

# Les différentes possibilités de personnages

## Une aide de jeu de Jessie Redball

A Deadlands, il n'y a pas de classes. Le type de personnage est principalement fait pour donner une idée au joueur de ses possibilités quand aux caractéristiques qu'il faut favoriser et aux compétences qu'il faut posséder. Certains nécessitent toutefois des atouts particuliers ou des compétences nécessaires pour incarner proprement le personnage. Le type choisi ne sert qu'à définir le background et influencer le roleplay du joueur.

Je vais classer les différentes classes en plusieurs catégories, et je mettrai une \* si je rechigne à faire jouer ce genre de personnage. Plusieurs \*\* signifieront que je rechigne vraiment, et \*\*\* signifiera que je refuse de le faire, mais que je le montre pour d'autres campagnes possibles...

### Les Officiels :

Je classe ici les hommes de loi, les agences des deux gouvernements et les soldats.

**Les Pinkerton \*** : Les Pinkerton sont des détectives oeuvrant pour l'Union. Ils recherchent les abominations pour mettre un terme à leurs agissements et traquent aussi les criminels et sectes qui tentent de s'en servir. Ils sont aussi à l'affût des Hucksters et autres utilisateurs de magie noire, surtout ceux qui s'en servent à des fins illégales. Enfin, il incite les gens au courant des problèmes à la plus grande discrétion, et si elle n'est pas respectée, les forcent à le faire. Les Pinkertons agissent généralement à couvert, infiltrés ou cachés. Ils ont obligatoirement les Handicaps « Ennemis : Texas Rangers » et « obligation : envers l'agence » et ont souvent l'atout « Possession : Pistolet Gatling ». Leur métier nécessite de hauts scores en Perception, Charisme et des notions de combats (Dextérité, Agilité). Ils peuvent se spécialiser, en tant que chercheurs, docteurs, ou expert en occultisme.

**Les Texas Rangers\*** : En plus des occupations communes avec les Pinkerton, les Texas Rangers sont aussi chargés de faire régner l'ordre là où ils passent. Les Hors la loi sont aussi leur affaire, et s'il faut traquer un gang sur le territoire, c'est à eux qu'on fera appel. Les Texas Rangers agissent à l'inverse des Pinkerton au grand jour, se déplacent généralement comme une escouade d'armée, mais aussi fréquemment en duo. Certains agissent seuls. Les Texas rangers ont pour devise, « si tu ne peux pas en faire ton allié, tue le ». Ils ont forcément les handicaps « Ennemis : Nordistes » et « Obligation : Faire régner l'ordre, chasser le surnaturel, ou traquer les hors la loi » et l'atout « Homme de loi ». Leurs compétences physiques sont primordiales. Il y'a quelques Hucksters dans leurs rangs.

**Les Soldats\*\*** : Nordistes ou Sudistes, ils obéissent généralement au mêmes règles : la discipline et le respect de la hiérarchie. Attaché à un régiment, le soldat est peu libre de ses mouvements et doit respecter les ordres. Selon sa compagnie, il peut être en patrouille sur une large zone, en garnison dans un fort à protéger un territoire, ou en mouvement pour une bataille. Ils ont forcément le handicap « Ennemi : L'autre camp », les compétences physiques sont la base du bon soldat.

**Les Shérifs \*\*** : Cantonnés à une petite ville, ou au quartier d'une grosse ville, les Shérifs ont pour mission de faire respecter l'ordre et la loi dans leur juridiction. Mal payé, ils font du zèle pour arrondir leurs fins de mois car ils ont le droit de toucher les primes de leurs proies. Le problème du Shérif est que sorti de sa juridiction, il n'est plus rien. Le shérif a forcément l'atout « Homme de loi » et le handicap « Obligation : envers sa juridiction ». Ses caractéristiques peuvent être variées, il y'a toutes sortes de Shérifs.

**Les Marshals Fédéraux** : Beaucoup plus libres que les Shérifs, les Marshals Fédéraux sont les représentants de l'ordre sur tout un Etat, et il leur est permis de dépasser les frontières de leur juridiction pour pourchasser un hors la loi. Au Nord, ils sont la force policière qui traque les gangs et hors la loi sur l'ensemble du pays, ayant tout pouvoir. Au Sud, ils partagent la tâche avec les Texas Rangers, qui peuvent leur interdire une poursuite. Ils ont nécessairement l'atout « Homme de loi » et le handicap « Obligation : traquer les criminels ». Leurs compétences sont variés et nécessite un équilibre entre compétences physiques et mentales.

