pond dans son corps des œufs (grâce à une morsure) qui éclosent en 1d4 heures. Si l'incubateur est encore vivant au moment de cette éclosion, sa mort est aussi effroyable que tu le penses. Un chirurgien peut retirer les œufs avant leur arrivée à maturité en y consacrant un jet de Premiers soins (-2), 15 minutes et une opération bénigne.

BOURRE DE SELLE

Les bourres de selle ont à peu près la taille d'une noix et des épines brunes qui en sortent comme des figues de Barbarie. Elles sont suffisamment légères pour être charriées par le vent, ce qui signifie qu'on peut en trouver presque partout.

Celui qui essaie d'écrabouiller une bourre s'enfonce les épines dans la main. Celles-ci délivrent une petite dose de poison qui provoque une boursouflure et une douleur pendant quelques jours. Elles ne suffisent pas à elles toutes seules pour mouiller son pantalon mais les conséquences d'une piqûre de bourre de selle, oui. Elles sont là pour ajouter une note d'humour à la campagne ou pour causer des problèmes particuliers au groupe (comme ne pas pouvoir se servir de sa main directrice dans le duel du lendemain). Échapper à un lynchage et se rendre compte que son cheval peut à peine tenir debout ou que vous ne pouvez pas utiliser l'index de la gâchette peut aussi amener son lot de frayeur et de consternation.

Allure : 1

Taille -2 : les bourres de selle ont un diamètre de 1 case.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d4	d4	d6

Combat d6, Discrétion d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	3

Immunités (armes tranchantes et perforantes) : les bourres de selle sont trop petites pour être visées avec efficacité par des armes perforantes et tranchantes. Les attaques magiques et contondantes les affectent normalement.

Petit : les jets d'attaques qui prennent la bourre de selle pour cible subissent une pénalité de -2.

Prolifération : si elles sont Secouées durant un combat, les bourres de selle créent 1d4 bourres de plus. Celles-ci ont une chance sur deux de se poser sur une cible voisine. Si elle est Blessée, la chose est détruite.

ATTAQUE

Poison : si un personnage touche une bourre de selle à mains nues, il sera piqué par les barbillons. Le pauvre gars fait un jet de Vigueur pour ne pas subir une pénalité de -1 à toutes les actions qui requièrent l'usage de la zone piquée, et ce pendant les 1d4 jours suivants. Par exemple, une main piquée fera subir une pénalité de -1 aux jets de Combat, de Tir et de Lancer à son propriétaire. Plusieurs piqûres infligeront une pénalité cumulative.

BRUME ENDEUILLÉE

Une brume endeuillée a l'apparence d'un nuage rouge foncé qui mesure entre 2,40 m et 3 m de diamètre. Amorphe, il possède d'épaisses tentacules et de fines vrilles qui s'étendent loin de lui. Si on observe la brume de plus près, c'est-à-dire à moins de 3 mètres, on distingue des visages humains fantomatiques déformés par l'agonie qui bougent dans le corps de la créature. Les brumes endeuillées naissent sur le site de batailles particulièrement ignobles, là où la couardise et la tricherie ont provoqué une défaite désastreuse ou la perte de nombreuses vies. La brume rôde seulement sur l'infâme champ de bataille où elle est née, mais certaines sont connues pour suivre les musées ou les expositions itinérantes, qui sont remplis d'ancres pour les esprits ayant participé à cette bataille désastreuse.

Allure : 24

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d8	d4	d12+2

Combat d8, Discrétion d10, Perception d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9

Point faible (terre consacrée) : si le champ de bataille sur lequel est née la brume est *sanctifié*, elle ne disparaît pas mais ne reviendra pas si elle est détruite, et ce tant que la terre reste consacrée.

ATTAQUE

Allonge 4 : les vrilles gazeuses de la brume endeuillée lui permettent de porter des attaques de corps-à-corps sur des cibles se trouvant à 4 cases de distance.

Grand balayage : la brume effectue un seul jet de Combat et applique le résultat à tous ses adversaires adjacents sans subir de pénalité. Elle peut utiliser le Grand balayage en conjonction avec n'importe laquelle de ses attaques de contact.

Murmures de l'enfer : une brume endeuillée peut pousser un cri infernal si elle y consacre une action. Tous les héros qui se trouvent dans un rayon de 10 cases autour d'elle doivent réussir un jet d'Âme ou être Secoués.

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre une brume endeuillée.

Toucher douloureux : quand elle parvient à toucher sa cible avec une attaque de contact, la brume endeuillée lui fait partager par le biais de visions la douleur qu'elle éprouve. La victime de cette attaque doit faire un jet d'Âme (-2) ou être Secouée, car ces visions sont en général cauchemardesques et chaotiques mais donnent aussi des indications sur « l'ancre » de la brume. Celle-ci doit être détruite pour la libérer.

Toucher glacial : l'attaque de contact des doigts glacés de la brume inflige 2d6 points de dégâts. Elle ignore les armures non-magiques et ne peut être utilisée avec Toucher douloureux.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Intangible : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques. Si elle est « tuée », elle réapparait au crépuscule suivant à moins que le champ de bataille sur lequel elle est née n'ait été *sanctifié*.

CADAVRE AMBULANT

Les romans pulp décrivent le cadavre ambulant de base comme lent et stupide. Les écrivains n'en ont à l'évidence jamais vraiment rencontrés. Ce n'est pas le genre de créature qu'on peut considérer comme n'ayant rien dans sa tête pourrissante.

Ces idiots sont mesquins et intelligents. Ils savent que les gens ont dans l'idée qu'ils sont lents et stupides, alors ils agissent parfois de la sorte afin de se rapprocher. Et à propos, ils se nourrissent vraiment de cervelle. De délicieuses et succulentes cervelles.

Allure : 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Sans-peur : les cadavres ambulants sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (sauf à la tête).

Point faible (tête) : les tirs à la tête d'un cadavre ambulant (attaque ciblée -4) infligent un bonus de +2 aux dégâts, pour un total de +6.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	For + d4

CARCAJOU

Un carcajou est une créature cauchemardesque aux allures de glouton d'environ 1,90 m de haut. Sa gueule est garnie de deux rangées de crocs triangulaires dentelées et ses pattes se terminent par des griffes longues d'environ dix centimètres capables de creuser la pierre. La fourrure du monstre est d'un brun sombre qui s'éclaircit par endroit autour de son museau. Il a de grands yeux pourvus d'iris à la forme étrange et à l'aspect humain très dérangeant.

Le caracajou est féroce et voracement affamé quelle que soit l'heure. Il chasse n'importe quel animal et peut même massacrer de petits troupeaux de bétail s'ils se sont aventurés trop près de sa tanière. Les carcajous vident souvent les pièges de leurs prises (et à l'occasion, de leurs propriétaires malchanceux) et une fois qu'il a décidé de nettoyer sa nouvelle tanière, il en chasse rapidement toutes les autres formes de vie animale.

Afin d'économiser leur énergie, les carcajous se tapissent sous des surplombs rocheux ou des souches tombées à terre, près des pistes de gibier ou des trous d'eau. Ils fondent sur leur proie dans un tourbillon de crocs et de fourrure et disposent en général rapidement de n'importe quel animal, jusqu'à des ours adultes.

Allure : 10

Taille -1 : un carcajou est aussi grand qu'un gros chien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d12	d10	d12

Escalade d10, Combat d12+2, Discrétion d12, Intimidation d10, Perception d8, Pistage d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	10 (1)

Armure +1 : une épaisse fourrure offre au carcajou une protection supplémentaire.

Densité corporelle : Résistance +2.

Résistant : un second état Secoué ne cause pas de Blessure.

Sans peur : les carcajous sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d12+2	For + d6
Note :	PA 1	
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Griffes	d12+2	For + d8

Frénésie supérieure : les carcajous peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

Intimidant : la frénésie soudaine d'un carcajou lui permet de faire une attaque d'Intimidation gratuite au début du combat.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rapide : le carcajou défausse les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

CHANCRE

On confond souvent les chancres avec les tiques de prairie mais ils sont beaucoup plus insidieux. Ils commencent leur horrible vie dans le corps humain. Le corps chitineux de la créature est au départ assez petit, de la taille d'un œuf de poule. Il grandit ensuite rapidement et des antennes et une trompe poussent afin qu'il puisse se nourrir sur le corps de son hôte. Après un mois, le chancre a entièrement mangé les organes internes et ses appendices sont assez grands et forts pour entrer dans les bras et les jambes et les faire fonctionner. Le chancre laisse juste assez de l'esprit original de sa victime pour qu'elle soit consciente de son horrible situation. Il imite rapidement son hôte mais ce n'est rien d'autre qu'un sophistiqué (et écœurant) perroquet. Il ne s'adapte pas bien aux nouvelles situations mais possède toujours une ruse animale féroce.

Allure : 6

Taille -1 : les chancres sont aussi grands que des gros chiens à l'âge adulte.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d10	d6	d6

Escalade d6, Combat d8, Perception d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5 (1)

Armure +1 : carapace dure.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d4

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un chancre.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Joker : les chancres qui ont grandi dans un Joker gagnent le statut de Joker.

Poupée de viande : un cancre dépose ses œufs grâce à un tube dans la gorge d'une victime endormie ou attachée. Celle-ci doit faire un jet de Vigueur chaque jour ou être dévorée par le chancre en elle. Tant que l'hôte potentiel continue de faire ce jet, il est toujours possible d'enlever le parasite grâce à une chirurgie, ce qui requiert un jet de Soins (-4). Sa vie est sauve mais son intérieur rongé (elle perd un dé de Vigueur). Une fois qu'il a pris le contrôle, le chancre utilise le corps comme il le veut, à la manière d'une marionnette. L'hôte est techniquement toujours en vie mais il ne survivra pas si le parasite est retiré. Les chancres peuvent imiter et donc utiliser n'importe quelle Compétence ou n'importe quel Atout que sa victime possède, à l'exception des Compétences d'Arcanes. Si l'hôte est en État critique, la hideuse créature surgit dans une explosion de sang et disparaît dans la nuit.

Reproduction : si un chancre réussit à prendre un adversaire dans sa toile, il peut passer trois rounds à pondre un œuf dans l'infortuné. Si la victime parvient à se libérer avant qu'il ait pu terminer, le chancre retourne dans son hôte.

Toiles : cette bestiole peut cracher de petites toiles par la bouche de sa victime et y envelopper une cible sans méfiance (en général endormies) en deux rounds. Une fois attachée, celle-ci doit faire un jet de Force pour se libérer. Un autre personnage peut passer un round à enlever la toile sans avoir besoin de faire de jet de Force.

CHATVAL

Le chatval est un grand chat sauvage presque impossible à repérer à cause de sa fourrure aux propriétés mimétiques. Il se dissimule souvent dans les arbres, plantant parfois les griffes de ses pattes arrières dans une branche et se laissant tomber sur des proies sans méfiance. De plus, c'est un imitateur hors pair qui peut reproduire des cris humains et même des appels à l'aide.

Aussi intelligent qu'un cowboy et deux fois plus gros, le chatval est une abomination redoutable. Il suit les chasseurs et se sert souvent de leurs pièges contre eux. On les trouve essentiellement dans les grandes chaînes de montagnes de l'Ouest : les Cascades, la Sierra Nevada, les Wasatchs et les Rocheuses.

Allure : 8

Taille +2 : les chatvaux font 3 m de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d8	d12	d10

Combat d10, Discrétion d12+2, Escalade d12, Intimidation d10, Perception d10, Pistage d10, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	9

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d6

Bond : un chatval peut sauter jusqu'à 5 cases et mordre et frapper avec chacune de ses griffes. Dans ce cas, son attaque et ses dégâts bénéficient d'un bonus de +2.

Frénésie supérieure : le chatval peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Imitation : un chatval peut modifier son cri pour qu'il ressemble à un appel à l'aide ou au cri d'une femme ou d'un petit enfant. Il faut réussir un jet de Perception (-2) pour remarquer la supercherie.

Miaulement : le miaulement d'un chatval peut être entendu jusqu'à 2 kilomètres. La créature fait une Épreuve de volonté d'Intimidation contre tous ceux qui sont à portée d'oreille.

Rapide : les chatvaux défaussent les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

Véloce : les chatvaux utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

Vision nocturne : les chatvaux ne subissent aucune pénalité en cas de faible luminosité.

CHAUVE-SOURIS DÉMONIAQUE

Ces bestioles vivent dans les Badlands du Dakota. Les Sioux les appellent *kinyan tiwicakte*, ou « tueur volant ». Les chauve-souris démoniaques sont des prédateurs nocturnes qui chassent en meute. Elles attaquent en fondant sur leurs proies dans la nuit et en les saisissant entre leurs serres. Si la créature parvient à attraper sa victime, elle l'emmène en l'air avec elle et la fait tomber lorsqu'elle est à l'apogée de son ascension, espérant ainsi la tuer sur les rochers en contrebas. La meute se pose ensuite pour dévorer sa victime, qu'elle soit morte ou simplement étourdie.

Allure : 4

Vol : Allure 16.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8 (A)	d8	d12+1	d8

Combat d10, Discrétion d12+2, Intimidation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

Point faible (immobilité) : ces créatures voient grâce à un sonar. Leurs jets d'attaque subissent une pénalité de -4 si leurs proies restent rigoureusement immobiles (en supposant qu'elles aient réussi à les détecter avant que les victimes ne se figent). Rester immobile lorsqu'une chauve-souris démoniaque tombe en piqué sur vous nécessite un jet de Tripes (-2). En cas d'échec, elle tressaille ou bouge et permet au prédateur de la « voir ».

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d10	For + d4

La mort qui vient d'en haut : une chauve-souris en vol qui obtient une Relance sur son attaque inflige les dégâts habituels. De plus, elle attrape sa proie entre ses serres et remonte dans les airs à la vitesse de son Allure en vol. Le round suivant, la créature fait tomber sa proie sur le sol (voir les dégâts des chutes dans le chapitre *Attention danger !* de la section *Coin du gang*). Les personnages En attente ou ceux qui n'ont pas encore fait leur action peuvent tenter de résister en faisant un jet de Force opposé à celui de la chauve-souris. En cas de réussite, la proie continue de lutter. Avec une Relance, elle oblige la créature à se rapprocher suffisamment d'un point d'atterrissage pour se libérer et sauter à terre sans dommage.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rapide : les chauve-souris démoniaques défaussent les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

CHIEN DE GABRIEL

Les chiens de Gabriel (également appelés *gabberecht* ou *barghests*) sont associés aux sorcières, aux loups-garous ou aux autres humains capables de se transformer. Ces grands chiens noirs ont l'apparence de mastiffs, des étincelles rouges dans leurs yeux et un grondement sourd dans la gorge.

On les rencontre presque toujours à l'avant-garde de quelque menace maléfique plus puissante. Bien que d'autres peuvent la voir, seule la cible de cette créature sera maudite par son pouvoir. Les chiens de Gabriel attaquent immédiatement et s'ils le font, ils commencent par pousser un hurlement à vous glacer le sang suivi de près par leurs formidables crocs.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d12	d8	d10

Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d10, Pistage d12, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

Immunité : les chiens de Gabriel ne subissent que la moitié des dégâts infligés par des armes normales.

Point faible (eau bénite) : un demi-litre d'eau bénite inflige 2d6 points de dégâts à un chien de Gabriel.

Point faible (argent) : les armes en argent infligent des dégâts normaux à ces créatures.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d8

Frénésie supérieure : ces horreurs ne subissent pas de pénalité quand elles effectuent deux attaques de corps-à-corps.

Hurlement : la créature fait une Épreuve de volonté d'Intimidation opposée à tous ceux qui peuvent entendre son hurlement effrayant.

Malédiction : les chiens de Gabriel sont conjurés puis envoyés sur une cible précise. Lorsque celle-ci les aperçoit, elle subit automatiquement les conséquences du Handicap Malchanceux, et ce jusqu'à ce que le maître du chien soit détruit. Détruire le chien n'a aucune incidence sur cette malédiction.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un chien de Gabriel.

CHINOOK

Le chinook est une bête massive qui ressemble à un glouton géant tacheté de gris et de brun. Il possède de grandes griffes lui permettant de se déplacer facilement sur la neige ou dans la boue. Son nom plutôt imagé vient du vent chaud responsable du dégel précoce dans le Territoire du nord-ouest. Comme ce vent chaud, le chinook incarne un dangereux changement dans la situation locale. La bête hiberne en été pour émerger de son sommeil à la fin de l'automne. Le prédateur est un carnivore convaincu et sa taille et son appétit massifs lui permettent de chasser toutes les créatures au nord-ouest de la côte Pacifique — en particulier les humains.

Allure : 8

Taille +3 : les chinooks sont aussi gros qu'un ours kodiak adulte.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d8	d12+4	d12+2

Combat d10, Discrétion d10, Escalade d8, Perception d6, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	12

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d8

CAPACITÉS SPÉCIALES

Contrôle climatique : un chinook peut altérer les conditions climatiques et provoquer des blizzards ou des vagues de chaleur, quelles que soient celles qui prévalaient avant. Quiconque se retrouve pris dans un rayon de 1 kilomètre autour de la créature doit faire immédiatement un jet de Vigueur pour ne pas subir un niveau de fatigue du fait du froid ou de la chaleur, et effectuer ensuite les jets qui seraient habituellement requis (porter des vêtements appropriés annulent cet effet). Le changement de temps dure 1d4 jours.

CHOSE DU DÉSERT

Les choses du désert sont de détestables horreurs qui rôdent sous les sables fins des déserts du sud-ouest. Elles se déplacent très lentement dans les dunes et s'installent le long des pistes fréquentées ou près d'un point d'eau. Quand un infortuné voyageur passe dans le coin, les longs tentacules attrapent ses jambes ou ses sabots et l'attirent dans sa gueule circulaire.

Les choses du désert peuvent sentir une proie approcher à 50 mètres de distance si elles réussissent un jet de Perception (opposé à la Discrétion du groupe si celui-ci tente de se la jouer silencieux). Lorsque la victime arrive à portée de ses tentacules longs de 5 cases, la créature attaque.

Allure : 2

Taille +5 : l'énorme corps de la chose du désert est caché sous le sable.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d4	d12+2	d12

Combat d8, Discrétion d12+2, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (2) / tentacule 9 (7)

Armure : +2 quand le corps est plongé dans le sable, +7 sur les tentacules de la créature.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d10
Notes :	PA 3	

Grand balayage : la chose du désert peut attaquer jusqu'à 8 adversaires différents dans un rayon de 5 cases sans pénalité. Chaque tentacule possède une Résistance de 9 et sera amputé s'il est « blessé ».

Traîner : quand elle remporte un jet de Force opposé à celui de sa victime, la chose du désert traîne sa proie vers sa bouche à raison de 1 case par round. Si la victime parvient à surpasser la chose avec une Relance, elle arrive à se libérer du tentacule.

CHUPAKABARA

Cette abomination est une petite créature de couleur grise ou brune à l'apparence vaguement simiesque, pourvue d'une grosse tête, de longs bras et de jambes courtes. Ses mains et ses pieds sont terminés par de terribles griffes et sa bouche ronde est pleine de dents irrégulières. Les chupakabaras vivent la nuit et sont dotés d'une excellente vision nocturne grâce à leurs larges yeux ronds d'un noir laiteux.

Un chupakabara (ou « suceur de chèvre » en espagnol) apparaît quand les Juges remarquent un individu qui trahit délibérément un membre de sa famille. Cette créature se nourrit du sang des animaux (en général domestiques, comme les chèvres) et aime prendre le dessus sur sa proie. D'ailleurs, elle aime également déguster les petits morceaux tendres et délicieux comme les yeux et les lèvres. Elle peut aussi étirer ses longs bras dans la gorge d'une bestiole pour aller chercher d'autres « friandises ».

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d6	d8	d10

Combat d10, Discrétion d12+2, Escalade d6, Perception d8, Survie d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	7

Déplacement invisible : lorsqu'il court, le chupakabara devient flou et difficile à percevoir. Les jets d'attaque qui le visent subissent un malus de -2 quand il se déplace ainsi.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d6

Frénésie supérieure : les chupakabaras peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un chupakabara.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui parvient à vaincre un chupakabara gagne sa capacité spéciale Sans trace. Malheureusement pour le Déterré, il ne peut pas l'interrompre, ce qui peut mener à quelques questions embarrassantes.

Sans trace : cette bestiole ne laisse jamais de trace et les jets de Pistage effectués pour le suivre échouent automatiquement.

Vision nocturne : les chupakabaras ne subissent aucune pénalité en cas de faible luminosité.

CORBEAU NOCTURNE

Les corbeaux nocturnes sont une légende indienne à qui les Juges ont donné vie. Les oiseaux sont attirés par des rêves intenses et établissent un lien psychique avec le rêveur. Ils altèrent alors le contenu du songe en faisant appel aux inquiétudes et aux peurs du dormeur, puis se nourrissent de l'anxiété causée par le tout nouveau cauchemar.

Les corbeaux nocturnes servent parfois d'autres abominations, voire des sorciers humains. Leur maîtres leur demandent souvent d'infliger des cauchemars à leurs ennemis.

Ces tourmenteurs ailés préfèrent attaquer durant plusieurs nuits. Les changements qu'ils induisent dans les rêves de leurs victimes sont tout d'abord mineurs mais avec chaque visite, la terreur augmente. Les corbeaux nocturnes n'attaquent jamais physiquement et fuient les situations dangereuses. Lorsqu'ils sont menacés, ils essaient d'établir un contact visuel et d'effrayer leur agresseur pour qu'il n'agisse pas et lui laisse assez de temps pour s'enfuir.

Allure : 2

Vol : Allure 20.

Taille -2 : ces oiseaux sont impossibles à différencier des autres corbeaux.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d8	d4	d6

Discrétion d12, Perception d10, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	3

Petit : tous les jets d'attaque qui ciblent un corbeau nocturne subissent une pénalité de -2 à cause de sa taille.

ATTAQUE

Terreur (-1) : un personnage qui croise le regard d'un corbeau nocturne doit faire un jet de Tripes (-1). Les héros qui tentent de l'éviter doivent réussir un jet d'Âme opposé à la Perception de la créature.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Cauchemars : un corbeau nocturne doit se trouver dans un rayon de 8 cases (16 mètres) de sa victime pour utiliser ce pouvoir. Chaque nuit où la créature altère

les rêves de sa cible, le pauvre diable doit faire un jet de Tripes avec une pénalité cumulative de -1, jusqu'à un maximum de -5. Lorsqu'elle arrive à -3, la victime gagne un niveau de fatigue permanent qui s'atténue après une semaine de sommeil paisible. À -5, les blessures des rêves apparaissent sur sa chair, bien que superficielles. Les visites se poursuivent jusqu'à ce que le corbeau soit tué ou que sa cible meure de peur dans son sommeil (selon la *Table de Terreur*).

COUSIN DU TEXAS

Ces insectes grands comme la main (une quinzaine de centimètres de long) sont une version géante des moustiques normaux. Les cousins se déplacent en essaims et fondent sur les animaux comme sur les humains pour se régaler de leur sang.

Leur nom fait référence à la taille de la bestiole et non à son habitat. On a vu ces saletés de suceurs de sang en amont et en aval du Mississippi, ainsi que plus loin à l'est. Ils préfèrent les terrains marécageux, et les bayous et les marais de Louisiane sont un lieu de reproduction parfait pour ces nuisibles.

Contrairement à leurs congénères plus petits, les cousins ont besoin de beaucoup de sang pour survivre et ont tendance à attaquer en nombre suffisant pour tuer plutôt que simplement ennuyer.

Allure : 0

Vol : Allure 10.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d4	d4	d6

Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

Essaim : Parade +2. L'essaim étant composé de dizaines, de centaines ou de milliers d'individus, les armes tranchantes et perforantes ne sont guère efficaces. Les armes ayant une aire d'effet fonctionnent normalement.

Point faible (feu) : les cousins n'aiment pas le feu, ni même la fumée, et n'attaqueront pas un personnage qui se trouve à proximité d'un feu.

ATTAQUE

Morsure / vampirisme : les essaims de cousins du Texas infligent des centaines de minuscules piqûres chaque round à leurs victimes, et prélèvent à chaque fois un petit peu de sang. Leurs attaques portent automatiquement et infligent 2d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone du gabarit occupée par l'essaim.

CROCODILE DE MER GÉANT

Cet énorme crocodile peut mesurer jusqu'à 18 mètres de long et il est pourvu de mâchoires capables de transformer de petits esquifs en allumettes. On les trouve principalement dans le golfe du Mexique mais on en a aussi aperçus dans le Grand labyrinthe.

Les crocodiles géants utilisent leurs mâchoires et leurs tourbillons mortels pour massacrer leur proie, et réservent leur attaque de queue pour protéger leurs arrières.

Allure : 6

Amphibie : Allure 4.

Taille +4 : un crocodile géant fait 18 mètres de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d6	d12+6	d12

Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d8, Natation d8, Perception d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (3)

Armure +3 : les crocodiles de mer géants ont une peau épaisse et écailleuse.

Grand : un personnage attaquant une crocodile de mer géant bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d10

Tourbillon mortel : si un crocodile parvient à mordre sa cible avec une Relance, il inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires (au lieu du bonus normal).

CROQUEMITAINE

Le croquemitaine est une abomination filiforme faite de brindilles et de bouts de bois secs, affublée d'une boule de chiendent en guise de tête. Créature des cauchemars enfantins, elle s'est vue offrir une vie impie par les Juges et prend un malin plaisir à terrifier les jeunes enfants dont les parents croient rarement leurs histoires. Le croquemitaine prend bien soin de ne pas se faire voir par les adultes et il se décarcasse pour que les enfants soient les témoins de sa cruelle et terrible méchanceté. Et s'il peut prendre pour cible un pauvre gamin, c'est encore mieux.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d8	d10	d8	d8

Combat d12, Crochetage d10, Discrétion d12+2, Escalade d12, Intimidation d10, Sarcasmes d8, Tir d10, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

Point faible (enfants) : un personnage ayant le Handicap Jeune qui réussit à atteindre un croquemitaine après avoir fait un jet de Combat et à infliger au moins une blessure détruit instantanément la créature.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d12	For + d4

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un croquemitaine.

Terreur d'enfant (-2) : un personnage ayant le Handicap Jeune doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un croquemitaine.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui tue le croquemitaine gagne immédiatement une progression d'un dé sur sa Compétence Discrétion (ou gagne la Compétence à d4 s'il ne l'avait pas déjà). Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur ses jets d'Intimidation à l'encontre de ceux ayant le Handicap Jeune. En contrepartie, le Déterré subit 2 points de dégâts supplémentaires des attaques portées par ceux ayant ce Handicap.

Incroyable : personne ne croit que le croquemitaine existe, même dans l'Ouest étrange. Les Extras qui n'ont pas encore rencontré cette bestiole souffrent du Handicap Sceptique jusqu'à ce qu'ils le croisent.

CROTALE DU MOJAVE

On appelle ces vers géants des « crotales » parce que les dents se mettent à claquer quand on l'entend se déplacer sous la terre. Ils sont plus répandus dans le désert du Mojave mais il est possible d'en trouver dans les plaines du Montana et de l'Utah. Les crotales de chaque région ont tendance à avoir des couleurs et même des personnalités différentes.

Les crotales du Mojave vont directement à l'essentiel tandis que ceux du Montana sont plus furtifs. Ceux de l'Utah sont plus petits mais plus rapides et ils adorent poursuivre les chariots à vapeur qui traversent les grands marais salants. Comme les dragons du Labyrinthe, les crotales sont acceptés dans les régions qu'ils terrorisent. Les gens à l'Est pensent que les gars de l'Ouest exagèrent, mais les locaux savent bien que non.

Le plus grand secret de ces bestioles, c'est que ne sont pas des créatures du Jugement mais que celui-ci les a *réveillées*. Il y a longtemps de cela, elles constituaient une race de demi-dieux et commandaient les premières créatures de la Terre. Leur règne prit fin dans des circonstances mystérieuses mais elles tentent lentement de recruter de nouveaux fidèles parmi les créatures étranges (les humains) qui foulent à présent leur ancien domaine.

Lorsqu'un crotale passe à l'attaque, il jaillit de sous la terre et tente d'attraper sa proie avec l'un de ses nombreux tentacules. Il préfère se concentrer sur une seule proie et ne cherchera jamais à en capturer plus d'une à la fois, à moins que ses cibles ne soient très proches l'une de l'autre, comme un cheval et son cavalier.

Allure : 6

Enfouissement : 18

Taille +15 : les grands vers font bien plus de 50 mètres de long !

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d12+6	d12+2

Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	26 (2)

Armure +2 : le ver est couvert d'une peau épaisse et écailleuse. Les vêtements fabriqués à partir de celle-ci (disponibles seulement auprès d'une poignée de marchands dans le Sud-Ouest pour plusieurs centaines de dollars la pièce) offre une Armure de +1.

Point faible (centre nerveux) : les vers ont un centre nerveux situé profondément dans leur corps, à l'endroit où leurs tentacules se rejoignent. S'il est pris pour cible par une attaque ciblée (-6), les dégâts infligés ignorent le modificateur de Taille et l'Armure lourde du serpent du Mojave. Bien sûr, le danger réside dans le fait de se rapprocher suffisamment de lui pour porter le coup !

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d12

Gigantesque : Armure lourde. Les attaques qui prennent le crotale pour cible ont un bonus de +4. S'il utilise toute sa masse, il peut se laisser tomber sur un ennemi ou un obstacle. Ajoutez la Taille aux dégâts. Quand ils effectuent leur attaque « de poids », les crotales peuvent affecter une zone équivalente à celle d'un Cône.

Tentacules : ces appendices mesurent 20 cases de long. Une fois qu'ils ont attrapé une cible, ils l'attirent vers leur gueule. Chaque succès ou chaque Relance sur un jet de Force opposé à celui de la victime rapproche celle-ci 1d6 cases plus près de la bouche affamée. Un tentacule ne peut subit qu'une seule blessure mais il possède une Résistance de 12. Les balles et les armes d'empalement infligent la moitié des dégâts, et les attaques contondantes aucun dégât. Les blessures subies par les tentacules ne font aucun mal au crotale.

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un crotale.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui tue un ver gagne la capacité de creuser à une Allure de 5 × Âme (comme la capacité monstrueuse).

Enfouissement : 18 cases.

Senseurs sismiques : ces créatures sentent les vibrations émises par leur proie à travers le sable. Elles peuvent détecter le mouvement d'un homme jusqu'à 100 cases (200 mètres) de distance en réussissant un jet de Perception opposé à la Discrétion de leur victime si celle-ci tente d'avoir le pas léger (-2 si elle court). Si elle n'est pas consciente de la présence du ver, celui-ci n'a besoin que d'un jet de Perception. Le crotale peut sentir les chevaux au double de cette distance, au triple pour un chariot.

Jeune crotale

On trouve les larves de crotale partout dans les Badlands. Étrangement, tous les bébés que les trappeurs tuent dans la zone font environ 1 mètre de long. Une théorie circule sur le fait que les créatures resteraient sous terre jusqu'à ce qu'ils aient atteint cette taille, puis rôderaient à la surface pendant quelques temps avant de s'enterrer à nouveau pour une autre période d'incubation. Les jeunes crotales se déplacent en groupe d'au moins six individus.

Allure : 6

Enfouissement : 15

Taille -1 : ces créatures mesurent 1 mètre de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme
d6	d6	d6
	For	**Vig**
	d6	d6

Combat d6, Discrétion d6, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6+1	For + d4

Blizzard de tentacules : les jeunes ne sont pas assez gros pour chasser comme leurs congénères adultes mais ils utilisent leurs tentacules pour distraire leurs proie. Un jeune solitaire bénéficie automatiquement d'un bonus d'Attaque à plusieurs de +1 sur sa cible.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enfouissement : 15 cases.

Rapide : le jeune serpent du Mojave défausse les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

DÉMON

L'Ouest étrange déborde de pasteurs au discours apocalyptique qui haranguent leurs congrégations avec la peur de l'Enfer et de la damnation. Les Juges détestent négliger une source de peur aussi facile et récompensent à l'occasion un culte satanique — ou torturent une congrégation très religieuse — avec quelque chose tout droit sorti des pires cauchemars du plus zélé des pasteurs.

Les démons tirent une grande partie de leur forme des concepts du culte ou de la congrégation apeurée qui les a invoqués. En conséquence, ils sont très différents en apparence, en taille et en pouvoir. La plupart ressemblent beaucoup aux descriptions les plus courantes que l'on fait des êtres démoniaques. De plus, la majorité des démons joue le rôle qu'on attend d'eux dans un pacte conclu avec un adepte, bien que les pouvoirs accordés viennent directement des Juges. Le démon n'est rien d'autre qu'un courtier infernal.

Quand des adeptes « invoquent » un démon, ils organisent une série de rituels complexes incluant peut-être un sacrifice humain ou animal. Plus le rituel est horrible, plus le démon qui leur sera accordé en récompense sera grand et puissant. Cependant, celui-ci n'est nullement lié à ses invocateurs, et ce, quoi qu'en pensent ces âmes égarées.

Une fois que le culte n'est plus utile, le démon s'en débarrasse de la plus effrayante façon qui soit. Lors des rares occasions où les démons sont obligés d'aller à la confrontation physique, ils profitent pleinement de leur immunité à la plupart des attaques et réduisent en charpie leurs adversaires.

Allure : 8

Taille +2 : les démons font près de 3 mètres de haut.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d10	d12+1	d10

Combat d10, Connaissance (Occultisme) d8, Discrétion d8, Intimidation d12, Perception d6, Sarcasmes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	10 (1)

Armure +1 : les démons sont dotés d'une peau épaisse et parfois écailleuse.

