

DEAD LANDS



Le Western Spaghetti
avec supplément de tentacules !





TM

CRÉDITS

CRÉATEUR DU JEU
Shane Lacy Hensley

DÉVELOPPEMENTS ADDITIONNELS
Michelle Hensley, John Hopler,
Matt Forbeck, Greg Gorden

ADAPTATION RÉDACTIONNELLE
Matt Forbeck, Michelle Hensley,
Jason Nichols, Hal Mangold

ILLUSTRATION COUVERTURE
Brom

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Susan M. Bowen, Steven Bryant, Paul Daly, Jay
Lloyd Neal, Allen Nunis, Ron Spencer,
Loston Wallace

LOGO DEADLANDS
Ron Spencer

CRÉATION GRAPHIQUE VERSION AMÉRICAINE
Tim Link, Jay Lloyd Neal, Charles Ryan

TESTEURS
Parris Crenshaw III, Christy Hopler, Matt &
Tammy Kurtin, Angel McCoy, Jason Nichols, Nate
Perkins, Charles Ryan, Dave Sisson, Chris
Shively, Dave Wilson

TRADUCTION
Antoine Chéret, Stéphane Marsan, Fabrice Colin,
Mathieu Gaborit, Laure Le Gall, Vanessa Sabat

CRÉATION GRAPHIQUE VERSION FRANÇAISE
Cyrille Daujean

SCÉNARIO
John R. Hopler

PLANS
Jeff Lahren

WANTED
DEAD OR
ALIVE!

PRAIRY DOG

HAIRY FRANK

MARS' ATAC

PHILLY BEAR

CROA SPOULL !!!

SMOKY MAT'

Pinnacle Entertainment Group, Inc.
P.O. Box 10908
Blacksburg, VA 24062-0908

MULTISIM
13 Passage du Clos Bruneau
75005 PARIS



Dédié à tous les meneurs de jeu.
Vous achetez les jeux, vous commandez les pizzas, et rassemblez tout le monde pour que le spectacle continue.

Deadlands est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1996

SOMMAIRE

Chapitre 1 :

L'histoire du prospecteur

La mort qui marche	5
Le Jugement	6
Une leçon d'histoire	7
Le Grand Tremblement	8
Les Indiens	11
L'Ouest	12

LE COIN DU GANG 13

Chapitre 2 :

Les bases

Comment utiliser ce livre ?	15
Les outils de la réussite	15
Traits et Aptitudes	17
Coordination	17
Mélanger les Aptitudes	17
Lire les osselets	17
Jets sans Aptitude	17
Faire un Carton	18
Seuil de difficulté	19
Arrondir à l'inférieur	19
Les degrés	19
Jets opposés	19
Tout sur les osselets	20
Se planter	20
Le lexique de Deadlands	20

Chapitre 3 :

Héros, mode d'emploi

Un : le profil	22
Le sexe faible	26
Deux : les Traits	27
Les plus qu'humain	28
Le Souffle	28
Trois : les Aptitudes	28
Aptitudes de base	28
Perception	29
Connaissances	30
Charisme	32
Astuce	33
Ame	35

Dextérité	35
Agilité	36
Force	38
Rapidité	38
Vigueur	39
Quatre : les Handicaps	39
Cinq : les Atouts	45
Six : Histoire personnelle	50
Sept : L'équipement	50
Exemple de héros	50
Feuille de personnage	51
Archétypes	54

Chapitre 4 :

L'équipement

Le matos d'occase	68
Notes	69
Les flingues	70
Objets quotidiens	72

Chapitre 5 :

Combat

Le Deck d'Action	73
Surprise	73
Les actions	74
Vitesse	74
Tricher	75
Se déplacer	75
Piquer un sprint	76
Bouge de là	76
Porter une charge	76
Test de volonté	77
Dégommer	78
Cadence de tir	78
Attaquer	78
Portée	78
Modificateurs	78
Shotguns	79
Armes automatiques	80
Manœuvres spéciales	80
Recharger	82
Lancer	82
Passants innocents	82
Corps à corps	83
Se tailler	83

Localisation des blessures	84
Se mettre à couvert	85
Les dommages	86
Protection	86
Dissimulation	86
Saigner et brailler	87
La caboche et les tripes	88
La taille y fait	88
Blessures	88
Etourdissement	89
Souffle	89
Plus de gore	90
Se soigner	93

Chapitre 6 :

Pépites et Primes	94
Faire appel au destin	94
Négocier ses Pépites	95
Primes	95

NO MAN'S LAND 97

Chapitre 7 :

Les hucksters	99
Le Livre des Jeux de Hoyle	99
Le lexique du huckster	101
La vie d'un huckster	101
Se faire attraper	101
Jeter un sort	101
Les manitous	102
Les chasseurs de sorcière	102
Les sorts	102
Mains de poker	103

Chapitre 8 :

Les savants fous	109
Démence	110
La vie d'un savant fou	110
Créer des machines	110
infernales	110
Table de construction	112
Accélérer le travail	112
Fiabilité	113
Machines infernales	113

SOMMAIRE

Chapitre 9:

Le croyants

La vie des croyants	116
Faire des miracles	117
Les miracles	118

Chapitre 10:

Les chamans

La vie d'un chaman	121
Appeler les esprits	122
Les faveurs	122
Le rituel	122
Approbation	122
Enervier les esprits	123
Les coutumes ancestrales	123
L'épreuve	123
Manitous	123
Faveurs pour	123
les non-chamans	123
Rituels	124
Faveurs	126

Chapitre 11:

D'entre les morts

Le dominion	130
L'Eternel Combat	130
Bien vivre sa mort	131
Etre mort-vivant	131
Les pouvoirs des Déterrés	133

Chapitre 12:

La Terreur

Degrés de Terreur	136
Eloquence	136
Les Horreurs	137
Pépites de Légende	137
Trempe	138

LE GUIDE DU MARSHAL

Chapitre 13:

Le Jugement 140

L'ordre des choses	140
La Grande Guerre	141
des Esprits	141
Une histoire de vengeance	141
La résurrection de Raven	142
La Chasse	143
Le réveil des Justiciers	143
Le monde aujourd'hui	143

Chapitre 14:

Gérer la partie

Les astuces du Marshal	144
Traits et Aptitudes	144
Combat	145
Actions	145
Tests d'étourdissement	145
Points de coup	145
Cimetière	146
Les Sanglants	146
Fais confiance au Gang	146

Chapitre 15:

Abominations

Intelligence animale	147
Giffes et morsure	148

Chapitre 16:

Primes et récompenses 159

Pépites	159
Primes	159
L'ultime Essence	160

Chapitre 17:

Les aventures

L'histoire jusque-là	161
La mise en place	161
Chapitres	162
Les Primes	162

Chapitre 18:

Un monde de Terreur 163

Les Horreurs	163
Eloquence	164
La Terreur	165
Pas de tripes,	165
pas de médaille	165
Séquelles	166

Chapitre 19:

Les Déterrés

Cauchemars	167
Jouer le Cauchemar	167
Les tourments	168
Perdre le dominion	168
Les manitous	168

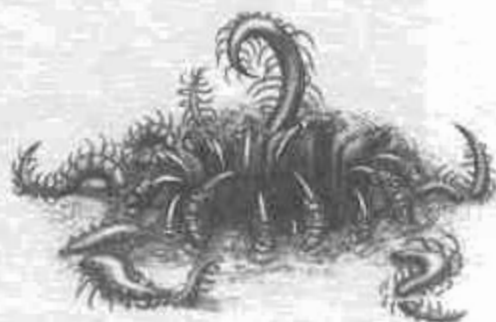
Chapitre 20:

Evénements mystérieux

Passé mystérieux	169
Tirage	169
Folie et casse	171
Folie	171
Démences	172
Casse	173
Contrecoup	174

Scénario:

Vendredi (ma)neant 175





LE PROSPECTEUR



CHAPITRE I

L'HISTOIRE DU PROSPECTEUR



Holà, Marshal ! J'pensais bien que tu te relèverais un de ces quat'. Les pieds-tendres qui t'ont buté ne se sont pas rendu compte que tu étais déjà mort. De tout'façon, j'pense qu'ils auraient vraiment arrangé ta pauvre carcasse s'ils l'avaient su. Evidemment, tu vas sentir aussi mauvais qu'hier — voire encore plus, maintenant que je t'ai vidé mon élixir dans la gorge.

On m'appelle Jenkins, Coot Jenkins. Nan, t'as pas besoin d'me serrer la main — j'vois bien que les tiennes ont été bousillées. La plupart des gens m'appellent le Prospecteur, mais c'est pas de l'or que je prospecte — plutôt des cadavres comme toi, homme. J'pourrais t'en parler, mais j'ai l'impression que tu veux avant tout savoir ce que tu fais là à essayer de ramper hors de ton trou, et pas trop ce qu'un vieux débris de soixante balais trafique au-dessus de ta tombe avec un scattergun.