**Les Espions\*** : Dans ces temps de troubles, chaque compagnie, chaque armée et même beaucoup de riches particuliers embauchent des espions pour se tenir au courant de tout ce qui se passe. Ces espions sont

généralement des experts en déguisement, parfois entraînés comme des militaires, qui risquent leur vie en se faisant passer pour un civil normal mais en tentant de découvrir les petits secrets pour lesquels ils ont été embauché. Leurs compétences sont assez libres, mais beaucoup ont des caractéristiques comme « Persuasion », « Détecter », « Déguisement » ou « Furtivité ». La Perception est assez importante mais il ne faut pas non plus négliger les techniques de défense.

### Les Religieux :

Ici sont classés les personnages qui agissent au nom de Dieu

**Les Révérends\*\* :** Généralement, les révérends sont attachés à une ville pour laquelle ils dirigent le corps religieux. Evidemment très croyants, ils ont pour tâche de porter la parole de Dieu aux habitants de leur paroisse. Grâce à leur foi, ils ont la possibilité de réclamer l'aide divine et de lancer des sortes de pouvoirs magiques nommés Miracles. Ils sont ainsi armés pour lutter contre les abominations qui menaceraient leur territoire. Ils ont nécessairement l'atout « Arcane : Croyant » et bien souvent les handicaps « Fanatique » et « Obligation : envers l'église ». Leur caractéristique Ame est primordiale, ainsi que les compétences Foi et Carrière : Théologie.

**Les Religieuses\* :** Généralement cantonnées aux basses tâches de l'église comme la nourriture, la lessive et le ménage, les religieuses sont souvent bien moins fanatiques que leurs supérieurs. Elle catéchèse souvent les enfants et ont donc une connaissance de leurs concitoyens plus grande que celle des prêtres. Leur foi est assez grande pour leur permettre des miracles mais elles en usent moins que les prêtres. Elles ont nécessairement le handicap « Serment : Vœux religieux » et peuvent bien sûr posséder l'atout « arcane : croyant » qui leur permet d'utiliser des miracles. Leurs caractéristiques sont variables mais la Foi et la carrière : théologie sont primordiales.

**Les Prêtres Itinérants :** A l'instar des révérends confinés dans leur paroisse, certains prêtres sillonnent les routes pour porter la bonne parole autour d'eux. Voyageur infatigable, ils sont sans cesse sur les routes et apportent leur aide du mieux qu'ils peuvent autour d'eux. Ils ont bien sûr besoin de l'atout « Arcane : Croyant » et leur foi et leur carrière : théologie sont très importants. Leurs caractéristiques sont centrées sur l'âme, mais le reste est variable.

**Les Ermites et autres croyants :** Certaines personnes n'ont pas besoin de faire partie de l'église pour user de miracles divins. Leur foi est assez grande pour faire appel aux dons du Seigneur. Ces croyants sont généralement très pieux et leur comportement est très strict. Ils ont évidemment besoin de l'atout « arcane : croyant » et d'un score de foi élevé, mais le reste de leurs caractéristiques est variable. Ils ont généralement des handicaps basés sur leur piété, comme « Serment », « Fanatique » ou « Obligation ».

**Les Chasseurs de l'église :** Certains croyants particulièrement doués au combat ont été recrutés par l'église (ou agissent d'eux même) pour chasser les abominations, les sectes et les utilisateurs de magie noire. On les nomme « Tueurs de monstres », « Chasseur de démons » ou encore « Chasseur de sorcières ». Ils se donnent une mission semblable à celle des Pinkerton et Texas Rangers et utilisent les miracles divins et leurs grandes connaissances de l'au-delà pour leurs missions. Ils ont bien souvent l'atout « Arcane : croyant » et un score de « Universalis : occultisme » élevé. Leur foi est aussi un grand atout mais leurs compétences physiques ne doivent pas être en reste. Ils possèdent souvent un handicap lié à leur serment. Ils sont généralement spécialisés dans une chasse (sectes, abominations, hucksters, déterrés...)