Immunité(feu et chaleur) : un démon ne subit aucun dégât des attaques basées sur le feu ou la chaleur, pas plus qu'il ne subit de niveau de fatigue dans des conditions similaires.

Immunité(armes normales) : un démon ne subit aucun dégât des armes normales. Les attaques magiques l'affectent normalement.

Point faible (symbole béni) : les démons doivent faire un jet d'Âme ou être Secoués en présence d'un symbole béni.

Point faible (eau bénite) : un démon aspergé d'eau bénite est Secoué.

Sans peur : les démons sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

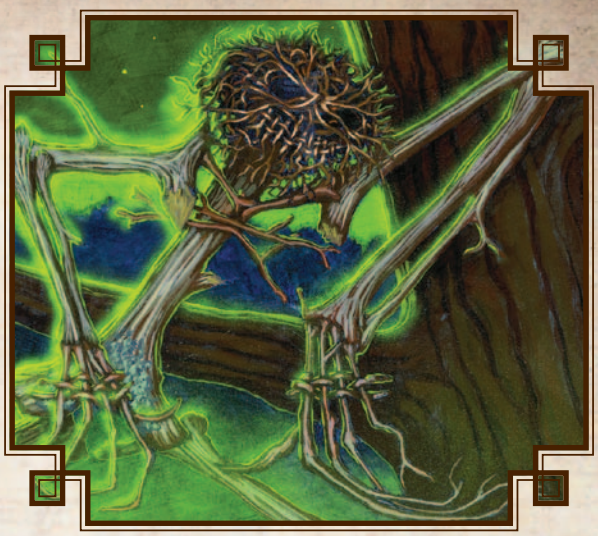
Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d8

Terreur (-4) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-4) lorsqu'il rencontre un démon.

DÉMON D'OS

Le « cœur » (si l'on peut dire) d'un démon d'os est constitué par un crâne humain aussi noir qu'un bout de charbon. Ces choses sont créées par un manitou à partir d'un crâne dans lequel il reste au moins un petit peu de matière cérébrale, autour duquel il assemble les os et les cartilages voisins en une massive abomination.

Si l'apparence de la créature varie, c'est à cause de sa faculté à ajouter des os supplémentaires à sa masse. Elle peut posséder jusqu'à six jambes et quatre bras, pourvu qu'il y ait alentours assez d'ossements pour ce faire. La tanière d'un démon d'os est toujours remplie de pièces de rechange, ce qui lui permet d'utiliser cette faculté à son maximum. Il fera l'impossible pour protéger son crâne noir, ce qui implique en général de le cacher à l'intérieur d'une masse d'os compacte dans son torse.



Allure : 8

Taille +3 : le démon fait environ 2,60 m de haut.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d12	d10	d8

Combat d12, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	11

Invulnérabilité : les démons d'os peuvent être mis à terre, explosés ou tués d'une manière quelconque mais ils se reforment 1d4 Rounds plus tard, et ce tant qu'ils ont un stock d'os à disposition. La seule façon de tuer cette créature est de détruire son crâne d'ébène (voir Faiblesse).

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (crâne d'ébène) : une seule blessure au crâne (Résistance 8) détruit le démon d'os. Les Attaques ciblées qui lui sont portées sont considérées comme étant portées à la tête et infligent des dégâts normaux (mais elles ne bénéficient *pas* du bonus de +4 aux dégâts).

Sans peur : les démons d'os sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d12	For + d4

Explosion d'os : le démon d'os peut exploser et projeter ses os comme de la mitraille, infligeant 2d6 points de dégâts sur une zone correspondant au Gabarit Moyen. Il doit passer un round complet à se reformer, ne peut entreprendre aucune action durant ce laps de temps et son crâne perd les avantages de sa Taille augmentée.

Grand balayage : les attaques du démon touchent tous ses adversaires adjacents sans subir de pénalité.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un démon d'os.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : les démons d'os utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

DÉVOREUR DE PÉCHÉ

Cette créature a l'aspect d'un humain difforme et l'on peut apercevoir des choses indistinctes qui ondulent sous sa peau. Il arrive parfois qu'une main ou un visage surgisse à sa surface, dans une sorte de tentative d'évasion de son affreuse prison.
Le dévoreur de péché peut prendre l'apparence physique de n'importe quelle personne dont il a dévoré le cadavre. Tout ce dont a besoin cette abomination pour accomplir ce tour malveillant, c'est de la tombe d'un individu enterré dans un sol non consacré la semaine précédente. Une fois l'endroit approprié trouvé, il mange le cadavre qui s'y trouve et absorbe l'âme, puis se lève et utilise ses pouvoirs pour semer la terreur parmi les ennemis du mort, et le chagrin dans la famille du cher disparu.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d10	d12

Combat d8, Discrétion d8, Escalade d6, Perception d10, Persuasion d8, Sarcasmes d8, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Invulnérabilité : s'il est détruit durant un affrontement, un dévoreur de péché revient la nuit suivante dans la tombe d'un mort enterré dans une terre non consacrée. S'il n'y a pas de tombe de ce genre dans les 15 kilomètres autour de lui, il est détruit de manière permanente.

Point faible (démembrement) : s'il est coupé en morceaux et que ceux-ci sont enterrés en terre consacrée, il ne reviendra pas à la vie.

Régénération accélérée : un dévoreur de péché effectue un jet de Vigueur chaque round pour soigner ses blessures (une sur un succès, deux sur une Relance), sauf si celles-ci ont été infligées par une lame. Ils bénéficient d'un bonus de +2 pour récupérer d'un état Secoué.

ATTAQUE

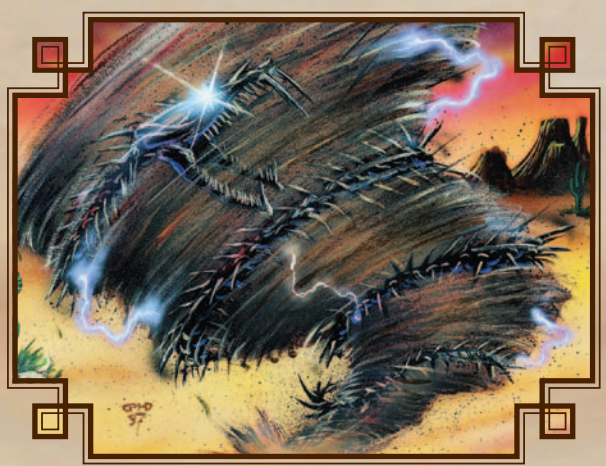
Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un dévoreur de péché dans sa forme naturelle.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dévorer le péché : ces créatures mangent les cadavres enterrés en terre non consacrée et ce faisant, absorbent les souvenirs du mort et tout ce qui a fait sa vie, son accent, sa manière de parler, ses secrets et des événements de son existence. Il peut ensuite modifier son apparence et devenir la copie conforme du disparu, comme il était avant sa mort, et rester ainsi au maximum durant 24 heures. Une fois qu'il a quitté son déguisement, le dévoreur de péché subit un niveau de fatigue, qu'il doit récupérer en réussissant un jet de Vigueur avant d'adopter une autre forme.

DIABLE DE POUSSIÈRE

Les diables de poussière sont des tueurs vicieux qui rôdent dans les déserts du sud-ouest. Lorsqu'ils repèrent une proie, ils créent un tourbillon autour d'eux et se mettent en chasse. Ils attaquent en se concentrant sur leur victime et en faisant tourbillonner leur corps serpentin et épineux autour d'elle, et portent leurs coups depuis le centre de leur mini-tornade poussiéreuse, ce qui les rend difficiles à repérer ou à atteindre à l'aide d'armes courantes.



Allure : 12

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d4	d12+2	d8

Combat d12, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

Déflexion : lorsque ce serpent squelettique se trouve à l'intérieur de son tourbillon, les attaques qui le visent subissent un malus de -2 à cause de sa petite taille et de ses mouvements rapides. Les attaques à distance qui le manquent avec un 1 sur le jet de Compétence sont déviées et renvoyées dans une direction aléatoire. Elles atteindront la première cible qui se trouvera là comme s'il s'agissait d'un Passant innocent.

ATTAQUE

Tourbillon : le diable de poussière est de la taille d'un Gabarit Moyen. Tout ce qui se trouve à l'intérieur ou est voisin de cette zone sera touché par les épines de la créature et subira des dégâts égaux à sa Force. Les personnes ou les animaux qui sont pris dans le tourbillon seront également aveuglés (-4 à la plupart de leurs actions), à moins qu'ils ne portent des lunettes de protection.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui absorbe l'essence d'un diable de poussière gagne un bonus de +2 à son Allure.

DRAGON DU LABYRINTHE

Toutes sortes de créatures bizarres sont apparues lorsque la Californie a sombré dans l'océan. L'une des plus imposantes est le dragon du Labyrinthe de Californie. Ces formidables bêtes attaquent les bateaux transportant du minerai et les prospecteurs creusant les parois des canyons du Labyrinthe.

Contrairement à la plupart des abominations, les dragons sont connus et acceptés comme des créatures ordinaires. La plupart des gens pensent qu'ils sont venus avec le Grand Tremblement de terre. Les seigneurs de guerre chinois de la région ont commencé à les appeler dragons et le terme est resté.

Allure : 0

Aquatique : Allure 10.

Taille +11 : ces massifs serpents peuvent mesurer jusqu'à 50 mètres de long !

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d4	d12+4	d12+2

Combat d10, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	20 (12)

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d12

Gigantesque : armure lourde. Les attaques qui prennent le dragon pour cible ont un bonus de +4. Les attaques des dragons du Labyrinthe sont considérées comme faites par des Armes lourdes. Ajoutez la Taille aux dégâts si la créature piétine sa cible.

Gober : un dragon qui obtient une Relance sur son jet de Combat peut avaler une proie de la taille d'un homme au maximum. L'écrasement du gosier et de la bile acide inflige à la victime 2d6 points de dégâts par round. La seule façon de se tirer de ce mauvais pas, c'est de tuer le dragon. Le bon côté de la chose, c'est que le héros peut continuer à attaquer la créature de l'intérieur, là où elle n'est pas protégée par son Armure lourde écailleuse !

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : les dragons du Labyrinthe sont des créatures féroce et confèrent un bonus de +1 à la Résistance au Déterré qui absorbe leur essence.

DUPLICATEUR

Ces abominations sont en fait une forme de vie végétale intelligente. Lorsqu'il est encore une graine, un duplicateur se connecte psychiquement à l'esprit humain le plus proche et commence à grandir. Au début, ce n'est qu'un humanoïde sans trait distinctif mais lorsque le processus s'achève, c'est la copie parfaite de sa victime. Il existe cependant une simple différence : les duplicateurs ne saignent pas mais leurs blessures suintent une épaisse sève blanche.

Une fois « née », la créature doit établir un contact physique avec sa victime afin d'accéder à sa mémoire et à sa personnalité, en général lorsque celle-ci est endormie. Après le transfert, le duplicateur est capable de l'imiter pratiquement à la perfection. Les amis proches et les parents peuvent remarquer quelques incohérences dans le comportement de l'hôte s'ils réussissent un jet de Perception (-4).

Heureusement, les duplicateurs se reproduisent lentement. Chaque abomination ne peut faire qu'une cosse par mois. Ces monstres sont en général découverts bien avant qu'ils ne puissent envahir une ville et c'est exactement ce que veulent les Juges. Après tout, une ville pleine de duplicateurs n'a pas grande valeur pour eux. Une ville qui ne comporte que quelques-unes de ces créatures mais dont la population est paranoïaque est bien plus précieuse.

Allure : 4*

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4*	d8	d10	d4*	d8

Combat d4, Discrétion d4 (jusqu'au drain de souvenirs), Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4*	6

Créature artificielle : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Immunisée aux maladies et au poison.

Résistant : un second état Secoué ne cause pas de Blessure à un duplicateur.

Sans peur : les duplicateurs sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Drain de souvenirs : lorsqu'un duplicateur émerge pour la première fois de sa cosse, il utilise ses Compétences rudimentaires pour localiser et toucher sa victime. Après cinq minutes de contact et un succès sur un jet d'Âme opposé à celui de sa victime, cette dernière meurt et le duplicateur gagne toutes les Compétences, ainsi que tous les Atouts et les Handicaps physiques que sa cible possédait. Les traits et les statistiques secondaires marqués d'un astérisque sont remplacés par ceux de la victime. Les Arcanes et Compétences d'Arcanes liées à l'Intellect ne sont pas drainés même si le duplicateur essaie de copier les comportements appropriés. Si elle ne peut drainer les souvenirs du personnage auquel elle est lié dans les 24 heures, la monstrueuse créature se transforme en une flaque verdâtre et gluante.

Joker : les duplicateurs qui drainent un Joker gagnent le statut de Joker.

DUSTER

Les dusters ressemblent à des lapins émaciés et décharnés, ou à une de ces bestioles qui se fond extrêmement bien dans son environnement. Dans l'Ouest étrange, les apparences sont parfois trompeuses et le duster ne fait pas exception à la règle.

Ces créatures ne vivent que dans les endroits les plus arides et inhospitaliers, où elles attendent que des voyageurs involontaires voient leurs petits yeux tristes pour s'inviter dans leurs cœurs. Et dans leurs organes. Elles se sustentent en extrayant l'eau du corps d'autres êtres vivants. Ceux qui survivent à cette rencontre pensent que le désert ne serait pas ce qu'il est si ces boules de fourrure malveillantes ne s'y trouvaient pas.

Allure : 6

Taille -2 : le duster est petit.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d6	d4	d6

Combat d6, Discrétion d10, Perception d10, Persuasion d12, Pistage d10, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	3

Point faible (eau) : assez étrangement, ces créatures sont vulnérables à l'eau, qui a sur elles les mêmes effets que le feu et leur inflige 2d4 points de dégâts s'ils sont éclaboussés. Si elles sont immergés, elles meurent instantanément.

Taille -2 : les attaques portées sur le duster subissent un malus de -2.

ATTAQUE

Dessiccation : lorsqu'il porte une attaque de toucher en combat, le duster peut drainer l'humidité du corps de sa victime. Faites faire un jet de Perception à la victime opposé à celui de son adversaire. En cas d'échec, elle subit un niveau de fatigue dû à la soif. Si elle meurt à cause de cette perte de fatigue, elle n'est plus qu'une enveloppe desséchée et momifiée. Ce pouvoir peut également servir à drainer l'humidité de l'air au rythme de 4 litres par heure. Les Déterrés ne sont pas affectés.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Rapide : le duster défausse les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

Sourcier : un duster peut sentir l'eau dans un rayon de 2 kilomètres autour de lui et peut faire un jet de Pistage pour en localiser la source.

Vigilance : un duster gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de Perception.

ÉLÉMENTAIRES

Ce sont les esprits de la terre, du feu, de l'eau et de l'air. Ne sont présentés que des élémentaires moyens. Il en existe de plus ou moins puissants selon le bon vouloir du Marshal.

Élémentaire de l'air

Les élémentaires de l'air se manifestent sous la forme d'un tourbillon d'air.

Allure : -

Vol : Allure 6, montée 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d6	d8	d6

Combat d8, Perception d8, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Élémentaire : ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Immatériel : un élémentaire de l'Air peut traverser toute surface non solide, s'infiltrant par les fentes d'une porte, au moyen de bulles à travers l'eau et s'engouffrer dans les voiles.

Immunité : immunisé aux attaques non magiques excepté le feu.

ATTAQUE

Bourrasque : dirige une bourrasque sur ses ennemis en utilisant le Gabarit Cône et un jet de Tir. Les ennemis font un jet d'Agilité opposé pour éviter le coup. Produit 2d6 de dégâts non létaux.

Poussée : peut repousser un seule cible de 1d6 cases de lui en dirigeant un coup de vent sur elle. La victime fait un jet de Force opposé à l'attaque (Combat), chaque succès et Relance réduisant de 1 le d6 de l'élémentaire.

Tornade : s'il ne se déplace pas durant un round, il peut tenter de capturer un ennemi. Faites un jet opposé de Force. Si l'élémentaire gagne, son ennemi est piégé dans le tourbillon d'air de son corps. L'ennemi capturé subit un malus de –2 à tous ses jets de dégâts, pour toucher et de Force pour se libérer. L'élémentaire ne doit pas se déplacer tant qu'il veut garder son ennemi piégé à l'intérieur de sa forme.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vol : les élémentaires de l'Air volent à l'allure de 6 avec une montée de 4. Ils ne courent pas.

Élémentaire de l'Eau

Les élémentaires de l'eau sont des esprits d'eau à forme humaine fait d'eau et d'écume.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d10

Combat d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

Élémentaire : ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Immunité : immunisé à toute attaque non magique à part le feu. Une torche ou une lanterne leur fait subir 1d6 de dégâts (mais s'éteint après avoir touché).

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Écrasement	d8	For + d6
Notes : dégâts non létaux.		

Trombe d'eau : les élémentaires d'Eau peuvent faire jaillir un jet d'eau torrentiel en utilisant le Gabarit Cône. Ceux à l'intérieur du cône font un jet de Force à –2 et sont Secoués en cas d'échec. Cette attaque peut également éteindre instantanément tout feu normal (ou 1d6 feux de navire).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Infiltrer : peut traverser tout surface poreuse qui compte alors comme Terrain Difficile.

Élémentaire de Feu

Les élémentaires de Feu ont l'apparence d'une flamme à forme humaine.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12+1	d8	d8	d4	d6

Combat d10, Escalade d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	5

Élémentaire : ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Invulnérabilité : les élémentaires de Feu sont immunisés aux attaques non magiques. Ils subissent 1d6 de dégâts si on les arrose d'au moins 3 litres d'eau, +2 par 3 litres de plus.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Toucher brûlant	d10	For + d6
Notes : peut enflammer la cible.		

Jet de flamme : projette un souffle fulgurant de flamme avec le Gabarit Cône. Ceux à l'intérieur du cône font un jet d'Agilité opposé au jet de Tir de l'élémentaire et doivent obtenir un succès pour ne pas subir 2d10 de dégâts, plus la possibilité de prendre feu.

Élémentaire de Terre

Les élémentaires de Terre se manifestent sous la forme d'un amas de terre et de roche à l'apparence vaguement humaine. Ils sont forts, lents et lourds.

Allure : 4 (10 sous terre)

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d12+3	d10

Combat d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	14 (4)

Armure +4 : peau de roche.

Élémentaire : ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Défoncer	d8	For + d6

Enfouissement (10) : peut disparaître sous terre et en surgir de même. Allure de 10 sous terre.

ENSANGLANTÉS

Les prêtres du Culte des Anges perdus reçoivent parfois des fragments d'os magiques pris sur leurs victimes. Grimme les enchante par le biais d'un miracle corrompu qui invoque un zombi aux organes putréfiés, et dont l'aspect rappelle beaucoup celui de Grimme durant sa renaissance.

Ces squelettes dégoulinant de sang sont appelés les ensanglantés.

Un adepte n'a qu'à jeter un de ces fragments d'os sur le sol pour invoquer l'atroce serviteur. L'ensanglanté suit les ordres de son invocateur à la lettre à la seule condition qu'il soit un cannibale du culte de Grimme. Toute autre personne sera attaquée à vue.

Les ensanglantés ne parlent pas mais émettent de temps en temps un rire gras. C'est en général à la perspective d'un bon repas de chair humaine.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d6	d8	d8

Combat d10, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d8, Pistage d8, Sarcasmes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les ensanglantés sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d6

Frénésie supérieure : les ensanglantés peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

Terreur (-1) : les ensanglantés sont d'horribles créatures, qui provoquent un jet de Tripes avec une pénalité de -1.

ÉPOUVANTAIL

Ces abominations sont des épouvantails fabriqués par une main humaine, animés par les Juges et remplis du désir d'effrayer autre chose que des corbeaux. Pendant la croissance des semences, ils ne sont actifs que la nuit et passent le reste de la journée à se faire passer pour des épouvantails ordinaires. Une fois qu'il a pris une vie, l'épouvantail peut se reproduire et commence à faire pousser des graines (qui ressemblent à des épis de maïs géants et noirs) en ligne autour de son ventre, une graine pour chacune de ses victimes. Une fois que celles-ci ont atteint la taille d'un poing, ce qui prend environ un mois, elles peuvent être plantées. La nuit suivante, un épouvantail mineur, qu'on appelle un rôdeur du maïs, sort de terre dans le champ de son géniteur.

Une graine de rôdeur du maïs atteint rapidement une hauteur de 70 centimètres. Il a des griffes acérées, un corps décharné fait de cosses de maïs et une tête qui ressemble à une citrouille avec un visage sournois. Si le rôdeur du maïs prend une vie, il quitte son champ et en cherche un autre où se trouve un épouvantail ordinaire. Une fois qu'il l'a trouvé, il y élit domicile et transforme l'épouvantail en une autre de ces abominations.

Si l'épouvantail est détruit et que des rôdeurs du maïs survivent, le premier d'entre eux à prendre une vie peut occuper l'un des épouvantails plantés dans le champ, héritant de la terre de son créateur.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d6

Combat d10, Discrétion d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (à l'exception de la tête).

Invulnérabilité : les épouvantails peuvent être tués mais ils reviendront la nuit suivante à moins d'être détruits en utilisant leur Faiblesse.

Point faible (feu) : le feu est la seule faiblesse de l'épouvantail et la seule façon de le détruire de manière permanente.

Sans peur : les épouvantails sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Faucille	d10	For + d4
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Faux	d10	For + d8
Notes : maniement à 2 mains	Parade -1	Allonge 1

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il voit un épouvantail descendre de son piquet, et encore plus quand il attaque quelqu'un.

ESCLAVAGISTE

Un esclavagiste est une abomination parasite de couleur sombre pourvue de multiples pattes et longue d'une vingtaine de centimètres, et dont l'aspect rappelle celui d'un énorme mille-pattes. Elle attaque en s'enfonçant dans le cou de sa victime et en s'accrochant à sa colonne vertébrale.

Une fois installé, l'esclavagiste envoie d'horribles images directement dans l'esprit de son hôte et se nourrit de sa terreur. La créature n'est pas très maligne et son hôte ne parle pas, sauf pour l'occasionnelle parole monosyllabique.

De plus, lorsqu'un esclavagiste prend le contrôle, son hôte subit plusieurs transformations physiques. Premièrement, ses yeux virent entièrement au noir et reflètent la méchanceté spirituelle du parasite. Deuxièmement, elle devient plus résistante à la douleur car la bestiole s'est installée sur son système nerveux. Enfin, elle ne regarde pas trop ce qu'elle mange étant donné que son colocataire a des goûts différents. Insectes, vers, charogne, chair humaine constituent tous de délicieux en-cas.

Les esclavagistes attaquent toujours quand leur victime potentielle dort. Ils ont aussi une préférence pour ceux qui ont une existence quasi-recluse car ainsi ils ont moins de chances d'être découverts dans un endroit reculé. Ceci dit, des villages entiers ont été la proie de ces insidieuses créatures.

Allure : 6

Taille -2 : ce sont de petites créatures.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4	d12	d4	d4

Combat d6, Connaissance (Environs) d4, Discrétion d6, Perception d8, Pistage d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	2

Petit : les jets d'attaques qui prennent l'esclavagiste pour cible subissent une pénalité de -2.

Points faibles (alcool, feu) : il est possible de se débarrasser de la créature en inondant son terrier de chair d'alcool pur ou si c'est inefficace, en brûlant la zone où il se trouve avec une flamme. Dans les deux cas, l'esclavagiste doit réussir un jet d'Âme (-4) sous peine de fuir le corps de sa victime. Ce faisant, il inflige 1d4 points de dégâts pour chaque semaine ou portion de colonne vertébrale à laquelle il était attaché. Si ces dégâts mettent l'hôte en État critique, il ne fait pas de jet sur la Table des blessures mais subit à la place des dégâts au cerveau (et perd 1 niveau de dé sur son attribut d'Intellect).

Sans peur : les esclavagistes sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation

CAPACITÉS SPÉCIALES

Joker : les esclavagistes qui parasitent un Joker gagnent le statut de Joker.

Parasite : un esclavagiste attaque sa victime en s'enfonçant pendant son sommeil à l'arrière de son cou. Il réussit automatiquement à moins qu'elle ne soit éveillée, auquel cas la bestiole devra obtenir une Relance sur son jet de Combat. Chaque jour suivant, la victime doit faire un jet d'Âme opposé à celui de l'esclavagiste pour garder le contrôle de son propre corps. Si elle échoue, elle tombe sous la coupe de la créature, qui utilisera à partir de ce moment-là ses attributs d'Intellect et d'Âme et pour le reste, ceux de sa victime. Une fois que le parasite contrôle le corps, celle-ci ne peut plus être Secouée mais il est toujours possible de la blesser. Si un esclavagiste est dans le corps d'un Joker, celui-ci perd le bénéfice du dé Joker mais pas celui des trois blessures accordé aux Jokers.

ESPRITS FRAPPEURS

Ces abominations carnivores rôdent au fond des mines, endommagent les étais, les voies de circulation des wagonnets et les autres structures importantes durant la nuit. Les mineurs et les gardes entendent parfois ces créatures cogner dans les profondeurs des tunnels après que les ouvriers aient quitté l'endroit pour la nuit. Si elles parviennent à provoquer un éboulement, elles chassent et se nourrissent des mineurs pris au piège, les emportant un par un alors que le manque de nourriture et d'oxygène les affaiblit.

Les esprits frappeurs hantent essentiellement les mines d'or et d'argent, mais ils ne refuseront pas d'aller rôder dans une mine de roche fantôme épuisée. Ils n'interfèreront pas dans les opérations d'extraction de ce minerai mais c'est plus une question d'instinct que la compréhension de la valeur de la roche pour les Juges. Un esprit frappeur (ou la simple rumeur de sa présence) peut provoquer la montée du niveau de Peur dans une mine pratiquement d'un jour à l'autre.

Les esprits frappeurs sont des humanoïdes d'un mètre de haut pourvus d'une grosse tête disproportionnée. Leur échine est perpétuellement courbée, ils ont une peau gris-noir tachetée et des yeux d'un noir profond grands comme des soucoupes. Leurs mains n'ont que trois doigts mais ils sont tous terminés par une griffe menaçante.

Allure : 6

Enfouissement : Allure 4

Taille -1 : les esprits frappeurs sont plutôt plus petits que les humains.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d8	d10

Combat d6, Discrétion d8, Escalade d10, Perception d10, Pistage d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Point faible (lumière) : les esprits frappeurs subissent 2d6 points de dégâts à chaque round pendant lequel ils sont exposés à une lumière plus vive que celle d'une torche. S'ils sont tués de cette manière, ils se mettent à bouillir et disparaissent en laissant derrière eux un nuage de vapeur putride.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	For + d6

Enfouissement : Allure 4. Les esprits frappeurs peuvent creuser à travers la roche et la terre sans laisser de trace de leur passage.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il repère un esprit frappeur.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vision nocturne : la créature peut voir dans le noir total comme en plein jour.

ESSAIM

Parfois les ennemis les plus mortels ont une taille très réduite. L'essaim décrit ici peut convenir pour bien des espèces, des fourmis aux guêpes en passant par les rats.

Traite l'essaim comme une créature. Quand il est Blessé, l'essaim est dispersé. Un essaim recouvre une zone égale au Gabarit Moyen et attaque tout ce qui s'y trouve à chaque round.

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d12	d8	d10

Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	7

Division : certains essaims s'arrangent pour se partager en deux essaims plus petits (Petit Gabarit) si leurs ennemis se séparent. La Résistance de ces petits essaims est réduite de 2 (5 pour chaque petit essaim).

Essaim : Parade +2 ; un essaim étant composé de centaines ou de milliers de créatures, les armes perforantes ou tranchantes ne causent pas de réels dégâts. Les armes à zone d'effet fonctionnent normalement et un ennemi peut piétiner l'essaim et infliger sa Force en dégâts. On se débarrasse souvent d'un essaim en se jetant à l'eau (à moins qu'il ne soit composé de piranhas bien sûr).

ATTAQUE

Morsures ou dards : un essaim inflige des centaines de petites attaques à chaque round à ses victimes, touche

automatiquement et produit 2d4 dégâts à tout ce qui se trouve dans le Gabarit (les victimes dans des combinaisons étanches sont immunisées).

FEMME POISON

Les légendes indiennes disent que lorsqu'une femme tue un homme à l'aide de poison à l'intérieur des frontières des Nations sioux (y compris à Deadwood), il y a des chances pour qu'elle devienne une femme poison.

Au premier abord, celle-ci ressemble à ce qu'elle était lorsqu'elle était en vie. Un examen plus attentif révèlera cependant que ses jambes sont bien plus épaisses et musclées qu'avant. Le sommet de son crâne est absent et une partie de son cerveau visible. Une femme poison préfère donc porter un chapeau ou un foulard pour dissimuler ce détail car c'est sa seule faiblesse, et son défigurement est tout de suite évident.

Après sa résurrection, la nouvelle abomination peut prélever des morceaux de son cerveau pour empoisonner la nourriture et tentera de le faire à chaque voyageur imprudent qui acceptera son invitation pour un repas fait maison... qui se révèlera en général être son dernier.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d12	d10	d10	d8

Discrétion d4, Combat d6, Foi d10, Intimidation d8, Perception d10, Persuasion d8, Pistage d6, Sarcasmes d10, Survie d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Invulnérabilité : les femmes poison ne subissent aucun dommage magique ou ordinaire, mais elles peuvent être Secouées.

Point faible (arrière de la tête) : les Attaques ciblées à l'arrière de la tête d'une femme poison infligent des dégâts normaux.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Couteau	d6	For + d4

Équipement : couteau (For + d4), équipement divers.

Poison : une femme poison peut prélever des morceaux de son cerveau par l'ouverture de son crâne et les utiliser pour empoisonner un repas. Celui qui le mange doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas mourir, et subir quand même deux niveaux de fatigue (un seul sur une Relance) à cause des spasmes et des convulsions qui secoueront son corps.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui marque le coup sur une femme poison copie la chimie cérébrale particulière de la créature. Il peut s'infliger une blessure et prélever un peu de sa matière grise (en général par le nez), puis empoisonner un repas comme décrit plus haut.

Magie noire : les femmes poison maîtrisent une puissante magie noire qui imite les pouvoirs des chamanes indiens. Elles possèdent les pouvoirs *armure*, *éclair* et *ténèbres*, ainsi que 20 Points de Pouvoir.

FEU FOLLET

Cette abomination ressemble à une boule de lumière à peu près de la taille d'une tête humaine. Certains pensent que ce sont les apparitions de ceux morts victimes des sables mouvants, des accidents de mine ou des infortunes qui se produisent aux endroits où on les trouve. On ignore la vérité, mais ce sont de dangereuses embûches.

Il est presque impossible de les blesser mais ils sont quant à eux incapables de causer des blessures directes. Au lieu de cela, ils essaient d'entraîner leurs victimes à leur suite dans la nuit et les conduisent invariablement vers des situations périlleuses, puis se nourrissent de la douleur et de la souffrance produites. Les feux follets sont intelligents et capables de communiquer grâce à des clignotements lumineux, voire en Morse. Ils tentent cependant rarement de le faire avec des humains, à moins qu'ils n'essaient de manipuler les imbéciles pour les pousser à faire une erreur possiblement fatale.

Allure : 0

Vol : Allure 24.

Taille -2 : les feux follets sont de petites boules de lumière éclatante.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12+4	d8	d10	d4	d4

Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5 (3)

Armure +3 : résistance surnaturelle.

Invulnérabilité : un feu follet peut être Secoué par n'importe quelle attaque mains ne peut être blessé que par la magie ou l'électricité.

Petit : les adversaires subissent un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Marionnette : les feux follets possèdent le pouvoir *Marionnette* et 20 Points de Pouvoir. Ils utilisent leur Âme pour l'activer. Ces créatures ne peuvent faire usage de *marionnette* que sur les obstinés qui refusent de s'engager maladroitement dans le danger de leur propre chef.

FOSSILE AMBULANT

Les fossiles ambulants sont très variés. La créature fossile représentée ici est un utahraptor, un prédateur rapide de quelques 6,60 m de long (y compris sa queue de 2,60 m). Il peut manquer certaines parties à ces bêtes réanimées mais leur forme fossile leur offre une certaine protection contre les attaques.

La créature entière semble faite de pierre, comme un squelette statufié ramené à la vie. Ses orbites vides brillent d'une lueur contre-nature. Le dinosaure possède des dents et des griffes antérieures terribles, ainsi que des griffes postérieures incurvées idéales pour éventrer. Lorsque le fossile ambulant est en chasse, ses os fossilisés grincent et il lui est difficile de prendre ses proies par surprise. Heureusement pour l'utahraptor, c'est un petit démon véloce et ceux qui s'enfuient en courant lorsqu'ils l'entendent arriver deviennent rapidement un plat à emporter.

Le fossile ambulant est un chasseur rusé et dangereux. Les utahraptors chassent par nature en meute mais ils sont très capables de se débrouiller tout seuls. Ils peuvent remonter la piste d'une proie à l'odeur et attendre en embuscade si nécessaire, mais ils préfèrent le frisson de la chasse. Une fois qu'elle a repéré son déjeuner, la bestiole court en général vers lui et lui saute dessus, griffes et dents en avant, puis le laboure avec ses griffes postérieures. Une fois sa victime abattue, elle se met à la recherche d'une autre proie et ne mange que lorsqu'il n'y a plus de proie disponible ou qu'elles ont toutes fui.