Allez, sors de ton trou et je te dirai ce que je sais. Fais comme chez toi, mon pote. T'as beaucoup de retard à rattraper. Et sors ce ver de ton oreille, ça m'donne la nausée.

LA MORT QUI MARCHE

Le seul boulot que j'aie jamais su faire, c'est déterrer des trucs. J'dis pas que je préfère déterrer les morts plutôt que chercher de l'or — mais le frisson de la chasse est aussi excitant. Tu vois, je rôde sur la frontière pour trouver des gars comme toi, Marshal, de braves types qui sont revenus du tombeau tout déglingués de l'intérieur. C'est pas difficile à trouver si tu sais c'que tu cherches.

Dans ton cas, je sais que t'avais une bonne réputation comme avocat, jusqu'en 67 — quand tu t'es fait larder. La plupart des gens pensent qu'après ça, t'as commencé à filer un mauvais coton... Mais c'est qu'à moitié vrai. Le truc, c'est qu't'étais mort. Un putain d'mort-vivant. Quand t'es revenu, la créature qu'est en toi a pris les commandes et depuis, c'est toujours elle qui mène la danse. Elle t'a fait buter des gens, fait faire des choses qui auraient poussé ta mère à t'avorter.

L'élixir devrait t'aider à te défendre, mais c'est pas garanti. Et commence pas à y prendre goût, parce que c'est la seule bouteille qui me reste. Un



ami indien me l'a concocté, mais je l'ai pas revu depuis 72. Au cas où tu l'aurais pas compris en regardant les tombes encore fraîches autour de toi, on est en 1876, *amigo*.

Tu vas devoir combattre tes démons tout seul. Et si tu peux pas les démolir, j'veis devoir te flinguer. C'est pour ça que j'ai un scattergun — au cas où je parlerais pas au bon type. Mais j'ai l'impression qu'on va pas tarder à le savoir. Tu vois, je vais te raconter une histoire et à la fin, je saurais qui m'a écouté. Et si c'est cette saloperie de créature et pas toi, je devrais presser ces deux gâchettes et te transformer en un petit tas de graisse.

LE JUGEMENT

J'étais en train de chercher un filon oublié dans une mine abandonnée du Colorado quand je suis tombé sur un vieil Indien assis tout au fond, qu'avait les mains noires comme le péché. Il était carrément naze, alors je lui ai filé de la bouffe et un peu de neige fondue. Quand il s'est enfin mis à parler, il m'a dit que son nom était Loup-fendant-l'air, qu'il était arapaho, et le dernier de sa tribu.

J'pensais qu'il était cinglé, mais j'ai parlé un peu avec lui, et l'histoire qu'il m'a racontée a confirmé des choses que j'avais déjà vues.

Loup a dit que lui et quelques autres s'étaient mis dans un sale pétrin, en 63. Apparemment, il vivait avec des Sioux, quand cette saloperie de chaman nommé Raven est venue le chercher. Raven avait déjà rassemblé des jeunes Peaux-Rouges avides de vengeance — Loup était le dernier.

Ce Raven leur promet un «Jugement». Il leur dit qu'il avait un plan qui renverrait l'homme blanc de l'autre côté de l'océan. Ce qu'il ne leur avait pas dit, c'était que ce qu'il allait faire tuerait autant d'Indiens que de visages pâles.

Raven appela sa bande les «Derniers Fils» et l'embarqua dans un long voyage — depuis les Dakotas jusqu'à un vieux cimetière Micmac dans les collines de Nouvelle Angleterre. Loup-fendant-l'air a essayé de m'expliquer ce qui s'est passé quand ils sont arrivés là-bas, mais je ne vois toujours pas trop ce qui s'est réellement passé. Ils ont dû franchir une sorte de porte. Loup a dit qu'elle menait aux Terres de Chasse, mais je pense que nous, on appellerait



plutôt ça l'Enfer.

Loup m'a dit qu'ils étaient à la poursuite de quelque chose. Il avait pas envie de m'en dire plus — j'pense qu'il était pas trop fier de ce qu'il avait fait là-bas. Maintenant, me regarde pas comme si j'étais timbré. Tu devrais être en train de ronfler dans une boîte en sapin, Marshal.

Bref, quoi qu'il se soit passé là-bas, ça a amené le «Jugement» dont parlait Raven. C'était censé nous punir, nous, les Blancs, de toutes les choses qu'on avait faites aux Indiens ces dernières années. J'peux pas dire que j'en veux aux Derniers Fils pour ça — après tout, on n'a pas été des voisins très hospitaliers. Mais Raven les a trompés — ou alors il était taré — car une flopée d'esprits mauvais se sont répandus, et maintenant, ils empoisonnent tout le monde — rouges, blancs, noirs et jaunes. Loup les appelle les

«manitous», mais je pense que c'est juste un mot indien sympa pour «démon».

Maintenant, je sais que ça paraît complètement absurde, mais tu peux me croire, parce qu'y en a un qui se tortille en toi en ce moment même – comme un ver dans une pomme pourrie.

Non, tu peux pas le voir, pauvre idiot ! J't'ai dit que c'étaient des esprits – alors cesse de trifouiller dans ton bide. Tu vas m'faire gerber mon souper.

UNE LEÇON D'HISTOIRE

Tu t'appelles probablement pas grand-chose de ces huit dernières années. Les types dans ton cas passent leur temps à se battre contre leur manitou. A en juger par ton passé, t'as pas dû beaucoup gagner, alors laisse-moi te mettre au parfum.

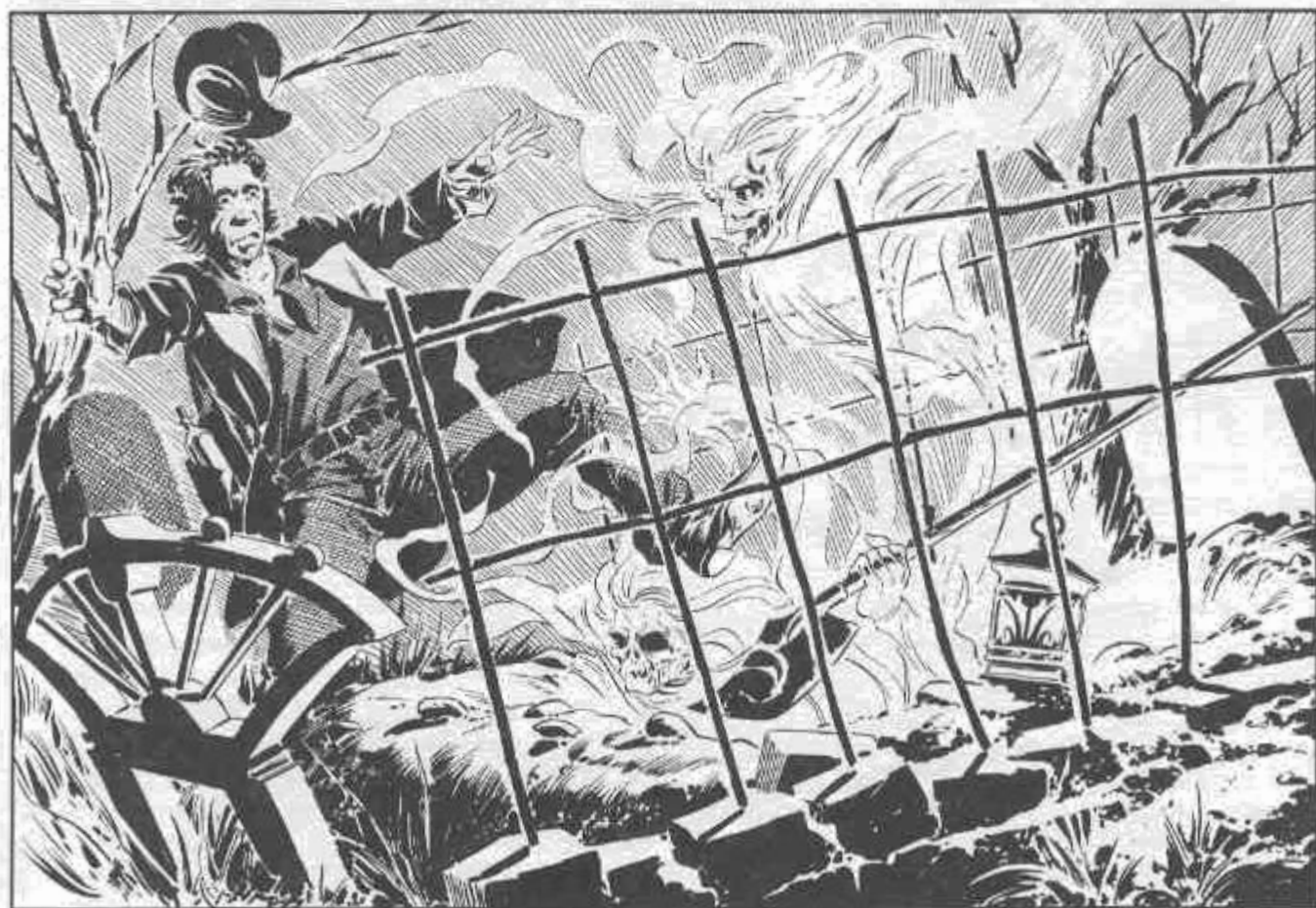
J'ai rien d'un prof, mais il faudrait au moins que tu saches où en est la guerre en ce moment, et qui sont les responsables. Va siffler «Dixie» du mauvais

côté, et il faudra encore que je te déterre. A moins bien sûr qu'ils te désignent comme il faut – et là, t'es de la bouffe pour vers.