### Les Magiciens :

Ici sont recensés les divers utilisateurs de magie non religieuse, quel qu'il soit

**Les Hucksters :** Les lanceurs de sorts les plus classiques sont les Hucksters. Ils sont généralement les héritiers des secrets de Hoyle et comme lui, utilisent le Poker pour défier les manitous dont ils veulent la puissance. Les Hucksters sont détestés des gens normaux et doivent se faire le plus discret possible, d'autant que Pinkerton, Texas Rangers et Chasseurs de l'église les traquent bien souvent. Le Poker est donc une couverture idéale pour eux, et ils sont souvent joueurs dans le civil, même s'ils peuvent en fait embrasser de nombreuses carrières (sauf dans l'église). Ils se doivent de posséder l'atout « Arcane : Huckster » et ont souvent un handicap de « focalisation » sur leurs cartes mais le reste de leurs caractéristiques est laissé à leur appréciation même si une bonne partie de leurs points de compétences doivent partir en sorts.

**Les Sortileros :** Tous les jeteurs de sorts n'utilisent pas la méthode du Poker. Certains sont assez habiles pour défier les manitous dans des duels au revolver. Ceux-ci sont nommés Sortileros (Je préfère l'Anglicisme « Hexslinger »). Leurs sorts servent généralement à utiliser au mieux leurs armes, en augmentant sa portée ou sa puissance, ou encore en la rechargeant magiquement. Ils ont besoin de l'atout « Arcane :Sortilero » et ont bien souvent un handicap de « focalisation » sur leurs armes. Leurs caractéristiques sont libres mais il faut évidemment donner priorité aux sorts, et à leur adresse au tir.

**Les Ouragans\*\* :** Curieux type de personnage que celui-ci. Les Ouragans n'ont rien demandé à personne. Ils sont nés avec un don qui leur permet d'utiliser un sort plus facilement qu'un Huckster, mais avec moins de puissance et surtout pas de maîtrise du tout. Aussi dangereux pour leurs adversaires que pour leurs amis voire pour eux même, les Ouragans ont bien du mal à supporter leur état. N'importe qui peut être Ouragan (sauf les magiciens de base) à condition de prendre le don ouragan. Pour ma part je fais tirer la possession d'un don, donc j'autorise les Ouragans, si vous réussissez à obtenir un don à la conception du personnage.

**Les Vaudous\*\* :** Magiciens usant d'une source de pouvoir interdite, les Vaudous sont craint des gens qui y croient, et traqués par les chasseurs de sorcières, les Texas Rangers et les Pinkerton. Pourtant certains vaudous ne sont pas méchants, même si c'est rare. Les Vaudous se rapprochent des prêtres, mais leur foi se base sur une religion considérée comme superstition par beaucoup. En fait, les sorts vaudous peuvent être puissants. Les Vaudous doivent prendre l'atout « Arcane : Vaudou » ainsi qu'un « Totem prédominant ». Ils doivent aussi prendre la compétence « Conjuraison » et la compétence « Foi », mais associé à « Vaudou ». Ils ont bien souvent le handicap « Superstition ». Le reste de leurs caractéristiques est laissé à leur appréciation.

**Les Mages du Métal\*\* :** Les mages du métal utilisent une technique nouvelle qui combine l'art des hucksters et celui des savants fous. En fait, ils vont sur le plan astral pour provoquer l'inspiration dont ils ont besoin pour créer instantanément des objets ou des améliorations pour leurs machines. Ces mages sont aussi proches des Savants que des Hucksters et sont en fait assez rares. Ils ont besoin des atouts « arcane : Savant fou » et « arcane : Huckster » ainsi que des compétences « Sciences » de son choix, et bien sûr de ses sorts.

### Les Scientifiques :

Sont recensés ici tous les personnages qui touchent de près ou de loin à la science.

**Les Savants Fous :** Bon ils sont pas vraiment fous, mais honnêtement, est ce qu'on peut faire confiance à quelqu'un qui passe son temps à dessiner et construire des objets farfelus. Les savants fous sont des hommes excentriques qui sont régulièrement inspirés pour créer de nombreux objets. C'est grâce à eux qu'aujourd'hui, les pistolets Gatlings, les Gyrocoptères et autres armures pare-balles sont aujourd'hui disponibles. Il ne faut pas croire non plus que tous sont des génies prolifiques et de nombreuses inventions extraordinaires n'ont en fait pas beaucoup d'intérêt. Les Savants Fous doivent prendre l'atout « Arcane : Savant Fou » et doit favoriser ses caractéristiques « Connaissances » et « Astuces », ainsi que les compétences « Bidouiller » et « Sciences » de son choix (Mécanique, Physique, Biologie...)