Allure : 8

Taille +1 : les utahraptors sont un peu plus grands que les humains.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d6	d12	d10

Combat d12+2, Discrétion d10, Perception d8, Pistage d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	10 (2)

Armure +2 : pétrifié.

Immunité : les fossiles ambulants ne subissent aucun dégât du feu.

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (tête) : les attaques ciblées à la tête d'un fossile ambulant infligent le bonus habituel de +4 aux dégâts pour les tirs à la tête.

Sans-peur : les fossiles ambulants sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d12+2	For + d8

Frénésie supérieure : ces horreurs ne subissent pas de pénalité quand ils effectuent deux attaques de corps-à-corps.

Saut en avant : les utahraptors peuvent sauter jusqu'à 5 cases quand ils courent. Une attaque de saut leur confère un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un fossile ambulant.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : les fossiles ambulants utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

GAKI

Le gaki est une abomination puissante et non une sorte de mort-vivant, comme le suggèrent les légendes. Cependant, il a la capacité de se transformer en un monstre aux allures de tigre ou d'en imiter d'autres. On rencontre parfois ces créatures près de tombes solitaires et il leur arrive de piller les sépultures pour se sustenter. Dans sa forme habituelle, le gaki ressemble à un cadavre émacié et pourrissant. Cependant, il utilise son apparence pour effrayer ses victimes avant de les attaquer. Grâce à ses pouvoirs de transformation, il choisit en général une apparence humaine normale.

La créature peut chasser sous sa forme animale, mais également utiliser son pouvoir de déguisement pour tromper des victimes sans méfiance sous la forme d'un séduisant membre du sexe opposé. Après avoir festoyé sur l'une d'elles, le gaki peut utiliser son apparence comme leurre afin d'en capturer d'autres mais il n'a aucune connaissance

des souvenirs ou de la personnalité de cette personne. Il ne peut que reproduire la forme physique.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d10	d6	d10

Combat d8, Escalade d8, Discrétion d8, Persuasion d6, Pistage d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

Guérison rapide : les gakis récupèrent un niveau de blessure par heure. Ils ne peuvent régénérer les blessures causées par un coup ciblant leur tête.

Immunité (dégâts normaux) : un gaki ne subit que la moitié des dégâts infligés par une attaque normale.

Point faible (armes bénies) : un gaki subit la totalité des dégâts infligés par une arme bénie par un prêtre shinto ou bouddhiste.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d8	For + d4

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un gaki.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Transformation : les gaki peuvent imiter à la perfection l'apparence d'un autre être humain. Ils peuvent également se changer en chat monstrueux. La transformation prend un round complet.

GLOM

Un glom (un raccourci pour conglomérat) est constitué de cadavres assemblés en une masse horrible, animée par un manitou particulièrement fort. On peut parfaitement distinguer les différents corps qui le composent bien qu'ils soient à présent fusionnés en une seule abomination indissociable. La création d'un glom requiert au moins deux cadavres. L'un d'eux, dans lequel le manitou habite, doit être relativement intact, ce qui n'est pas le cas des autres.

La majorité des gloms est constituée d'une ribambelle de cadavres, en général sur le site d'une bataille récente. La capacité du glom à rajouter des corps supplémentaires à sa masse grouillante, et donc à augmenter proportionnellement sa puissance, est encore plus terrifiante. Les gloms utilisent leurs membres et toutes les armes qui sont pratiques pour tuer le moindre être vivant en vue.

Les gloms rajoutent des cadavres à leur masse à chaque fois que ça leur est possible. Ils peuvent tenir des armes à feu s'ils en ont à leur disposition mais comme leurs

membres s'agitent souvent en tous sens, leurs tirs subissent une pénalité de -2.

Allure : 6

Taille +1 : les gloms commencent leur existence constitués de deux cadavres.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d8	d8

Combat d8, Intimidation d6, Perception d10, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (tête) : les tirs visant la tête principale du glom bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts. Un jet de Perception réussi, assorti d'une pénalité cumulative de -1 par corps aggloméré permet de localiser la bonne tête.

Sans peur : les gloms sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d4
Notes : La Force dépend du nombre de cadavres qui constituent la créature.		

Équipement : : les gloms peuvent avoir autant d'armes qu'ils ont de mains.

Glom : un glom a besoin d'un round complet pour ajouter un nouveau cadavre à sa masse. Pour chaque corps au-delà du second, il gagne un dé en Force et en Vigueur, ainsi qu'un bonus de +1 à sa Taille. Il ne subit aucune pénalité pour Actions multiples tant qu'il ne dépasse pas le nombre de cadavres qui le constitue. Un glom peut être constitué au maximum de 10 cadavres (Force et Vigueur d12+6, Taille +9, Résistance 22).

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un glom.

GOULE

Les goules sont des créatures humanoïdes d'environ 1,60 m mais qui ont l'air plus petites du fait de leur démarche voûtée et de leur pas traînant. Leur peau d'un gris cadavérique est souvent couvertes de plaies ou de pustules.

Les goules se nourrissent de chair. Elles mangeront n'importe quel cadavre mais préfèrent la viande fraîche. On les trouve donc près des champs de bataille et ne dédaignent pas de mettre la main sur ceux trop blessés pour se défendre.

Ces créatures grotesques vivent en groupes sous la terre et sont dirigées par un roi goule bouffi et bestial (qui est un Joker).

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d4	d8	d10

Combat d6, Discrétion d8, Perception d8, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Point faible (lumière vive) : toutes les actions d'une goule exposée à une lumière plus vive que celle d'une lanterne subissent une pénalité de -2.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d6	For + d4

Poison : un personnage mordu par une goule et au moins Secoué doit faire un jet de Vigueur. En cas d'échec, la victime subit un niveau de fatigue.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre une goule.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vision nocturne : les goules ignorent toutes les pénalités dues à l'obscurité. Leurs yeux brillent d'une légère lueur rouge.

GREMLIN

Les gremlins infectent les engins mécaniques. Leur forme spirituelle réside à l'intérieur et provoque à l'occasion des pannes. Le nombre de gremlins dans une machine en particulier dépend de la taille de celle-ci. Les petites machines peuvent abriter jusqu'à quatre individus, les moyennes (c'est-à-dire plus grandes qu'une maie) jusqu'à huit et les grandes, comme les chariots à vapeur, dix gremlins ou plus.

Ce nombre est doublé lorsqu'il s'agit d'un gadget ou d'une machine infernale (le fruit de la science étrange) ! Les gremlins restent dans leur machine jusqu'à ce qu'elle soit détruite, exorcisée ou amenée sur une terre consacrée. Dans ce cas, ils en surgissent sous leur forme physique et peuvent être tués normalement. Ils ne peuvent habiter une nouvelle machine pendant au moins 24 heures, ce qui fait qu'ils cherchent à fuir le plus vite possible. Certains sont capables de suivre le groupe s'ils parviennent à filer, en particulier s'il transporte des objets technologiques séduisants.

Allure : 5

Taille -1 : les gremlins sont assez petits et subissent une pénalité de -1 à la Résistance.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d4	d4	d6

Combat d8, Crochetage d10, Discrétion d10, Escalade d10, Natation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	4

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poisse : les gremlins provoquent des pannes dans les mécanismes. Si un gadget est infesté de créatures, il tombe en panne sur un jet de Compétence de 1 ou 2, et de 1 pour les machines ordinaires. Si le personnage qui utilise l'objet possède le Handicap Deux mains gauches, augmentez ces valeurs de 1. Les gadgets et les machines infernales tombent en panne de manière habituelle tandis que les objets ordinaires cessent simplement de fonctionner.

GUÊPE FOUISSEUSE

La guêpe fouisseuse est une version géante de son petit homonyme. Elle est pourvue d'un exosquelette rouge hérissé de piquants, et les gens suffisamment malchanceux pour vivre à proximité d'un de leurs nids les surnomment des « manteaux rouges ». Ces créatures mesurent entre 70 centimètres et 2 mètres.

Elles se nourrissent de bois et construisent habituellement leurs nids dans des régions boisées. Il leur arrive parfois de démolir de petites villes lorsqu'elles sont en quête de nourriture.

Les nids mesurent en général de 4 à 10 mètres de haut pour 6 m à 30 mètres de large et sont pourvus de puits et de tunnels en-dessous. Les tunnels se ramifient sous terre et l'entrée du nid peut se situer à une distance de plus de 2 kilomètres du nid proprement dit. Ces souterrains passent parfois près de la surface du sol et il n'est pas rare qu'une personne ou un animal passe à travers le plafond d'un de ces tunnels. Heureusement pour les chasseurs de guêpes, les nids ont la consistance du papier et brûlent assez facilement.

Reine

Allure : 3

Vol : Allure 12.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8 (A)	d12	d4	d6

Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Commandement : les guêpes fouisseuses en contact mental avec leur reine bénéficient d'un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Dard	d6	For + d6

Poison : une créature piquée par le dard de la reine doit faire un jet de Vigueur chaque round ou subir un niveau de fatigue. Si la victime est amenée de la sorte en État critique, elle s'évanouit durant 1d6 heures et lorsqu'elle se réveille, elle récupère immédiatement tous ses niveaux de fatigue. En cas de réussite du jet de Vigueur, le poison n'a aucun effet jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau piquée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Esprit de ruche : les guêpes fouisseuses situées dans un rayon de 60 cases autour de la reine utilisent ses traits d'Intellect, d'Âme, de Tripes et de Perception, et ce même si elles se trouvent derrière des matériaux solides.

Soldat

Allure : 3

Vol : Allure 15.

Taille -2 : les soldats font environ 1 mètre de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d6	d4	d8

Combat d10, Intimidation d8, Perception d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	3

Petit : les attaques ciblant un soldat subissent une pénalité de -2.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Dard	d6	For + d6

Poison : une créature Blessée par le dard d'un soldat doit faire un jet de Vigueur à chaque round ou subir un niveau de fatigue. Si la victime est amenée de la sorte en État critique, elle s'évanouit durant 1d6 heures et lorsqu'elle se réveille, elle récupère immédiatement tous ses niveaux de fatigue. En cas de réussite du jet de Vigueur, le poison n'a aucun effet jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau piquée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Esprit de ruche : les soldats situés dans un rayon de 60 cases autour de la reine utilisent ses traits d'Intellect, d'Âme, de Tripes et de Perception, et ce même si elles se trouvent derrière des matériaux solides.

Ouvrière

Allure : 3

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d8	d6

Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

Essaim : Parade +2. Les armes tranchantes et perforantes n'infligent pas vraiment de dégâts car l'essaim est constitué de dizaines de guêpes fouisseuses. Les armes à aire d'effet fonctionnent normalement sur lui et un personnage peut le piétiner et infliger sa Force en dégâts à chaque round. L'essaim ne peut attaquer quelqu'un qui saute dans l'eau.

ATTAQUE

Piqûre : les essaims de guêpes fouisseuses infligent à leurs victimes des centaines de petites morsures à chaque round. Leurs attaques touchent automatiquement et infligent 2d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone couverte par le Gabarit.

HANTISE NOCTURNE

Ces créatures maléfiques faites d'ombre corrompue se nourrissent d'âmes humaines. Ce sont des chasseurs solitaires qui n'apparaissent qu'au crépuscule et suivent les voyageurs dans les plaines, attendant qu'ils montent leur camp pour la nuit.

Tueur patients, lorsqu'une hantise nocturne repère une proie, elle se dissimule dans les ombres environnantes et attendent que le sommeil gagne la plupart des voyageurs. Elle lance ensuite son insidieuse attaque, utilisant les imitations et les illusions pour attirer sa cible à l'extérieur.

Le garde du camp peut apercevoir d'étranges « taches » d'ombre ou entendre les pleurs d'un bébé ou des cris dans le lointain - tout ce qu'une hantise peut faire pour énerver sa proie. Son but est de pousser le garde à s'éloigner, de préférence sans réveiller ses compagnons. Si elle réussit son coup, elle attire le pauvre imbécile loin de la sécurité de ses *compadres* jusqu'à ce qu'il soit tout à fait seul, puis attaque à l'aide de ses griffes dont elle se sert pour déchirer l'âme de sa victime.

Une fois celle-ci morte, la hantise se régale de l'âme qui s'échappe. En conséquence, les infortunés qui ont été tués par une hantise nocturne ne reviennent jamais en qualité de Déterré.

Allure : 0

Vol : Allure 10.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d10	d8	d4

Combat d10, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d8, Sarcasmes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	4

Intangible : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

Point faible (lumière) : ce sont des créatures des ombres et en tant que telles, elles subissent 2d6 points de dégâts lorsqu'elles sont atteintes par une forte lumière (jet de Combat bénéficiant d'un bonus de +2 avec une torche, une lanterne, etc.).

Sans peur : les hantises nocturnes sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d10	For + d10

Griffes : les hantises nocturnes peuvent attaquer des êtres tangibles à volonté, infligent For + d10 points de dégâts et ignorent toutes les armures.

Terreur (-1) : les hantises nocturnes sont des créatures indubitablement surnaturelles. Un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il en rencontre une.

HOMME LANCE

Lorsque des patrouilles sioux sont obligées de tuer un mineur qui a franchi les limites de leur territoire (d'habitude quand le mineur sort une arme), elles rendent son corps à ses compatriotes. Si personne ne vient le réclamer, elle le plantent sur une pique le long de la route qui mène à Deadwood.

Ces malheureux servent ici d'avertissement aux autres mineurs qui pourraient franchir la ligne. La peur délicieuse qu'ils instillent a attiré l'attention des Juges, qui ont donné vie à une nouvelle abomination : l'homme lance.

Les nuits pluvieuses, l'eau ramollit la chair grise et cartilagineuse des créatures sur les lances et les animent d'une vie contre-nature. Lorsqu'une victime solitaire passe près d'elle, l'horreur ouvre ses yeux morts, ses jambes s'étirent pour atteindre le sol et ses bras caoutchouteux se défont de leurs liens. S'ils capturent un malheureux voyageur, les hommes lances dressent une nouvelle pique, l'y attachent et passent un nœud coulant autour de son cou. La mort viendra lentement (utilisez les règles de la Pendaison disponibles dans la section *Coin du gang*).

Allure : 14

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d6	d8	d6

Combat d12, Discrétion d12, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	7

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les hommes lances sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Terreur (-1) : les hommes lances sont une vision terrifiante.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : les bras du Déterré s'allongent et deviennent caoutchouteux, ce qui lui confère un bonus de +1 à son Allonge avec n'importe quelle arme de corps-à-corps.

Enchevêtrement : les hommes lances n'ont en général pas trop de problèmes avec leurs proies puisque les malheureux sont pétrifiés de terreur. Ceci dit, si l'une d'elles parvient à se défendre, ils s'en saisissent et la victime a trois rounds pour s'échapper avant qu'ils ne l'attachent à une pique.

Longues jambes : Allure 14. Les bandes d'hommes lances se déplacent à une vitesse très honorable.

HOMME PATCHWORK

Ce sont à l'évidence des créations artificielles. De grandes coutures et des morceaux de tissus zèbrent leurs corps et leurs membres en jaillissent aléatoirement en formant des angles bizarres. Certains ont même des parties animales greffées sur eux ! Les hommes patchworks montrent rarement des signes de pourrissement ou d'autres indices sur leur nature de mort-vivant, que l'on constate d'habitude chez les autres cadavres ambulants.

En règle générale, les hommes patchworks sont liés à la volonté de leur créateur et ont tendance en combat à suivre les instructions qu'il leur aura laissées. Ceux qui montrent des signes d'indépendance ont tendance à être des tueurs violents.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d6	d10	d8

Escalade d6, Combat d8, Discrétion d8, Natation d6, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Invulnérabilité : la seule manière de tuer cette abomination est de détruire sa tête. Elle peut cependant être Secouée.

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Immunisé aux maladies et aux poisons.

Point faible (tête) : les attaques qui ciblent la tête d'un homme patchwork infligent des dégâts normaux. Si celle-ci subit une seule blessure, la créature est abattue et bien que les différentes parties du corps semblent encore habitées d'un semblant de vie, il ne reste plus de sens ou d'intelligence pour les guider. Elles retombent simplement et s'agitent comme un poisson hors de l'eau.

Résistant : un second état Secoué ne lui cause pas de Blessure.

Sans peur : les hommes patchworks sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d4

Morsure : For + d4. Des morceaux d'animaux comme les griffes, les cornes, les crocs acérés sont parfois utilisés pour conférer des attaques de griffe infligeant des dégâts égaux à For + d6 ou For + d8.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre la créature grotesque qu'est l'homme patchwork.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Morceaux de patchwork : les hommes patchworks sont faits à partir de plusieurs cadavres humains (et parfois animaux), et chaque partie de leur corps peut opérer de manière indépendante. Si les dégâts infligés à cette créature devaient l'amener en État critique, faites un jet sur la *Table des blessures* et appliquez la pénalité

indiquée. Si un héros effectue une attaque ciblée sur l'un des membres de l'homme patchwork, ce jet est inutile et le membre cesse simplement de fonctionner.

Vigilance : les parties animales incluses dans l'homme patchwork, comme les yeux de chat, confèrent à la créature un bonus de +2 à ses jets de Perception.

HORREUR NOCTURNE

De nombreux cowboys qui savent d'expérience jusqu'où l'Ouest étrange peut être étrange, ont appris à détester la nuit. Et parfois, la nuit le leur rend bien. Les horreurs nocturnes peuvent attirer leurs proies dehors dans l'obscurité grâce aux illusions et aux imitations. Ceux qui l'ont vécu et y ont survécu racontent qu'ils savaient que leurs actions étaient suicidaires mais qu'ils ne pouvaient rien y faire. C'était comme si l'abomination les contrôlait. Les horreurs semblent également capables de se servir de la nuit comme d'une arme. Le plus terrifiant, c'est que ceux qui sont tués par les horreurs reviennent la nuit suivante dans la peau d'une toute nouvelle horreur nocturne ! Les victimes de ces créatures ne peuvent jamais revenir d'entre les morts en qualité de Déterré.

Allure : 0

Vol : Allure 12.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d10	d12	d10	d10

Combat d12, Discrétion d12+2, Intimidation d10, Perception d8, Sarcasmes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	7

Intangible : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

Point faible (lumière) : ce sont des créatures des ombres et en tant que telles, elles subissent 2d6 points de dégâts lorsqu'elles sont atteintes par une forte lumière (jet de Combat bénéficiant d'un bonus de +2 avec une torche, une lanterne, etc.).

Sans peur : les horreurs nocturnes sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d12	For + d10

Griffes : les horreurs nocturnes peuvent attaquer des êtres tangibles à volonté, infligent For + d10 points de dégâts et ignorent toutes les armures, sauf les armures magiques.

Terreur (-2) : les horreurs nocturnes sont des créatures indubitablement surnaturelles. Un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il en rencontre une.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Engeance : ceux qui sont tués par une horreur reviennent la nuit suivante sous la forme d'une horreur nocturne, à moins que leur corps ne soit entièrement brûlé par les flammes durant la journée.

Leurre : si une horreur réussit un jet d'Âme opposé à celui de sa victime, elle est capable de l'attirer à l'extérieur dans sa direction. Cette capacité est similaire au pouvoir de *marionnette* mais dure 1d6 Rounds.

Tentacules sombres : les horreurs nocturnes façonnent la nuit elle-même en tentacules d'obscurité solide qui attaquent tout ce qui se trouve autour d'elles. Ce pouvoir réduit l'Âme de la créature d'un dé pour le reste de la nuit et sert en général à couvrir la fuite de l'horreur. Les victimes prises dans une zone correspondant au Grand Gabarit (centré sur l'horreur) doivent réussir un jet d'Âme sous peine de subir 3d6 points de dégâts.

INSECTE CRÉCELLE

L'insecte crécelle appartient à l'espèce de la cigale et est par bonheur rare. Il reste la plupart du temps dans son coin mais quand vient la saison des amours, il émet un terrible sifflement perçant destiné à attirer un congénère du sexe opposé. Malheureusement, il existe peu de créatures capables de supporter un bruit qui couvre une telle gamme de fréquences à un volume ridiculement élevé.

Le chant nuptial de l'insecte crécelle est si perçant qu'il empêche quiconque de dormir à des kilomètres à la ronde. Les villes infestées par ces insectes se mettent en général dans tous leurs états car personne ne peut se reposer, ce qui rend les gens irritables et enclins à la violence. L'insecte crécelle est une petite bestiole peureuse qui adore se cacher dans des endroits difficiles à atteindre. S'il est attaqué, il modifie son chant nuptial et le rend carrément mortel. En général, ces bêtes trouvent un partenaire après environ un mois. Mais lorsqu'il se tait enfin, toutes les villes voisines ont déjà essuyé des explosions de violence.

Allure : 0

Vol : les insectes crécelles volent à une Allure de 20.

Taille -2 : c'est un petit insecte.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d4	d4

Combat d4, Discrétion d12, Perception d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	2

Minuscule : toutes les attaques portées sur l'insecte crécelle subissent une pénalité de -4 à cause de sa taille.

Sens du danger : si l'insecte crécelle est sur le point de subir une attaque par surprise ou une embuscade, il peut faire un jet de Perception avec une pénalité de -2 juste avant que l'attaque ne se produise.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d4	For

Attaque sonore : une fois qu'on l'a provoqué, tous ceux qui se trouvent dans une zone égale au Grand Gabarit doivent faire un jet d'Âme ou subir 2d4 points de dégâts, qui ont pour origine le son et ignorent complètement l'armure (bien que d'épais bouchons de cire placés dans les oreilles réduisent les dégâts à 1d4). Si on le laisse tranquille pendant un round, il reprend son irritant (mais pas dangereux) bourdonnement sonore.

Bourdonnement : tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 kilomètres vibre et tremble, empêchant même les sourds de dormir. Seuls ceux qui ont des bouchons d'oreille ou le Handicap Dur d'oreille peuvent tenter de dormir (jet d'Âme avec une pénalité de -4 par heure). Chaque nuit de privation de sommeil engendre un niveau de fatigue, qu'il est possible de récupérer en passant une bonne nuit. Si un personnage est amené en État critique de cette manière, il est mort de fatigue et s'endort debout le jour suivant. Enfin, toutes les glaces se brisent dans un rayon de 10 mètres autour de l'insecte (y compris les bouteilles et les verres !).

JACKALOPE

Les jackalopes sont de mauvais présages. Ils suivent un groupe et attendent que la malchance frappe, puis se nourrissent des restes de ceux qui n'y ont pas survécu.

Ces petites bêtes sont sacrément dures à tuer. Elles ont un sixième sens qui les avertit lorsqu'elles sont sur le point d'être menacées et elles sont suffisamment rapides pour se tirer d'un mauvais pas.

La meilleure façon de se débarrasser de cette bestiole tenace est de la tuer ou de traverser l'eau courante. Les jackalopes ne savent pas nager, alors à moins de trouver un pont ou un autre moyen de traverser, ils fichent simplement le camp et se cherchent une proie plus facile.

Le bon côté de la chose, c'est que les pattes de jackalopes font de bons porte-bonheurs. Celui qui en porte une bénéficie de l'Atout Très chanceux. Le porte-bonheur pourrit en un mois et devient ensuite inutile.

Allure : 8

Taille -2 : les jackalopes sont très petits et subissent une pénalité de -2 à leur Résistance.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10 (A)	d4	d4	d6

Combat d6, Discrétion d10, Perception d8, Sarcasmes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	3

Petit : les attaques qui les ciblent subissent une pénalité de 2.

Sixième sens : les jackalopes sentent le danger, ce qui les rend très difficiles à toucher. Les attaques directes portées contre eux (mais pas les attaques à effet de zone !) subissent une pénalité de -4.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ramure	d6	For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chat noir : un groupe sur lequel un jackalope a jeté son dévolu est poursuivi par la malchance. Il lui est impossible de dépenser de Jetons tant que la bestiole s'intéresse à lui (en général jusqu'à ce que quelqu'un meure) ou est tuée.

Coup : un Déterré qui absorbe l'essence d'un jackalope gagne l'Atout Chanceux. Ce coup ne peut être compté qu'une seule fois.

JUGE DE POTENCE

Entre 1863 et 1869, cinq juges itinérants confédérés s'allièrent en secret afin de s'approprier des terres, ruiner leurs rivaux et éliminer tous ceux qui se mettaient en travers de leur chemin vers la richesse et la gloire. Ceux qui s'opposaient à eux étaient accusés de « crimes passibles de pendaison » et traînés jusqu'à l'arbre le plus proche pour y être lynchés.

Après six ans de tyrannie, les gens du coin (en majorité des Texans au sang chaud) se rebiffèrent. Ils rassemblèrent tous les juges et les pendirent le long de la Piste Chisholm, en signe d'avertissement aux autres représentants de l'ordre qui abuseraient de leur pouvoir. Les Juges sautèrent sur l'occasion et insufflèrent une énergie contre-nature aux esprits maléfiques de ces terribles juges avant de renvoyer ces abominations sur terre.

À présent, les juges de potence rôdent la nuit le long de la Piste Chisholm et terrorisent tous ceux qui croisent leur route. Ils peuvent décider un jour que le bleu est illégal et le lendemain que siffloter Dixie est passible de la pendaison. Être originaire du Texas est toujours un crime ignoble dans leur maléfique code pénal. Quelle que soit l'accusation, la sentence est toujours la mort. Et la mort, c'est leur fonds de commerce.

Les juges de potence sont des chasseurs solitaires et infatigables. Une fois qu'ils sont sur les traces de quelqu'un, ils le restent jusqu'à ce qu'il soit mort ou que le jour se lève. Si leur proie est tuée, ils la pendent le long de la Piste Chisholm et écrivent le crime de leur victime en lettres de sang sur son front. Les juges ne parlent jamais sauf pour murmurer encore et encore le crime dont ils accusent leur proie.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d8	d12	d8

Combat d12, Discrétion d12, Intimidation d12, Perception d8, Pistage d12+2, Tir d12+2

DÉFENSE

Parade	Résistance
10	6

Grand Blocage : les juges de potence ajoutent un bonus de +2 à leur Parade.

Grande Esquive : les jets de Tir et de Lancer des attaquants subissent une pénalité de -2 et le juge de potence ajoute un bonus de +2 lorsqu'il veut esquiver des armes ayant une zone d'effet (lorsque c'est autorisé).

Invulnérabilité : la seule façon de détruire un juge est de le pendre haut et court (bonne chance !). Les balles tirées par l'arme d'un représentant de la loi peuvent aussi les abattre mais à moins qu'ils ne soient pendus ensuite, ils reviennent la nuit suivante, avides de vengeance.

Nerfs d'acier trempé : les juges de potence ignore deux points de pénalité de blessure.

Sans peur : les juges de potence sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Pistolets-faux	d12	For + d6*
** cf description*		
Arme	**Tir**	**Dégâts**
Revolvers Colt	d12+2	2d6+1
Notes : 12 / 24 / 48	PA 1	

Ambidextre : les juges de potence sont aussi habiles de leur main gauche que de leur main droite. Ils ignorent la pénalité de -2 infligée à la mauvaise main.

Combat à deux armes : lorsqu'il attaque avec une arme dans chaque main, le juge de potence ignore la pénalité pour Actions multiples.

Pistolets-faux : For + d6. Les pistolets de ces horreurs sont équipés de faux que les juges peuvent utiliser dans un combat au corps-à-corps. Lorsqu'il obtient une Relance sur le jet de Combat, le juge peut tirer sur la même cible en action gratuite.

Revolvers Colt : les juges possèdent deux revolvers simple action de l'armée qui n'ont jamais besoin d'être rechargés.

Terreur (-2) : les juges de potence sont une vision terrifiante.

Tireur d'élite : si un juge de potence ne bouge pas durant un round, il peut faire feu comme s'il maîtrisait la manœuvre du même nom.

Tueur de sang-froid : en guise de dé Joker, les juges de potence lancent un d10 lorsqu'ils utilisent leurs armes à feu.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : les Juges de potence sont des adversaires de premier plan. Si un juge est détruit, le Déterré obtient ses deux revolvers jumeaux de l'armée qui n'ont nul besoin d'être rechargés. Cependant, ces armes ne tireront aucun coup de feu entre les mains d'un être vivant.

Sang-froid : un juge de potence tire deux cartes d'action supplémentaires et agit à la meilleure des deux.

LÉVIATHAN DES RIVIÈRES

Cette créature, parfois appelée « démon des rivières » est une pieuvre transformée par les Juges en un monstre d'environ 13 mètres de large et pourvu de tentacules longs de 6,50 m. La plupart du temps, la bestiole reste au fond de la rivière et étend ses tentacules vers le haut pour attraper ses proies. Elle peut également remonter à la surface et se sert parfois d'un bateau échoué ou d'un autre objet de grande taille comme d'une coquille improvisée avant de partir à la recherche d'une proie.

Qu'il soit en chasse ou en embuscade, un léviathan des rivières porte sa première attaque avec ses longs tentacules. En fait, de nombreuses victimes ne voient rien d'autre de lui et pensent parfois que ce sont des serpents noirs dépourvus d'yeux. Cependant, ceux qui survivent à leur capture peuvent apercevoir le corps du léviathan avant d'être déposés dans la bouche de la chose.

Allure : 0

Aquatique : Allure 12.

Taille +9 : ces abominations gigantesques font en moyenne 13 mètres de large et ont des tentacules de plus de 6,50 m de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6 (A)	d12	d12+4	d12+4

Combat d12, Discrétion d8, Perception d6, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	24 (5)

Armure +5 : épaves de navire ou maisons du front de mer.

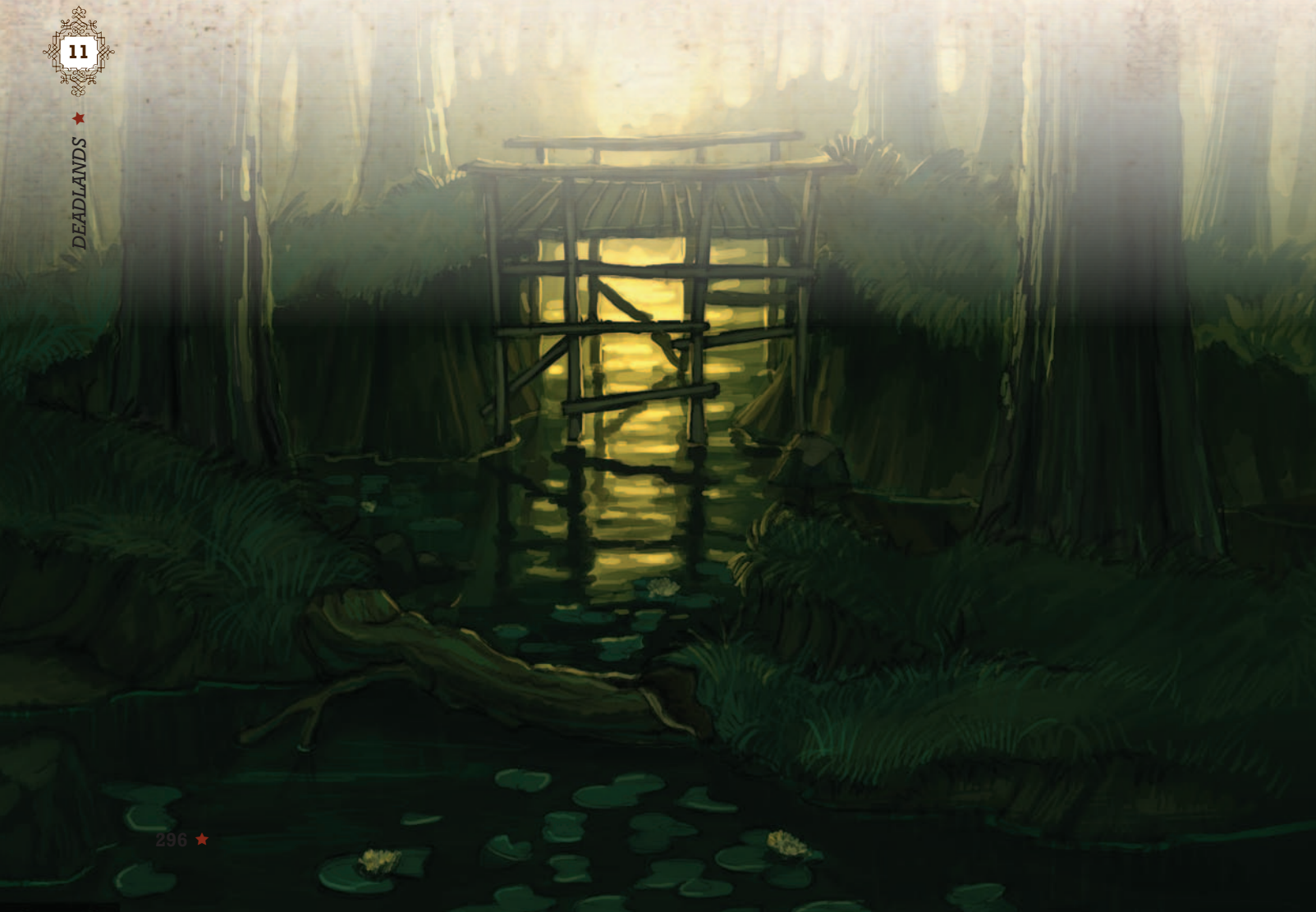
Gigantesque : Armure lourde. Les attaques qui prennent le léviathan ont un bonus de +4. En tant que créature aquatique, il ne peut se servir de toute sa masse pour écraser (en utilisant un tentacule pour frapper). Additionne à la place la moitié de sa Taille (arrondi à l'inférieur) aux dégâts quand il « écrase ».