LA GUERRE DE SÉCESSION

Les Derniers Fils ont fait leur petite blague le 3 juillet 1863. Ce même jour, une légère escarmouche était sur le point de se conclure dans un coin appelé Gettysburg. T'étais vivant à l'époque, donc tu dois en avoir entendu parler. Ce que tu sais sûrement pas, c'est ce qui s'est passé après. Tu vois, la plupart des gens pensent que c'est par caprice que le général Meade n'a pas poursuivi l'armée de Bobby Lee. C'est pas exactement ça.

Après que les tuniques bleues eurent empilés leurs morts, certains cadavres ont commencé à ramper et à faire des choses. Des choses horribles. A mon avis, les soldats ont finalement réussi à s'en débarrasser, mais des rumeurs ayant un peu cir-



culé, l'armée ne se sentait pas trop de poursuivre les rebelles.

Les choses n'allaient guère mieux chez les confédérés : une sorte de boucher s'était introduit dans l'un de leurs hôpitaux et avait commencé à dépecer les survivants de la charge de Pickett. Celui-là s'est échappé, mais pas avant d'avoir emporté le bras du général John Bell Hood.

LA PEUR

Tu vois, le truc, c'est la peur. Les Manitous s'en repaissent comme les mouches sur du miel. Ou comme celles qui butinent sur ton crâne en ce moment — tu devrais voir ça. Elles pondent des œufs. Ça devient vraiment dégueulasse.

Bref, d'une façon ou d'une autre, les manitous s'emparent de toute cette peur pour en faire de nouveaux monstres. Une fois, Loup-fendant-l'air m'a dit que les manitous servaient quelque chose de plus puissant encore, mais je n'ai pas compris grand-chose de plus. J'appelle ça les «Chevaliers» ou les «Justiciers», puisque les invoquer était le but du «Jugement» de Raven. Si t'as pigé tout ça, tu dois comprendre qu'une bataille, pour eux, c'est carrément l'orgie. Mais toute cette peur n'est pas seulement absorbée — elle sert à créer de nouveaux monstres. Et j' parle même plus de manitous — ça va de ces vieilles légendes comme celle du Cavalier sans Tête à des créatures complètement nouvelles dont personne n'a jamais rêvé. P'têt que tu crois pas aux vampires, aux loups-garous, aux fantômes et aux sorcières, mais tu devrais. J'ai vu bien pire.

Je sais pas exactement d'où elles viennent. Apparemment, certaines étaient déjà là avant le Jugement mais à présent, elles gagnent en puissance. D'autres sont apparues du jour au lendemain. J'ai l'impression que les Justiciers prennent la peur que les manitous leur amènent et en renvoient de petites parcelles pour construire quelque chose d'encore plus gros et d'encore plus méchant.

RANGERS ET PINKERTONS

Quoi qu'il en soit, certains généraux des deux camps ont commencé à comprendre des choses. Tous ces trucs bizarres foutaient les jetons aux troupes, et les

armées détachèrent de petits groupes pour se charger des monstres et maintenir le calme. Chez les sudistes, Lee confia aux Texas Rangers le soin de s'en occuper. Au nord, Lincoln remplaça Mead par Ulysses S. Grant début 64. Grant avait vu sa part d'étrangetés lorsqu'il avait pris Vicksburg le même jour que Gettysburg. Lorsqu'il revint de l'Est, il mit l'Agence de Détectives Pinkerton sur le coup pour essayer de comprendre ce qui se passait.

Comme les Rangers, les Pinkertons fouillèrent les rangs à la recherche de quelque chose sortant de l'ordinaire, pour pouvoir s'en occuper avant que le bruit ne se répande trop. Les deux camps firent leur travail, il me semble, et bientôt, les histoires de morts-vivants et autres trucs bizarres réintégrèrent le domaine de la rumeur pour abandonner celui des faits.

Ça, c'était en 65. Actuellement, les Pinkertons et les Rangers ne se réunissent que lorsqu'une grosse bataille s'annonce. La plupart du temps, ils se contentent de rôder en petites bandes à la recherche de trucs bizarres. Ils ne nous laissent pas voir ce qu'ils font — et pour cause. Tu vois, quand les gens apprennent ce qui s passe, ils ont encore plus peur. Et si t'as bien suivi c'que j'ai dit, ça amène encore plus de créatures.

En général, tu trouveras les Rangers et les Pinkertons en train de traîner dans le secteur. Dans l'Ouest, les choses sont aussi violentes que dans ton souvenir — voire pires. Le petit Peacemaker de Samuel Colt n'a jamais amené la paix dans des coins comme Dodge, Tombstone et Deadwood. Les villes sont remplies de jeunes morveux qui cherchent à s'faire un nom. Et comme j't'ai dit, où il y a de la violence, les manitous et leurs copains ne sont pas loin.

LE GRAND TREMBLEMENT

Tu t'souviens de Raven ? Celui qu'a amené tout ce merdier ? Eh ben, Loup-fendant-l'air a dit qu'en 72, il provoquait encore des ravages. J pense que la pire chose que c't'enfoiré ait faite depuis le Jugement a été d'envoyer la Californie boire la tasse.

Selon Loup, Raven est allé sur la côte et a forcé les «esprits de la terre» à provoquer une tempête. Ils ont dû l'écouter, parce que quelques jours plus tard, le plus grand tremblement de terre qu'on ait

jamais connu est passé à travers la Californie comme un couteau dans du beurre. Quand ce fut fini, la Californie n'était plus qu'un labyrinthe de crevasses qui aurait fait passer le Grand Canyon pour une fente de boîte aux lettres. Pire encore, le Pacifique s'y est engouffré et a rempli le «Grand Labyrinthe» d'eau de mer.

LA ROCHE FANTÔME

Personne ne sait combien il y a eu de victimes au cours du Grand Tremblement, mais les survivants ont découvert quelque chose qui en valait presque la peine. Tu vois, les parois du Labyrinthe sont veinées par endroits de filons d'or, d'argent et de quelque chose de nouveau — la Roche Fantôme. J'sais qu't'as pas entendu parler de ça, parce que personne n'imaginait à quoi ça pouvait bien servir, jusqu'à il y a quelques années.

J'comprends toujours pas ce que c'est, mais des scientifiques de la côte est, et même de l'étranger, ont commencé à rappliquer en masse dans l'Ouest. Tu vois, la Roche Fantôme brûle mieux que du charbon. Mets-en dans un engin à vapeur et tu peux faire des choses incroyables. Le seul truc que j'aime pas, c'est que quand elle brûle, elle dégage cette étrange vapeur blanche et mugit plus qu'une mule agonisante. Plutôt flippant.

Maintenant, ils font ce qu'ils veulent avec ce truc. Il y a un gang de bandits au Nevada qui utilise la Roche Fantôme pour propulser des wagons à vapeur («wagons-Fantômes») blindés et armés jusqu'aux dents de Gatling guns pour attaquer des trains. Bien sûr, les Barons du Rail ne se laissent pas faire. J'ai même entendu dire que l'un d'eux se servait d'une sorte de machine volante délirante pour surveiller les convois.



LE LABYRINTHE

De toute façon, il a pas fallu longtemps aux survivants pour commencer à reconstruire et s'établir à nouveau. Maintenant, il y a un bidonville sur chaque corniche du Labyrinthe. Les gens ont installé des plates-formes pour monter et descendre le long des parois, afin d'accéder aux filons d'or, d'argent et désormais de Roche Fantôme. Après, ils chargent tout ça sur des bateaux à vapeur et l'expédient vers la Cité des Anges Perdus, la plus grande de toutes, à l'est du Labyrinthe. La ville fut fondée juste après le tremblement par un groupe de survivants dirigé par un pasteur nommé Grimme.