**Les Alchimistes :** Comme les Savants fous, les Alchimistes puisent leurs inspirations de leur génie que leurs concitoyens appellent folie. A l'inverse de leurs confrères qui construisent des objets, armes ou véhicules, eux conçoivent des poudres, liquides et onguents. Hormis ce détail, les Alchimistes sont assez proche de leurs homologues. Les Alchimistes doivent posséder l'atout « Arcane : Savant Fou » et des compétences en « Connaissance » « Science », principalement « Alchimie » et « Chimie ».

**Les Aviateurs\*\* :** Il faut être fou pour accepter de voler sur un véhicule conçu par un savant fou. Les Aviateurs ne sont pas forcément des Savants, et peuvent juste être le pilote de l'engin mais la plupart sont aussi leurs concepteurs. Les Aviateurs ont pour seule obligation de posséder la compétence « Conduire : Auto-coptère ou Gyrocoptère » (Ou alors il est réellement plus fou que les Savants) mais il lui est conseillé de connaître les compétences « Bidouiller » et « Science : Ingénierie », et peut bien sûr posséder l'atout « Arcane : Savant Fou » Beaucoup d'Aviateurs travaillent comme livreurs pour Smith and Robards ou pour une armée.

**Les Mécanos :** Il faut être un Savant pour créer une machine de toutes pièces, mais par la suite, une formation basique suffit pour réparer un véhicule endommagé. Les conducteurs qui achètent un véhicule ont intérêt à embaucher un mécano ou à être mécano eux mêmes. A l'inverse de l'Aviateur, le mécano n'a pas besoin de savoir conduire mais il doit posséder les compétences « Bidouiller » et « Science : ingénierie ». L'atout « Mécano » semble aussi un bon choix.

**Les Ferrailleux\*\* :** Les Ferrailleux sont des hommes « techniquement » améliorés par les soins d'un savant fou de Salt Lake City. Les Ferrailleux sont très rares, surtout en dehors du Déseret et sont généralement engagés dans les sports violents de l'Utah. Certains quittent tout de même leur ville et parcourent le pays mais sont généralement mal vu ailleurs. Leurs compétences sont libres et ils ont droit à une amélioration.

### Les Gâchettes

Je recense ici les non militaires qui se servent de leurs armes pour vivre...

**Les Pistoleros :** Les Pistoleros sont des citoyens qui vivent de leur art de manier une arme. Généralement, ils vivent entre divers villages et louent leurs services pour un toit ou une gamelle. Les pistoleros sont les voyageurs les plus fréquents sur les routes de l'Amérique. Les Hors la loi sont souvent aussi des Pistoleros. Ils sont libres de répartir leurs caractéristiques comme bon leur semble mais ont besoin d'une forte « Dextérité » et d'une bonne « Rapidité ». La compétence « tirer » est évidemment nécessaire.

**Les Chasseurs :** Les Chasseurs sont très fréquents, quelque soit la région. La plupart chassent divers gibier, comme lapins, cerfs ou bisons, mais certains se spécialisent aussi dans la chasse aux nuisibles, comme les loups ou les renards. D'autres encore chassent des créatures que les villageois n'imaginent même pas. Les Chasseurs ont besoin d'un bon score en « tirer », mais aussi de compétences telles que « pister » « détecter » et quelques « connaissances en territoires ».

**Les Chasseurs de Trophées \*\*:** Les Chasseurs de trophées sont similaires aux chasseurs mais ont la différence notable de faire cela pour le sport. La plupart cherchent les trophées extraordinaires comme les abominations. Ils cherchent généralement la renommée ou les sensations fortes. Ils ont besoin d'une bonne compétence « tirer », ainsi que « pister » et « détecter ».

**Les Chasseurs de Primes :** A l'instar des autres chasseurs, ceux que les Chasseurs de Primes recherchent, ce sont les hors la loi recherchés par la justice, de tous les côtés de la frontière. Les Chasseurs de Primes sont nombreux et ne recherchent en général que l'argent que leur rapportera une capture. Leurs compétences principales sont les compétences « tirer », et « pister » mais aussi une bonne « connaissances des hors la loi ».