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Tentacule	d12	For + d10
Note : Allonge 10.		

Gober : un léviathan qui touche sa cible avec une Relance sur son attaque de tentacule l'attrape automatiquement. La victime a deux rounds pour s'échapper avant qu'il ne la gobe. Les personnages entraînés dans l'eau alors qu'ils sont prisonniers doivent réussir un jet de Vigueur à chaque round pour ne pas commencer à se noyer (voir les règles dans le chapitre *Attention danger !* dans la section *Coin du gang*). Ceux qui sont avalés subissent 2d6 points de dégâts à cause des sucs gastriques de la chose. Si le léviathan est tué, les victimes qui ont été avalées et qui sont toujours en vie se noieront si elles ne réussissent pas un jet d'Agilité pour s'échapper du gosier à présent mou de la créature.

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un léviathan des rivières.



LOS DIABLOS

Los Diablos hantent l'humanité depuis des milliers d'années. D'autres cultures les appellent minotaures et gorgones. Dans l'Ouest étrange, ils ont la forme de Texas longhorns mutantes. Oiseaux de malheur ultimes, ils sont parmi les rares serviteurs directs des mystérieux Juges et traquent les groupes que leurs maîtres considèrent comme des épines dans leur flanc.

Cependant, même le destin a prise sur ces êtres puissants et ils ne peuvent fouler cette terre qu'en certaines occasions. Lorsque tous les personnages d'un groupe ont atteint au minimum le Rang Héroïque et attiré l'attention des Juges en contrecarrant l'une de leurs meilleures machinations, Los Diablos leur rendent une petite visite. Les solitaires sont en général ignorés ; envoyer les taureaux démons après un seul individu, ce n'est pas du jeu, même pour les Juges.

Faites faire un jet de Tripes aux membres du groupe la première nuit où ils les entendent. Sur un échec, les héros perdent leur meilleur Jeton. Pire encore, une fois que Los Diablos sont sur leurs traces, les personnages ne peuvent plus tirer aucun Jeton et ce, quelle qu'en soit la raison.

La nuit suivante, le grondement devient plus fort et tout le monde doit faire un jet de Tripes avec une pénalité de -2. La troisième nuit, la pénalité passe à -4, puis enfin à -6 la quatrième nuit.

La cinquième nuit de la traque, Los Diablos apparaissent, brisant les murs, les portes ou les fenêtres pour attraper leurs proies. Il y a un diablo par personnage de Rang Héroïque et au-delà dans le groupe. Ce sont les ennemis jurés des taureaux diaboliques et les seuls que le Destin les autorise à traquer.

Les créatures ne peuvent blesser ou être blessés par des personnages de Rang au moins Héroïque, et elles se battent jusqu'à la mort, la leur ou celle de leurs proies. Ceux qui trépassent en combattant Los Diablos rejoignent leurs rangs : leurs âmes sont emmenées sur les Terres de Chasse pour devenir diablos.

Le Troupeau du Diable : ceux qui entourent le groupe ne sont pas saufs. Los Diablos sont à la tête d'une horde fantomatique qu'on appelle le « Troupeau du Diable ». Ces créatures sont en fait les âmes de tous les infortunés qu'ils ont tués auparavant. Elles ne peuvent blesser les personnages de Rang Héroïque et au-delà, mais les malchanceux dans un rayon de 100 mètres sont « piétinés » par leurs sabots démoniaques. Ces passants doivent faire un jet d'Âme chaque round pour ne pas subir un niveau de fatigue, ce qui peut les conduire à la mort. Ceux qui trépassent sous les sabots du Troupeau du Diable ne font à jamais partie de celui-ci.

Il n'y a rien sur Terre qui puisse blesser la horde. Elle se dissipe instantanément lorsque tous les Los Diablos ou leurs proies sont morts.

Allure : 8

Taille +3 : ce sont des taureaux massifs et musclés.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d12+4	d12+2

Combat d12, Intimidation d12, Natation d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	20 (8)

Armure +8 : les Diablos sont couverts d'une peau écailleuse.

Immunité (toutes) : un Diablo est immunisé à toutes les attaques, à l'exception de celles de sa cible.

Nerfs d'acier : ces créatures ignorent 1 point de pénalité de blessures.

Sans peur : les Diablos sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d12	For + d12

Coup de corne : si Los Diablos obtiennent une Relance sur leurs jets de Combat, ils envoient leur victime en l'air et lui infligent 1d8 points de dégâts supplémentaires à la place du dé habituel.

Frénésie supérieure : les Diablos peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

Terreur (-1) : ils sont terrifiants.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui absorbe l'essence d'un Diablo gagne 2 points d'armure naturelle.

Véloce : les Diablos utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

LOUP DE TERREUR

Les loups de terreur ont des yeux rouge sang et bavent en permanence un liquide sanguinolent qui dégouline sur leur fourrure. Leur apparence féroce est accentuée par la forte odeur de charogne qui s'accroche à leur pelage galeux. L'odeur et la vue d'un loup de terreur fait fuir les animaux normaux et ce n'est guère mieux avec les gens.

Ces créatures, parfois appelées loups sanguinaires ou loups banshees, naissent quand une meute de loups ordinaires mange la chair d'un cadavre surnaturel. Cette viande corrompue les transforment en serviteurs des Juges en les infectant avec une forme de rage anormale connue sous le nom de « mauvais sang ».

Malgré leur apparence, les loups de terreur agissent en majorité comme des loups ordinaires, voyageant en meute à la recherche de retardataires esseulés et de proies faciles du même acabit.

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d8	d8	d10

Combat d8, Intimidation d10, Perception d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d6

À la gorge : les loups de terreur cherchent d'instinct les points faibles de leurs adversaires. Si l'un d'eux obtient une Relance sur son jet de Combat, il touche sa cible sur la partie la moins bien protégée de son corps.

Hurlement : la créature fait une Épreuve de volonté d'Intimidation contre tous ceux qui peuvent entendre son hurlement effrayant.

Infection : lorsqu'un personnage est mordu par un loup de terreur, il risque l'infection et doit faire un jet de Vigueur pour ne pas tomber malade. Chez les animaux, la maladie se manifeste par un état Enragé permanent (comme l'Atout du même nom). Les humains gagnent les Handicaps Sanguinaire, Mauvaise habitude (Majeur, Cannibalisme) et Sale caractère. Il n'est possible de soigner l'infection qu'en se débarrassant de la Mauvaise habitude (voir le Handicap du même nom).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : les loups de terreur utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

LOUP DES CIMETIÈRES

Les loups des cimetières portent ce nom en raison de leur propension à déterrer les cadavres humains pour se régaler de leur charogne. Ces bêtes n'ont aucune fourrure sur leur museau et possèdent de longues griffes aussi dures que la pierre, idéales pour creuser. Des canines redoutables et une fourberie quasi-humaine complètent le terrible tableau.

Les loups des cimetières apparaissent en petites meutes à chaque fois que des tombes ont été creusées à la hâte. En d'autres termes, ils sont plus ou moins partout de nos jours. Ils communiquent entre eux en riant — des jappements qui vous hérissent les poils. Ces bestioles sont plus grosses que des coyotes, ont une bande sombre le long de l'échine et des taches sombres sur leurs flancs.

Les loups des cimetières n'attendent pas toujours. Lorsqu'une bataille s'achève, ils commencent souvent à festoyer sur les cadavres, tandis que les mourants regardent avec horreur et attendent leur tour.

Allure : 8

Taille -1 : un loup des cimetières est aussi grand qu'un gros chien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d4	d6	d6

Combat d8, Discrétion d8, Escalade d6, Perception d10, Pistage d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d8	For + d4

À la gorge : si un loup des cimetières obtient une Relance sur son jet de Combat, il touche sa cible sur la partie la moins bien protégée de son corps.

Frénésie supérieure : les loups des cimetières peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : les loups des cimetières utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

Vision nocturne : les loups des cimetières ne subissent aucune pénalité en cas de pénombre.

LOUP GÉANT

Il s'agit de grands loups enragés parfois utilisés comme chiens de combat. On les trouve aussi en meutes au cœur d'obscures forêts.

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d8	d8

Combat d8, Intimidation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d6

À la gorge : un loup attaque aux points faibles. Avec une relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Véloce : le loup géant utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

LOUP-GAROU

Lorsque la lune brille haut dans le ciel, les humains atteints de lycanthropie perdent le contrôle d'eux-mêmes et se changent en créatures hargneuses qui n'ont d'autre but que le meurtre. Certains embrassent leur condition de maudit et se délectent de la destruction qu'ils causent.

Beaucoup de loups-garous existaient avant le Jugement, passant leur malédiction par le sang et les crocs avant même que les Grands Anciens ne ferment les Terres de chasse.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d12+2	d10

Combat d12+2, Discrétion d10, Escalade d8, Intimidation d10, Natation d10, Perception d12, Pistage d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	7

Invulnérabilité : les armes qui ne sont pas faites en argent peuvent Secouer les loups-garous, mais pas les blesser.

Point faible (argent) : les loups-garous subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d12+2	For + d8

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un loup-garou sous sa forme bestiale.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : les Déterrés gagnent un bonus de +1 en Résistance mais subissent le double des dégâts s'ils sont infligés par des armes en argent.

Infection : lorsqu'un personnage est tué par un loup-garou, il a 50 % de chance de revenir sous la forme d'un loup-garou. Il se transforme involontairement à chaque pleine lune et ne peut contrôler sa lycanthropie qu'au bout de 1d6 ans passés comme loup-garou. Il pourra à partir de ce moment-là faire un jet d'Âme pour résister à la transformation. Malgré tout, il perd toujours le contrôle de lui-même quand il est sous sa forme bestiale.

Infravision : les loups-garous ne subissent que la moitié de la pénalité normale en cas de mauvaises conditions d'éclairage lorsqu'ils attaquent des cibles vivantes.

LUPINS

Les tribus indiennes des Monts Cascade racontent des histoires sur les lupins, des bêtes mi-homme, mi-loup à la fourrure d'un blanc pur. Ces fauves vivent dans les vallées retirées de la chaîne de Cascades et ne s'aventurent que pour chasser les humains. Les lupins ont redoutablement aiguisé leurs tactiques de chasse en meute. Créatures grégaires, elles diffèrent des loups-garous car elles ne peuvent adopter de forme bestiale. Elles restent des bêtes sauvages quelle que soit les phases de la lune.

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d10	d10	d8

Combat d10, Discrétion d12, Escalade d10, Intimidation d8, Natation d10, Perception d10, Pistage d12, Survie d8, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d6

À la gorge : comme les loups, les lupins s'attaquent d'instinct aux points faibles de leurs adversaires. Si elle obtient une Relance sur son jet d'attaque, la créature touche l'endroit le moins bien protégé de sa cible.

Frénésie supérieure : les lupins ne subissent pas de pénalité quand ils effectuent deux attaques de corps-à-corps.

Tactiques de meute : les lupins obtiennent un bonus aux dégâts sur leurs jets d'attaque égal à leur bonus d'attaque à plusieurs.

MAIN ANIMÉE

Cette abomination est née d'une main humaine amputée par un moyen quelconque, de préférence un pour lequel la main aura une furieuse envie de se venger. Les Juges donnent ensuite au membre perdu une forme de vie dégoûtante puis la chose se déplace sur le sol en se servant de ses doigts et peut même s'asseoir sur son moignon pour manipuler d'autres objets (elles aiment bien les couteaux, en fait). La main a toujours une victime désignée mais elle ne voit aucune objection à harceler et à terroriser quiconque se met en travers de son chemin, et elle aime ridiculiser et tourmenter ses victimes avant de les tuer. Une main animée porte parfois une caractéristique qui permet de l'identifier, comme un anneau ou un tatouage. Savoir à qui elle appartient ne fait pas grande différence mais au moins, personne ne peut dire « Ne me touche pas ! Je ne sais pas où tu es allée traîner ! ».

Allure : 6

Taille -2 : la main hé bien... c'est une *main*.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d10	d10	d8	d8

Discrétion d6, Escalade d10, Combat d10, Crochetage d8, Perception d6, Sarcasmes d4, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

Esquive supérieure : les jets de Tir et de Lancer des attaquants subissent une pénalité de -2 mais la main animée ajoute un bonus de +2 lorsqu'elle veut esquiver des armes ayant une zone d'effet.

Invulnérabilité : les mains animées peuvent être tuées mais elles reviendront la nuit suivante à moins d'être détruites en utilisant leur Faiblesse.

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Petite : quiconque attaque la main animée subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (portant ce malus à -4).

Point faible (feu, acide) : le feu et l'acide sont les seules attaques qui détruisent définitivement une main animée.

Sans peur : les mains animées sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Main	d10	d8

Strangulation : lorsqu'elle obtient une Relance sur son jet de Combat, la main animée saute au cou de sa victime. Cette dernière doit immédiatement faire un jet de Vigueur et si elle le rate, elle subira un niveau de fatigue dû à la suffocation. Elle devra faire un nouveau jet de Vigueur à chaque round avec une pénalité cumulative de -1. La victime peut arracher la main en réussissant un jet de Force opposé à son adversaire. Une fois qu'elle a réussi à l'enlever, elle récupèrera 1 niveau de fatigue par round.

Terreur : celui qui aperçoit une main animée doit faire un jet de Tripes.

MOMIE AZTÈQUE

Durant certaines périodes de leur histoire, les Aztèques ont pratiqué une forme de momification, en particulier pour ceux qui étaient considérés comme spécialement saints ou importants. De temps en temps, l'une de ces momies (en général celle d'un prêtre ou d'un roi puissant) revient dans le monde des vivants. Ces revenants habitent en général dans des ruines ou des zones en lien avec leur passé et attirent souvent des cultes d'adorateurs humains.

Ce type de momie a une contrainte d'entretien particulière. Tous les 20 jours, elle doit obtenir un nouveau cœur, fraîchement ôté d'un être humain vivant. L'apparence d'une momie aztèque varie en fonction de la fraîcheur de son cœur. Si celui-ci est tout nouveau, elle ressemble à un Déterré et passe pour un simple mort-vivant. Au fur et à mesure que le cœur s'affaiblit, sa peau se dessèche et se tend jusqu'à ce que le corps ne soit guère plus qu'un sac d'os desséché et flétri.

Certaines momies aztèques sont enterrées avec une petite pierre de jade sous la langue, qui la protège de toute forme d'attaque tant qu'elle reste en place.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d10	d12	d10

Combat d10, Connaissance (Occultisme) d6, Discrétion d6, Foi d10, Intimidation d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	9

Invulnérabilité : si une pierre de jade est placée sous la langue d'une momie aztèque, elle peut être Secouée mais pas Blessée, quelle que soit la source infligeant les dégâts, et ce même si ces dégâts sont dirigés directement sur le cœur de l'abomination. Les Attaques ciblées sur sa mâchoire (-4) enlèvent la pierre de la bouche de la momie.

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (cœur) : les dégâts qui ciblent le cœur de la momies bénéficient d'un bonus de +4.

Sans peur : les momies aztèques sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Macahuitl	d10	For + d10
Note : masse pourvue d'un tranchant en obsidienne.		

Miracles : les momies aztèques ont 20 Points de Pouvoir et les pouvoirs suivants : *ami des bêtes*, *choc*, *marionnette*, *zombi*.

Sang-froid : la momie tire deux cartes d'initiative et agit à la plus haute des deux.

Terreur (-2) : celui qui rencontre une momie aztèque doit faire un jet de Tripes (-2).

NOSFERATU

Les nosferatus sont des abominations voraces qui sucent le sang de leurs victimes et n'ont guère plus de but dans la vie que de trouver leur prochain repas. On doit aux infâmes « Trains de nuit » du Baron La Croix l'arrivée de ces créatures dans l'Ouest étrange.

On les trouvait à l'origine dans quelques régions isolées du Sud-Ouest américain. Des trains entiers de ces monstres furent lâchés sur le réseau ferré des Territoires contestés. Bien que les efforts des Texas Rangers et de l'Agence dans l'élimination des nids qui ont résulté de cette arrivée massive aient été couronnés d'un relatif succès, des meutes plus petites de ces suceurs de sang existent toujours un peu partout de chaque côté de la frontière.

Les nosferatus sont des humanoïdes chauves et émaciés, pourvus d'yeux entièrement noirs au centre desquels brille une minuscule étincelle rouge. Des griffes brunes grossières terminent leurs mains et leurs pieds, et des incisives en forme de burin sortent de leurs lèvres flétries. Lorsqu'ils prennent la peine de parler, ce n'est que pour émettre des grondements sifflants et chuintants.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6	d4	d12	d10

Combat d10, Discrétion d12, Escalade d10, Intimidation d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	9

Invulnérabilité : les nosferatus peuvent être Secoués par des armes ordinaires mais ils ne peuvent être blessés (ou vraiment détruits) par autre chose que leur Point faible.

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (cœur) : une attaque ciblée au cœur (-6) ignore la règle habituelle sur l'absence de dégâts supplémentaires et donne un bonus de +4 à ces dégâts. Le meilleur, c'est qu'il n'y a nul besoin de pieu en bois. Les balles marchent très bien, même si un pieu fera aussi le boulot !

Point faible (lumière du soleil) : les nosferatus subissent un niveau de fatigue chaque round s'ils sont exposés à la lumière du soleil. Une fois en État critique, une exposition supplémentaire (environ 10 secondes) suffit à les tuer. La créature ne peut récupérer ces niveaux de fatigue que si elle est capable d'ingurgiter du sang frais. Un demi-litre suffit à un nosferatu pour se remettre complètement sur pied.

Sans peur : les nosferatus sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	For + d4

Empoignade : un nosferatu peut tenter d'empoigner son adversaire normalement. Durant tout le temps où il maintient sa prise, il inflige automatiquement des dégâts de morsure à chaque round.

Frénésie supérieure : les « furets museau », comme aiment à les appeler les Rangers, peuvent effectuer deux attaques de corps-à-corps sans pénalité.

Terreur (-1) : les nosferatus sont des créatures effrayantes. Un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il en rencontre un.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Infection : un personnage tué par la morsure d'un nosferatu devient à son tour un nosferatu contrôlé par le Marshal en 1d6 heures.

OMBRE DES VAGUES

Les ombres des vagues sont des humanoïdes reptiliens amphibiens. Ils s'équipent d'objets pris sur leurs victimes, devenant les sinistres parodies des gens qu'ils ont tués, et se dissimulent normalement derrière un voile mystique d'obscurité, ce qui les fait ressembler à des ombres vivantes. On prétend que ces créatures existent dans les profondeurs de l'océan depuis des siècles et qu'elles sont peut-être antérieures au Jugement. Quelques cryptozoologues ont émis la théorie qu'elles pouvaient être responsables du mythe des sirènes et d'autres créatures marines fantastiques.

Quelles que soient les origines de ces monstres insaisissables, on les a observés de plus en plus fréquemment ces seize dernières années, en général dans le Grand Labyrinthe. Ce sont des créatures agressives qui vivent en grands clans et qui s'en prennent à de petits villages isolés, des voyageurs solitaires et, à l'occasion, des bateaux avec leur équipage au grand complet. Elles attaquent non seulement pour les marchandises mais aussi pour la nourriture, car elles mangent leurs victimes. Les clans d'ombres des vagues montent des camps sous-marins près des communautés isolées qu'ils pillent. Ils laissent des espions dissimulés dans la ville fantôme et si quelqu'un arrive pour enquêter, ils se préparent à attaquer.

Allure : 6

Aquatique : Allure 10.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Ombre : entre le crépuscule et l'aube, les ombres des vagues sont en permanence entourées d'épaisses ténèbres. Elles bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de Discrétion et toutes les attaques dirigées contre elles subissent une pénalité de -2.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	For + d6

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre une ombre des vagues.

PIEUVRE GÉANTE

Les pieuvres géantes sont pourvues d'une tête bulbeuse d'environ 3 mètres de diamètre et de huit tentacules pouvant atteindre 6 mètres de long. Elles sont aussi souvent d'un brun marbré ou grises et capables d'altérer de façon limitée leur couleur, à la manière des caméléons. Les autres créatures ne songeraient pas à se frotter aux bêtes dont elles se nourrissent, y compris les requins et les orques (et les marins malchanceux).

Les pieuvres géantes attrapent leurs proies avec leurs tentacules et les écrasent jusqu'à ce qu'elles sombrent dans l'inconscience. Elles ne peuvent cependant attaquer une même cible avec plus d'un tentacule à la fois, à moins que cette dernière ne soit au moins de Grande taille. Les pieuvres sont également capables de mordre avec leur bec mais ne le font en général que lorsque leur victime est en État critique.

Allure : 0

Aquatique : Allure 10.

Taille +5 : les pieuvres géantes sont pourvues d'une tête bulbeuse d'environ 3 mètres de diamètre et de huit tentacules pouvant atteindre 6 mètres de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d6 (A)	d6	d12+4	d12+2

Combat d8, Perception d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	14

Grand : un personnage attaquant une pieuvre géante bénéficie d'un bonus de +2 à son jet.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bec	d8	For + d6
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Tentacules	d8	For + d6/Rd
Note : Allonge 3, jusqu'à 4 cibles sans pénalité.		

Jet d'encre : une pieuvre géante peut projeter un nuage d'encre noire de la taille d'un Grand Gabarit, infligeant une pénalité de -4 due à l'obscurité sur tous les jets de Perception et d'attaque dans ou à travers le nuage.

Tentacules : Allonge 3. La créature peut attaquer jusqu'à 4 cibles en même temps sans pénalité. La pieuvre commence par attraper sa proie puis l'écrase, infligeant For + d6 points de dégâts par round. Les personnages entraînés dans l'eau doivent réussir un jet de Vigueur à chaque round sous peine de se noyer (voir les règles du chapitre *Attention danger !* de la section *Coin du gang*).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Jet d'eau : une pieuvre géante peut « courir » en utilisant son jet d'eau, et ainsi bénéficier d'un d12 quand elle « court ».

RAIE DÉMONIAQUE

Les raies démoniaques sont des raies manta de 4,50 m d'envergure dotées d'aiguillons osseux, d'une peau d'un noir d'encre, de petits yeux noirs sur leur bord d'attaque et

d'une bouche pleine de dents aiguisées comme des rasoirs sur l'intérieur. Deux petites protubérances noueuses rappelant des cornes se trouvent juste au-dessus des yeux.

Les raies démoniaques nagent suffisamment vite pour se projeter dans les airs et glisser à plus de 3 mètres au-dessus de la surface de l'eau. Elles utilisent en général cette capacité pour nettoyer les ponts des bateaux de repas potentiels. On trouve d'habitude ces abominations dans les eaux salées et en bancs d'au moins 10 individus. Elle sont la cause des nombreux « bateaux fantômes » qui errent dans les chenaux du Labyrinthe.

Allure : 0

Taille +2 : les raies démoniaques on une envergure de 4,50 m.

Aquatique : Allure 12.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d4	d10	d6

Combat d8, Discrétion d10, Perception d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Aiguillon	d8	For + d4
Note : attaque de l'arrière uniquement.		
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Morsure	d8	For + d4

Prise : une raie démoniaque peut porter une attaque de lutte en entourant une cible avec ses ailes. Si elle réussit, elle pourra la mordre chaque round jusqu'à ce qu'elle relâche sa prise. Les personnages entraînés dans l'eau doivent réussir un jet de Vigueur chaque round sous peine de commencer à se noyer (voir les règles dans le chapitre **Attention danger !** de la section *Coin du gang*).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Glissade : les raies démoniaques peuvent voler pendant un round si elles passent le round précédent à « courir » dans l'eau. Elles peuvent sauter jusqu'à 4 cases de haut et glisser sur une distance maximale de 12 cases, mais également faire une attaque à n'importe quel moment durant cette glissade.

Véloce : les raies démoniaques utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

RÉGIMENT NOIR

Les Régiments noirs sont constitués de soldats ranimés tués des deux côtés lors de la guerre de Sécession, dont les uniformes sont noircis par leur propre sang. Les seuls membres de l'unité qui semblent faire montre d'une certaine personnalité sont le Lieutenant-Colonel et le Clairon, dont l'instrument sonne une charge à vous glacer le sang.

Durant certaines batailles critiques entre les Bleus et les Gris, le Régiment noir pouvait apparaître et prendre part au combat du côté du perdant, dans le seul but de se nourrir de plus de sang. La guerre étant terminée, le Régiment cible à présent des unités qui montrent un certain relâchement dans la discipline, et ce quel que soit le coin de l'Ouest étrange dans lequel elles peuvent bien être.

Les morts-vivants du Régiment noir préfèrent le combat vicieux au combat efficace et favorisent les charges à la baïonnette rouillée. Ils attaquent leurs adversaires sans pitié mais ne font rien pour protéger leurs « alliés ».

Soldat du Régiment noir

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d4	d8	d8

Combat d8, Discrétion d8, Escalade d8, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Invulnérabilité : les soldats du Régiment noir ne peuvent être tués et ce, tant que la guerre fait rage. Cela inclut la guérilla, comme celle qui se déroule chaque jour au Kansas, ainsi que les engagements entre les corsaires de l'Union et de la Confédération dans le Labyrinthe. Lorsqu'une bataille s'achève, le régiment retourne dans les Terres de chasse et les morts récents viennent gonfler ses rangs.

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les soldats du Régiment noir sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Carabine Spencer	d6	2d8
Note : portée 20 / 40 / 80	PA 2	
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Baïonnette	d8	For + d6
Note : Parade +1, Allonge 1 quand fixée au bout d'un fusil. Requiert les deux mains		

Terreur : celui qui aperçoit le Régiment noir doit faire un jet de Tripes.

Clairon du Régiment noir

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d4	d8	d8

Combat d8, Discrétion d8, Escalade d8, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Invulnérabilité : les soldats du Régiment noir ne peuvent être tués et ce, tant que la guerre fait rage. Cela inclut la guérilla, comme celle qui se déroule chaque jour au Kansas, ainsi que les engagements entre les corsaires de l'Union et de la Confédération dans le Labyrinthe. Lorsqu'une bataille s'achève, le régiment retourne dans les Terres de chasse et les morts récents viennent gonfler ses rangs.

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les soldats du Régiment noir sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Carabine Spencer	d6	2d8
Note : portée 20 / 40 / 80	PA 2	
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Baïonnette d8	For + d6	
Note : Parade +1, Allonge 1 quand fixée au bout d'un fusil. Requiert les deux mains		

Clairon de Terreur : lorsqu'il utilise son instrument, le clairon provoque la *Terreur* (comme le pouvoir du même nom). Il dispose de 4 Points de Pouvoir pour l'usage de ce pouvoir.

Terreur : celui qui aperçoit le Régiment noir doit faire un jet de Tripes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui marque le coup sur le Clairon peut ensuite utiliser son terrible instrument. Il gagne 4 Points de Pouvoir dont il ne peut se servir que pour activer ce pouvoir.

Commandant du Régiment noir

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Combat d10, Discrétion d8, Escalade d8, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

Invulnérabilité : les soldats du Régiment noir ne peuvent être tués et ce, tant que la guerre fait rage. Cela inclut la guérilla, comme celle qui se déroule chaque jour au Kansas, ainsi que les engagements entre les corsaires de l'Union et de la Confédération dans le Labyrinthe. Lorsqu'une bataille s'achève, le régiment retourne dans les Terres de chasse et les morts récents viennent gonfler ses rangs.

Mort-vivant : +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les soldats du Régiment noir sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Colt Dragoon	d6	2d6
Note : portée 12 / 24 / 48	PA 1	
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Sabre	d10	For + d6

Terreur : celui qui aperçoit le Commandant du Régiment noir doit faire un jet de Tripes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Commandant : tous les membres du Régiment noir situés dans les 5 cases ajoutent un bonus de +1 à leur jet de récupération d'un état Secoué.

Coup : un Déterré qui marque le coup sur le Commandant du Régiment noir gagne l'Atout Commandement.

REPTILE DES MURS

Les reptiles des murs sont des prédateurs qui s'embusquent sur les faces ombragées des hauts plateaux, attendant le passage sous eux des voyageurs imprudents. Lorsqu'ils repèrent une proie, ils descendent en courant de leurs perchoirs et frappent à une vitesse foudroyante. Leurs victimes ne les voient pratiquement jamais arriver avant qu'il ne soit trop tard.

Avant d'attaquer, les reptiles des murs sont presque totalement silencieux. Lorsqu'ils combattent, ils émettent un sifflement inquiétant qui rappelle celui d'un serpent énervé.

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d6	d10	d8

Combat d10, Discrétion d12, Intimidation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8 (2)

Armure +2 : les reptiles des murs ont une peau épaisse et couverte de piquants.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d8

Charge : les reptile des murs chargent pendant leur premier round d'attaque et bénéficient d'un bonus de +2 au toucher et aux dégâts quand ils fondent sur leurs proies depuis une position dominante.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Marche sur les murs : les reptiles des murs peuvent se déplacer sur des surfaces verticales modérément irrégulières à leur Allure normale, voire sur des surplombs à la moitié de leur Allure.

Rapide : le reptile des murs défausse les cartes d'action inférieures ou égales à 5.

Véloce : les reptile des murs utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

REQUIN GÉANT

Cette créature est un requin *vraiment* grand (au moins 12 m), pourvu d'une gueule *vraiment* grande (2 mètres de large) pleine de dents *vraiment* grosses (20 centimètres de long). Un cowboy qui se frotte à l'un d'eux a *vraiment* de gros problèmes ! Les requins de cette taille ont besoin d'une énorme quantité de nourriture et mangent tout ce qui passe à leur portée. La présence de sang dans l'eau provoque chez eux la frénésie.

Allure : 0

Aquatique : Allure 12.

Taille +5 : les requins géants mesurent près de 12 mètres de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d8	d12+6	d12+2

Combat d10, Discrétion d8, Perception d12, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	16 (2)

Armure +2 : les requins géants ont une peau épaisse.

Grand : un personnage attaquant un requin géant bénéficie d'un bonus de +2 à son jet.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d10

Frénésie alimentaire : la présence de sang dans l'eau, du fait de l'attaque d'un requin ou d'une autre source, provoque chez le poisson une frénésie alimentaire. Il gagne alors les Atouts Frénésie et Enragé pour les 10 prochaines minutes.

REQUIN-GAROU

Sous leur forme humanoïde et en dépit du fait qu'il y a quelque chose de prédateur en eux, les requins-garous sont en ce qui les concerne des humains normaux.

Sous leur forme bestiale, ces créatures mesurent près de 2,30 m de haut et sont couverts d'une peau rugueuse, grise et écailleuse. Une épaisse membrane s'étire entre leurs doigts et leurs pieds griffus, et une petite nageoire dorsale pointe dans leur dos. Leurs yeux deviennent entièrement noirs et leurs lèvres durcissent sur une bouche remplie d'une double rangée de dents aiguisées comme des rasoirs. Des branchies apparaissent sur leurs gorges, juste au-dessous de leur mentons fuyants.

Ces abominations rôdent dans les cités portuaires, en particulier dans le Labyrinthe, et se joignent à des équipages de marins. Une fois les bateaux en mer (ou loin dans les chenaux du Grand Labyrinthe), lesdits marins leur servent de nourriture. Au moins un des navires qui fait la navette entre Shan Fan et Lost Angels (le *Edward Fitzhugh*) possède un équipage entièrement composé de requins-garous.

Allure : 6

Aquatique : Allure 8.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d8

Combat d12, Discrétion d10, Escalade d10, Intimidation d6, Perception d6, Pistage d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	7 (1)

Armure +1 : les requins-garous ont une peau épaisse et écailleuse.

Enragé : les requins-garous entrent toujours en frénésie lorsqu'ils subissent une blessure. La parade est diminuée de 2 et tous les jets de Combat et de Résistance ont un bonus de +2.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d12	For + d6

Frénésie supérieure : les requins-garous ne subissent pas de pénalité quand ils effectuent deux attaques de corps-à-corps.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un requin-garou sous sa forme bestiale.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Transformation : un requin-garou peut passer un round à abandonner sa forme humaine pour sa forme bestiale, et ne peut entreprendre pendant ce temps aucune autre action (y compris le mouvement).

REVENANT

Les revenants et autres fantômes sont des créatures très variées. Les poltergeists ont tendance à lancer des objets, les ombres hantent des familles ou des endroits particuliers et les fantômes sont des tueurs frénétiques. C'est à toi de décider des pouvoirs exacts de ton revenant mais tu trouveras ci-dessous des détails sur les plus communs.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d10	d6	d6

Combat d6, Discrétion d12, Intimidation d10, Lancer d12, Perception d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Intangible : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

Invisible : les revenants sont invisibles mais peuvent se rendre visibles à volonté (en général pour provoquer la Terreur). Les attaques visant une cible invisibles (en supposant que quelqu'un sache que l'esprit est présent) subissent une pénalité de -6.

Point faible (exorcisme) : l'exorcisme libère un fantôme de ses tourments. Il est également possible de faire reposer en paix la plupart des revenants si un héros parvient à rectifier ce qui a obligé la créature à rester dans notre monde. Cela peut être n'importe quoi : découvrir une vérité cachée, venger son meurtre ou ramener sa dépouille à sa famille.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Froid de la tombe	d6	2d6
Note : attaque de toucher, dégâts non mortels.		
Seule une armure magique protège de ces dégâts.		

Effroi : le revenant peut révéler sa forme la plus haineuse et obliger tous ceux qui la voient de faire un second jet de Tripes avec un modificateur de -2.