Tu peux imaginer les magouilles quand la livre de Roche Fantôme a atteint les 100 dollars. Des cuirassés pirates, yankees et confédérés surgissaient partout où un nouveau filon avait été découvert, prêts à plumer les mineurs comme des dindes de Noël.

LA NOUVELLE
ARMÉE MEXICAINE

Lorsque la situation de la Californie commença à être connue, la France et Santa Anna, le «Napoléon de l'Ouest», passèrent un accord. Santa Anna — le type qui avait tué tous ces gens à Alamo, si tu te souviens bien — voulait prendre sa revanche sur le Texas. Je pense qu'il leur en voulait d'avoir fait sécession en 36, et d'avoir déclenché la guerre de Polk en 48. Quoi qu'il en soit, selon la rumeur, les Français avaient promis à Santa Anna la légion étrangère pour envahir le Texas s'il pouvait s'emparer du Labyrinthe. Ils lui ont même filé une armada mexicaine de cuirassés-Fantômes, sous le commandement d'un drôle de pirate espagnol des Côtes de Barbarie.



LA BATAILLE DE WASHINGTON

Et puis en 69, le vieux Jeff Davis voulut faire le malin et annexa le Labyrinthe. Il décréta que l'ancien Etat yankee de Californie n'existait plus, et que si l'Union ne protégeait pas ce qu'il restait des Mexicains, lui le ferait. Puis il déclara la Californie territoire confédéré.

Mais ce qui l'intéressait vraiment, c'était les troupes anglaises. Davis avait reçu de l'argent des Rosbifs après avoir libéré les esclaves en 64, mais il s'imaginait que quelques divisions anglaises pourraient en finir avec les yankees une bonne fois pour toutes. Et à présent, il possédait quelque chose que les Anglais voulaient — de la Roche Fantôme.

Mais Davis avait besoin d'une grande victoire pour emporter le morceau, et il se disait qu'une démonstration de la puissance de la Roche Fantôme ne ferait de mal à personne. Alors il s'entoura d'une flopée de savants bien dérangés, et inventa tout un tas d'engins incroyables, de gadgets et de machines infernales. Puis il les confia à Bobby Lee et lui demanda de prendre Washington.

Les rebelles attaquèrent la capitale avec des wagons à vapeur, des crache-feu et des vieux canons qui avaient servi à Richmond en 71. Grant et le Président Johnson furent repoussés vers New York avant de pouvoir contre-attaquer. Ils ne réussirent à reprendre leur capitale que lorsque les joujoux des rebelles rendirent l'âme.

Le plan de Davis avait beau être brillant, les Anglais le mirent à genoux et lui flanquèrent une bonne raclée. Ils avaient déjà leurs problèmes en Inde et en Afrique, et tout ce qu'ils pouvaient lui accorder, c'était quelques cipayes d'Inde orientale et un misérable régiment. Davis fut si furieux qu'il les laissa plantés sur les quais de Charleston à leur arrivée en 72. Pour ce que j'en sais, la plupart des officiers ont abandonné leur poste et sont venus ici se mêler à l'action.

HOYLE ET SES HUCKSTERS

Voilà pour l'essentiel, mais il y a d'autres petits trucs que tu dois savoir. Par exemple, je suis sûr que tu savais pas qu'on avait des sorciers ici dans l'Ouest, pas vrai ?

J'ai un ami du côté d'Abilene qui m'a parlé d'un bouquin, le *Livre des Jeux de Hoyle*. Selon lui, ce Hoyle a laissé des messages secrets éparpillés à l'intérieur. Il faut vraiment avoir l'œil pour les repérer, mais au milieu de tous ces jeux inoffensifs se trouvent des détails pour apprendre à jeter des sorts.

J pense que Hoyle a été obligé de planquer ce dont il parlait parce qu'à cette époque, les sorts et les envoûteurs n'étaient pas spécialement populaires et qu'on brûlait toujours les sorcières. De toute façon, il y a peut-être qu'un type sur cent pour être au courant de ça, et sans doute moins encore pour y croire. Les types qui ont déchiffré ce livre — ou qui le connaissent par ceux qui l'ont lu — peuvent faire des trucs incroyables. On les appelle des «hucksters». Plus étrange encore, quand ils jettent leurs sorts, des cartes à jouer apparaissent dans leurs mains, et disparaissent quelques secondes plus tard. La plupart des gens croient que c'est juste des joueurs qui font des tours de cartes sympas, mais si tu vois un type à l'air sournois avec des cartes en main, tu ferais mieux de le laisser tranquille. Y'a des chances que ce soit juste un pauvre trouduc. Mais si c'est un huckster, tu pourrais bien te retrouver avec les entrailles à l'air.

LES INDIENS

Tous ces trucs louches foutaient moins la trouille aux Peaux-Rouges qu'aux types soi-disant cultivés. La plupart des gens civilisés ont déjà vu des trucs bizarres dans leur vie, mais ils ne croient qu'à leurs propres histoires et se moquent de celles des autres. Les Indiens contrôlent mieux ce genre de situation. En 72, une bande de Sioux des Dakotas ont décidé qu'ils pouvaient se débrouiller sans les quelques chasseurs de bisons que daignait leur envoyer l'Union. Alors, ils se sont révoltés et ont créé leur propre pays : les Nations Sioux. J crois qu'ils préférèrent «Nations» parce qu'elles réunissent toutes les tribus sioux. Certaines tribus sont pacifiques, d'autres pas.

Aujourd'hui, la plupart ne le sont pas. J peux pas dire que j leur en veuille. Le gouvernement a pas tenu beaucoup de ses promesses. Le 7e de Cavalerie clame à qui veut l'entendre qu'il va envahir les Nations et donner une bonne leçon à ces Peaux-

Rouges. J'ose pas imaginer les problèmes que ça va causer.

Les confédérés ont eu un peu plus de chance au Sud. Les terres indiennes proches de l'Oklahoma ont suivi l'exemple des Sioux et se sont proclamées Confédération du Coyote. Comme là-haut au Nord, les rebelles ne pouvaient pas envoyer des troupes pour les abattre, alors ils ont trouvé un meilleur plan. Ils ont loué les services de la Confédération du Coyote. C'est un secret pour personne. Maintenant, les Coyotes font des raids sur les villes et les avant-postes yankees du Kansas, du Nebraska et même au-delà du Mississippi. Et aux rebelles, ça leur a pas coûté plus que des mousquets d'occase, de la bouffe avariée et du whiskey.

L'OUEST

En tous cas, c'est pas le bon moment pour être en vie. Ou, en ce qui te concerne, pas tout à fait mort. Les Texas Rangers et les Pinkertons écument les Etats frontaliers à la recherche de types comme toi, pour les engager ou pour les pendre. Leur devise : t'embauches ou tu tires. Evidemment, les deux camps s'aiment encore moins qu'ils n'aiment taquiner les morts.

La Californie, l'Utah, le Colorado, l'Oklahoma et le Kansas sont des territoires contestés. Les Marshals US et les Rangers des territoires confédérés y revendiquent tous leur juridiction. Malheureusement, les habitants de ces territoires subissent les feux croisés de ceux qui sont censés les protéger.

Grant est le président des US. Lincoln a été abattu en 65, puis Johnson a pris sa succession, mais il a pas duré longtemps. Jeff Davis s'est cantonné à ses fonctions dans le Sud, mais beaucoup lui deman-

dent de démissionner. Lee est l'homme qu'ils veulent, mais il a pas l'air très chaud. Les deux armées reconstruisent leurs machines de guerre pour un dernier assaut, mais pendant ce temps, leurs raids font des Etats frontaliers un véritable no man's land. Si tu veux reprendre ta carrière d'avocat, tu trouveras plein d'endroits où on en cherche.

EPILOGUE

Voilà le tableau, Marshal. En ce qui te concerne, tu es recherché à travers les territoires yankees et confédérés, et dans tout le reste du pays. Meurtre, incendies, viol, cambriolage — je pense que t'as à peu près tout fait. Ou en tous cas la créature en toi. Mais il y a un truc sur les manitous que j'ai appris ces dernières années : ils ne sont pas très attentifs. C'est pendant, comme le tien est aux commandes depuis neuf ans, il sait déjà tout ce que je viens de te dire. C'est pour ça que je t'ai donné la version longue, tu vois ?

Alors, je vais te poser une question, et si tu réponds bien, je t'aiderai à prendre un nouveau départ et après faudra rattraper les bourdes que t'as faites. Peut-être que toi, moi et quelques autres que j'ai déterrés, on pourra trouver un moyen d'arrêter les Justiciers.