**Les Gardes Ferroviaires\*\* :** La grande guerre du rail pousse évidemment les compagnies à recruter des gens pour protéger leurs ouvriers, les lignes et les véhicules qui y circulent. Bien souvent, elles les encouragent aussi à attaquer ceux du voisins. Les Gardes Ferroviaires sont nombreux et relativement sans scrupules. Ils ont évidemment besoin de bonnes caractéristiques physiques, mais rien ne leur est imposé, même pas la fidélité envers leur employeur.

### Les Professionnels

Les personnages ci-dessous sont tous des professionnels qui partagent la vie et les problèmes locaux

**Les Cow-boys\* :** Symbole du Weird West, le Cow-boy est assez répandu dans les zones d'élevage. Son métier consiste à surveiller, escorter et protéger les troupeaux des riches fermiers. Si leur tâche est de convoier des bêtes, il ne faut pas croire que c'est aisé et ils ont souvent à faire avec les indiens du coin ou les gangs de Desperados. Leur métier nécessite souvent une bonne Dextérité et une bonne Vigueur mais ils sont assez libres de leurs choix.

**Les Prospecteurs :** Les Chercheurs d'or pullulent sur tout le territoire ainsi que les Chercheurs d'argent et de Roches fantômes mais on les catalogue souvent sous la même étiquette. Usant des techniques classiques du mineur ou du tamiseur, et prenant les risques de braver les danger du Labyrinthe ou des terres indiennes, les Prospecteurs ont surtout pour pire ennemi les voleurs de toutes sortes. Ils ont besoin de la compétence « métier : prospection » et peuvent tirer avantage de compétences comme « Détecter », « Connaissances des territoires prospectés » « Survie dans le milieu de la prospection » et au besoin « Grimper » ou « Nager ».

**Les Marins\*\* :** Evidemment très nombreux dans le Labyrinthe, il ne faut pas négliger pour autant le nombre de Marins dans le reste du pays, notamment le long du Mississipi ou du Rio Grande. Travaillant pour des compagnies privés ou pour une armée, les Marins sont généralement des baroudeurs rompus à toutes formes de surprises. Les Marins ont principalement besoin de la compétence « Métier : Marin » voire de « Conduire : Bateau » mais sont très libres de leurs choix à part ça.

**Les Joueurs Professionnels :** Tous les joueurs de cartes ne sont pas comme le pensent les Texas Rangers des Hucksters camouflés. Beaucoup sont en réalité de vrais joueurs que seuls l'appât du gain et l'attrait du jeu amusent. Ces joueurs sillonnent les villes à la recherche de tournois de Poker ou simplement de joueurs à dépouiller dans un saloon. On les voit dans le Weird West principalement sur des tables de Poker mais beaucoup se débrouillent dans bien d'autres jeux comme les Echecs, le Backgammon, les Dominos ou la Roulette. En fait ce qui plaît à ces hommes est le frisson du jeu. Ils ont surtout besoin de la compétence « Jeux » et souvent aussi « Bluff » et « scruter ». « Passe-passe » leur est aussi conseillé s'ils souhaitent tricher.

**Les Artistes\* :** Acteurs de théâtre, musiciens (surtout pianistes de saloon), danseuses de saloon, prestidigitateurs... Nombreux sont les gens qui vivent grâce à leur talent artistique. Généralement, ces Artistes sont des voyageurs qui s'arrêtent le temps de leur spectacle dans une ville, mais certains sont attachés à un lieu précis (généralement un saloon). Les Artistes ont besoin de la compétence « spectacle » dans leur art, et ensuite selon leur art, des compétences spéciales (le prestidigitateur prendra « Passe-passe », le comédien « Eloquence » etc...

**Les Cavaliers du Pony Express\*\* :** Le Pony Express est l'ancêtre de l'U S Postal et ses Cavaliers sont formés pour chevaucher nuit et jours et livrer le courrier quelles soient les conditions. Leur devise est « livrer le courrier coûte que coûte ». Ils sont généralement entraînés pour faire face à toutes les situations. Les compétences de base d'un Cavalier sont forcément « Equitation » et « Survie ». Ils ont aussi le handicap « Obligation : Livrer le courrier » et l'atout « Cheval Rapide ».