Poltergeist : une fois par jour, un revenant peut créer une tempête de petits objets dans une zone équivalent au Gabarit Moyen. Cette tempête peut se déplacer jusqu'à 2d6 cases par round et dure 2d6 Rounds. Tous ceux qui s'y trouvent subissent 2d4 points de dégâts par round. Faites en sorte que votre groupe ignore la durée de cette tempête.

Terreur (variable) : un personnage doit faire un jet de Tripes lorsqu'il rencontre un revenant. Le modificateur du jet peut aller de 0 à -2 selon le type de créature.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ancre : certains revenants ont des ancres qui les relient au monde des vivants. Ce peut être un bâtiment, un champ de bataille, leur ancien corps, ou bien un endroit ou une personne important pour eux durant leur vie. De tels esprits ne voyagent pas à plus de 2 kilomètres de leur ancre mais s'ils le font, ils l'emportent avec eux.

Cauchemars : bien qu'un revenant ne puisse affecter directement son ancre, il peut influencer les rêves de tous ceux qui se trouvent sur son « domaine », de la même manière que le Handicap Mauvais rêves.

RÔDEUR DU MAÏS

Allure : 6

Taille -1 : les rôdeurs du maïs font environ 70 centimètre de haut.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Combat d8, Discrétion d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	4

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires (à l'exception de la tête).

Sans peur : les rôdeurs du maïs sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Plantation : en y consacrant 3 cases de son Allure, un rôdeur du maïs peut s'enfouir dans la terre d'un champ et ressortir à sa prochaine action n'importe où dans le même champ. Il a la possibilité d'apparaître dans la case voisine de celle d'un héros et de l'attaquer, ce qui autorise ce dernier à faire un jet de Perception. En cas d'échec, le rôdeur du maïs prend l'avantage. Les héros qui sont En attente peuvent automatiquement faire ce jet.

SASQUATCH

Les sasquatchs mesurent en général entre 2,20 m et 2,60 m et sont recouverts d'une fourrure épaisse. Ils ont sinon l'apparence d'humains primitifs. Tu en apprendras plus sur eux dans la section consacrée au Grand Nord-Ouest (page 237).

Allure : 8

Taille +1 : on ne les appelle pas « bigfoots » pour rien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d10	d12+1	d12

Escalade d8, Combat d8, Connaissances (Cascades) d12, Discrétion d10, Intimidation d8, Lancer d6, Natation d8, Perception d10, Pistage d10, Premiers soins d6, Survie d8, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	9

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bâton	d8	For + d4
Note : Allonge 1	Parade +1	
Arme	**Lancer**	**Dégâts**
Grosses pierres	d6	2d6
Note : 3 / 6 / 12		

Équipement : : les sasquatchs utilisent parfois des bâtons taillés pour attraper du poisson (ou se défendre) et peuvent lancer de grosses pierres d'une simple pichenette.

SERPENT CORNU

Le ventre d'un serpent cornu est d'un noir profond alors que le reste de son long corps est recouvert d'écailles aux multiples nuances de vert et de gris. Sa tête a la forme de celle d'une vipère, et il ressemble en cela au serpent à sonnette ou au mocassin d'eau [1]. On peut apercevoir une série de petites cornes osseuses descendant du sommet de sa tête à la base de son cou. De chaque côté de cette crête se trouve une seule corne acérée, d'environ sept centimètres de long.

Ces créatures habitent dans les rivières profondes du sud-ouest et rôdent juste sous la surface de l'eau, attendant qu'une proie s'approche pour boire. Lorsqu'il mord, le serpent injecte son poison puis s'enroule autour de sa victime et la tient pendant qu'il mange. Le serpent cornu utilise son pouvoir de transformation pour chasser en dehors de son domaine habituel mais si sa véritable nature est découverte, il retourne à sa forme serpentine et tente de s'échapper. S'il est acculé, il ne se rendra jamais sans combattre.

Allure : 6

Aquatique : Allure 6.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d8	d10	d8

Combat d8, Discrétion d10, Perception d8, Tripes d4

1. *Espèce de vipère venimeuse aquatique de l'Est des États-Unis.*

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d8	For + d6
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Morsure	d8	For + d4

Constriction : s'il obtient une Relance sur son attaque de morsure, le serpent attrape sa victime dans ses anneaux. Il inflige For + d8 points de dégâts à sa proie durant le round où il l'enserre et chaque round suivant. La victime peut normalement tenter d'échapper à son étreinte.

Poison : un personnage Blessé par la morsure du serpent doit réussir un jet de Vigueur (-2). S'il le réussit, il subit un niveau de fatigue, qui peut être récupéré après une heure de repos. S'il le rate, il est inconscient pendant 1d4 heures.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Transformation : le serpent a gratuitement accès au pouvoir du même nom, qu'il peut activer en réussissant un jet d'Âme. Il prend ensuite l'apparence de n'importe laquelle des proies qu'il a capturées dans les dernières 24 heures. Après cela, il ne peut plus copier l'apparence de cette victime mais il peut rester sous cette forme indéfiniment.

SIRÈNE

Les sirènes sont de grands poissons de près de 8,30 m de long, au corps large et à la gueule pleine de crocs. À l'instar d'une lotte des grands fonds, une sirène possède un appendice de dix centimètres d'épaisseur inséré à la base du crâne d'un cadavre humain. Elle utilise ce cadavre comme

leurre pour attirer ses proies (d'autres humains) suffisamment près pour les attaquer. La sirène possède un contrôle musculaire limité sur le cadavre mais elle peut émettre des bruits comme des hurlements et des cris inintelligibles. On ne trouve ces créatures que dans les eaux salées, la plupart du temps dans le Grand Labyrinthe.

Allure : 0

Aquatique : Allure 10.

Taille +5 : la sirène est un poisson carnivore monstrueux.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d12+4	d10

Combat d8, Discrétion d8, Perception d10, Persuasion d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	12

Grand : les jets d'attaque portés sur la sirène bénéficient d'un bonus de +2 à cause de sa taille.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	For + d10

Terreur : un personnage qui se rend compte que le malheureux qu'il est allé secourir est en fait animé par un tentacule de poisson doit faire un jet de Tripes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Leurre : la sirène ne peut se servir de sa Compétence Persuasion que lorsqu'elle utilise son leurre. Un cowboy qui réussit un jet de Perception contre la Persuasion de la créature réalise que quelque chose cloche. Elle peut également utiliser sa Compétence de Combat pour attaquer avec son leurre mais la Force de ce dernier est égale à d6 et non à celle de la sirène.

SQUELETTE

Ces morts vivants n'ont plus que des lambeaux de peau sur les os ce qui les rends plus rapides que les zombies encore couverts de chairs putréfiées. On les rencontre parfois au sein d'armées dirigées par de vils nécromanciens.

Allure : 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d4	d6	d6

Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les squelettes sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	For + d4

Équipement : variable.

SUCE-LA-BOUE

Ces grandes créatures, dont l'aspect rappelle les sangsues, vivent dans les rives boueuses près des eaux stagnantes et dans les marécages, et creusent de petites chambres où elles stockent leurs repas en vue d'une consommation ultérieure. Lorsqu'ils chassent, les suce-la-boue restent dans les eaux boueuses peu profondes et attrapent leurs proies quand elles passent à portée. Bien que leur morsure n'ait rien de bien extraordinaire, ils ont tendance à s'accrocher et à ne pas lâcher. Ils injectent ensuite leur venin paralysant pour pouvoir en toute sécurité entraîner leur victime sous l'eau.

Allure : 2

Aquatique : Allure 6.

Taille +1 : un suce-la-boue est légèrement plus grand et plus lourd qu'un humain.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d4	d10	d8

Combat d6, Discrétion d10, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	For + d4

Empoignade : si un suce-la-boue réussit à agripper son adversaire, il inflige automatiquement des dégâts de morsure à chaque round, et ce dès le premier round.

Paralysie : si la morsure d'un suce-la-boue provoque une blessure, la victime doit faire un jet de Vigueur pour ne pas être paralysée durant 2d4 minutes.

TARENTULE MÉCANIQUE

Les tarentules mécaniques font à peu près 1 mètre de haut et ressemblent à d'énormes versions mécaniques des insectes éponymes. Huit pattes, longues d'à peu près un mètre et commandées par engrenage, émergent d'un corps bulbeux protégé par des plaques d'acier. À l'intérieur de cette carapace blindées se trouvent les pistons et les engrenages qui donnent « vie » à la créature. La tête contient un ensemble de tubes creux et aiguisés qui fonctionne comme armes primaires du mécanisme, ses « crocs ».

Cette invention de Hellstromme a été conçue pour donner à ses gangs du rail un avantage dans la lutte pour tracer la première ligne transcontinentale. Comme les automates, la duplication de ces machines va bien au-delà des capacités de la plupart des inventeurs, et pour la même raison. Les tarentules mécaniques n'égalent cependant pas le cerveau humain. Au lieu de cela, elles sont guidées par des cerveaux d'animaux morts.

Les araignées mécaniques sont de terrifiants adversaires, rendues encore plus terrifiantes par l'acide puissant qu'elles injectent ou projettent sur leurs cibles. Quand une tarentule mécanique est vaincue, l'acide restant est libéré pour la détruire et garder à tout jamais secrète sa méthode de conception. Leur armure de métal les rendent résistantes aux armes à feu normales. Comme les automates, ces machines ne ressentent absolument aucune peur et se battent en conséquence.

Allure : 6

Taille -1 : les tarentules mécaniques sont aussi grandes qu'un gros chien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d4	d6	d6

Combat d8, Discrétion d8, Perception d6, Pistage d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6 (2)

Armure +2 : les tarentules mécaniques sont couvertes de plaques de métal.

Créature artificielle : +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Immunisée aux maladies et au poison.

Point faible (tête) : les tirs et les attaques qui ciblent la tête d'une tarentule mécanique infligent des dégâts normaux.

Sans peur : les tarentules mécaniques sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure acide	d8	For + d12
Arme	**Tir**	**Dégâts**
Vaporisateur d'acide	d8	2d6
Note : 1 / 2 / 4	CdT 2	PA 5

Attrape-nigaud : lorsqu'une tarentule mécanique subit une blessure, elle libère de l'acide dans le caisson contenant son propre cerveau pour en dissoudre le contenu. Les personnes qui se trouvent à proximité de la tarentule doivent réussir un jet d'Agilité ou subir 2d6 points de dégâts.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Marche sur les murs : une tarentule mécanique peut se déplacer sur des surfaces verticales à son Allure normale, et à la moitié de son Allure sur les surfaces inversées.

TERRENTULE

Sous-espèce de tarentule qui infeste les États confédérés du sud-ouest, ces horribles bestioles se rassemblent en essaim lorsqu'elles chassent. L'araignée, que l'on identifie grâce à des marques qui ressemblent, assez étrangement, à un crâne humain, a reçu le sobriquet assez coloré de « terrentule » de la part des frontaliers.

On pense que cette créature a deux stades de développement : l'un similaire à celui de la tarentule commune et un autre, d'une taille bien plus importante. Nombreux sont ceux à croire que les araignées plus petites (à peu près de la taille d'une paume de main adulte) sont des jeunes. Les essaims de jeunes terrentules sont capables de vaincre des proies bien plus grandes qu'eux.

Les terrentules plus grosses atteignent la taille d'un petit chien. Les adultes deviennent territoriaux et utilisent des méthodes semblables à celles des mygales fouisseuses [2] pour capturer leurs proies. Seules les tendances cannibales de ces horribles insectes les empêchent de dominer le Sud.

Essaim de petites terrentules

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d12	d8	d10

2. *Espèce d'araignée qui creuse un terrier et le recouvre de soie, puis le ferme à l'aide d'un opercule circulaire. Les fils de soie tendus à l'extérieur l'avertissent de l'arrivée d'une proie et quand celle-ci est suffisamment près, l'araignée bondit hors de son terrier pour la capturer.*

Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	7

Essaim : Parade +2. L'essaim étant composé de dizaines, de centaines ou de milliers d'individus, les armes tranchantes et perforantes ne sont guère efficaces. Les armes ayant une aire d'effet fonctionnent normalement et un personnage peut piétiner l'essaim et lui infliger sa Force en dégâts à chaque round. Il est possible d'échapper à un essaim en sautant dans l'eau.

Scission : les terrentules sont suffisamment intelligentes pour se séparer en deux essaims plus petits (Petit Gabarit) dont la Résistance est abaissée de -2 (5 chacun).

ATTAQUE

Morsure : les terrentules portent des centaines de morsures chaque round. Elles touchent automatiquement leur cible et infligent 2d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans une zone correspondant au Gabarit Moyen.

Poison : ces créatures utilisent le poison pour tuer leur proie. Un personnage blessé par un essaim doit faire un jet de Vigueur. En cas de réussite, la victime résiste aux effets du poison et en cas d'échec, il est paralysé pendant 1d6 heures. Le venin d'une petite terrentule n'est efficace que s'il est administré par un essaim. Une morsure unique est douloureuse mais sans plus.

Grande terrentule

Allure : 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d8	d6

Combat d8, Discrétion d12, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure empoisonnée	d8	For + 2d6

Embuscade : les terrentules de cette taille creusent des terriers fermés par une trappe près des pistes. Ces trappes peuvent être repérées sur un jet de Perception (-4). La terrentule prend l'avantage sur ceux qui n'ont pas conscience de ce piège.

Saut : les terrentules peuvent bondir jusqu'à une distance de 3 cases, bénéficiant ainsi d'un bonus de +2 à son premier jet de Combat.

Terrentule gigantesque

Allure : 6

Taille +8 : une terrentule de cette taille mesure environ 6,50 m de haut pour 13 mètres de large. C'est aussi gros que ça en a l'air.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d8	d10	d12+8	d12

Combat d12+1

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	16

Gigantesque : Armure lourde. Les attaques qui prennent la créature pour cible ont un bonus de +4. Ajouter la moitié de sa Taille aux dégâts si la terrentule piétine sa cible.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure empoisonnée	d8	For + 2d12

Embuscade : les terrentules de cette taille creusent des terriers fermés par une trappe près des pistes. Ces trappes peuvent être repérées sur un jet de Perception (-4). La terrentule prend l'avantage sur ceux qui n'ont pas conscience de ce piège.

Terreur : un personnage doit faire un jet de Tripes à -1 lorsqu'il repère une terrentule gigantesque.

TIQUE DE PRAIRIE

Fléaux des Hautes plaines, ces horribles suceurs de sang vivent dans des terriers et on murmure qu'ils seraient contrôlés par une unique reine géante qui règne sur chaque nid.

Lorsqu'elle sent une proie, la tique de prairie rampe hors de son terrier et bondit à travers les hautes herbes aussi vite qu'elle le peut. Elle est capable de sentir les vibrations provoquées par un homme marchant dans le désert sur une distance de 50 mètres (le double pour un cheval et le quadruple pour un chariot).

Ces créatures sautent à la bouche de leur victime et tirent ses lèvres vers le bas à l'aide de leurs deux crochets avant, puis descendent dans sa gorge. Une fois à l'intérieur, la chose plonge ses pattes crochues dans les viscères de son hôte et commence à drainer son sang. Au fur et à mesure que celui-ci s'affaiblit, la tique grossit et quelques jours plus tard, elle brise la cage thoracique et s'extrait de son estomac ou de sa gorge.

Allure : 6

Taille -2 : les tiques de prairie ont la taille d'un poing humain.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d4	d4	d4

Combat d10, Discrétion d10, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	3 (1)

Armure +1 : les tiques de prairie sont recouvertes d'une épaisse carapace chitineuse.

Petit : les jets d'attaques qui prennent la tique pour cible subissent une pénalité de -2.

Point faible : la seule manière d'enlever une tique qui se trouve à l'intérieur d'un hôte est de verser un litre d'huile de castor dans la gorge de sa victime. Cette dernière doit faire un jet de Vigueur (-2) pour avaler le truc mais si elle y parvient, la tique sort du corps et peut facilement être écrasée.

ATTAQUE

Crochets : une tique de prairie qui parvient à toucher sa victime avec une Relance tire sa lèvre d'un coup sec et se glisse dans sa gorge. Chaque heure suivante, la victime doit faire un jet de fatigue. La mort signifie que la tique a suffisamment grossi pour jaillir de sa poitrine en une explosion sanglante.

Essaim de jeunes tiques de prairie

Les couvains de tiques de prairie s'installent sur l'abdomen de la reine ou dans la chambre centrale du terrier, et ce jusqu'à la fin de leur croissance. Si la reine est attaquée, elle mobilise ses petits en essaims afin de combattre les intrus. Ces derniers sont en tout point semblables aux adultes, sauf qu'ils ont plus de facilité à se glisser dans la gorge d'un pauvre type.

Allure : 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d4	d4	d6

Combat d8, Discrétion d12, Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6 (1)

Armure +1 : les jeunes tiques de prairie sont recouvertes d'une épaisse carapace chitineuse.

Essaim : Parade +2. Les essaims de jeunes tiques couvrent une zone correspondant à un Gabarit Moyen. Les armes tranchantes et perforantes n'infligent pas de dégâts. Les armes à aire d'effet fonctionnent normalement et un personnage peut piétiner un essaim et infliger sa Force en dégâts à chaque tour.

Point faible (huile de castor) : si un personnage a avalé une jeune tique de prairie, il peut ingérer un quart de litre d'huile de castor et faire un jet de Vigueur (-2) pour avaler ce truc mais si elle y parvient, la bestiole est tuée.

ATTAQUE

Crochets : à chaque round, chaque essaim de jeunes effectue un jet de Combat contre une cible située dans le Gabarit de l'essaim. Cette attaque n'inflige aucun dégât mais si elle réussit, un des jeunes parvient à se glisser dans la gorge de sa victime. À partir de l'heure suivante, celle-ci doit faire un jet de Vigueur pour ne pas subir un niveau de fatigue. Si la créature en meurt, la tique à présent adulte jaillit de sa poitrine dans une gerbe de sang et de tripes.

Morsure : les essaims infligent 2d4 points de dégâts par round à toutes les cibles se trouvant dans la zone correspondant à un Gabarit Moyen.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Scission : les jeunes tiques sous la direction d'une reine peuvent se séparer en deux essaims, chacun de la taille d'un Petit Gabarit et ayant une Résistance de 4 (1).

Reine

Une reine tique de prairie vit dans la chambre centrale du terrier. Cette chambre fait en général plus de 6,50 m de diamètre mais la plupart des tunnels qui y conduisent ne se trouvent pas à plus de 70 centimètres autour d'elle. La reine est nourrie par les tiques bouffies de la surface. Une tique se transforme en reine quand l'ancienne meurt ou qu'elle s'éloigne suffisamment d'une colonie pour en fonder une

autre. En d'autres termes, là où il n'y a pas d'autre reine dans le voisinage.

Lorsqu'elle reçoit suffisamment de sang, elle pond de nombreux œufs à la fois — assez pour constituer un essaim, parfois même deux. Elle utilise cet essaim pour se défendre et ne combat que si elle est acculée. Une reine est trop grosse pour se glisser dans la gorge de la plupart des bestioles, elle utilise donc ses crochets pour déchirer la chair de son adversaire.

Allure : 3

Taille -2 : une reine est à peu près de la taille d'un petit chien.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d6	d10	d8

Combat d10, Perception d4, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	5 (1)

Armure +1 : la reine tique de prairie est recouverte d'une carapace solide.

Petit : les jets d'attaques qui prennent la reine pour cible subissent une pénalité de -2.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	For + d8

Morsure : For + d8. Sur une Relance, la reine parvient à saisir sa cible et inflige à chaque round des dégâts automatiquement (y compris le premier), et ce jusqu'à ce que sa victime s'échappe.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Esprit de ruche : la reine peut contrôler toutes les tiques de prairie qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres autour d'elle, et coordonner leurs activités pour chasser et défendre le nid. Cela permet aux tiques d'améliorer le bonus habituel d'attaque à plusieurs jusqu'à un maximum de +6 au lieu de +4.

TORNADE DES TRIPES DU TEXAS

La plaie la plus sournoise qui ravage le Sud-Ouest est une bestiole microscopique vivant dans les eaux stagnantes des mares et des trous d'eau. À chaque fois qu'un personnage se désaltère dans l'un de ces endroits au Texas (un Mauvais œil sur un jet de Survie), il y a 1 chance sur 4 qu'il attrape l'une de ces saletés.

Une fois le cowboy infecté, la tornade s'accroche aux intestins de sa victime et commence à boire son sang. En une semaine, le parasite atteint la taille d'un chat domestique. Il peut également faire pousser un appendice épineux qu'il introduit dans la colonne vertébrale de son hôte, ce qui lui permet d'avoir un contrôle rudimentaire sur le malheureux.

Un humain sous l'emprise d'une tornade des tripes n'est pas particulièrement brillant. La bestiole peut arriver à articuler quelques mots et à se souvenir des noms des amis proches, mais c'est à peu près tout. Un jet de Perception réussi révèlera seulement que la victime souffre d'une sorte de délire. La tornade peut voir par les yeux de son hôte mais préfère percer un trou dans son ventre et utiliser ses propres yeux. Lorsque ce judas n'est pas utilisé, il subsiste une longue blessure suintante sur l'abdomen de la victime.

La seule façon de se débarrasser d'une tornade est de manger quelque chose d'incroyablement épicé (ou dans certains cas, de le faire manger de force à l'hôte). Les piments font sortir ces vilaines bestioles en quelques minutes, et elles infligent une blessure lorsqu'elles se frayent un chemin vers l'extérieur (qui ne peut être encaissée). L'acide en débarrasse aussi mais cela revient à soigner la maladie en tuant le patient.

Les caractéristiques présentées ici sont celle d'une tornade des tripes adulte.

Allure : 4

Taille (-2) : ces bestioles sont de la taille d'un chat.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4	d4	d4	d6

Combat d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Petit : tous les jets d'attaque faits contre ces créatures subissent une pénalité de -2.

ATTAQUE

Infection : si les tentacules de la créature touchent leur cible avec une Relance, elle lui transmet une larve. Le processus d'infection se déroule exactement comme si le *hombre* avait attrapé ça en buvant de l'eau stagnante.

Tentacule épineux : la tornade des tripes s'accroche aux intestins de son hôte grâce à ses tentacules épineux et lui inflige 2d4 points de dégâts.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il aperçoit une tornade des tripes sortir du ventre de son copain (ou de celui d'un étranger).

UKTENA

L'uktena est un serpent de 10 mètres de long dont la circonférence atteint celle d'un tronc d'arbre de bonne taille. Il porte une paire de cornes sur la tête au milieu de laquelle est niché un petit cristal brillant comme un diamant. Sur son cou se trouvent sept bandes de couleur pâle, une pour chaque couleur du spectre lumineux, et son cœur est situé juste en-dessous de la bande indigo.

Cette bête (également appelé *unktehi*) apparaît dans la mythologie des tribus du nord des Grandes plaines et dans celle des tribus du Sud-Est. Tous ces peuples ont peur de son pouvoir mais ceux qui possèdent des talents magiques chassent l'uktena à l'occasion afin de mettre la main sur sa gemme unique.

Le cristal (qui est à peu près de la taille d'une balle de fusil) est incrusté dans le crâne de l'uktena. Il sert de passage vers les Terres de chasse et nourrit constamment le monstre de des énergies surnaturelles. Il rend non seulement la créature pratiquement immunisée aux blessures, mais il a également un effet hypnotique sur n'importe quel humain.

Les uktenas utilisent leur pouvoir hypnotique pour neutraliser leurs victimes puis les obliger à approcher afin de s'en nourrir.

Allure : 0

Taille +4 : un uktena fait plus de 10 mètres de long.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d10	d12+2	d12+2

Combat d10, Discrétion d10, Intimidation d12, Natation d12+2, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	13

Invulnérabilité : les uktena peuvent être Secoués mais ils ne subiront pas de blessure de la part d'attaques magiques ou ordinaires.

Grand : un personnage attaquant un uktena bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet d'attaque.

Point faible (cœur) : le point faible d'un uktena est son cœur. Si un cowboy parvient à porter une attaque ciblée sur cette localisation (-6), la créature subit des dégâts normaux.

ATTAQUE

Armes	Combat	Dégâts
Morsure / cornes	d10	For + d8

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un uktena.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Hypnose : un uktena peut consacrer une action à soumettre la volonté de celui qui le regarde dans les yeux avec un jet d'Âme opposé. Si l'uktena le remporte, la victime est Secouée et approche l'uktena (à la moitié de son Allure à cause de son état). À chaque tour et à sa carte d'action, elle peut essayer de se libérer de son emprise en initiant un autre jet d'Âme opposé, bien qu'elle subisse une pénalité de -2. Si elle réussit, elle n'est plus Secouée et en cas de Relance, elle peut agir immédiatement.

USURPATEUR

Les usurpateurs sont ainsi nommés car ils se déplacent en ayant revêtu la peau d'une de leurs victimes. Ils sont capables d'écorcher un humain en moins de cinq minutes grâce à leurs terribles griffes rétractiles. Durant l'opération, les usurpateurs lapent le cerveau de leur proie avec leur langue râpeuse et s'approprient au passage quelques-uns de ses souvenirs. Même ainsi, un héros vigilant peut toujours remarquer des incohérences dans le comportement de l'usurpateur.

Comme ils peuvent altérer leur squelette, ils sont à même d'imiter un humain de n'importe quelle taille, peu importe si c'est un enfant, un adulte ou un vieillard. Sous leur forme naturelle, ces abominations ont l'aspect d'un cadavre écorché : les muscles, les tendons, les cartilages et les os s'offrent aux regards de tous.

Le Baron Simone La Croix, propriétaire de la Bayou Vermillon, a conclu une étrange alliance avec un certain nombre de ces créatures. Il les utilise pour diverses tâches allant de l'espionnage au terrorisme.

Allure : 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d12	d6	d8	d8

Combat d10, Discrétion d12, Perception d8, Persuasion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d10	For + d6

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un usurpateur « tout nu ».

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déguisement : un héros doit faire un jet de Perception (-4) pour remarquer ce qui ne va pas avec un usurpateur déguisé. S'il connaît également la victime de la créature, la pénalité n'est plus que de -2 voire 0 (à ta discrétion, Marshal).

Joker : si un Joker a « cédé » sa peau à un usurpateur, celui-ci devient à son tour un Joker.

VAMPIRE, ANCIEN

Voici les caractéristiques standards pour des vampires un peu moins forts que le légendaire Dracula. Marshal, tu peux ajouter d'autres Atouts pour refléter le passé du vampire que tu désires créer.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d10	d12+3	d12

Combat d10, Intimidation d12, Lancer d8, Natation d8, Perception d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	10

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (eau bénite) : un vampire aspergé d'eau bénite subit un niveau de fatigue. S'il est immergé dedans il se consume comme s'il était exposé à la lumière du soleil (cf. plus bas).

Point faible (invité) : un vampire ne peut pénétrer dans une habitation privée sans qu'il y soit invité. Il peut bien sûr entrer dans des lieux publics comme il l'entend.

Point faible (lumière du soleil) : un vampire prend feu si sa peau est directement exposée aux rayons du soleil. Après cela il subit 2d10 de dégâts par round jusqu'à ce qu'il devienne poussière. Son Armure ne compte pas.

Point faible (pieu dans le cœur) : un vampire victime d'une Attaque ciblée au cœur (-6) doit faire un jet de Vigueur opposé aux dégâts. S'il réussit, il encaisse les dégâts comme d'ordinaire. S'il rate, il se désintègre en poussière.

Point faible (symbole religieux) : on peut tenir à distance un vampire grâce à un symbole religieux. Si le vampire veut toutefois attaquer cette personne il doit pour cela réussir un jet opposé d'Âme.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d10	For + d4

Frénésie suprême : un vampire ancien peut faire deux attaques par round sans aucun malus.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Brume : les grands vampires peuvent se transformer en brume. Cela nécessite une Action et un jet d'Intellect à –2.

Charme : un vampire ancien peut utiliser le pouvoir *Marionnette* sur le sexe opposé en utilisant leur Intellect comme sa Compétence d'Arcanes. Il peut activer et maintenir le pouvoir indéfiniment mais ne peut affecter qu'une cible à la fois.

Enfant de la nuit : un vampire ancien peut invoquer et contrôler des loups ou des rats. Cela nécessite une Action et un jet d'Intellect à –2. S'il réussit, 1d6 loups ou 1d6 essaims de rats (cf. *Essaim* p. 284) arrivent de la nature environnante en 1d6+2 Rounds.

Étreinte : quiconque est tué par un vampire a 50 % de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours.

Tête froide : agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative.

Transformation : un vampire peut se transformer en un loup ou en chauve-souris avec un jet d'Intellect à –2. Revenir à la forme humanoïde nécessite un jet d'Intellect. Cette transformation compte comme une action.

VAMPIRE, JEUNE

Il s'agit des caractéristiques pour jeunes vampires.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d12+1	d10

Combat d8, Intimidation d8, Lancer d6, Natation d8, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (eau bénite) : un vampire aspergé d'eau bénite subit un niveau de fatigue. S'il est immergé dedans il se consume comme s'il était exposé à la lumière du soleil (cf. plus bas).

Point faible (invité) : un vampire ne peut pénétrer dans une habitation privée sans qu'il y soit invité. Il peut bien sûr entrer dans des lieux publics comme il l'entend.

Point faible (lumière du soleil) : un vampire prend feu si sa peau est directement exposée aux rayons du soleil. Après cela il subit 2d10 de dégâts par round jusqu'à ce qu'il devienne poussière. Son Armure ne compte pas.

Point faible (pieu dans le cœur) : un vampire victime d'une Attaque ciblée au cœur (-6) doit faire un jet de Vigueur opposé aux dégâts. S'il réussit, il encaisse les dégâts comme d'ordinaire. S'il rate, il se désintègre en poussière.

Point faible (symbole religieux) : on peut tenir à distance un vampire grâce à un symbole religieux. Si le vampire veut toutefois attaquer cette personne il doit pour cela réussir un jet opposé d'Âme.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	For + d4

Frénésie : peut faire deux attaques par round à -2.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Étreinte : quiconque est tué par un vampire a 50 % de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours.

Tête froide : agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative.

VECTEUR DE VARIOLE

Lorsqu'un brave ou un chamane particulièrement en colère meurt de la variole ou d'une autre maladie apportée par l'homme blanc, il arrive que les Juges s'en aperçoivent et lui offrent une nouvelle vie en tant qu'abomination.

Un vecteur de variole a l'apparence d'un Indien dont la peau est constellée de bubons qui exsudent un fluide jaune repoussant. Sa chair pend mollement une fois les pustules crevés. Ses yeux sont laiteux et son corps secoué de tremblement, il a de l'écume au coin des lèvres et il postillonne quand il expire.

Ce sont des créatures solitaires qui s'en remettent à la discrétion et à une fourberie vicieuse pour répandre la maladie parmi ceux qui selon eux leur ont fait du mal. Elles se concentrent tout particulièrement sur les villes des hommes blancs, et certains se sont même jetés d'une falaise ou dans des rivières au lieu de s'en prendre à leurs frères de tribu (bien que ce soit rare). Malheur à celui qui pense que sa race le préserve.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d8	d10

Combat d8, Escalade d6, Discrétion d8, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur : les vecteurs de variole sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Couteau	d8	For + d4
Arme	**Tir**	**Dégâts**
Arc	d8	2d6
Note : 12 / 24 / 48	CdT 1	

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre un vecteur de variole.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui marque le coup sur un vecteur de variole peut ensuite guérir la maladie en absorbant l'infection. Il n'a qu'à poser les mains sur la victime pour le faire et pendant une semaine, il subira un niveau de fatigue dû aux effets de la maladie. À la fin de cette semaine, son corps s'est débarrassé de la variole.

Variole : un héros infecté par cette maladie doit faire un jet de Vigueur par semaine afin de ne pas subir un niveau de fatigue. À chaque fois que la victime est en contact rapproché avec un autre être humain (en général par le toucher), celui-ci doit faire un jet de Vigueur avec une pénalité égale à celle de la fatigue du porteur pour ne pas être infecté à son tour. Si une personne ayant attrapé la variole réussit trois jets de Vigueur d'affilée en trois semaines, elle guérit. Si elle en rate un alors qu'elle est en État critique, elle meurt. Comme la maladie est de nature magique, les Déterrés peuvent également l'attraper mais ne peuvent pas être infectés par la suite par d'autres malades. Ces épouvantables monstruosités ont trois façons différentes de répandre cette maladie (voir ci-dessous).

Armes souillées : la vile créature enduit ses flèches ou la lame de son couteau de ses fluides. À chaque fois qu'une arme souillée de la sorte provoque une blessure, la victime doit faire un jet de Vigueur (-2) ou contracter la maladie (voir ci-dessus).

Éclaboussure : si un héros obtient un Mauvais œil sur son jet d'attaque lorsqu'il attaque un vecteur de variole, plusieurs des bubons de la créature éclatent et éclaboussent de pus infecté toutes les personnes voisines. Ceux qui se trouvent là doivent réussir un jet de Vigueur avec une pénalité de -2 pour ne pas contracter la maladie (voir ci-dessus).

Souffle virulent : si le vecteur de variole parvient à attraper son adversaire, il peut à sa prochaine action lui souffler des germes et des bactéries au visage. La victime doit faire un jet de Vigueur (-2) ou contracter la maladie (voir ci-dessus).