Si t'as faux, par contre, j'ai devoir te vider mon gun dans la tête et te renvoyer en Enfer.

Tout le monde se souvient de l'endroit où il était au moment du Grand Tremblement. Tout ce que tu as à faire, c'est me dire en quelle année c'était.

«68 ?», hein ? Gagné.

Mais ça, je ne te l'ai jamais dit.

Et c'était mon dernier élixir.

Domage.



LE COIN



LES RÈGLES DE BASE



CHAPITRE 2

LES BASES



Le monde de *Deadlands*TM est vaste et dangereux. Les choses ne te sautent plus simplement à la gueule en pleine nuit — elles sortent de leurs tombes en hurlant, avides de chair fraîche. Un événement qu'on appelle le Jugement y a veillé.

Le livre que tu as dans les mains est un jeu de rôle se déroulant dans les villes, les déserts et les montagnes du Weird West. Si tu n'as jamais joué à un tel jeu auparavant, tu vas passer un bon moment. Tes amis et toi, vous vous réunissez autour d'une table ou par terre, et vous mettez en scène un petit mélodrame, avec des jetons de poker, des cartes à jouer, des dés et ta propre imagination survoltée.

La plupart d'entre vous incarneront des «personnages joueurs» (ou PJ) — les héros et les héroïnes de l'histoire. Tous ensemble, vous êtes le «Gang». Chacun de vous tente d'accomplir les buts de son personnage, de vaincre d'infâmes criminels, de déchiffrer les nombreux mystères de *Deadlands* et d'éviter de servir de déjeuner à une créature répugnante.

L'un de vous devient le maître du jeu, ou, comme nous l'appelons dans *Deadlands*, le «Marshal». C'est

lui qui met au point l'aventure et qui joue le rôle des «extras» (appelés personnages non-joueurs ou PNJ dans d'autres jeux).

Le Marshal est ton meilleur ami et ton pire ennemi. Il connaît la plupart des secrets de *Deadlands* (nous en gardons quelques-uns de notre côté pour l'instant), et il pourra même parfois s'en servir pour faire vivre un enfer à ton personnage — ou pire. Reste en vie, et il peut être ton meilleur ami, récompensant ton personnage avec fortune, gloire et pouvoir. Meurs et, bon... on verra ça plus tard.

Si tout ça est entièrement nouveau pour toi, pense au jeu de rôle comme à une pièce de théâtre ou un film. Les PJ joués par toi et tes amis sont les stars. Le Marshal est le metteur en scène, et les extras sont tous les autres personnages du film.

Bien sûr, la principale différence entre un jeu de rôle et un film est que, dans un jeu, il n'y a pas de script, et que les héros ne gagnent pas toujours. Le Gang et le hasard (c'est ici qu'interviennent les cartes et les dés) déterminent l'issue de l'histoire. Avec un peu d'imagination et de chance, les aventures de ton Gang deviendront les nouvelles lé-





gendes du Weird West.

Et c'est bien là ce qui compte, n'est-ce pas ?

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

La première partie de ce livre («Le Coin du Gang») t'enseigne les règles de base du jeu et te montre comment dégommer de gros morceaux d'horreurs rampantes. Chaque joueur, Marshal compris, doit lire cette partie.

La section du «No Man's Land» propose du matériel dont certains joueurs ont besoin, ou qu'ils doivent connaître. Quand tu lis quelque chose qui est traité dans le «No Man's Land», le symbole du totem t'indique le chapitre à consulter. Si tu es un joueur, tu ne peux lire aucune partie du «No Man's

Land» sans l'approbation de ton Marshal.

«Le Guide du Marshal» lui est entièrement réservé. Chaque fois que tu vois l'étoile de Marshal, ça signifie qu'un petit secret ou une table est cachée dans «Le Guide du Marshal». Le nombre en dessous t'indique le chapitre à consulter.

Si tu es un joueur, *compadre*, n'y va pas.

Mais ceci est ton livre, donc si tu meurs d'envie de lire le reste, vas-y. Cependant *Deadlands* est principalement un jeu de découverte, et nous pensons que tu t'amuseras beaucoup plus si tu ne lis que ce que tu es «censé» lire la première fois que tu joues. Une fois que ton Gang aura un peu bourlingué, et que le Marshal sera d'accord, tu liras tout le reste.

La première fois que tu consultes ce livre, tu devrais le lire jusqu'au Chapitre Six. Le Marshal, lui, devrait aussi lire le reste du bouquin.



Chapitre



Chapitre

LES OUTILS DE LA RÉUSSITE

En plus de quelques crayons, de papier et d'une imagination déchaînée, il y a trois choses dont tu as besoin pour jouer à *Deadlands* : des dés, des cartes et des jetons de poker.

Les osselets

Puisque *Deadlands* est un jeu, il est nécessaire de rendre certaines actions aléatoires, comme pour déterminer si un pistolero réussit ou pas à entendre la monstrueuse vermine qui rampe derrière lui. Nous accomplissons ce petit tour de passe-passe avec des dés – ou «osselets», comme on les appelle parfois dans le Weird West.

Deadlands utilise des osselets à 4, 6, 8, 10, 12 et quelquefois 20 faces. Ils sont abrégés de la façon suivante : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. S'il y a un chiffre devant un type de dé, comme 2d6, ça veut dire que tu dois le jeter ce nombre de fois (ici, 2 fois un osselet à 6 faces). De même, si tu vois «5d8», par exemple, tu dois jeter 5 dés à 8 faces.

Le d10 est un peu spécial. Il a un «0» à la place du 10, donc si en le jetant tu obtiens un «0», lis-le comme si c'était un «10».

Si tu as besoin de dés, tu devrais en trouver dans le magasin où tu as acheté ce livre, ou dans n'importe quel bon magasin de jeux.

Les cartes

Deadlands utilise un jeu de cartes standard (54 cartes), avec les deux Jokers. Tu as besoin de différencier les deux Jokers. Le jeu de cartes officiel de *Deadlands* est disponible dans le magasin où tu as acheté ce livre, mais si tu utilises d'autres cartes, prends soin de distinguer un Joker rouge et un Joker noir. Le plus simple est de cocher l'un des Jokers avec un marqueur rouge. Ainsi, tu ne pourras plus les confondre.

En combat, les cartes sont utilisées en tant que Deck d'Action. Il t'en faut un pour ton Gang et un pour ton Marshal. On te dira comment ça marche dans le Chapitre Cinq.

Certains types de personnages (comme les hucksters et les savants fous) doivent aussi avoir un deck personnel, donc si tu en joues un, prends soin d'avoir un jeu disponible à portée de main. Le

Marshal doit aussi disposer d'un deck supplémentaire au cas où ce genre de personnages apparaîtrait parmi les extras. Tu dois remélanger le deck immédiatement après avoir jeté des sorts ou construit des machines infernales. On t'en dira plus si tu joues un personnage de ce genre.

Au fait, les decks utilisés par les hucksters et les savants fous ne sont pas considérés comme des Decks d'Action.

Le Marshal doit aussi avoir un deck supplémentaire pour simuler les actions de ses extras.

Enfin, il est bon d'avoir des decks avec des dos de cartes différents, si possible. De cette façon, tu peux les séparer s'ils se mélangent. Si tu n'as pas des dos de carte différents, tu peux prendre chaque deck et colorier les bords avec des marqueurs.

Les jetons

Deadlands utilise des jetons de poker standards



pour représenter les aléas du destin. On verra plus tard comment ça marche.

En attendant, tout ce que tu as à savoir est que ton groupe a besoin de 50 jetons blancs, de 25 jetons rouges et de 10 jetons bleus pour jouer. Mets-les tous dans un grand bol que nous appellerons Chaudron, un endroit où tu pourras les piocher sans regarder. Une fois que le Chaudron de ton Gang est constitué, mets de côté les jetons inutilisés. C'est seulement dans des circonstances spéciales que tu pourras ajouter des jetons au Chaudron.

TRAITS ET APTITUDES

Les personnages, les vermines et autres créatures sont pour la plupart définis par des Traits et Aptitudes. Les Traits sont par exemple la Force, la Rapidité et l'Astuce. Ils sont toujours écrits en italique avec majuscule, et sont exprimés en type de dé. Une créature vraiment puissante peut avoir une Force de d12, alors qu'un vieux maître d'école n'aura probablement que d6, voire d4.

Les Aptitudes sont des compétences, des talents ou des métiers appris durant la vie (et quelquefois après-vie... encore une fois, on verra ça plus tard). Elles sont notées de 1 à 5 initialement, et t'indiquent combien de dés de Trait il faut lancer quand on utilise cette Aptitude. Leurs noms sont toujours écrits en italique avec minuscule.