**Les Conducteurs de Diligence\*\* :** Le train n'étant pas encore un moyen de voyager sur tout le territoire, les personnes qui rechignent à voyager par leurs propres moyens se déplacent grâce à la diligence. Les conducteurs se déplacent généralement avec une escorte qui les protège et leur seul objectif est de mener leur véhicule jusqu'à la destination finale mais ils savent se défendre au besoin. La plus célèbre agence est la « Wells Fargo » dont le slogan est « La Wells Fargo passe toujours ». La compétence nécessaire à un Conducteur de Diligence est « Conduire : Attelage » mais des compétences comme « Dressage » « Survie » et « Connaissances des territoires traversés » ne sont pas un luxe. Ils possèdent évidemment le Handicap « Obligation : amener les passagers à bon port ».

**Les Journalistes :** Toujours en quête de scoop, les « Fouille merde » ou « Gratte papier » comme les appellent les gens sont en fait la seule possibilité pour la population de connaître la vérité sans les enrobages des diverses agences des gouvernements. Les Journalistes parcourent le pays avec leur calepin et un photographe à moins qu'ils ne connaissent eux même l'art de la photographie. Les compétences nécessaires à un Journaliste sont : « Carrière : Journalisme » et « Persuasion ». Ils ont souvent besoin de « Connaissances des territoires », de « Photographie » et de « Déguisement ». Le handicap « Curieux » leur sied à ravir.

**Les Archéologues\* :** Les sites indiens, les ruines antiques et les reliques attirent toujours de nombreux Archéologues qui tente d'en savoir plus sur l'Histoire de la civilisation. Ces Archéologues sont généralement de brillants intellectuels mais aussi de courageux aventuriers qui vont sur le terrain à la recherche de trésors pour leurs musées. Ils ont besoin de nombreuses compétences « Universalis » (Histoire, Archéologie, Ethnologie...) mais à part ça, ils sont assez libres.

**Les Explorateurs \*\*:** La société des Explorateurs est composée de riches en mal d'aventures. Ils se réunissent une fois par an pour raconter leurs exploits et leurs découvertes de l'année. Ils recherchent en général la preuve de créatures surnaturelles, mais tous ne sont pas compétents, et alors que certains prennent leur travail à cœur, d'autres sont membres du club juste pour fanfaronner. L'atout primordial pour un Explorateur est « Money, Money » car il faut être riche pour être dans le club. Beaucoup sont des « Pieds tendres ». Le reste est variable en fonction du niveau de l'explorateur.

### Les Indiens :

Ici sont recensés les différents types d'Indiens.

**Les Braves \*\*:** Le Brave est l'indien de base. Sans poste important pour son village, il prend le sentier de la guerre au besoin et passe le reste du temps à chasser pour les siens. Les Braves s'expatrient parfois pour tenter l'aventure chez les Blancs et sont souvent mal reçus, même si certains sont aujourd'hui très bien intégrés. Comme tous les Indiens, les Braves parlent leurs propres langues et doivent donc apprendre l'anglais s'ils veulent s'intégrer. Ils ont aussi droit à une faveur et donc au rituel nécessaire s'ils ont au moins un point de Foi,

et peuvent prendre un atout « Esprit Protecteur » qu'ils choisissent. Le reste de leurs caractéristiques est laissé à leur appréciation.

**Les Eclaireurs\*** : Les Eclaireurs sont les Indiens qui s'occupent de faire les repérages en cas de conflits. Ils sont très doués et donc très convoités, y compris par les armées des « Blancs » qui emploient de nombreux Eclaireurs. Ils sont donc les Indiens qui s'intègrent le plus facilement aux visages pâles. Leurs compétences sont sensiblement les mêmes que celles des Braves, mais ils doivent favoriser les compétences « Pister » et « Furtivité ».

**Les Guerriers\*\*\*** : Les Guerriers sont les hommes forts des tribus Indiennes. Ils quittent très rarement leurs tribus et s'intègrent très mal ailleurs. Leurs compétences privilégiées sont les compétences physiques, mais rien n'empêche un Guerrier de prendre l'atout « Arcane : Chaman » pour améliorer ses talents magiques.

**Les Danse-avec-les-Esprits\*\*\*** : Les Danse-avec-les-Esprits sont en quelques sortes les messagers des tribus mais aussi un peu leur chef. Ils ont quelques pouvoirs décisionnaires et sont respectés par tous. Ils ne sont pas des Chamans mais on pense qu'ils communiquent directement avec les esprits qui leur offrent leurs pouvoirs. Ils sont sensiblement similaires aux Braves mais doivent favoriser leurs traits mentaux.