VESTE DE CHAIR

Sans hôte, la veste de chair n'est qu'une masse rampante de peau humaine qui paraît à peu près intacte, à l'exception d'une fente au milieu du dos et de l'absence de toute peau au-dessus de la ligne du cou. Les vestes de chair sont créées par des cultes très puissants et très maléfiques. Pour ce faire, un magicien noir possédant la Compétence appropriée écorche un *volontaire* parmi les disciples de ce culte et donne à la peau une volonté propre. Si elle peut faire bouger le même cadavre indéfiniment, la créature se met à la recherche d'un nouvel hôte aussi vite que possible. Après tout, transporter une carcasse n'est pas chose aisée. Il est possible, bien que difficile, de tuer la veste de chair sans faire de mal à son hôte, si celui-ci a été auparavant maîtrisé.

Allure : 2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4	d8	d4	d4

Combat d6, Perception d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4

Résistant : une veste de chair ne peut être blessée en étant Secouée plusieurs fois. Il faut en fait la blesser pour la vaincre, mais son hôte ne bénéficie pas de la même protection.

Partage des dégâts : tous les dégâts subis par l'hôte de la veste de chair sont équitablement répartis entre les deux créatures. Une veste de chair ne peut être Secouée lorsqu'elle est sur un hôte.

ATTAQUE

Parasite : si la veste de chair obtient une Relance sur un jet d'empoignade, elle enveloppe sa proie et celle-ci doit faire un jet d'Âme afin d'éviter d'être dominée par la créature. Si elle échoue, le monstre prend son contrôle. Il est en mesure d'utiliser toutes les Compétences de sa victime et ses caractéristiques physiques sont supérieures d'un type de dé à ce qu'elles étaient auparavant. Celle-ci doit consommer deux fois plus de nourriture qu'à l'accoutumée pour satisfaire la faim de la créature et la sienne. Si l'hôte subit un niveau de fatigue à cause de la faim, la veste de chair se nourrit sur lui et lui inflige une blessure qui ne peut être annulée.

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il voit une veste de chair se déplacer sans son hôte.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Joker : les vestes de chair qui parasitent un Joker gagnent le statut de Joker.

Marche sur les murs : les vestes de chair sans hôte peuvent ramper le long des murs et des plafonds à Allure normale. Elles préfèrent se laisser tomber sur leurs victimes depuis une hauteur (et leur infligent en général la Chute).

VEUVE ÉPLORÉE

Cette abomination est l'esprit brisé par le chagrin d'une femme qui a été témoin de la mort violente d'au moins un membre de sa famille proche, et qui est morte peu après. Ces femmes n'ont jamais eu le temps de pleurer leur perte, et le chagrin et la colère les retiennent dans le monde physique. Une femme possédée par une veuve éplorée apparaît toujours sous la même forme qu'elle quand elle est morte. Elle est vêtue en habit de deuil, un voile couvre son visage mouillé de larmes et ses gants et son mouchoir sont trempés. Elle parle et se lamente avec la voix de son hôte, oscillant entre le petit sanglot et des pleurs déchirants contre le destin.

Pendant le combat, la femme possédée pousse à pleins poumons des cris de rage et de douleur, maudissant les meurtriers de ses fils ou de son mari. Si la veuve défait ses adversaires, elle pleure sur les cadavres de ceux qu'elle vient de tuer, comme s'ils étaient sa famille disparue, jusqu'à ce que la victime meure. L'esprit passe ensuite à ses prochaines proies.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d12	d4	d4

Combat d8, Intimidation d12, Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	4

Invulnérabilité : la femme possédée ne souffre pas de fatigue et le type d'armes utilisé pour tuer les êtres chers de la veuve éplorée (en général les armes à feu) ne peuvent la blesser. Si elle est tuée, la créature abandonne son corps et se cherche un nouvel hôte.

Point faible (Élu) : une veuve éplorée subit une pénalité de -2 à tous ses jets pour résister aux pouvoirs utilisés par un Élu. Un *exorcisme* est la seule façon de la tuer définitivement.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Toucher acide	d8+2	For + d10
Note : attaque de toucher		PA 4

Larmes : un personnage qui touche ou qui réussit une attaque à mains nues (y compris la lutte) contre la veuve subit 2d4 points de dégâts (PA 4) à cause des larmes acides qui imprègnent ses vêtements.

Toucher acide : For + d10, PA 4. Cette attaque de toucher confère à la veuve éplorée un bonus de +2 à ses jets de Combat.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Ancre : les veuves éplorées ne peuvent normalement pas quitter les lieux de leur mort. Comme elles sont pour la plupart mortes de chagrin, leur ancre est souvent leur ancienne chambre à coucher ou leur petit salon. Elles ne peuvent partir de cet endroit que si elles possèdent une autre ancre. Si leur hôte est tué, elles doivent y retourner jusqu'à ce qu'elles en trouvent un autre.

Possession : la veuve est un être intangible et le reste à moins qu'elle ne possède une femme qui entre dans son domaine, et ce en réussissant un jet d'Âme opposé. Si elle le remporte, elle utilise l'Agilité, la Force, la Vigueur, les Compétences associées et les caractéristiques dérivées de son hôte mais elle garde ses propres capacités mentales.

VIPÈRE DES SABLES

Une vipère des sables ressemble à une conque noire aux reflets verts d'un mètre de long. Une longue pointe jaillit de l'extrémité la plus étroite de la coquille lorsqu'elle attaque et de petits tentacules émergent de la couronne pour faire avancer l'abomination sur le sable. Sous la coquille, la vipère des sables est un grand mollusque de mer qui s'enfouit juste sous la surface du sable et que l'on trouve habituellement en colonies d'au moins 20 individus.

Cette créature utilise son appendice en forme de lance pour injecter une puissante toxine paralysante à ses victimes. Une fois sa cible incapable de bouger, la vipère des sables utilise le même appendice pour aspirer ses fluides vitaux et ne laisser derrière elle qu'un cadavre desséché.

Allure : 2

Enfouissement : Allure 2

Taille -1 : une vipère des sables est une conque noire aux reflets verts d'un mètre de long, et pèse environ 25 kilos.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d4	d6	d6

Combat d6, Perception d6, Discrétion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6 (2)

Armure +2 : les vipères des sables ont une coquille dure.

Sans peur : les vipères des sables sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Dard	d6	For + d4

Drain de fluide : une vipère des sables draine les fluides vitaux d'une victime paralysée au rythme d'un niveau de fatigue par minute. Si celle-ci subit un niveau de fatigue de plus lorsqu'elle est en État critique, elle meurt.

Paralysie : une créature blessée par le dard d'une vipère des sables doit faire un jet de Vigueur (-2) pour ne pas être paralysée durant dix minutes.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Enfouissement : Allure 2. Les vipères des sables ne peuvent s'enfouir qu'à travers le sable ou des substances similaires. Un sol plus solide est trop dense pour que la bestiole aille très loin.

WENDIGO

Les hivers peuvent être rudes dans les confins Nord-Ouest de l'Amérique. Le froid est si sauvage qu'il peut conduire les hommes et les femmes à l'impensable pour survivre : le cannibalisme. Cependant, il y a un prix à payer pour ça et il est du genre important.

Les wendigos sont les esprits pervertis de ceux qui ont mangé leurs semblables pour survivre. On peut entendre leurs hurlements angoissants à peu près sous tous les climats froids, en particulier dans la chaîne des Cascades. Ils peuvent aussi apparaître plus au sud durant des hivers difficiles mais ils retournent au nord lorsque le redoux s'annonce.

Les wendigos ne veulent qu'une seule chose : manger de la chair humaine pour apaiser la faim qui les tenaille.

Allure : 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d8	d12+2	d12

Combat d12, Discrétion d10, Escalade d12, Intimidation d12, Lancer d10, Natation d10, Perception d10, Pistage d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	8

Immunité (froid) : les wendigos sont immunisés aux attaques ou aux effets de froid et basés sur le froid.

Point faible (suif chaud) : un wendigo est tué sur l'instant si quelqu'un parvient à verser du suif chaud dans sa gorge. Bonne chance pour la suite, *hombre*.

Sans-peur : les wendigos sont immunisées à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d12	For + d6

Terreur (-1) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-1) lorsqu'il rencontre un wendigo.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Coup : un Déterré qui absorbe l'essence d'un wendigo bénéficie de son immunité au froid et aux attaques basées sur le froid.

Vision nocturne : un wendigo peut voir comme en plein jour tant qu'il n'est pas plongé dans les ténèbres totales.

ZOMBIE

Mort-vivant à la recherche de bonne chair fraîche.

Allure : 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Mort-vivant : +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête) : toucher un zombie à la tête provoque +2 de dégâts et les attaques perforantes y font des dégâts normaux.

Sans peur : les zombies sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	For

LES HUMAINS

Tout ce qui menace ton groupe dans l'Ouest étrange n'est pas forcément un rejeton des Juges. Tu trouveras ci-après un florilège des différents personnages que l'on peut trouver dans cette région. Les caractéristiques présentées ici ne sont qu'un guide, n'aie par exemple pas peur de donner la Compétence Persuasion à un flingueur dont le discours est bien rodé.

Sauf indication contraire, Arcanes (Magie noire) fonctionne exactement de la même manière qu'Arcanes (Magie). Ceux qui connaissent l'existence de la magie noire se

sont volontairement offerts corps et âme au mal contre une parcelle de pouvoir infernal. Cela veut dire qu'ils sont devenus *méchants* et qu'ils n'en éprouvent aucun regret.

La Trempe

Le score de Trempe des PNJ Jokers est égal à la moitié de leurs Atouts (arrondi à l'inférieur), pour un minimum de 1 et un maximum de 5. Si un PNJ possède un Atout, un Handicap ou une capacité qui modifie d'une façon ou d'une autre son score de Trempe (comme l'Atout Dur à cuire, le Handicap Pied Tendre ou le fait d'être un Déterré), ne le comptabilise pas dans ce nombre et applique les modificateurs *après* avoir divisé ce total par deux. Ainsi, chaque cowboy reçoit ce qui lui est dû, Marshal.

ADEPTE DU VAUDOU

Les prêtres vaudous, *houngans* pour les hommes et *mambos* pour les femmes, sont très rares en dehors de la Nouvelle-Orléans.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Combat d6, Discrétion d8, Foi d10, Perception d8, Persuasion d8, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Ar-e		Tir	Dégâts
Derringer		d6	2d6
N6te : Portée 5/10/20	CdT 1	Mun. 2	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Couteau		d6	For + d4

Atouts : Arcanes (Miracles), Vaudou

Handicaps : Étranger (Mineur)

AGENT

La plupart des employés de l'Agence sont eux-mêmes des Agents, mais certains ne sont que des fauteurs de troubles engagés comme pigistes pour leurs talents individuels. Ils mènent les enquêtes sur les incidents surnaturels et travaillent dans le même temps à dissimuler ce qui s'est réellement passé.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d6	d6

Combat d6, Connaissances (Loi) d6, Connaissances (Occultisme) d6, Discrétion d8, Intimidation d8, Recherche d6, Perception d8, Réseaux d6, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Pistolet Gatling		d8	2d6
Note : Portée 12/24/48	CdT 2	Mun. 12	PA 1

Handicaps : Prudent, Serment (détruire ou contenir le surnaturel)

Atouts : Agent, Esquive, Tête froide

Équipement : nécessaire de déguisement, insigne de l'Agence.

ANGE GARDIEN

Les Anges gardiens constituent les forces de police de l'église et de la ville de Lost Angels. On en croisent de plus en plus en dehors de la cité car ils accompagnent les prêtres prosélytes de l'église pendant leurs « croisades ». Les Anges sont organisés en « escadrilles » de cinq individus.

Ces hommes et ces femmes ne sont habituellement guère plus que des tueurs violents en quête d'un travail violent, et l'organisation de Grimme n'est rien d'autre qu'une excuse commode. Ils ne savent pas du tout qu'ils sont les soldats d'une secte cannibale.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d6

Combat d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d6, Réseaux d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Handicaps : Têtu

Atouts : Réflexes de combat, Rechargement rapide

Équipement : on encourage les Anges gardiens à utiliser les armes avec lesquelles ils se sentent le plus à l'aise pour tuer des gens.

BRAVE INDIEN

On peut croiser des bandes de guerriers indiens de différentes tribus à peu près partout dans l'Ouest étrange. Les braves présentés ici sont des disciples des Anciennes traditions mais leur profil peut facilement être modifié afin de refléter leurs cousins plus pragmatiques (ou mal avisés, selon le point de vue où l'on se place).

Allure : 8 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Combat d8, Discrétion d6, Équitation d8, Intimidation d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Arc	d6	2d8
Note : Portée 12/24/48		
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Tomahawk	d8	For + d6

Atouts : Blocage, Véloce

Handicaps : Serment des Anciennes traditions (Mineur), Têtu

Équipement : cheval.

BRAVE INDIEN, VÉTÉRAN

Les guerriers vétérans indiens ont survécu à de nombreuses batailles contre l'homme blanc et les maléfices des Juges, et souvent aussi contre d'autres tribus.

Allure : 8 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d10	d8

Combat d10, Discrétion d8, Équitation d10, Intimidation d8, Survie d6, Pistage d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Arc	d8	2d8
Note : Portée 12/24/48		
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Masse de guerre	d10	For + d6

Atouts : Blocage, Véloce, Frénésie suprême

Handicaps : Serment des Anciennes traditions (Mineur), Têtu

Équipement : cheval.

CHAMANE INDIEN

Selon sa tribu et ses traditions, un chamane peut être un puissant guerrier, un homme médecine ou un chef avisé.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d6	d6

Combat d6, Connaissance (Occultisme) d8, Discrétion d6, Équitation d8, Médecine tribale d10, Persuasion d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Arc	d6	2d8
Note : 12/24/48		
Arme	**Combat**	**Dégâts**
Lance	d6	2d6
Note : Parade +1, Allonge +1, maniement à 2 mains		

Atouts : Arcanes (Chamanisme), Nouveau pouvoir

Handicaps : Serment des Anciennes traditions (Majeur)

Pouvoirs : *Armure, augmentation/diminution de trait, soin* ; **Points de Pouvoir :** 15

CITADIN

L'esprit des pionniers est vivace parmi les habitants de l'Ouest étrange, qu'ils soient forgerons, vachers ou filles de saloon.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Combat d4, Connaissance (Commerce) d8, Perception d6, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

Équipement : les citadins ont un équipement très varié en fonction de leurs occupations. Beaucoup possèdent une arme à feu ou au moins un couteau.

ÉLU

Un Élu peut être un croisé épris de justice, un pacifiste modéré ou un évangéliste roulant pour le Seigneur. Quelles que soient leurs spécificités, les Élus sont les piliers de leurs communautés et une force puissante du bien dans l'Ouest étrange. Si les prêcheurs et les zélotes ne manquent pas, les véritables élus sont assez rares et presque toujours des Jokers.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d6	d6

Combat d6, Foi d8, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Soins d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Massue	d6	For + d6

Handicaps : Héroïque, Loyal, Pacifiste (Mineur)

Atouts : Arcanes (Miracles), Champion

Équipement : Bible, croix.

FLINGUEUR

Dans l'Ouest étrange, nombreux sont ceux qui sont armés (s'ils savent ce qui est bon pour eux), mais ces hommes et femmes gagnent leur vie de la sorte et il y a toujours quelqu'un pour les embaucher. Ces individus peu scrupuleux travaillent pour pas grand-chose et ne sont pas très regardant sur les conséquences morales de leurs actes, tant qu'on paie leurs munitions et que l'argent arrive en temps et en heure.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d6	d6

Combat d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Atouts : Dégaine comme l'éclair

Équipement : les flingueurs possèdent une grande variété d'armes à feu.

FLINGUEUR, VÉTÉRAN

Un vieux dicton dit qu'il existe deux sortes de flingueurs : les vifs, et les morts. Ceux-là sont dans le coin depuis un moment et ils sont tout sauf lents. Ils demandent une jolie somme pour leurs services mais en général, ils les valent bien.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d6	d8

Combat d6, Perception d8, Tir d10, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Atouts : Dégaine comme l'éclair, Plus vite que son ombre, Tireur d'élite, Rechargement rapide

Équipement : les flingueurs possèdent une grande variété d'armes à feu.

GUERRIER DU RAIL

Ce sont des durs à cuire employés par les Barons du rail pour pourrir la vie de leurs concurrents. Certains d'entre eux possèdent des capacités et des équipements particuliers ; ils sont l'élite qui définit le caractère de chaque voie ferrée.

Allure : 6 **Charisme :** -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Combat d8, Discrétion d6, Perception d6, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

Atouts : Dégaine comme l'éclair

Handicaps : Ennemi (guerriers du rail d'en face)

Équipement : Les guerriers du rail sont en général équipés par leurs employeurs et ont sur eux divers pistolets, carabines, fusils et un armement parfois plus exotique.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Faction : si tous les guerriers du rail sont employés par un Baron spécifique, certains d'entre eux bénéficient grâce à leur association d'avantages particuliers, comme indiqué ci-dessous. Gardez à l'esprit que ces troupes d'élite doivent rester rares en comparaison des innombrables sous-fifres qui font la plus grande partie du sale boulot pour les barons du rail. Les factions donnent aux guerriers du rail les avantages suivants :

Bayou Vermillon : *ranimé.* Le Baron La Croix « récompense » ses hommes les plus efficaces en les ressuscitant – plus ou moins - après leur mort. Ils gagnent les aptitudes monstrueuses Mort-vivant, Sans peur et Terreur.

Black River : *sabbat*. Tout le monde sait que Mina Devlin préfère employer des femmes (mais comme elle est pragmatique, elle engagera par exemple un tireur avant une institutrice). Ce que la plupart des gens ne réalisent pas, c'est qu'elle apprend à ses favorites (les rares, les fières, les vicieuses) la vraie sorcellerie. Elles gagnent l'Atout Arcanes (Magie noire), 10 Points de Pouvoir et les pouvoirs *Éclair*, *Déflexion* et *Vol*.

Dixie Rails : *soldats confédérés*. La Dixie Rails bénéficie du soutien du gouvernement confédéré et peut souvent faire appel à un appui militaire. Ces troupes utilisent le profil du Soldat Vétéran.

Iron Dragon : *samurai.* Bien que Kang soit lui-même chinois, il a pris la peine de montrer un certain visage aux différents immigrants asiatiques à travers le Labyrinthe et l'Ouest. Ces guerriers sont des rônins, des samurais sans maître jusqu'à ce que Kang leur offre une nouvelle vie en Amérique en échange de leurs compétences. Les samurais possèdent la Compétence Combat à d10, le Handicap Code d'honneur et l'Atout Balayage. Ils ont un katana (For + d10) et portent leur armure traditionnelle (+2).

Union Blue : *soldats de l'Union*. Comme la Dixie Rails, la Union Blue bénéficie du soutien de son gouvernement. Ces troupes utilisent le profil du Soldat vétéran.

Wasatch : *X-Squads*. Les tireurs et les autres serviteurs de Hellstromme qui échouent dans leurs tâches terminent dans ses infâmes « X-Squads ». Ces hommes et femmes malchanceux doivent essayer les machines expérimentales du docteur au cours de rigoureux tests grandeur nature. La plupart des X-Squads sont équipés d'un mélange d'armes Gatling, voire de lance-flammes, possèdent la Compétence Combat à d10 et quelques-uns ont des engins plus ésotériques. Ils gagnent un unique Pouvoir de Science étrange et tous les membres des X-Squads ont la Compétence Réparation à d6.

HORS-LA-LOI

Ces hommes et ces femmes prennent la partie « hors-la-loi » de cette frontière anarchique au pied de la lettre et vivent selon leur propre code (ou pas). Ils sont à peu près partout pareil dans l'Ouest, que ce soit dans le Grand Labyrinthe ou les Hautes Plaines : de sales petites vermines.

Allure : 6 **Charisme :** -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d6

Combat d6, Discrétion d6, Jeu d6, Perception d6, Survie d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Atouts : Dégaine comme l'éclair

Handicaps : Sanguinaire, Recherché (Mineur ou Majeur)

Équipement : les hors-la-loi possèdent n'importe quel genre d'arme.

HUCKSTER

Ces arcanistes rusés aiment faire profil bas. Ils savent tous trop bien que si leurs pouvoirs venaient à être connus, ils se balanceraient au bout d'une corde avant qu'ils aient eu le temps de dire ouf.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** -1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d6	d4	d6

Connaissance (Occultisme) d6, Jeu d6, Magie d10, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d4, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Derringer		d4	2d6
Note : Portée 5/10/20	CdT 1	Mun. 2	PA 1

Atouts : Arcanes (Magie), Points de Pouvoir

Handicaps : Curieux, Mauvaise habitude (Mineur, Mélange constamment ses cartes), Recherché (Mineur)

Pouvoirs : *Éclair, Augmentation / Diminution de trait, Déflexion* ; **Points de Pouvoir :** 15.

Équipement : jeu de cartes.

MEMBRE D'UNE SECTE

Les sectes maléfiques vénérant des idoles sont le gagne-pain du Mal dans l'Ouest étrange. Le sectateur de base se consacre aveuglément à sa croyance et tuera avec joie pour ses dieux sombres. De plus, la plupart d'entre eux vivent comme des gens ordinaires et ne pratiquent leurs rituels blasphématoires qu'en privé. Alors à moins de prendre leurs membres sur le fait, les cultes sont difficiles à débusquer.

Allure : 6 **Charisme :** -4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Combat d8, Connaissance (Commerce) d4, Connaissance (Occultisme) d4, Perception d6, Tir d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Handicaps : Sanguinaire

Atouts : Résistance magique

Équipement : les membres de secte ont généralement des armes de poing, souvent des dagues de rituel ou des objets du même genre. Ceci dit, ils ne rechignent pas à jouer du pistolet.

MEMBRE D'UNE SECTE, CHEF

Ces âmes noires sont les chouchous des Juges. Ils traitent avec les manitous (qu'ils prennent pour des dieux) en échange de pouvoirs maléfiques, et les Juges n'ont pas besoin de dépenser leur précieuse énergie à créer des monstres avec ce genre de personnes dans le coin. Dans la vie de tous les jours, ce sont souvent des piliers de leur communauté, des marshals, maires et autres notables, qui endossent naturellement leur rôle de chef.

La secte la plus importante dans l'Ouest étrange est le Culte des Anges perdus. Tous les vrais croyants de Grimme (à l'exception de son « cercle intérieur ») utilisent le profil du Chef de secte et plus d'un se révèle être un Joker.

Allure : 6

Trempe : 4 **Charisme :** -4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d8	d8

Combat d10, Connaissance (Occultisme) d8, Magie d10, Perception d6, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

Handicaps : Sanguinaire, Présomptueux

Atouts : Arcanes (Magie Noire), Commandement, Ferveur, Frappe Éclair, Grande Résistance aux Arcanes, Points de Pouvoir

Pouvoirs : *Augmentation / Diminution de trait, dissipation, peur*. **Points de Pouvoir :** 20.

Équipement : les chefs de secte ont souvent sur eux des armes rituelles maléfiques (infligent des dégâts supplémentaires de +2 pour le chef de secte uniquement).

PRATIQUANT D'ARTS MARTIAUX

Avec l'afflux d'immigrants chinois dans le Labyrinthe (en grande partie grâce à Kang et aux autres seigneurs de guerre chinois), les traditions martiales de la Chine ne sont pas inconnues dans l'Ouest étrange.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d8	d6

Combat d8, Discrétion d4, Intimidation, d8, Perception d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Atouts : Arts martiaux

Handicaps : Code d'honneur

PRATIQUANT D'ARTS MARTIAUX. SUPÉRIEUR

Quelques individus ont consacré leurs vies à la poursuite des philosophies de leur art. Leur dévouement leur a permis d'apprendre à canaliser les énergies des Terrains de Chasse dans leurs manœuvres, ce qui fait d'eux une force à prendre en compte.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d8

Combat d10, Discrétion d6, Intimidation, d8, Perception d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
La serre de l'aigle	d10	For + d4
Note :	PA 2	

Atouts : Arcanes (Maîtrise du chi), Kung-fu supérieur (La serre de l'aigle), Pratiquant d'arts martiaux.

Handicaps : Code d'honneur

Pouvoirs : *Armure* d8, *Frappe* d8, *Vol* d6 ; **Points de Pouvoir :** 20

PIRATE DU LABYRINTHE

Les chenaux du Grand Labyrinthe sont remplis de pirates de toutes les nationalités, y compris des corsaires de l'Union et de la Confédération, les Rats du Labyrinthe de Kang sous le commandement de Su Pétales Rouges, et une véritable flottille d'ignobles chiens indépendants.

Allure : 6 **Charisme :** -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d6	d6

Combat d6, Discrétion d6, Escalade d6, Intimidation d6, Natation d6, Navigation d6, Perception d6, Tir d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Colt Thunderer		d6	2d6
Note : Portée 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Sabre d'abordage		d6	For + d6

Atouts : Blocage, Poigne ferme

Handicaps : Cupide, Sale caractère

RANGER

Les *hombres* les plus durs de l'Ouest étrange sont sans nul doute les Texas Rangers. Ils opèrent habituellement dans leur propre ville. Lorsque plusieurs d'entre eux se rassemblent, il y a fort à parier que de gros ennuis s'annoncent.

Allure : 6

Trempe : 2 **Charisme :** +2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d6	d8

Combat d10, Connaissance (Occultisme) d6, Équitation d10, Intimidation d8, Pistage d8, Réseaux d6, Survie d6, Tir d10, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d10	2d6+1
Note : portée 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Double action			
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Couteau Bowie		d10	For+d4+1
Note : PA 1			

Atouts : Texas Ranger, Vrai dur à cuire

Handicaps : Présomptueux, Serment (détruire ou contenir le surnaturel)

Équipement : Deux Peacemakers à double action, couteau Bowie, cheval, insigne de Ranger. La plupart des Rangers possèdent également une carabine ou un fusil et peut-être même de la dynamite pour les bestioles particulièrement dangereuses.

SAVANT FOU

La plupart des gens peuvent repérer un savant fou à des kilomètres. S'il est vrai que certains portent des blouses de laboratoire ou des fanfreluches de l'Est, et emploient des mots alambiqués, ces espèces d'engins modernes qu'ils trimballent partout trahissent en général leur profession.

Allure : 6

Trempe : 2 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d10	d6	d4	d6

Conduite d4, Connaissance (Science) d8, Perception d4, Réparation d8, Science étrange d10, Tir d6, Tripes d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

Atouts : Arcanes (Science étrange), Bricoleur de génie, Nouveau pouvoir, Points de Pouvoir

Handicaps : Curieux, Bizarrerie (expose des théories), Démence (chimères)

Pouvoirs : Condensateur d'énergie éthérée (*Rafale*), chrono-accélérateur (*Rapidité*) ; **Points de Pouvoir :** 25

Équipement : Gadgets, trousse à outils.

SOLDAT

On rencontre les soldats, qu'ils soient du Nord ou du Sud, partout dans l'Ouest étrange. Certains sont lâches, certains nobles et d'autres encore pourraient vous tirer dans le dos pour quelques dollars. La seule chose qu'ils ont en commun, c'est le devoir de servir leur nation en temps de paix comme en temps de guerre.

Charisme : 0

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d6	d6

Combat d6, Perception d6, Tir d6, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Winchester 73		d6	2d8
Note : Portée 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 2

Arme	Combat	Dégâts
Baïonnette	d6	For+d4
Note : Fixée à un fusil : Dégâts For + d6, Allonge 1, Parade +1, maniement à deux mains		

Atouts : Soldat

Handicaps : Serment

SOLDAT, VÉTÉRAN

Ces hommes ont vu la guerre et ont vécu pour le raconter. Que ce soit contre les Mexicains, les Indiens ou d'autres Américains, ce sont des vétérans du combat expérimentés dont les cicatrices parlent pour eux.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d8	d8

Combat d8, Perception d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Winchester 73		d8	2d8
Note : Portée 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 2
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Baïonnette		d8	For+d4
Note : Fixée à un fusil : Dégâts For + d6, Allonge 1, arade +1, maniement à deux mains			

Atouts : Blocage, Soldat, Tireur d'élite

Handicaps : Serment

SOLDAT, OFFICIER

Les officiers, qu'ils soient issus de l'académie militaires ou sortis du rang, sont responsables des vies de leurs hommes et du succès de leurs armées.

Allure : 6 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d6	d6

Combat d6, Connaissance (Stratégie) d8, Perception d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Amre		Tir	Dégâts
Colt Army		d8	2d6 + 1
Note : Portée 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Sabre		d6	For + d6

Atouts : Commandement, Serrez les rangs !, Soldat

Handicaps : Serment

PERSONNAGES CÉLÈBRES

L'Ouest étrange donne naissance à de nouvelles légendes tous les jours. Certains de ces gens deviennent célèbres grâce à leurs exploits, que l'on rapporte souvent dans des romans à dix cents qui rendent l'Ouest séduisant aux yeux de ceux de l'Est. D'autres ne sont connus que d'une poignée d'individus et leurs noms murmurés avec respect - et en général crainte !

Quelle que soit la manière dont elle est gagnée, une réputation dans l'Ouest étrange est une arme à double tranchant. Elle peut amener la gloire et la fortune mais elle signifie également que n'importe quelle tête brûlée munie d'une arme peut devenir célèbre d'un coup en étant « l'homme qui a tué la légende ! ». La plupart des gens décrits ci-dessous sont plus que capables de se débrouiller quand il est confronté à un tel défi.

BAT MASTERSON

William Barclay « Bat » Masterson est en ce moment le shérif de Ford County, au Kansas, et son frère est le marshal de Dodge. Masterson passe le plus clair de son temps à Dodge. C'est un homme amical mais difficile à manœuvrer quand il est en colère. Il n'est pas particulièrement rapide ou mortel avec une arme à la main mais il excelle à garder la tête froide et à mettre un terme aux ennuis avant qu'ils ne commencent.

Masterson est plutôt respecté à Dodge City et il est capable de rassembler une troupe en renfort en un clin d'œil. Il est toujours impeccablement habillé et préfère les costumes noirs avec un chapeau et une cravate assortis. Il porte une courte moustache taillée avec soin.

Allure : 6

Trempe : 3 **Charisme :** +2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d6	d6

Combat d8, Connaissance (Loi) d8, Discrétion d8, Équitation d8, Jeu d8, Intimidation d8, Persuasion d10, Pistage d8, Réseaux d8, Survie d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d8	2d6+1
Note : portée 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Double action			
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Canne		d8	For + d4
Note : Parade +1			

Atouts : Charismatique, Commandement, Réputation, Sang-froid, Séduisant, Volonté de fer

Handicaps : Code d'honneur, Curieux, Étranger (Mineur), Héroïque, Loyal

CALAMITY JANE

Calamity Jane est l'une des femmes les plus dures de l'Ouest. Elle s'est même faite passer pour un homme afin de décrocher un emploi de routier ou d'éclaireur. Malgré cette rudesse, elle possède un côté plus doux. Elle « ramasse » par exemple de la nourriture pour les pauvres chez de riches « donateurs ».

Jane était une connaissance de Hickock quand il était en vie et elle prétend qu'ils étaient un peu plus que cela. La plupart des gens ne la croient pas, pas plus qu'on ne la croit quand elle dit qu'elle lui a parlé depuis sa mort. Elle taquine assez dur la bouteille depuis qu'il a été abattu par surprise, et nombreux sont ceux qui pensent que les seuls esprits qu'elle voit sont ceux de l'alcool.

Jane est dans une mauvaise passe en ce moment et vit de la charité de ses amis et de son boulot occasionnel comme « hôtesse » dans l'une des nombreuses maisons de mauvaise réputation de Deadwood.

C'est une dame d'apparence ordinaire (et on emploie le terme assez librement) aux cheveux bruns.

Charisme : -2 ; **Trempe :** 1 ; **Allure :** 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d6	d10

Combat d8, Connaissance (Dakota) d6, Discrétion d8, Équitation d8, Escalade d8, Jeu d6, Perception d6, Persuasion d4,Pistage d6, Survie d6, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d8	2d6+1
Note : portée 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Double action			
Arme		**Tir**	**Dégâts**
Winchester 73		d8	2d8
Note : Portée 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 2
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Couteau Bowie		d8	For+d4+1
Note : PA 1			

Atouts : Rechargement rapide, Réflexes de combat, Réputation

Handicaps : Loyal, Malchanceux, Moche

CURLY BILL BROCIUS

Curly Bill est le numéro deux des Cowboys. Pour plus de détails, allez voir à la partie consacrée à Tombstone dans la section sur le Sud-Ouest sauvage (page 244). Bill est un homme ordinaire aux cheveux noirs ondulés, et dont les yeux brillent d'une lueur vicieuse.

Allure : 6

Trempe : 2 **Charisme :** -1

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d10	d8

Combat d8, Discrétion d8, Équitation d8, Intimidation d8, Jeu d8, Perception d8, Persuasion d8, Tir d8, Tripes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	d8	2d6+1
Note : portée 12/24/48	CdT 1 Mun. 6	PA 1
Double action		

Atouts : Commandement, Costaud, Dégaine comme l'éclair, Rechargement rapide, Réputation

Handicaps : Mauvaise habitude (Mineur, opium), Rancunier

DOC HOLLIDAY

John Henry Holliday arriva dans l'ouest en 1872 lorsqu'on lui diagnostiqua une tuberculose. Il espérait que le climat sec de l'Arizona pourrait faire du bien à ses pauvres poumons. Bien qu'il fasse un peu le dentiste (d'où son surnom), son truc c'est le jeu - et c'est un bon truc.