Deadlands utilise des descriptions d'Aptitudes assez larges, c'est pourquoi il te faudra souvent utiliser une «concentration». Par exemple, l'Aptitude combat en elle-même est inutile. Il faut lui choisir une concentration comme bagarre, couteau ou épée. La pareille est vraie pour une Aptitude comme science — il faut se spécialiser en biologie, chimie ou mécanique.

Coordination

Quand on te demande de faire un test sur l'un des Traits de base de ton personnage, tu lances un nombre de dés du type correspondant au Trait, nombre égal à sa «Coordination». La Coordination fonctionne comme les Aptitudes — elle t'indique combien de dés de Trait il faut lancer quand tu dois faire un test sur ce Trait.

Les tests de Trait sont généralement demandés quand le Marshal désire tester les capacités de base

de ton personnage, comme sa Force et son Astuce. La Rapidité est un autre Trait que tu utiliseras souvent, surtout en combat.

 Par exemple, Ronan Lynch, un pistolero légendaire de *Deadlands*, a une Dextérité de d10 avec une Coordination de 4, donc il lance 4d10 pour faire un test de Dextérité.

Mélanger les Aptitudes

Les Aptitudes sont habituellement associées à un Trait spécifique. Là où notre système est malin, c'est que ce n'est pas obligatoire. Quand le Marshal demande un test sur une Aptitude particulière, comme un jet de grimper, utilise le Trait sous lequel grimper est inscrit. Mais quelquefois, il pourra te demander un jet de grimper/Connaissances. Cela signifie qu'il désire savoir ce que connaît ton personnage à l'escalade, et non si tu es capable d'escalader une falaise.

LIRE LES OSSELETS

Le Trait d'un personnage t'indique quel type de dé il faut lancer, et l'Aptitude ou la Coordination t'indiquent combien de dés il faut lancer. Ton résultat est le chiffre le plus haut que tu obtiens quand tu jettes tous tes dés. Donc, si tu jettes 3d6 et obtiens 2, 3 et 5, ton résultat est 5.

S'il y a des modificateurs, ils sont appliqués au jet retenu. Les modificateurs négatifs sont des malus et les modificateurs positifs sont des bonus.

 Ronan et sa fidèle monture sont en train de glisser dans un trou où les attend la mâchoire d'un effroyable monstre. Le Marshal veut que Ronan fasse un jet d'équitation. Ronan possède 2d8 en équitation. Il lance les osselets et obtient 3 et 4. Son meilleur jet est 4. Pas génial. Le Marshal décide que le cheval est mal dirigé, qu'il glisse et que Ronan est dans un sacré pétrin.

Jeté sans Aptitude

Quelquefois, tu dois faire un jet d'Aptitude et voilà-t'y-pas que tu découvres que tu n'as pas cette Aptitude !... Dans ce cas, tu peux faire un jet sur le dé de Trait de ton personnage (utilisant la Coordination en guise de niveau d'Aptitude), mais tu dois diviser le total par 2.

Si ton personnage a une Aptitude apparentée, tu peux faire un jet sur celle-ci à la place, mais avec un malus de -2. Les concentrations d'une Aptitude sont toujours apparentées – comme tirer : pistolet, tirer : shotguns et tirer : fusil. D'autres Aptitudes peuvent être apparentées selon la situation. Ton Marshal et toi devez décider si une Aptitude peut être utilisée à la place d'une autre. Les Traits ne sont jamais considérés comme apparentés aux Aptitudes. Détecter et pister sont de bons exemples d'Aptitudes qui sont habituellement apparentées, tout comme persuasion et bluff, dans la mesure où il y a un peu de mensonge dans les deux.

FAIRE UN CARTON

Les jets de Traits et d'Aptitudes sont des jets «ouverts». C'est-à-dire que, si tu obtiens le chiffre le plus élevé du dé, tu peux le relancer et additionner le résultat suivant au chiffre actuel de ce dé. Le chiffre

maximum sur un dé est appelé un «Carton». Tu peux continuer à relancer le dé et à ajouter ces résultats au total aussi longtemps que tu continues à «faire un Carton».

Si tu fais un Carton sur plusieurs dés en même temps, il te faut garder trace de chaque série séparément. Quand c'est fait, la série qui a le plus haut total est le chiffre que tu donnes au Marshal.

 Ronan est suspendu au bord du trou pour sauver sa peau à la suite de la défection de sa malheureuse monture. Le Marshal demande un jet de grimper. Ronan a 2d8 en grimper et fait deux 8. Petit veinard. Il relance les deux Cartons et obtient un 7 et un 8. Ces dés sont carrément bons ! Ronan relance le dernier 8 et obtient un 3, pour un total de $(8+8+3)=19$. Il grimpe jusqu'en haut, juste au moment où la chose en dessous avale son cheval et tente de happer ses bottes.



SEUIL DE DIFFICULTÉ

Bon, OK, tu as ton total. Comment savoir si tu as réussi ? Regarde la table des difficultés. La difficulté permet d'estimer dans quelle mesure une tâche particulière est réalisable. Le SD, ou Seuil de difficulté, est le nombre que tu dois atteindre ou dépasser sur ton jet pour réussir.

TABLE DE DIFFICULTÉ	
Difficulté	Seuil de Difficulté (SD)
Fastoche	3
Faisable	5
Rude	7
Difficile	9
Incroyable	11

Ronan retrouve son vieil ami, le Marshal Dylan, étendu dans le désert, avec d'horribles vermines se faufilant dans sa gorge. Le Marshal dit à Ronan qu'il va devoir faire un jet difficile de médecine (SD 9) pour retirer ces saloperies. Ronan n'a pas d'Aptitude médecine, il fait donc un jet par défaut sur Connaissances à la place. Il jette 2d6 et obtient un 3 et un 4. Comme c'est un jet par défaut, Ronan doit diviser son 4 par 2, ce qui lui donne 2. Le Marshal bascule dans l'Au-delà.

LES DEGRÉS

Chaque fois que tu dépasses ton SD de 5 points, tu obtiens un niveau de succès supplémentaire. Ça s'appelle un «degré». Les degrés sont parfois utilisés pour montrer que ton personnage a réussi parfaitement ce qu'il devait essayer d'accomplir.

Juste au moment où meurt le Marshal Dylan, il murmure une supplique aux oreilles de Ronan. Le Marshal demande à Ronan de se rendre à Dodge et de protéger un inculpé menacé par la foule qui veut le lyncher. Ronan, fidèle à sa réputation, ne peut pas refuser la dernière volonté d'un ami et part pour le Kansas. Le Marshal demande un jet faisable de connaissance des territoires (SD 5) pour retrouver la piste. Ronan obtient un 10, c'est à dire 5 points de plus que le SD de 5. Il s'en va dans la bonne direction et connaît même un raccourci pour éviter les sables mouvants.

TABLE DE REUSSITE

Succès	Effets
Succès normal	Tu as à peine obtenu l'effet désiré. Si c'est un jet opposé, l'adversaire continue de résister normalement et vous devrez relancer les dés tous les deux au prochain round.
Un Degré	Tu as réussi à accomplir ton objectif avec une petite marge. Si c'est un jet opposé, ton adversaire perd ou se rend, au moins jusqu'à ce qu'il trouve un autre moyen de se refaire.
Deux Degrés	Ça a l'air facile pour toi. Si c'est un jet opposé, ton adversaire se rend et ne résistera pas, ou ne tentera pas de se refaire à moins d'un changement majeur de situation.

Jets opposés

Parfois, l'individu que ton personnage est en train d'embobiner, d'empoigner ou d'impressionner peut avoir l'audace d'essayer de résister. Si c'est le cas, les deux personnages font un jet contre une difficulté faisable (SD 5). Le personnage qui bat le SD

ARRONDIR À L'INFÉRIEUR

Il y a une règle d'or dans Deadlands : chaque fois qu'on te dit d'arrondir un nombre, fais-le à l'inférieur. C'est tout. Souviens-t'en et tu iras loin dans le Weird West.

Si on te dit que tu fais une blessure pour chaque six points de dommages réalisés par ton personnage, un jet de 13 causera deux blessures. Si on te dit de diviser un jet d'Aptitude et que tu obtiens 11, dis au Marshal que ton total est de 5.

Pige ?

Bien. C'était facile.

et son adversaire a gagné. Les degrés sont toujours utilisés dans les jets opposés, bien qu'ils soient déduits du total de l'adversaire.

Ronan arrive à Dodge juste à temps. Désormais, il doit convaincre la foule de ne pas lui casser la gueule, à lui et aux rares juristes qui ont tenu à faire leur devoir. Le Marshal demande un jet de persuasion (SD 5). Ronan fait un 7 et le leader de la foule fait 5. Les villageois se calment un peu, mais comme Ronan n'a pas fait de degré, ils n'ont pas pour autant abandonné.