**Les Prêtres Indiens\*\*\*** : Pourquoi donner des noms barbares comme sorcier ou chaman à ces représentants des religions Indiennes. Les Prêtres sont les détenteurs de la parole des esprits et possèdent les plus grands pouvoirs parmi les Indiens. Ils doivent nécessairement prendre l'Atout « Arcane : Chaman » et la compétence « carrière : religions indiennes ». Ils doivent aussi s'offrir de nombreuses compétences « rituels » pour favoriser ses sorts.

### Les Etrangers :

Ici figurent les principaux étrangers qui sillonnent les Etats Américains.

**Les « Mounties »\*\*** : La police Canadienne a régulièrement besoin de passer de l'autre côté de la frontière pour rattraper des hors la loi en fuite ou simplement pour aider ses homologues Américains. Les Mounties ne sont pas particulièrement présents dans l'Union, et quasiment inexistantes sur le reste du territoire. Ils ont pourtant tout pouvoir pour agir sur le continent et ni le Nord ni le Sud ne leur contestera leur présence. Leurs compétences sont très proches de celles de leurs homologues Américains. Ils sont tous d'excellents Cavaliers.

**Les Soldats Britanniques\*\*** : Les anciens colons sont méprisés sur les territoires de l'Union et chez les Confédérés mais ils sont toujours présents au Canada et ne se gênent pas pour traverser la frontière. Parfois d'aide précieuse, les Britanniques sont toutefois moins tolérés que les Mounties. Leurs compétences sont les mêmes que celles de leurs homologues Américains.

**Les Légionnaires\*\*** : La France apporte toujours son soutien à l'armée de Santa Anna, et les Légionnaires sont nombreux au Mexique, mais aussi dans le Labyrinthe et dans les territoires Sudistes. Violents, indisciplinés et sans scrupules, ils causent de nombreux problèmes et sont peu tolérés. Leurs compétences sont proches de celles de leurs homologues Américains hormis leur meilleure compétence en « Artillerie », et leur langue, « Français », « Espagnol », et seulement en troisième position, « Anglais ».

**Les Soldats Mexicains\*\*** : En perpétuel conflit avec les Sudistes, les Soldats Mexicains sont aussi présents en Californie, et bien sûr, tiennent leur pays de manière dictatoriale. Ils sont moins disciplinés que leurs homologues mais sont fidèles à leur cause. Les Soldats Mexicains sont similaires à leurs homologues Américains mais ne parlent pas l'Anglais de base. Ils parlent Espagnol.

**Les Spécialistes en Arts Martiaux Chinois** : Surtout regroupés en Californie, il y'a de plus en plus de Chinois sur le reste du territoire, notamment à Dodge City. Les Chinois maîtrisent très souvent une forme de combat à mains nues particulière nommée Kung Fu. Les Spécialistes en Arts Martiaux doivent posséder la compétence « Combat » associée à une forme de Kung Fu, et l'atout « Arts Martiaux ». Ils peuvent aussi prendre les compétences et atouts associés au Kung Fu (ainsi que les handicaps) et s'ils possèdent la compétence « Ki », les « pouvoirs Ki ».

### Les Hors la loi

Ici est recensé la pire vermine de l'ouest

**Les Desperados\* :** Le criminel de base est appelé Desperado sur tout le territoire Américain. Se déplaçant généralement en gang, il peut aussi agir seul. Le Desperado peut aussi bien s'en prendre à n'importe qui qu'être plus ciblé dans ses choix, et chacun à un comportement différents, ce qui lui vaut une réputation différente. Les Desperados ont tous le «handicap « Hors la loi » et leurs caractéristiques sont très variées.

**Les Bandidos\* :** De nombreux gangs profitent de leur nationalité Mexicaine pour commettre des crimes côté Sudistes avant de retourner se tenir à carreaux dans leur pays. Les Bandidos sont du coup tolérés par l'armée Mexicaine qui apprécie les coups bas portés aux Confédérés. Les Bandidos possèdent les handicaps « Etranger » et « Hors la loi ». Ils sont généralement plus axés sur les traits physiques.