Doc est un homme dangereux à croiser. Il est impétueux et n'hésite pas à agir lorsqu'on le provoque. Il s'est fait beaucoup plus d'ennemis que d'amis mais la plupart d'entre eux tient sa langue, sinon Doc serait capable de leur faire sauter la tête ! Ceci dit, il est profondément loyal à ses amis, y compris Wyatt Earp, et c'est un allié inappréciable si les choses tournent au vinaigre.

Même pour ces amis, Doc a des secrets - dont en premier lieu ses Compétences arcaniques. C'est un hexslinger accompli en plus d'être un excellent tireur !

Doc est en train de mourir et il le sait. Il s'en ira dans une apothéose glorieuse s'il en a l'occasion.

Malgré son teint blafard (à cause de sa maladie), Doc reste un homme séduisant. Il a les cheveux bruns et une moustache.

Allure : 6

Trempe : 6 **Charisme :** +4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d6	d6

Combat d8, Connaissance (Latin) d10, Équitation d8, Intimidation d6, Jeu d10, Magie d12, Perception d8, Persuasion d6, Soins d10, Tir d12, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d12	2d6+1
Note : 12/24/48	Cdt 1	Mun. 6	PA 1
double action			

Atouts : Arcanes (Magie), Charismatique, Combat à deux armes, Dans le mille !, Dégaine comme l'éclair, Duelliste, Nerfs d'acier trempé, Nouveaux pouvoirs, Points de pouvoir, Rechargement rapide, Réflexes de combat, Réputation, Séduisant, Source de pouvoir, Tête froide, Tireur d'élite, Volonté de fer, Vrai dur à cuire

Handicaps : Loyal, Malade (Majeur, maladie), Mauvaise habitude (Mineur, alcool), Pulsion de mort

Pouvoirs : *Visée, Éclair, Déflexion, Télékinésie*. **Points de pouvoir :** 15.

JOHNNY RINGO

Né John Ringold, Johnny Ringo est le membre le plus redouté du gang des Cowboys. Il est plus vif qu'un serpent à sonnette et plus méchant qu'un tonneau rempli de ces vermines quand il touche à la bouteille. Les rues de Tombstone se vident en moins de temps qu'il n'en faut à un crachat pour grésiller sur une plaque en fonte lorsqu'il sort en titubant d'un saloon.

Johnny n'aime pas Doc Holliday et cette animosité est réciproque. Ils en sont presque venus aux mains à quelques occasions et tout le monde sait bien que le dénouement est proche. Ringo est un *hombre* charmant aux cheveux noirs gominés et pourvu d'une épaisse moustache noire.

Allure : 6

Trempe : 4 **Charisme :** -5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d6	d6

Combat d8, Discrétion d8, Équitation d8, Jeu d8, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d6, Pistage d8, Tir d10, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d10	2d6+1
Note : 12/24/48	Cdt 1	Mun. 6	PA 1
Note : double action			

CAPACITÉS SPÉCIALES

Atouts : Combat à deux armes, Dans le mille !, Dégaine comme l'éclair, Duelliste, Encore plus vite que son ombre, Poigne ferme, Réputation, Séduisant

Handicaps : Mauvaise habitude (Mineur, opium), Rancunier (Majeur), Sale caractère, Sanguinaire

Équipement : deux Peacemaker double action.

RAVEN

Raven est le responsable du Jugement et de tout ce désordre, et il est plutôt content de la façon dont les choses sont en train de se dérouler. Ceci dit, il n'espère pas transformer l'Ouest étrange en un Deadland en une nuit. Raven est dans la région depuis un moment - en fait, environ un siècle - et c'est un maître lorsqu'il s'agit de planifier à long terme. Il passe la plupart de son temps au sein des Nations sioux, éminence grise de Sitting Bull et d'autres chefs des terres indiennes. Il ne contrôle plus directement sa secte, l'Ordre du Corbeau, mais ses chefs lui font toujours des rapports. Pour le moment, Raven passe le plus clair de son temps à la Fontaine de Jouvence dans la cité légendaire de Cibola, dont il a réussi à arracher l'emplacement au dernier des Anasazis.

Si tu *dois* absolument confronter tes héros à lui, et si tu as à cœur de maintenir la continuité avec l'univers *Enfer sur Terre*, Raven a un certain nombre d'imitateurs dans l'Ouest étrange qui peuvent agir et parler en son nom et qui sont tous des membres puissants de son Ordre. Les caractéristiques de ce personnage sont présentées ici et il t'est possible de mettre en scène l'un de ses imitateurs en abaissant tous les dés d'un type et en écartant les Capacités spéciales, les Atouts de Background et les Atouts qui nécessitent un Rang Légendaire.

À l'instar de Raven, ses disciples utilisent une variante magie noire de l'Atout Arcanes (Chamanisme). Ils ne tirent donc pas leurs pouvoirs des esprits de la nature mais en appellent aux manitous, et ces derniers contraignent les esprits de la nature à investir de leur puissance la médecine du chamane, ce qui du même coup les corrompt. Lorsqu'ils sont utilisés de la sorte, les esprits de la nature deviennent de nouveaux manitous ou sont détruits. Comme leurs pouvoirs leur sont (indirectement) donnés par des esprits de la nature, les Disciples du Corbeau ne sont capables d'utiliser que ceux auxquels les chamanes ont normalement accès. Ces imposteurs ont cinq pouvoirs et 25 Points de Pouvoir.

Corbeau est un Indien à la musculature sèche d'âge indéterminé. Son visage est parcouru de rides profondes mais ses cheveux sont toujours d'un noir brillant.

Allure : 8

Trempe : 5 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d12	d12+2	d12	d12

Combat d12+2, Connaissance (Occultisme) d12+6, Discrétion d12, Équitation d12, Escalade d10, Intimidation d12, Lancer d12, Médecine tribale d12+2, Natation d10, Perception d12, Persuasion d12, Pistage d12, Sarcasme d10, Soins d10, Survie d12, Tir d12, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
12	11

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Masse de guerre	d12+2	For+d12
Note : maniement à deux mains	Parade -1	PA 4

Atouts : Arcanes (Chamanisme), Arme fétiche adorée (masse de guerre à lame), Charismatique, Chouchou de la Chance (×3), Commandement, Coriace, Costaud,

Coup puissant, Ferveur, Frappe foudroyante, Frénésie suprême, Grand balayage, Grand blocage, Grande esquive, Grande résistance aux arcanes, Guérison rapide, Inspiration, Maître (Combat, Médecine tribale), Maître d'armes légendaire, Nerfs d'acier, Nerfs d'acier trempé, Rapide, Réflexes de combat, Réputation, Serrez les rangs !, Suivants (Ordre du Corbeau), Très séduisant, Trompe-la-mort, Véloce, Volonté de fer.

Handicaps : Sanguinaire, Sale caractère, Présomptueux, Têtu, Rancunier (Majeur), Serment (Majeur, servir les Juges)

Équipement : la masse de guerre à lame qu'il portait contre les Grands Anciens.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Faiblesse (Armes des Conquistadors) : seules les armes des tout premiers hommes blancs à être arrivés en Amérique du Nord peuvent tuer Raven. Une épée, un mousquet, un couteau ou une autre arme ayant appartenu à un conquistador inflige des dégâts normaux.

Immortel : grâce au pouvoir de la Fontaine de Jouvence, Raven ne peut plus vieillir. Il doit cependant y retourner une fois tous les dix ans afin de garder son teint de pêche.

Invulnérabilité : Raven peut être Secoué mais pas être blessé, que ce soit par la magie ou les attaques normales.

Pacte de Faust : Raven est le petit blondinet des Juges et ils ne sont pas prêts de le laisser s'en aller tranquillement faire un gros dodo. S'il était tué, il reviendrait automatiquement de la tombe sous la forme d'un Déterré une semaine plus tard. De plus, une fois Déterré, il gagne l'Invulnérabilité et la Faiblesse ci-dessous.

Pouvoirs : Raven possède tous les pouvoirs énumérés dans le *Coin du Gang de Deadlands* et autant de Points de Pouvoir qu'il lui faut.

RED PETALS SU

Red Petals Su commande l'*Abyssal*, navire amiral de Kang dans le Labyrinthe. Les pirates de Kang la craignent en fait plus que Kang lui-même, car elle est capable de les frapper sans provocation. Ils craignent aussi de partir car elle a la réputation de traquer et d'éviscérer les déserteurs. Elle prend très *sérieusement* ces histoires de face !

Su entretient avec Kang une relation amour / haine. Ce qui veut dire qu'elle le hait mais qu'elle ne peut pas le battre en combat et donc qu'elle le sert. Ceci dit, elle n'en a pas assez dans la tête pour faire les plans toute seule. Elle s'en remet à Kang pour les questions de stratégie et s'il n'était pas là pour lui dire quoi faire, elle serait probablement en train de distribuer des coups de pied aux fesses des hommes dans un rodéo à deux balles. Étant donné l'état actuel des choses, c'est la femme la plus redoutée du Labyrinthe.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** -6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d8	d8

Combat d10, Connaissance (Anglais) d10, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Pistage d6, Soins d8, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Sabre	d10	For + d6

Atouts : Arcanes (Maîtrise du Chi), Réflexes de combat, Commandement, Relations (Iron Dragon), Esquive, Frappe éclair, Grand blocage, Arts martiaux, Nouveaux pouvoirs, Réputation, Kung fu supérieur (tous les styles), Balayage

Handicaps : Sanguinaire, Sale caractère, Têtu

Pouvoirs : *Armure* d6, *Déflexion* d8, *Rapidité* d8, *Châtiment* d8 ; **Points de Pouvoir :** 20

Équipement : sabre, bateau à vapeur cuirassé (l'*Abyssal*).

RÉVÉREND EZEKIAH GRIMME

Tu trouveras la plus grande partie de l'histoire sanglante de Grimme dans les pages précédentes de ce livre, Marshal. Que reste-t-il ? Hé bien, on dit ici comment ton gang peut se débarrasser de lui. On préfèrerait pourtant que ce ne soit pas le cas. On a un peu ce gars à la bonne et on veut qu'il puisse quitter la scène avec plus de panache que nous n'avons de place pour en parler. Ceci dit, si tu penses qu'il est temps que ce démon reçoive ce qu'il mérite, jette un coup d'œil à la Faiblesse figurant dans ses capacités spéciales.

Ceci dit aussi, n'oublie pas que si Grimme tombe, le Labyrinthe et Lost Angels sombreront dans le chaos. Lorsque les

choses se décanteront finalement après quelques années, il est probable que l'Église des Anges perdus restera sous contrôle. Avec un peu de chance, ce sera en fait une vraie Église, débarrassée de l'influence de Grimme et de ses disciples.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** +8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d12	d12	d10	d12

Combat d12+2, Connaissance (Occultisme) d12, Connaissance (Religion) d12, Discrétion d8, Escalade d6, Foi d12+2, Intimidation d12, Natation d8, Perception d12, Persuasion d12+2, Réseaux d10, Sarcasme d10, Soins d10, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
11	8

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Bâton de marche	d12+2	For + d4

Atouts : Champion, Charismatique, Réflexes de combat, Commandement, Sens du danger, Expert (Combat), Ferveur, Très riche, Frénésie suprême, Grand blocage, Grande esquive, Sang-froid, Nerfs d'acier trempé, Inspiration, Maître (Foi, Persuasion), Coup puissant, Réputation, Riche, Guerrier impie

Handicaps : Mauvaise habitude (Majeur, cannibalisme), Sanguinaire

Équipement : un gros bâton de marche (bien sûr, il est magique ! Voir les Capacités spéciales ci-dessous).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Apocalypse : Grimme peut consacrer une action à faire un jet de Persuasion tandis qu'il tempête contre les péchés et les âmes infernales de ses ennemis. Tous ceux qui sont à portée de voix doivent résister à son « sermon » en réussissant un jet d'Âme ou être Secoués par la perspective de la damnation éternelle.

Bâton de marche : cet objet baigne dans le mal. S'il touche un héros, celui-ci doit faire un jet d'Âme ou mourir sur-le-champ et voir son âme consumée. Il lui sera impossible de revenir comme Déterré ensuite, Marshal. Même s'il réussit le jet, le personnage subira 2d10 points de dégâts.

Charisme impie : Même si c'est un vieux schnock dégoûtant et dépravé possédé par un démon, les gens le voient rarement sous sa vraie nature. Il gagne un bonus de +6 en Charisme.

Esprits de Famine : Grimme est en permanence entouré d'un grand nombre d'esprits de famine, qui sont invisibles et intangibles. Tous les héros situés dans un rayon de 24 cases autour de lui doit réussir un jet de Vigueur au début de chaque round sous peine de subir un niveau de fatigue à cause de la faim. Un gros repas annule tous les niveaux de fatigue encaissés de la sorte.

Faiblesse (Bâton de marche) : la seule faiblesse de Grimme, c'est qu'il n'est pas vraiment le Révérend Grimme, qui était quelqu'un de bien et de gentil. Si un héros parvient à frapper Grimme avec le bâton de marche de bois que le vrai Révérend Grimme utilisa durant son pèlerinage pour sortir des ruines de la Californie, il inflige des dégâts normalement. Malheureusement, les disciples du nouveau Grimme ont jeté le cadavre du révérend original et ses affaires dans Prosperity Bay, et le bâton a depuis longtemps été emporté par les vagues dans le Labyrinthe.

Invulnérabilité : bien qu'il puisse être Secoué, les attaques magiques et ordinaires ne lui infligent aucun dommage.

Magie noire : grâce à son rituel, la magie de Grimme semble être d'origine divine tant qu'il reste dans un rayon de 120 kilomètres autour de son église (en d'autres termes, toujours). Il a accès à tous les pouvoirs disponibles pour les Élus et un nombre illimité de Points de Pouvoir.

Majesté : Grimme dégage une aura de vertu. Ceux qui souhaitent l'attaquer doivent réussir un jet d'Âme (-2).

Pacte avec le diable : Grimme a conjuré les puissances de l'Enfer pour le servir et peut consacrer une action pour appeler un démon (voir page 276) à ses côtés. Il n'est capable d'en convoquer que deux à la fois (faisant de lui la troisième partie d'une trinité impie). Il prétend que ces démons sont des Anges déchus envoyés par Dieu pour gagner leur rédemption en servant la sainte cause de Grimme. Enfin, s'il y a des survivants.

Sans peur : Grimme est complètement intrépide. Il est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

SETH BULLOCK

Seth Bullock est le marshal de Deadwood. De bonne compagnie, il préfère régler ses problèmes si possible sans faire de vague mais ne rechigne pas à jouer du Colt si nécessaire.

Bullock est un homme aux multiples facettes. En plus de ses devoirs de représentant de la loi, il participe au Conseil des Commissaires de la Santé & de la Rue, et est le propriétaire d'un certain nombre de commerces locaux. Son importance et sa fortune croissantes le rendent prudent. Son seul trait marquant est son regard perçant, sur lequel il se repose pour dissuader les cowboys chahuteurs de faire du désordre dans sa ville.

Allure : 6

Trempe : 1 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d6	d6	d8

Combat d8, Équitation d8, Intimidation d12, Perception d8, Persuasion d10, Réseaux d8, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d10	2d6+1
Note : 12/24/48	Cdt 1	Mun. 6	PA 1
double action			
Arme		**Tir**	**Dégâts**
Winchester 76		d10	2d8
Note : 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

Atouts : Esquive, Riche, Volonté de fer

Handicaps : Ennemi (Majeur, Hors-la-loi), Pacifiste (Mineur), Sommeil lourd, Serment (servir Deadwood comme représentant de la loi)

STONE

Jasper Stone a si mauvais caractère que l'Enfer ne voudrait pas de lui. Il l'a découvert quand il a été abattu dans le dos par ses propres hommes à Gettysburg. Heureusement pour lui, le Jugement était en route et il revint tout de suite en qualité de tout premier Déterré du Jugement.

Cela ne veut pas dire qu'il est le *premier* Déterré. Cette distinction douteuse revient à quelqu'un d'autre (et non, on te le dira pas encore, partenaire). Mais c'est le premier de sa génération - et de loin le plus mesquin. Stone est en fait un tel salaud que Mort en fit son Serviteur, et les Juges leur assassin attitré (le déterré sur la couverture du jeu, c'est lui !)

Quand des héros deviennent trop puissants (ils atteignent le Rang Légendaire et pourchassent activement les sous-fifres des Juges), Stone est envoyé pour s'occuper d'eux. Il préfère les duels, c'est bien plus drôle pour lui ainsi. Lorsqu'il fait feu, il vise toujours la tête et sans aucune raison particulière. C'est juste un peu plus sportif comme ça, et donc plus amusant pour lui.

Allure : 8

Trempe : 7 **Charisme :** -8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12+2	d12+2	d12+2	d12+2	d12+2

Combat d12+2, Conduite d10, Connaissance (occultisme) d12+2, Crochetage d12, Discrétion d12+2, Équitation d12+2, Escalade d12, Intimidation d12+2, Jeu d10, Lancer d12, Natation d12, Navigation d10, Perception d12+2, Persuasion d10, Pilotage d8, Pistage d12+2, Réparation d12, Réseaux d12+2, Sarcasme d12, Survie d12+2, Tir d12+2, Tripes d12+2

DÉFENSE

Parade	Résistance
11	11

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Colt Dragoons		d12+2	2d10
Note : 12/24/48	Cdt 1	Mun. illimités	PA 4
Reliques			

Atouts : Ambidextre, Apparition, Arme fétiche adorée (Colt Dragoons), Champion, Combat à deux armes, Commandement, Coriace, Cri de guerre, Dans le mille !, Dégaine comme l'éclair, Dévoreur d'âme, Duelliste, Encore plus vite que son ombre, Fantôme, Grand blocage, Grande esquive, Grande résistance aux arcanes, Implacable, Increvable, Le cheval blanc, Maître (Tir), Nerfs d'acier, Poigne ferme, Réflexes de

combat, Rapide comme l'éclair, Rechargement rapide, Réputation, Sang-froid, Sens du danger, Serres, Surjet, Tireur d'élite, Tueur de géant, Trait surnaturel (Agilité, Intellect, Âme, Force, Vigueur), Véloce, Vif, Vigilant, Volonté de fer, Vrai dur à cuire, Yeux de lynx.

Handicaps : Laid, Mauvais caractère, Présomptueux, Rancunier (Majeur), Sanguinaire, Serment (Majeur, servir les Juges), Têtu

Équipement : Colt Dragoons reliques.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de mort : Stone est la main armée de Mort. Mort n'est peut-être pas le destin mais il peut pour sûr vous faire transpirer très fort. Personne, pas même Stone, ne peut utiliser de Jeton pour quelque raison que ce soit lorsque Stone est dans son champ de vision.

Faiblesse (les balles de la trahison) : Stone peut être tué par les balles que ses propres troupes ont utilisées pour l'abattre à Gettysburg. Ceci dit, récupérer ces vieilles munitions usées devrait être une entreprise *majeure*. Et il faudrait encore loger quelques chargeurs dans sa carcasse ! Le plomb doit être fondu pour fabriquer de nouvelles balles avant de l'utiliser contre Stone et vous pouvez être sûr que les Juges le préviendront qu'un type est suffisamment idiot pour essayer un tel truc. Enfin, sa condition de Déterré fait que ces balles peuvent le blesser mais seul un tir à la tête le mettant en État critique peut le descendre pour de bon.

Faiblesse (ses propres mains) : Stone peut aussi être tué par le tir d'une arme à feu actionnée par sa main glacée. Bonne chance avec celle-là, *hombre*.

Fin de ligne : les blessures infligées par Stone ne peuvent être soignées par des moyens surnaturels, et ses victimes ne peuvent revenir à la vie d'une quelconque manière (y compris en qualité de Déterré).

Invulnérabilité : bien qu'il puisse être Secoué, il ne subit aucune blessure des attaques magiques et ordinaires.

Peur : Stone est à l'évidence un Déterré et force ceux qui regardent avec attention sa gueule desséchée à faire un jet de Tripes.

Sans peur : le manitou de Stone a peur de lui mais l'homme lui ne craint rien ni personne. Il est immunisé à la Peur et à l'Intimidation.

WILD BILL HICKOK

Wild Bill est arrivé à Deadwood en 1876. Il a toujours été prudent mais sa philosophie tire-d'abord-et-n'en-parle-plus le rattrapa finalement le 2 août de la même année, quand Jack McCall le tua d'une balle dans le dos dans le saloon n°10 de Nutall & Mann, alors qu'il jouait aux cartes.

McCall fut capturé et traduit en justice. Le lâche expliqua qu'il avait tué Hickok pour une histoire de dette de poker et prétendit aussi être le frère d'un homme que Hickok avait tué en 1869. Le jury l'acquitta en dépit des rumeurs disant que McCall avait été embauché par une ignoble vermine pour l'empêcher de se présenter au poste de marshal de Deadwood.

Cependant, Hickok ne resta pas allongé. Il est revenu comme Déterré et a juré de se venger de McCall et de son employeur, quel qu'il soit. Il s'est arrangé pour maîtriser son manitou pendant qu'il enquêtait sur McCall mais il a récemment perdu le contrôle.

Hickok était un homme grand aux traits anguleux et réguliers. Il est toujours grand mais ses traits se sont un peu gâtés avant qu'il ne sorte de la tombe.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** -4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d8	d8	d6	d8

Combat d8, Discrétion d10, Équitation d8, Intimidation d12, Jeu d8, Perception d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d12+2, Tripes d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Colt Navy		d12+2	2d6+1
Note : 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Arme		**Tir**	**Dégâts**
Winchester 73		d12+2	2d8
Note : 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Couteau Bowie		d8	For+d4+1
PA 1			

Atouts : Dégaine comme l'éclair, Encore plus vite que son ombre, Expert (Tir), Implacable, Nerfs d'acier, Rechargement rapide, Volonté de fer

Handicaps : Ennemi (un paquet de gens déteste Bill), Myope (Mineur), Rancunier (Majeur), Sanguinaire, Têtu

Équipement : Deux Colt Navy, Winchester 73, couteau Bowie.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déterré : Trempe +1 ; a besoin de 1d6 heures de sommeil par nuit ; seul un tir à la tête peut le tuer ; la « mort » ne neutralise un Déterré que pendant 1d6 jours. Il a perdu le contrôle de son manitou quelques temps auparavant.

Invulnérabilité : la légende de la mort de Wild Bill a ajouté à son pouvoir. Bien que n'importe quelle attaque puisse le Secouer, il ne peut être blessé que par l'arme qu'a utilisé Jack McCall pour l'assassiner. De plus, il doit être abattu d'une balle dans la tête.

WYATT EARP

Wyatt Berry Stapp Earp a eu une vie agitée. Il a travaillé comme routier, cheminot, chasseur de bisons et conducteur de diligence. Il a commencé sa carrière de représentant de la loi en 1875 en qualité de membre de la police de Wichita et un an plus tard, il a rejoint son ami Bat Masterson à Dodge en qualité d'assistant du marshal.

Malheureusement pour Dodge, Earp est sur le départ. Lui et sa femme ont en projet de rejoindre les autres frères Earp à Tombstone, où Virgil et Morgan servent tous deux comme représentants de la loi. Wyatt lui-même est sur le point de rendre son insigne et veut lancer sa propre affaire. Ceci dit, il est certain de prêter main-forte à ses frères si les Cowboys posent problème, ce qui signifie que Doc sera aussi de la partie.

Earp est un type franc aux cheveux bruns et aux traits solides dont le regard plonge jusqu'au fond de l'âme.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d10	d6	d8

Combat d12, Connaissance (Loi) d6, Discrétion d10, Équitation d10, Intimidation d12, Jeu d8, Perception d8, Persuasion d10, Pistage d8, Survie d8, Tir d8, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Buntline Special		d8	2d6+1
Note : 15/30/60	Cdt 1	Mun. 6	PA 1
Arme		**Tir**	**Dégâts**
Winchester 73		d8	2d8
Note : 24/48/96	CdT 1	Mun. 15	PA 1
Arme		**Tir**	**Dégâts**
Fusil		d8+2	1-3d6
Note : 12/24/48	CdT 1	Mun. 1	PA 0

Atouts : Chanceux, Commandement, Dégaine comme l'éclair, Duelliste, Dure à cuire, Esquive supérieure, Inspiration, Rechargement rapide, Réputation, Sang-froid, Volonté de fer

Handicaps : Héroïque, Loyal, Pacifiste (Mineur), Rancunier (Majeur), Têtu

Équipement : Buntline Special, Winchester 73, fusil, insigne personnel (l'insigne de Earp est une Relique ; ceux qui l'attaquent subissent une pénalité de -4 à leurs jets d'attaque, pénalité qui se cumule avec le don Esquive supérieure).

LES BARONS DU RAIL

Ces gens célèbres sont ceux qui font bouger les choses dans les Grandes Guerres du Rail. Ils ont chacun accès à de grosses sommes d'argent et à des armées entières de subordonnées, et la plupart d'entre eux est toujours en train de monter divers plans méphitiques pour donner du travail à ton gang. Même si on donne leurs caractéristiques ici, on te recommande d'essayer d'éviter que tes héros ne tombent dessus, car ils sont importants pour l'histoire en cours de *Deadlands*.

On ne saurait trop te déconseiller de jeter ces caractéristiques aux orties (c'est ton gang, Marshal). Chacun d'entre eux est un maître planificateur et reste généralement loin de l'action. Si les héros parviennent à affronter l'un d'entre eux

directement, ce devrait être dans le dernier acte d'une campagne. S'il existe une chance pour que l'un de ces *hombres* parviennent à s'en tirer par miracle, à tricher avec la mort ou à échapper d'une manière ou d'une autre des griffes de vos héros, ces gens ont les ressources, l'astuce et le muscle pour la saisir !

BARON SIMONE LA CROIX

Le baron Simone La Croix est un homme noir bien bâti de 40 ans et ses yeux gris perçants dominés par des sourcils menaçants. Il se rase quotidiennement le crâne et son visage est imberbe. Une petite boucle d'oreille est accrochée à son oreille droite. Vous trouverez plus de détails sur La Croix à la page 248.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** -2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d12	d8	d10

Combat d10, Connaissance (Occultisme) d12, Crochetage d6, Discrétion d10, Foi d12, Intimidation d10, Recherche d10, Jeu d8, Perception d12, Persuasion d12, Réseaux d10, Sarcasme d8, Soins d8, Tir d8, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Peacemaker	d8	2d6+1
Note : 12/24/36	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Double action			
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Dague rituelle		d10	For + d4

Atouts : Arcanes (Miracles), Charismatique, Commandement, Conviction, Costaud, Esquive, Grande résistance aux Arcanes, Nerfs d'acier trempé, Réputation, Séduisant, Tête froide, Très Riche, Vaudou

Handicaps : Sale caractère, Sanguinaire

Équipement : Peacemaker double action, Dague rituelle, sac de conjuration.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chual : en tant que puissant prêtre vaudou, La Croix peut être *chual* pour les loas. Dans ce cas cependant, il sert de *chual* aux Juges eux-mêmes ! Ce lien signifie qu'il ne subit qu'une pénalité de -1 par rang de pouvoir à ses jets de Foi, et qu'il peut également prendre une petite partie du pouvoir des Juges (trop de pouvoir le détruirait de l'intérieur). Il ne peut être le *chual* de chaque Juge qu'une fois par semaine. En action normale, La Croix fait son jet de Foi et s'il le réussit, il bénéficie d'une des capacités suivantes (au choix de La Croix) pendant une heure ou jusqu'à ce qu'un Joker soit tiré, selon ce qui survient en premier.

Mort : La Croix porte une attaque de mêlée à mains nues. S'il touche sa cible, celle-ci doit réussir un jet d'Âme opposé à celui de La Croix sous peine de mourir.

Famine : les dégâts infligés par La Croix (ou par n'importe quelle arme qu'il brandit) provoque des niveaux de fatigue au lieu de blessures, comme si la cible souffrait de la faim. Ces « blessures » peuvent être encaissées normalement mais la victime doit faire un jet d'Âme à la place de la Vigueur.

Pestilence : La Croix peut exhaler un souffle toxique et plein de miasmes. Placer un Grand Gabarit adjacent de La Croix. Tous ceux qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Vigueur, opposé à celui de La Croix, sous peine de mourir. À moins que ce jet ne soit réussi avec une Relance, la victime subit à présent le Handicap Souffrant (Majeur) de façon permanente.

Guerre : la Force, la Vigueur, le Combat et la Connaissance (Stratégie) de La Croix passent à d12+2. Sa Parade passe à 9.

Invulnérabilité : La Croix est un des serviteurs favoris des Juges. Même s'il peut être Secoué, il ne peut être blessé par des moyens magiques ou ordinaires.

Misogyne : à cause de son histoire avec sa mère et sa sœur, La Croix hait les femmes de manière inconditionnelle. Il inflige +2 à ses dégâts lorsqu'il attaque une femme mais l'inverse est également vrai.

Faiblesse (dague rituelle) : La Croix ne peut être blessé que par la dague rituelle qu'il utilisa pour tuer sa sœur (celle qu'il porte sur lui aujourd'hui).

DOCTEUR DARIUS HELLSTROMME

Vous trouverez l'histoire de Hellstromme à la page 239. Lui-même l'ignore mais c'est le premier serviteur de Pestilence sur Terre à cause de la prolifération de la roche fantôme et des avancées technologiques qu'il a initiées. Cela a conduit à d'innombrables éruption de fièvre de la roche fantôme, dont le bon docteur est indirectement responsable.

Darius Hellstromme est un homme d'aspect cultivé qui porte une barbe et une moustache soignées et une cicatrice « distinguée » sur le côté droit du visage.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d12+6	d12	d8	d8

Navigation d8, Conduite d12, Combat d6, Tripes d12, Soins d8, Intimidation d12, Recherche d12, Connaissance (Biologie, Chimie, Occultisme, Physique) d12+6, Perception d12, Persuasion d12, Pilotage d10, Réparation d12, Tir d10, Discrétion d6, Réseaux d8, Natation d6, Sarcasme d12, Lancer d12, Science étrange d12+6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Atouts : Arcanes (Science étrange), Arme fétiche adorée (n'importe quel gadget), Bidouilleur, Bricoleur de génie, Charismatique, Charlatan, Débrouillard, Esquive supérieure, Eurêka !, Grande résistance aux arcanes, Maître (Intellect, Biologie, Chimie, Occultisme, Physique, Science étrange), Relations (Hellstromme Industries, Ltd), Poigne ferme, Réputation, Riche, Rock n' roll !, Sang-froid, Tireur d'élite, Très chanceux, Très riche, Volonté de fer

Handicaps : Curieux, Cupide, Mauvais caractère, Présomptueux, Serment (ressusciter sa défunte femme Vanessa)

Équipement : trousse à outil, monocle.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Contingence : Hellstromme est toujours en compagnie d'au moins un de ses automates, qui a pour instruction de ramener son corps dans l'un de ses laboratoires privés s'il venait à périr. Là, un processus automatique implantera son cerveau dans une ossature d'automate et lui rendra la vie.

Folle intuition : si la folie est une qualification nécessaire au boulot d'inventeur (et la plupart des gens le pense ces jours-ci), Hellstromme est bien trop qualifié. Ses gadgets sont considérés comme des machines infernales et ne tombent jamais en panne ou à cours de Points de Pouvoir tant qu'il les a sur lui. De plus, s'il s'enferme pendant une heure dans son laboratoire, il peut inventer (et construire !) une nouvelle machine de ce genre pour remplacer n'importe quel pouvoir qu'il souhaite. Enfin, il reçoit un bonus de +4 sur ses jets d'Intellect, de Connaissance et de Science étrange.

Touché : la folie de Hellstromme est spéciale. Si la situation est calme et qu'il réussit un jet de Persuasion opposé à l'Âme de la victime, il peut convaincre n'importe qui de n'importe quoi auquel il croit. Il n'est pas délirant, il n'envisagera donc pas de tenter de voler vers la lune pour prendre un morceau de fromage de lune, mais il pourrait facilement convaincre un héros qu'assassiner ses amis est non seulement justifié, mais nécessaire. Les héros obligés de commettre un suicide ou un acte haineux peuvent faire un autre jet d'Âme (opposé à la Persuasion de Hellstromme) pour briser son influence.

FITZHUGH LEE

Fitzhugh Lee est un homme râblé d'âge mûr qui a une tendance à l'embonpoint. Ses traits plats sont accentués par une moustache fournie et un bouc. Malgré un tour de taille qui s'épaissit, il en impose toujours dans son uniforme gris. L'histoire de Lee se trouve page 249.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** +2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d10	d8	d10

Combat d10, Connaissance (Stratégie) d12, Équitation d10, Intimidation d10, Natation d8, Navigation d8, Perception d8, Persuasion d12, Réseaux d6, Tir d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Peacemaker		d10	2d6+1
NOte : 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Double action			
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Sabre		d10	For+d6

Atouts : Charismatique, Commandement, Costaud, Esquive, Inspiration, Leader naturel, Poigne ferme, Réflexes de combat, Serrez les rangs !, Tête froide, Tireur d'élite

Handicaps : Bizarrerie (blagueur), Loyal

Équipement : Colt Peacemaker double action, sabre, Uniforme de major général confédéré.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Démon gardien : Lee est surveillé par un manitou qu'il prend pour le fantôme de son oncle, le général Robert E. Lee. Il peut demander à son « oncle » une protection en combat, ce qui équivaut à l'utilisation du pouvoir *Déflexion*, mais il se sert de sa Persuasion au lieu de sa Compétence d'Arcanes. Lee possède 10 Points de Pouvoir pour ce faire.