SE PLANTER

Bien sûr, toute cette histoire de dés a aussi un mauvais côté. Si, sur un jet, la majorité de tes osselets donne un «1», alors tu t'es planté. Se planter, ça veut dire qu'une déconvenue vient de survenir. Le Marshal décide de la gravité de la catastrophe en fonction de la situation. Inutile de dire que tu n'as pas intérêt à te planter en posant de la dynamite.

La foule hurlante s'apprête à refaire une tentative pour lyncher leur prisonnier. Ronan fait un jet d'intimider opposé au leader et obtient un 1. Il s'est planté. Le leader des villageois fait alors la remarque que le Kansas est un Etat contesté et que les Marshals US n'y ont aucune autorité. Quelques minutes plus tard, Ronan se retrouve pendu à un arbre.

BIENVENUE DANS LE WEIRD WEST

Voici un exemple de la première incursion d'un Gang dans le Weird West. Il devrait te donner une bonne idée de ce qu'est le jeu de rôle. Ne te préoccupe pas des règles pour l'instant. Contente-toi de lire l'histoire et fais-toi une idée de la manière dont on joue à un jeu de rôle.

TOUT SUR LES OSSELETS

- Le Trait t'indique quel type de dé lancer.
- L'Aptitude ou la Coordination t'indique combien de dés lancer.
- Le résultat est le chiffre du plus haut dé lancé, plus ou moins les éventuels modificateurs.
- Un Carton te permet de relancer le dé et d'additionner son résultat à ton total.



Il y a trois personnages joueurs dans cette partie. Ronan Lynch est un célèbre pistolero joué par Mathieu. Cours-avec-les-ours est un Brave très spirituel joué par Fabrice et Violette une danseuse de saloon jouée par Laure. Stéphane est le Marshal. Le Gang a été engagé par l'Agence de Détectives Pinkerton pour découvrir ce que prépare encore l'infâme professeur Hellstromme. Les trois héros ont réussi à suivre la piste d'Hellstromme et de ses sbires, jusqu'à une vieille mine quelque part dans le Colorado, quand les ennuis commencent...

Stéphane (Marshal) : Bon, OK, vous avez attaché vos chevaux tout près et vous êtes à l'entrée d'une grande caverne sombre. Qu'est-ce que vous faites ?

Fabrice : Je rampe jusqu'à l'entrée et j'écoute.

Marshal : OK, fais-moi un jet de *furtivité*, puis un jet de *Perception*.

Fabrice : Je fais 8 sur *furtivité* et 10 sur *Perception*. Cours-avec-les-Ours est très circonspect.

Marshal : Sans doute... Tu t'approches silencieusement dans l'entrée de la caverne. Tu arrives à entendre des voix lointaines et des bruits de pioches. On dirait que la mine a été rouverte.

Laure : Hellstromme a dû trouver une veine de Roche Fantôme.

Mathieu : Hellstromme est toujours en train de chercher ce truc.

Laure : Ça expliquerait les prospecteurs morts qu'on a retrouvés plus bas dans le ravin.

Fabrice : Mmh... Mais qu'est-ce qu'il fabrique cette fois ? Pourquoi avoir pris le risque de s'emparer illégalement d'une concession ?

Laure : Ouais, Hellstromme est plus discret, d'habitude.

Marshal : Soudain une silhouette émerge du tunnel en pente en face de vous. (Puis, avec la voix d'Hellstromme) J'Ah ! Nous nous rencontrons à nouveau, Mr Lynch ! Et vous avez amené vos amis...

Mathieu : Cette fois, vous êtes fait, Dr Hellstromme ! Le meurtre est un crime passible de pendaison, quel que soit le côté de la frontière.

Marshal (alias Hellstromme) : Vous avez peut-être raison, Mr Lynch. Pour une fois, oui, vous m'avez pris sur le fait. Mais j'avais besoin de Roche Fantôme pour ma dernière invention. Laissez-moi vous présenter... l'automaton !

Fabrice : J'ai un mauvais pressentiment...

LE LEXIQUE DE DEADLANDS

APTITUDES : Compétences, talents ou métier qu'un personnage a développés ou appris.

CARTON : Score maximal sur un type de dé, comme «6» sur un dé ou «0» sur un d10. Quand tu fais un Carton, tu peux relancer le dé et additionner son résultat au résultat précédent.

DEGRÉ : Durant une action, chaque tranche de 5 points marquée par le jet au-dessus du SD est un degré et indique l'efficacité de l'action.

EXTRAS : Ce sont les personnages non-joueurs qui peuplent le monde de Deadlands. Les extras comprennent tout le monde, des partenaires loyaux aux ignobles criminels en passant par les créatures bizarres. Le Marshal joue le rôle des extras.

GANG : Les personnages joueurs et les extras qui les accompagnent pour se prendre quelques balles à leur place.

JET OPPOSE : Une action où deux adversaires ou plus s'affrontent. Leurs résultats, sur un SD de 5, sont comparés et celui qui bat à la fois le SD et le jet de l'autre l'emporte.

MARSHAL : Le maître du jeu, le gars ou la nana qui prend en charge la mise en place de l'aventure et y dirige le Gang.

OSSELETS : Nom parfois donné aux dés. Il y a six types de dé dans Deadlands : à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces.

SE PLANIER : Tu te plantes lorsque tu fais une majorité de «1» parmi les chiffres obtenus. Cela signifie que ton personnage échoue de façon catastrophique.

SEUIL DE DIFFICULTÉ (OU SD) : La difficulté d'une tâche particulière. Si ton jet de dés est supérieur ou égal au Seuil, ton personnage a réussi ce qu'il avait entrepris.

SUCCÈS : On emploie parfois ce terme pour désigner un jet réussi avec des degrés.

TRAITS : Attributs de base physiques et mentaux, comme Force ou Astuce.



CHAPITRE 3

HÉROS MODE D'EMPLOI



Créer un personnage pour *Deadlands*, c'est facile. Il te suffit de photocopier la fiche de personnage fournie à la fin de ce livre et de suivre les instructions. Si tu es pressé, ou si tu veux commencer à jouer sans avoir à créer un personnage, il y a 12 archétypes prêts à jouer en p. 54. Si tu veux en utiliser un, il faut lui donner un nom, mais pour le reste, ces héros sont prêts à jaillir des pages pour prendre vie dans le monde de *Deadlands*.

Une chose encore. Tu as sans doute deviné en lisant notre petit prologue que la mort n'est pas forcément la fin de ton personnage. C'est exact, mais tu dois être prudent, parce que c'est pas si facile de revenir une fois qu'on est passé de l'autre côté.

Et même si tu y réussis, tu vas vite te rendre compte qu'être un zombie n'est pas une partie de plaisir. Pour l'instant, allons-y et créons un héros bien vivant du Weird West.

Pour créer ton propre personnage, suis ces sept étapes :

- 1 Profil
- 2 Traits
- 3 Aptitudes
- 4 Handicaps

5 Atouts

6 Histoire personnelle

7 Equipement

UN : LE PROFIL

Première étape pour te créer un personnage : se faire une idée du genre de personnage que tu veux jouer. Il en existe des centaines : du pistolero à l'explorateur, de la fille de saloon au huckster... Tu as l'embaras du choix. Si tu n'as pas encore une idée bien arrêtée du héros que tu voudrais jouer, jette un œil aux modèles des pages suivantes.

Tu peux même les mixer entre eux si ça te chante. Il n'y a pas de raison de ne pas jouer un ancien capitaine de cavalerie devenu Marshal ou une fille de saloon qui dénonce à l'occasion ses clients pour toucher une prime.

La description de chaque modèle comporte un certain nombre de Traits, d'Aptitudes ou d'Atouts auxquels sont souvent associés les modèles en question. Ces termes sont expliqués aux étapes les concernant ; si tu ne vois pas trop de quoi il s'agit en les

lisant, tu peux finir le chapitre et y revenir ensuite. Pour finir, souviens-toi que ces modèles sont des généralisations — tu peux les modifier pour les faire correspondre à tes propres idées. Tous les Marshals des États-Unis ne sont pas honnêtes et courageux, et rien n'empêche un Brave de gagner sa vie en jouant au poker.

Modèles de personnage

Les Braves ont enfin gagné le respect dans l'Ouest. La longue guerre de Sécession a empêché les deux parties de soumettre les Nations Sioux et la Confédération du Coyote. Désormais, des Braves sortent de leurs territoires et arpentent l'Ouest pour apprendre les coutumes de l'homme blanc. D'autres utilisent leurs connaissances du monde des esprits pour poursuivre et détruire les émanations du Jugement. Les Braves ont besoin d'un haut score en *tripes*, en *furivité*, et d'une bonne dose d'Aptitudes de combat pour s'opposer aux horreurs qu'ils rencontrent.