**Les Rebelles Mexicains :** Rêvant de liberté pour leur pays, les opposants au régime sont évidemment traqués et nombreux se réfugient de l'autre côté du Rio Grande, attendant leur heure pour frapper. Rejoignant parfois les gangs de hors la loi, ou travaillant honnêtement pour patienter, ils rêvent tous de retourner vainqueurs au pays. Ils sont considérés comme des Hors la Loi et sont généralement plus doués dans les traits Physiques. Ils ont aussi le handicap « Serment : Libérer le Mexique »

**Les Charlatans :** Un autre type de criminels qui parcourt les routes du Weird West est le classique Charlatan. Conduisant généralement un chariot plein de substances hétéroclites, le Charlatan peut aussi bien se faire trafiquant d'armes pour desperados que vendeurs d'alcools pour Indiens, mais son truc préféré, c'est la vente de faux médicaments miracles pour villageois crédules. Le Charlatan n'a pas forcément le handicap « Hors la loi », puisqu'il n'a pas encore été attrapé. Les compétences nécessaires au Charlatan sont « Persuasion » et « Eloquence ». « Spectacle » peut aussi être utile pour embobiner les gens.

**Les Pirates\*\* :** Fréquents desperados du Labyrinthe, les Pirates sont rarement présents ailleurs, même si on en croise sur le Mississipi. Ils profitent de l'inexistence de lois en Californie pour s'enrichir aux dépens des mineurs et commerçants attaqués. Les Pirates agissent généralement en nombre, mais quelques fois, sont isolés du reste de leur bande pour des forfaits discrets. Ils ont besoin de la compétence « Carrière : Marin » ou « Conduire : Bateau » et peuvent répartir leurs traits comme bon leur semblent, même si l'Agilité et la Dextérité leurs sont nécessaires.

**Les Déserteurs :** La guerre ne plaît pas forcément à tous les soldats qui y prennent part et certains désertent. Ceux-ci peuvent venir de n'importe quelle armée, Sudiste, Nordiste, Mexicaine, Légionnaire plus rarement Britannique ou Canadienne. Certains Texas Rangers et Pinkerton, voire des Marshals Fédéraux sont aussi amenés à désertir et sont donc considérés comme tels. Le Déserteur mène alors une vie de fugitif, traqué par ses anciens alliés mais toujours détestés par ses anciens adversaires. Les traits du Déserteur ne sont évidemment pas différents de ceux du soldat, mais ils remplacent le handicap « Obligation » par le handicap « Hors la loi ».

**Les Tricksters :** Certains Hucksters préfèrent ne pas s'encombrer de morale et usent de leurs sorts pour gagner leur vie. Préférant les petits sorts rapides et discrets, ils sont bien souvent homme de spectacles pour faire diversion. Plus discret que leurs homologues hucksters, ils sont en général plus appréciés par la population alors qu'ils sont bien plus méchants. Ils ont en général le handicap « Hors la loi » et bien sûr l'atout « Arcane : Huckster ». Le reste de leurs caractéristiques est variables, mais leurs sorts sont évidemment primordiaux.

### Spécial :

2 inclassables :

**Les Gosses :** Il y'a de nombreux morveux qui rêvent de ressembler aux héros qu'ils croisent tous les jours. Passant souvent inaperçus, les Gamins peuvent parfois être très utiles et il ne faut pas les prendre à la légère. Ils ont obligatoirement le handicap « Môme » et leurs caractéristiques sont souvent axées vers les traits mentaux.

**Les Déterrés\*\*\* :** Il n'est pas rare depuis le « jugement » qu'un cadavre se remette à bouger même après avoir reçu une balle entre les deux yeux. Les Déterrés peuvent être issus de n'importe quelle ancienne catégorie et conservent généralement leurs aptitudes de leur vivant (Hormis les pouvoirs de chamans ou de croyants) et en gagne certains autres, notamment des pouvoirs. Ce qui caractérise le Déterré, c'est le dominion. Le Déterré est debout parce qu'un Manitou l'anime. Ce qui le différencie d'un zombie, c'est que le Déterré peut lutter pour le dominion, c'est-à-dire pour le contrôle de son corps. Quand il a le dominion, il se comporte à peu près comme de son vivant. Par contre quand c'est le Manitou qui dirige, le Déterré n'est plus qu'une abomination comme une autre. Hormis ses pouvoirs de Déterré et le calcul du dominion, ainsi que quelques handicaps morbides, le Déterré est semblable à un personnage normal « d'avant sa mort ».