JOSHUA CHAMBERLAIN

Dans la cinquantaine, Chamberlain a plutôt bien vieilli. Il reste en bonne condition physique même si ses cheveux et sa moustache à la gauloise sont parsemés de gris.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** 0

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d12	d10	d6	d10

Combat d8, Connaissance (Stratégie) d12+2, Connaissance (Latin) d10, Connaissance (Religion) d10, Équitation d8, Navigation d6, Perception d8, Persuasion d8, Tir d10, Tripes d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Colt Army		d10	2d6+1
Note : 12/24/48	CdT 1	Mun. 6	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Sabre		d8	For+d6

CAPACITÉS SPÉCIALES

Atouts : Réflexes de combat, Commandement, Dur à cuire, Expert (Connaissance : Stratégie), Ferveur, Leader naturel, Nerfs d'acier, Poigne ferme, Serrez les rangs !

Handicaps : Code d'honneur, Prudent, Souffrant (Mineur, blessure de guerre)

Équipement : Colt Army, sabre, uniforme de major général de l'Union.

KANG

Kang est un Asiatique de haute taille solidement charpenté près de la quarantaine. Il porte une longue moustache mais son crâne est rasé de près. Ses traits portent les marques de duels de kung-fu épiques et ses cheveux coupés ras poussent de manière irrégulière sur sa tête couturée de cicatrices.

Kang poursuit le rêve d'une nouvelle nation dans l'Ouest, avec lui à sa tête. Il prend un pourcentage sur presque toutes les entreprises criminelles majeures à l'ouest des Rocheuses et son influence s'étend constamment.

Sa méthode traditionnelle de règlement des ennuis est de tenter de les acheter. S'il y a une chose qu'il déteste, c'est une âme charitable incorruptible mettant son nez dans ses affaires. Quand la subtilité échoue, il a tous les muscles qu'il lui faut pour s'assurer que les problèmes soient résolus.

Allure : 6

Trempe : 5 **Charisme :** -4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d8	d8	d12	d12

Combat d12, Discrétion d12, Intimidation d12, Recherche d6, Jeu d8, Magie d12, Navigation d10, Perception d12, Persuasion d10, Sarcasme d10, Soins d6, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
10	9

Atouts : Arcanes (Magie noire), Arcanes (Maîtrise du Chi), Arme fétiche adorée (poings), Arts martiaux, Costaud, Coup puissant, Dur à cuire, Frappe foudroyante, Frénésie suprême, Frénésie, Grand blocage, Grande esquive, Grande résistance aux arcanes, Kung-fu supérieur (tous les styles), Maître (Combat), Nerfs d'acier trempé, Réflexes de combat, Réputation, Sens du danger, Tête froide, Très riche, Tueur de géant, Vigilant, Volonté de fer

Handicaps : Code d'honneur, Sanguinaire, Serment (fonder une nouvelle nation)

Pouvoirs (Maîtrise du Chi) : *Armure* d10, *Déflexion* d10, *Rapidité* d10, *Frappe* d10. **Points de Pouvoir :** 25

Pouvoirs (Arcanes) : *Détection / dissimulation d'arcanes*, *Dissipation, Éclair, Ténèbres*, *Terreur*. **Points de Pouvoir :** 25

Équipement : robes impériales.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Magie noire : Kang sert des pouvoirs malfaisants dans le but d'acquérir l'Atout Arcanes (Magie noire) mais ce qu'il ignore, c'est qu'il est touché par les Juges en personne. À travers leur influence, Kang peut accéder à de multiples Arcanes et donne la même capacité à ceux qu'il instruit dans les arts sombres.

MINA DEVLIN

L'histoire sanglante de Mina est racontée page 248, mais il est important de noter que pour toute sa méchanceté, Mina Devlin est une exception parmi les Barons du Rail sorciers car elle n'est pas au service des Juges (pas directement en tout cas). Elle met un point d'honneur à accomplir toutes ses machinations par ses propres moyens, sans passer de pacte avec des forces extérieures (en dehors de ce qui est nécessaire pour sa sorcellerie), et la fierté est l'un de ses rares points faibles.

Madame Devlin est une ravissante beauté aux cheveux aile de corbeau et à la peau d'albâtre, aux lèvres pleines rouges et aux yeux verts sensuels. Elle n'hésite pas à se servir de son apparence pour en tirer avantage et s'habille en général de manière à impressionner. Néanmoins, elle glisse un derringer dans son porte-jarretelles et parvient d'une manière ou d'une autre à dissimuler son fouet, son arme de prédilection, sur sa personne à tout instant.

Aussi meurtrière et impitoyable qu'elle est diablement séduisante, Mina fait tout ce qu'il faut pour faire avancer ses plans et gare à celui qui la contrarie.

Allure : 8

Trempe : 5 **Charisme :** +2

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d12	d12	d8	d8

Combat d8, Discrétion d10, Équitation d10, Intimidation d12, Recherche d10, Magie d12+2, Persuasion d12+2, Réseaux d10, Sarcasme d12, Tir d8, Tripes d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme		Tir	Dégâts
Derringer		d8	2d6
Note : Portée 5/10/20	CdT 1	Mun. 2	PA 1
Arme		**Combat**	**Dégâts**
Fouet		d8	For+d4
Note : Parade -1 ; Allonge +2 ; si Mina Devlin obtient une Relance sur son jet d'attaque, le coup n'inflige pas un d6 de dégâts supplémentaires. À la place, son infortunée victime subit un malus de -2 à sa Parade jusqu'à sa prochaine action			

CAPACITÉS SPÉCIALES

Atouts : Afflux de pouvoir, Arcanes (Magie noire), Arme fétiche adorée (fouet), Charismatique, Charlatan, Dégaine comme l'éclair, Grande esquive, Grande résistance aux arcanes, Grande source de pouvoir, Maître (Persuasion, Arcanes), Nerfs d'acier, Nouveaux pouvoirs, Points de pouvoir, Réputation, Sang-froid, Tireur d'élite, Très riche, Très séduisante, Véloce, Volonté de fer

Handicaps : Rancunier (Majeur), Sanguinaire

Pouvoirs (Arcanes) : *Ami des bêtes*, *Augmentation / dissimulation de trait*, *Choc*, *Compréhension des langues*, *Éclair*, *Explosion*, *Déflexion, Détection / dissimulation d'arcane*, *Téléportation*, *Ténèbres*, *Terreur*, *Transformation*, *Vol.* **Points de Pouvoir :** 30

Équipement : Derringer, fouet.

Annexes

Deadlands

MAINS DE POKER ET POINTS DE POUVOIR

Main	Cartes	Effet
As isolé	Un as	1 Point de Pouvoir.
Paire	Deux cartes de même valeur	2 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Paire de Valets ou mieux	Deux valets ou mieux	3 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Double-paire	Deux fois deux cartes de même valeur	4 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Brelan	Trois cartes de même valeur	5 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Quinte à la suite	Cinq cartes qui se suivent	6 Points de Pouvoir (les points supplémentaires sont perdus).
Couleur	Cinq cartes de la même famille	Le sort part avec une Relance (si possible, sinon aucun autre effet).
Full	Trois cartes de même valeur, deux d'une autre	Comme la couleur, et la Durée du sort est doublée (sauf pour les sorts Instantanés).
Carré	Quatre cartes de même valeur	Comme la couleur, et la Durée du sort est multipliée par 10 (sauf pour les hexes Instantanés).
Carré plus Un	Cinq cartes de la même famille (requiert un Joker)	Comme la couleur, mais le huckster peut gratuitement interrompre et réutiliser son pouvoir à volonté pendant 24 heures.
Quinte à la couleur	Cinq cartes de la même couleur qui se suivent	Comme le Carré plus un, et le huckster tire un Jeton dans le Pot.

TABLE DE TERREUR

1d20*	Effet
1-4	**Décharge d'adrénaline :** le héros réagit instinctivement en combattant sa peur. Il gagne un bonus de +2 aux jets de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	**Secoué :** le personnage est Secoué.
9-12	**Paniqué :** le personnage panique et se déplace immédiatement de son Allure plus son dé de course. Il est également Secoué.
13-16	**Phobie mineure :** le personnage gagne le Handicap Phobie (Mineur) en association avec le traumatisme.
17-18	**Phobie majeure :** le personnage gagne le Handicap Phobie (Majeur) en association avec le traumatisme.
19-20	**Marque de la Terreur :** le personnage est Secoué et souffre également d'une altération physique au niveau cosmétique : une mèche blanche dans les cheveux, ses yeux clignent constamment, etc. Son Charisme est réduit de 1.
21+	**Attaque cardiaque :** le héros est tellement terrifié qu'il fait une attaque. Il passe dans un État critique et doit réussir un jet de Vigueur à -2. En cas de succès, il est Secoué et ne peut pas récupérer avant 1d4 Rounds. En cas d'échec, il meurt en 2d6 Rounds. Un jet de Soins à -4 peut sauver la vie de la victime, mais il reste dans un État critique.

** On soustrait le score de Terreur de la créature à ce jet.*

POUVOIRS DISPONIBLES PAR ARCANE

Miracles (Élus)

Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Armure, Augmentation / Diminution de Trait, Barrière, Choc, Compréhension des langues, Déflexion, Dissipation, Exorcisme, Frappe, Grande guérison, Guérison, Inspiration, Joueur, Lumière, Manipulation élémentaire, Protection, Rapidité, Sanctification, Secours, Tempête, Visée

Prêtre vaudou uniquement : Maître de l'esprit, Malédiction, Marionnette, Terreur, Vision, Zombi

Magie (hucksters)

Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Armure, Augmentation / Diminution de Trait, Barrière, Choc, Colifichets, Compréhension des langues, Déflexion, Détection / Dissimulation des Arcanes, Dissipation, Éclair, Enchevêtrement, Explosion, Invisibilité, Joueur, Lumière, Maître de l'esprit, Manipulation élémentaire, Marche sauvage, Marionnette, Pressentiment, Rafale, Rapidité, Télékinésie, Téléportation, Tempête, Ténèbres, Terreur, Visée, Vitesse

Maîtrise du chi (artistes martiaux)

Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Armure, Augmentation / Diminution de Trait, Barrière, Déflexion, Éclair, Enchevêtrement, Enfouissement, Explosion, Frappe, Guérison, Joueur, Malédiction, Manipulation élémentaire, Marche sauvage, Rafale, Rapidité, Visée, Vitesse, Vol

Science étrange (savants fous)

Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Armure, Augmentation / Diminution de Trait, Barrière, Choc, Compréhension des langues, Déflexion, Détection / Dissimulation des Arcanes, Dissipation, Éclair, Enchevêtrement, Enfouissement, Explosion, Frappe, Grande guérison, Guérison, Invisibilité, Lumière, Maître de l'esprit, Manipulation élémentaire, Marche sauvage, Marionnette, Rafale, Rapidité, Secours, Télékinésie, Téléportation, Tempête, Ténèbres, Terreur, Visée, Vitesse, Vol, Zombi

Chamanisme (chamanes)

Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Armure, Augmentation / Diminution de Trait, Châtiment, Compréhension des langues, Déflexion, Détection / Dissimulation des Arcanes, Dissipation, Enchevêtrement, Enfouissement, Exorcisme, Grande guérison, Guérison, Maître de l'esprit, Malédiction, Manipulation élémentaire, Marche sauvage, Peur, Protection, Rapidité, Sanctification, Secours, Téléportation, Tempête, Transformation, Visée, Vision, Vitesse

EFFET DES POISONS

Type	Échec	Succès	Relance
Mortel	Mort en 2d6 Rounds	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Venin	Mort en 2d6 minutes	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Paralysie	Paralysie pendant 2d6 minutes	Paralysie pendant 2d6 Rounds	Fatigué
Inconscience	Inconscience pendant 2d6 heures	Inconscience pendant 2d6 minutes	Fatigué

TABLE DES BLESSURES

2d6	Blessure
2	**Entrejambe :** si la blessure est permanente, inutile de penser à la reproduction de l'espèce sans une chirurgie miraculeuse ou de la magie puissante.
3-4	**Bras :** tirez au sort s'il s'agit du bras droit ou du bras gauche. Le bras touché est inutilisable comme avec le handicap Manchot.
5-9	**Tripes :** votre héros s'est pris un coup entre la hanche et les épaules. Tirez 1d6 : **1-2 Fracture :** l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4) ; **3-4 Contusion :** la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4) ; **5-6 Déchirure :** la Force est réduite d'un dé (minimum d4).
10	**Jambe :** tirez au sort s'il s'agit de la jambe droite ou de la gauche. Le jambe touchée est inutilisable. Le héros reçoit le handicap Boiteux (ou Unijambiste si le personnage était déjà boiteux).
11-12	**Tête :** une grave blessure à la tête. Tirez 1d6 : **1-2 Balafre :** le héros reçoit le Handicap Affreux ; **3-4 Borgne :** le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne) ; **5-6 Cerveau touché :** l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).

MODIFICATEURS DE GUÉRISON NATURELLE

Modif.	Circonstances
-2	Voyage dans des conditions difficile
-2	Aucune surveillance médicale
-2	Environnement défavorable, comme un froid intense, la chaleur ou une pluie battante
-	Surveillance médicale

RÉSISTANCE DES OBSTACLES

Armure	Obstacle
+1	Verre, cuir
+2	Barrière en bois, bouclier
+3	Cloison intérieure, plaque de métal, porte de chariot à vapeur
+4	Porte de chêne, épaisse plaque de métal
+6	Mur de moellons
+8	Mur de briques
+10	Mur de pierre

TABLE DE RENCONTRES

Trèfle – obstacle : les héros tombent sur un obstacle et doivent trouver un moyen de le contourner. Par exemple, une rivière en crue, un pont de cordes vieillissant, un tourbillon… L'obstacle est également susceptible d'être défendu ou surveillé par des créatures ou des ennemis.

Cœur – PNJs : le groupe tombe sur un groupe neutre ou amical de personnages non-joueurs, comme des marchands, des voyageurs égarés, un guide, ou même d'autres aventuriers.

Carreau – fortune : quelque part sur la route se trouve quelque chose de valeur : l'épave d'un navire rempli de marchandises, un trésor caché, une veine de roche fantôme, etc.

Pique – ennemis : des monstres, des ennemis ou des créatures hostiles se trouvent sur la route des personnages. Il est même possible que ces derniers montent une embuscade s'ils ont connaissance du passage des héros.

RÉSUMÉ DES OPTIONS DE COMBAT

À terre Couverture moyenne ; Parade -2 et Combat -2.

Armes à distance dans un corps à corps Pistolets seulement ; La Difficulté pour toucher est la Parade de l'adversaire

Armes improvisées *petite* : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade ; *moyenne* : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade ; *grande* : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade

Attaque avec la main non directrice malus de -2 au jet de Combat / Tir

Attaque ciblée Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6.

Attaque rapide 3 attaques à -4 ou 6 tirs à -4 avec une arme semi-automatique ou un revolver.

Attaque surprise +4 à l'attaque et aux dégâts.

Attaque totale Combat +2, Dégâts +2, Parade -2

Attaque pour toucher Combat +2

Attaque de zone Les cibles se trouvant sous le gabarit subissent des dégâts. La Couverture compte comme de l'Armure. Les attaques ratées subissent une déviation de 1d6 cases pour les armes lancées, 1d10 pour les armes à projectiles, ×1 pour une Portée courte, ×2 pour une Portée moyenne et ×3 pour une Portée longue.

Attaquer à plusieurs +1 à l'attaque par combattant supplémentaire ; maximum +4.

Casser des trucs voir la Table Résistance des obstacles. Parade 2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.

Combattre à deux armes -2 aux attaques, -2 supplémentaire sur la main non-directrice sans l'Atout Ambidextre.

Coup de grâce mort instantanée d'une victime sans défense si l'attaque a lieu avec une arme létale.

Couverture Légère -1 ; Moyenne -2 ; Totale -4

Défense Parade +2 ; aucune autre action possible

Défense totale un jet de Combat remplace la Parade s'il lui est supérieur.

Défenseur désarmé Combat +2 pour les attaquants armés.

Dégâts non létaux la victime est assommée dès qu'elle est dans un État critique.

Désarmement Attaque -2 ; le défenseur doit réussit un jet de Force contre les dégâts subits ou lâcher son arme.

Double action +1 au jet de Tir et aux dégâts. Utilise 2 balles.

Empoignade Jet de Combat pour agripper son adversaire. Relance = adversaire Secoué ; Le défenseur fait un jet de Force ou d'Agilité pour s'extraire de la prise (toute autre action est à -4). L'attaquant peut faire des jets opposés de Force ou d'Agilité pour faire des dégâts.

Obscurité *Pénombre* -1 ; *Obscurité* -2 ; *Ténèbres* : les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases. Une cible détectée peut être attaquée à -4

Obstacles Si une attaque toucherait sans la couverture d'un obstacle, ce dernier agit comme une Armure.

Passants innocents un Tir ou un Lancer de 1 ou moins (2 ou moins pour un fusil de chasse ou à pompe ou en tir automatique) touche une cible adjacente.

Plateforme instable -2 en Tir sur un véhicule ou une monture.

Pousser *Repousser* : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. *Repousser au bouclier* : comme ci-dessus +For de dégâts, +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand. *Faire chuter* : le défenseur tombe au sol.

Rompre le combat les adversaires adjacents bénéficient d'une attaque gratuite.

Ruses le personnage décrit l'action ; il fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intelligence. Succès = Parade -2 pour l'adversaire jusqu'à sa prochaine action. Relance = Parade +2 et Secoué.

Tir Automatique CdT d'au moins 2. Malus de -2 au jet de Tir. Nombre de munitions utilisées = CdT × nombre de dés de Tir lancés.

Tir de barrage sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).

Tir en rafale +2 au jet de Tir et aux dégâts. Utilise 3 balles.

Tirer dans la mêlée voir Passants innocents.

Ventiler permet d'augmenter la CdT du pistolet jusqu'à 6, malus de -4 aux jets de Tir, règle des Passants innocents s'applique sur résultat de 1 et 2 sur un jet.

Viser +2 en Tir / Lancer si le personnage ne se déplace pas.

INDEX

Adepte du vaudou 319
Adobe Walls 243, 244
Agence 16, 150, 152
Agent 150, 152, 319
Allié 128, 199
Alliés 128
Amarante sanglante 262
Ange gardien 319
Animaux communs 258
Araignée géante 263
Atouts 62
Automate 263
Badlands 238
Banc de grignoteurs 264
Barbelé sanglant 265
Baron Simone La Croix 248, 335
Bat Masterson 326
Bayou Vermillon 248
Bestiole des tunnels 265
Black Hills 242
Black River 248
Bleus et bosses 130
Bourre de selle 266
Brave indien 38, 320
Brume endeuillée 267
Cadavre ambulant 267
Calamity Jane 327
Carcajou 268
Catalogue de S&R 97
Chaleur 131
Chamane 40, 155, 320
Chancre 268
Chatval 269
Chauve-souris démoniaque 269
Chien de Gabriel 270
Chinook 270
Chose du désert 271
Chupakabara 271
Chute 131
Citadin 321
Colorado 18, 227
Corbeau nocturne 272
Cousin du Texas 273
Crocodile de mer géant 273
Croquemitaine 274
Crotale du Mojave 274
Curly Bill Brocius 327
Deadwood 19, 242
Démon d'os 277
Démon 276
Désert du Mojave 231
Destin 213
Déterrés 151, 186, 213
Dévoreur de péché 277
Diable de poussière 278
Dixie Rails 249
Doc Holliday 328
Docteur Darius Hellstromme 239, 336
Dodge City 17, 225
Dragon du Labyrinthe 278
Duels 135
Duplicateur 279
Duster 280
Élémentaires 280
Élu 42, 157, 321
Encombrement 90
Ensanglantés 281
Épouvantail 282
Esclavagiste 283
Esprits frappeurs 284
Essaim 284
Expérience 81, 197
Extras 102, 198
Faim 131
Femme poison 285
Feu follet 285
Feu 131
Fitzhugh Lee 336
Flingueur 321
Flingueur, vétéran 321
Fort 51 228
Fossile ambulant 286
Froid 132
Gabarit 350
Gaki 286
Glom 287
Goule 288
Grand Bassin 228
Grand labyrinthe 231
Grand Nord-Ouest 236
Gremlin 288
Grisaille City 21, 239
Guêpe fouisseuse 288
Guérison 124
Guerrier du rail 322
Handicaps 55
Hantise nocturne 290
Hautes Plaines 238
Homme lance 290
Homme patchwork 291
Horreur nocturne 292
Hors-la-loi 322
Huckster 44, 159, 323
Insecte crécelle 293
Iron Dragon 249
Jackalope 293
Jetons 105, 197, 212
Jeux d'argent 138
Johnny Ringo 328
Joker 102, 107
Joshua Chamberlain 337
Juge de potence 294
Jugement (le) 148, 204
Juges 202
Kang 337
La Confédération du Coyotte 20, 243
La République de Deserer 20, 239
Les Barons du Rail 334
Les Derniers fils 204
Les Humains 318
Léviathan des rivières 295
Los Diablos 297
Lost Angels 21, 231
Loup de terreur 297
Loup des cimetières 298
Loup géant 298
Loup-garou 299
Lupins 299
Main animée 300
Maladies 132
Manitou 207
Membre d'une secte 323
Mina Devlin 338
Momie aztèque 300
Munitions 128
Nations Sioux 240
Niveaux de peur 143, 207, 212
Nosferatu 301
Noyade 133
Oklahoma 18
Ombre des vagues 302
Pendaison 139
Pieuvre géante 302
Pirate du Labyrinthe 324
Poison 133
Pony Express 26
Poursuite 140
Pratiquant d'arts martiaux 166, 324
Progression 81, 197
Raie démoniaque 302
Rang 81
Ranger 324
Raven 243, 329
Red Petals Su 330
Régiment noir 303
Reptile des murs 304
Requin géant 305
Requin-garou 305
Revenant 306
Révérend Ezekiah Grimme 22, 330
Rôdeur du maïs 306
Sasquatch 237, 306
Savant fou 48, 164, 325
Serpent cornu 307
Serviteurs 207
Seth Bullock 332
Shan Fan 235
Shaolin 166
Sirène 307
Soif 134
Soldat 325
Sommeil 134
Squelette 308
Stone 332
Suce-la-boue 308
Sud-Ouest sauvage 243
Tarentule mécanique 309
Terrentule 309
Texas Ranger 16
Tique de prairie 310
Tombstone 19, 244
Tornade des tripes du Texas 312
Trempe 104
Uktena 312
Union Blue 250
Usurpateur 313
Vallée de la Mort 228
Vampire, ancien 314
Vampire, jeune 314
Vecteur de variole 315
Veste de chair 316
Veuve éplorée 316
Vipère des sables 317
Voie Fantôme 230
Voyages 23, 144
Wasatch 250
Wendigo 237, 317
Wild Bill Hickok 333
Worm Canyon 238
Wyatt Earp 334
Zombie 318

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

DESCRIPTION

Taille : Poids :

Sexe :

Âge :

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ	d
ÂME	d
FORCE	d
INTELLECT	d
VIGUEUR	d

COMPÉTENCES

d
d
d
d
d
d
d
d
d
d
d
d
d
d

CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
ALLURE	
CHARISME	
PARADE	
RÉSISTANCE	
TREMPE	
POINTS DE POUVOIR	

ÉQUIPEMENT

POGNON

Rang :

Primes :

ATOUTS

HANDICAPS

TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECOUÉ -1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE -2

-1

FATIG.

ARMURES

Zone Protection

POUVOIRS

PP Portée Effets/Durée

ARMES

Portée Dégâts CdT Mun. PA Notes

NOTES

© 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

LES GABARITS : MODE D'EMPLOI

1. Imprime ou photocopie ces deux pages en vérifiant bien que l'impression ou la photocopie s'effectue à 100% (pas de zoom ou autre) pour respecter l'échelle des figurines classiques.

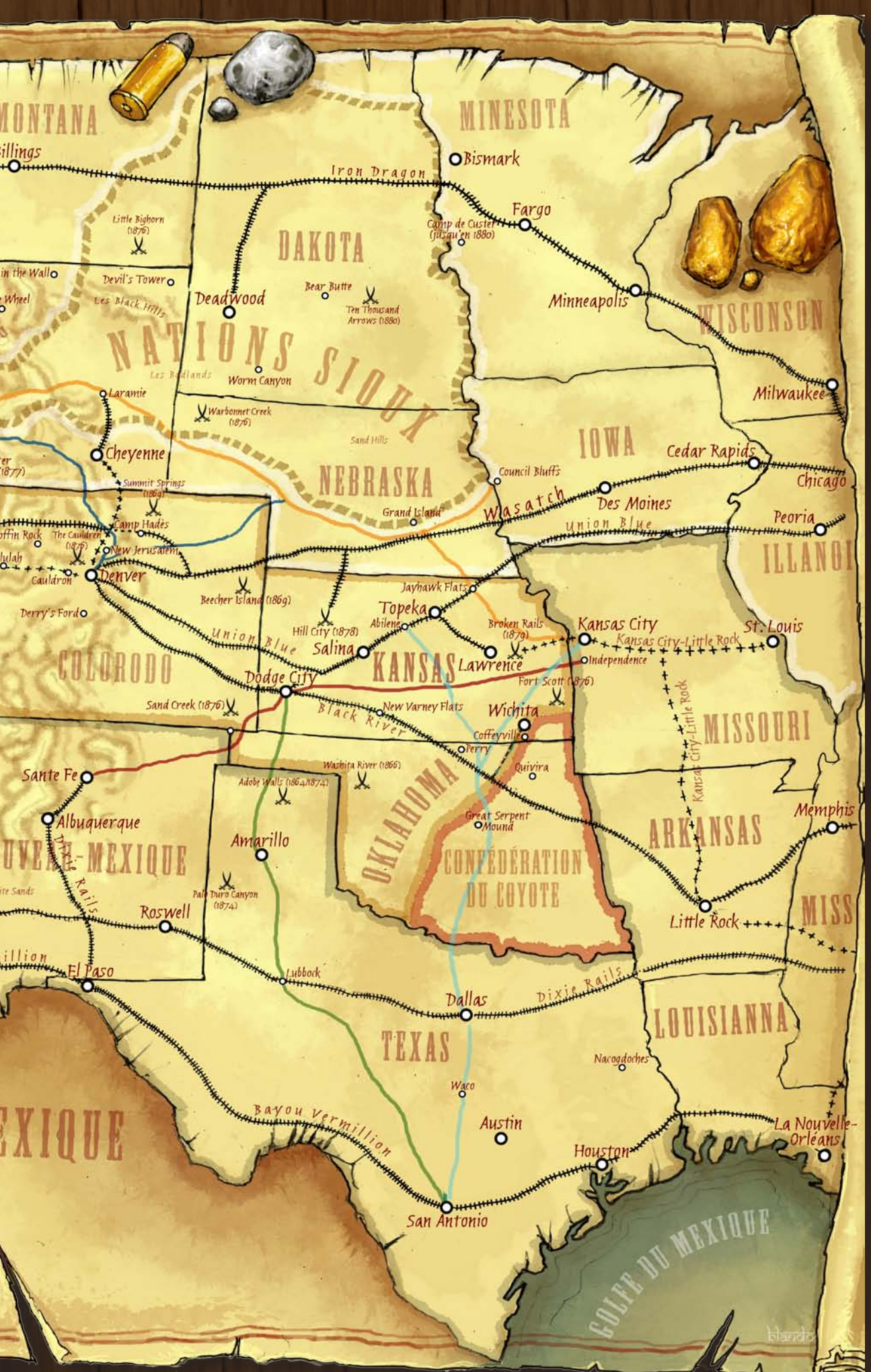
2. Découpe chaque Gabarit à l'aide d'une paire de ciseaux. Attention à ne pas te couper, *amigo* !

3. Et voilà ! Tu vois, c'était pas si compliqué que ça !

Deadlands / Savage Worlds © 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

Deadlands / Savage Worlds © 2011 Black Book Éditions et Pinnacle Inc. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

Seattle
Tacoma
Olympia
WASHINGTON
Walla Walla
Portland
Salem
Iron Dragon
Helena
Iron Dragon
Butte City
IDAHO
Boise
Crimson Bay
OREGON
Silver City
New Opportunity
Harmony
Goodwill
Le Grand Bassin
Elko
NEVADA
Corrine
Ogden
Fort Bridger
Grisaille City
Plaines de sel
Desert du Grand Lac Sale
Provo
Overlook Hotel
Nephi
Wasatch
Skull Canyon
Long Drop Canyon
Mouth o Hell
UTAH (DESERET)
Sacramento
Fort Lincoln
Devil's Armpit
Goodwill
Placerville
Virginia City
Denver Pacific
Denver Pacific
Dragon's Breath
Lynchburg
Devil's Postpiles
37th Chamber
Shannonsburg
Kwan Province
Quartz Town
Cedar City
St. George
Devil's Canyon
Kanab
Mexican Hat
Fort 51
Death Valley
Lion's Roar
Le Grand Canyon
Le Désert Peint
Prescott
Petrified Forest
CALIFORNIE
Lost Angels
Perdition
Railhead
Lost Angels
1879
Bear's Claw
Sunken City
Désert du Mojave
ARIZONA
Dead End
Phoenix
Yuma
Dixie Rails
Tijuana
Mexicali
Potential
Tucson
Desert de Sonoran
Tombstone
NO
N
NE
O
E
SO
S
SE
L'Ouest étrange
Union
Territoires Contestés
Confédération
Deseret
Confédération du Coyote
Nations Sioux
Piste Toujours-Triomphant
Piste Oregon
Piste Terrestre
Piste Santa Fe
Piste Texas
Piste Chisholm
Ligne ferroviaire Principale
Ligne Ferroviaire Mineure
Champ de bataille
Grande ville
Petite ville
Piste Fantôme
20 100 200 300 400 500 Km


MONTANA
illings
MINESOTA
Bismark
Iron Dragon
Fargo
Camp de Custer (jusqu'en 1880)
Little Bighorn (1876)
DAKOTA
Devil's Tower
Les Black Hills
Deadwood
Bear Butte
Ten Thousand Arrows (1880)
Minneapolis
WISCONSON
NATIONS SIOUX
Les Badlands
Worm Canyon
Laramie
Milwaukee
Warbonnet Creek (1876)
Sand Hills
IOWA
Cedar Rapids
Cheyenne
Council Bluffs
Chicago
Summit Springs (1869)
NEBRASKA
Wasatch
Des Moines
Grand Island
union Blue
Peoria
Camp Hades
The Cauldron (1870)
New Jerusalem
ILLANOI
Cauldron
Denver
Jayhawk Flats
Beecher Island (1869)
Topeka
Derry's Ford
Abilene
Broken Rails (1879)
Kansas City
St. Louis
Hill City (1878)
Union Blue
Salina
KANSAS
Lawrence
Kansas City-Little Rock
COLORODO
Dodge City
Independence
Fort Scott (1876)
Sand Creek (1876)
New Varney Flats
Black River
Wichita
MISSOURI
Coffeyville
Perry
Quivira
Sante Fe
Washita River (1866)
Adobe Walls (1864/1874)
Kansas City-Little Rock
Albuquerque
Great Serpent Mound
Memphis
Amarillo
OKLAHOMA
ARKANSAS
CONFÉDÉRATION DU COYOTE
Pale Duro Canyon (1874)
Roswell
Little Rock
MISS
El Paso
Lubbock
Dallas
Dixie Rails
LOUISIANNA
TEXAS
Nacogdoches
Waco
Bayou Vermillion
Austin
La Nouvelle-Orléans
Houston
San Antonio
GOLFE DU MEXIQUE

THE END

La ruée vers l'Ouest étrange !

Voilà deux décennies déjà que la guerre de Sécession fait rage, et aucun des deux camps ne semble en mesure de prendre l'avantage. Les États Confédérés suivent leur propre voie, à l'écart des États-Unis d'Amérique. La Californie s'est littéralement effondrée dans le Pacifique. La Guerre du Rail se propage et atteint la Côte Ouest, alors qu'un super-carburant, la roche fantôme, fait avancer la technologie de façon spectaculaire et bien souvent dangereuse. Les Sioux ont repris le Dakota et la Confédération du Coyote mène la Danse Fantôme dans les Hautes Plaines. On murmure même que les morts marchent parmi nous…

Deadlands Reloaded est un jeu mêlant Western et magie, inventions improbables et créatures indicibles, dés, jetons et cartes de poker. Plus sombre, plus rapide, plus fluide, il est désormais propulsé par *Savage Worlds*, un nouveau système plus efficace qui garde néanmoins toute la saveur de l'édition précédente.

Le livre de base de ***Deadlands*** contient :

- Tout ce qu'il faut pour créer un héros de l'Ouest étrange : Chamane, Pistolero, Huckster, Disciple de Shaolin, Savant fou, Élu divin, etc.
- Toutes les règles de jeu de *Savage Worlds* édition *Deluxe,* enrichies et adaptées à l'univers de *Deadlands*.
- Des ajouts exclusifs pour retrouver tout le charme de la première édition.
- Une présentation complète de l'Amérique de la fin du XIXe siècle pour tout savoir sur ce qui a changé depuis l'arrivée des esprits et de la roche fantôme !
- Un univers de jeu à la saveur incomparable récompensé par de nombreux prix.
- Un bestiaire complet de 120 créatures, animaux et personnages célèbres de l'Ouest étrange.
- De la sueur, de la poudre et des tentacules !

BLACKBOOK EDITIONS

SAVAGE WORLDS

DEADLANDS

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

black-book-editions.fr/deadlands **peginc.com**

ISBN : 978-2-36328-076-3

9 782363 280763

BBE DL 01 Prix : 49,90 €