 Les chamans indiens sont souvent des figures tragiques. Leur communion avec d'étranges esprits leur coûte cher, mais ils savent que leur devoir est de protéger l'humanité et la terre elle-même des ravages du Jugement. Un chaman se doit d'avoir un bon *Trait d'Âme* ainsi qu'une bonne Aptitude de *foi*, pour négocier avec les esprits de la nature qui leur accordent des faveurs. Si tu veux jouer un chaman, dis-le à ton Marshal qui t'autorisera à lire le Chapitre Dix.

Les charlatans sont quelquefois surnommés «hucksters», mais il y a une sacrée différence entre ces colporteurs baratineurs et les vrais jeteurs de sort. Ces escrocs sont connus pour leurs élixirs qui ne valent rien, en fait de l'eau aromatisée aux extraits d'herbes et de racines douteuses. Mais peut-être ton personnage sera-t-il différent : il sait sans doute qu'il y a des «remèdes miracles» dans le coin. Si seulement il pouvait mettre la main dessus, il prendrait sa retraite d'homme riche. Ton personnage a besoin d'Aptitudes hautes en *persuasion* et en *bluff*, et l'Atout «la Voix» peut s'avérer utile pour vendre sa camelote. Mais assure-toi que ton charlatan sait se protéger d'une façon ou d'une autre, car quelquefois les gogos s'accrochent, et ils n'aiment pas se faire avoir.



Les chasseurs de bisons ont vu leur activité se développer d'étrange façon au cours de ces dernières années. Les Nations Sioux ont fait revenir la plupart des troupeaux de bisons dans leurs territoires. Cela signifie que la viande et la peau de bison — autrefois peu coûteuses car on les trouvait partout — atteignent désormais des prix particulièrement élevés sur les rares marchés ayant subsisté. Les Sioux ont prévenu les chasseurs de bisons à maintes reprises, mais désormais, ils tirent à vue. Les chasseurs de bisons sont obligés d'être sournois, d'avoir peu de scrupules et les mains sûres pour se servir de leurs fusils Sharp Big 50.

Les chasseurs de primes traquent les hors-la-loi et les livrent à la justice pour toucher la récompense. C'est un boulot dangereux, et ton personnage a intérêt à posséder de bonnes compétences, telles que *tirer* et *combat*. Quant à l'Aptitude *pister*, elle est quasiment indispensable. Prudence, cependant, car

le chasseur peut parfois devenir la proie si celle-ci a flairé que quelqu'un est sur ses traces.

Les conducteurs se chargent des chariots, des diligences et autres véhicules tirés par du bétail. Ils transportent des marchandises et des passagers à travers des contrées hostiles, devant souvent faire la course avec des bandes de pillards, des bandits et des créatures auxquelles personne ne croit. Les conducteurs sont pourvus d'une bonne Aptitude en attelage et de quelques notions pertinentes en tirer, pour jouer du shotgun à cheval.

Les cow-boys aiment la vie au grand air. Ils s'occupent du bétail appartenant aux grands propriétaires du coin. Ils ont besoin d'être bons en tirer : carabine ou équitation. Savoir se servir d'un lasso peut également s'avérer utile, que ce soit pour capturer un monstre ou pour maîtriser une vache : la seule différence, c'est qu'il arrive rarement à une vache d'arracher la tête d'un cow-boy avec ses dents quand elle est prise au piège. Une bonne Vigueur ne sera pas non plus de trop lorsqu'il s'agira, des semaines durant, de conduire le troupeau à travers les immensités désertes des plaines de l'Ouest.

Les déserteurs ont quitté leur poste pour diverses raisons. Certains furent par lâcheté, parce que leur officier était fou, ou parce qu'ils ont eu leur part de misère et d'atrocité. Dans tous les cas, les déserteurs sont considérés comme des traîtres et des lâches par le corps militaire qu'ils ont quitté. Qu'ils soient yankees ou rebelles, ils sont en général exécutés quand on les attrape. Si toi aussi tu es tenté par la désertion, les compétences de ton personnage doivent correspondre au corps d'armée qu'il a quitté. Les Aptitudes furtivité et bluff pourraient lui être d'une grande utilité.

Les explorateurs savent que le concept de frontière est quelque peu dépassé, mais que de nombreuses contrées restent vierges de toute exploration approfondie (et sans doute y a-t-il une bonne raison à cela). Ils ont besoin d'un bon Trait de Connaissances et d'un certain nombre de concentrations en connaissance des territoires, ainsi que de bons moyens de survivre loin de toute civilisation. L'Atout sens de l'orientation peut également se révéler précieux.

Les filles de saloon connaissent tout le monde – bien que leurs clients prétendent le contraire. Parfois, ces filles qui travaillent dur passent leur vie dans le même saloon. Il leur arrive aussi de voyager de ville en ville, quittant les lieux une fois les locaux lassés. Bien qu'elles aient l'air innocentes, elles n'hésitent pas à traîner dans les coins les plus pourris de l'Ouest – la plupart ont donc appris à se défendre. Etant l'une de ces dames, il te faut un bon Charisme, une bonne persuasion pour récolter les secrets du coin et l'Atout belle gueule.

Les fouille-merde sont des journalistes qui croient en la vérité à tout prix – sans se soucier de ceux qu'ils offensent. Si tu joues un fouille-merde, tu fais ton beurre avec les feuilles à scandales. Curieux à l'extrême, ces énergumènes sont toujours étonnés de voir que le peuple ne se rend pas compte de ce qui se passe sous ses yeux. Et c'est pourquoi la "vérité" a toujours besoin d'être un peu embellie pour racoler les sceptiques. Pour être un bon fouille-merde, il faut les Aptitudes carrière : journaliste et éloquence. Nombre d'entre eux possèdent un solide réseau d'amis haut placés.

Les hucksters sont des êtres mystérieux qui ont appris les secrets du Livre des jeux de Hoyle. Certains disent que dans ce texte cryptique sont cachés d'étranges messages détaillant d'an-



ciennes incantations et des rituels de magie noire. D'autres disent qu'il s'agit d'un canular, mais les sorts utilisés par les hucksters sont aussi mortels que les rafales d'un pistoler. Si tu désires devenir un huckster, demande à ton Marshal de te laisser jeter un coup d'œil sur le Chapitre Sept.

Les Marshals poursuivent les criminels endurcis à travers l'Ouest. Bien qu'ils aient une autorité suffisante pour réunir un gang autour d'eux, ils doivent souvent travailler seuls. Ils ont besoin d'un bon pister ainsi que de bonnes Aptitudes de combat. L'Atout *amis haut placés* devrait pouvoir les aider à garder la trace des bandits en fuite.

Les photographes sont rares et très demandés dans le Weird West. Les appareils photo sont trop lents pour saisir l'action, mais ils peuvent facilement enregistrer les suites d'un duel ou d'une rencontre avec une étrange créature. Bien sûr, dans ce dernier cas, les gens pensent que les photos sont des montages, mais l'Épitaphe de Tombstone achète quand même les plaques. Les photographes peuvent aussi se faire un peu de blé en tirant le portrait de quelques fameux hors-la-loi. Ça paye bien mais c'est dangereux si le cliché est raté. Ton personnage a besoin de l'Aptitude *carrière : photographe* pour savoir se servir de son appareil.

Les pieds-tendres viennent dans l'Ouest pour voir si les histoires incroyables qu'ils ont entendues sont vraies. Si tu veux incarner l'un de ces "visiteurs empuérqués", ton personnage ne peut pas imaginer visiter l'Ouest autrement que dans le confort d'une première classe. Il va devoir faire son chemin à travers toutes les embrouilles qui vont lui tomber dessus. La plupart s'en sortent en baratinant les "bouseux".

Les pirates ont l'habitude de fréquenter le Labyrinthe de Californie, apparu après le Grand Tremblement de 68. Ces mercenaires audacieux peuvent s'en prendre à d'honnêtes mineurs ou se battre pour leur pays contre les patrouilles de l'Union ou des sudistes, ou encore leur ennemi habituel — l'Armada mexicaine. Leur pain quotidien est l'Aptitude *carrière : navigation* et c'est avec leur vieux sabre d'abordage qu'ils se font des tartines.



Les pistoleros sont des tueurs redoutés ou des desperados admirés. Certains sont des dandys pieds-tendres avec de jolis revolvers gravés à leurs initiales, alors que d'autres sont d'abominables Texans cherchant à fuir leurs erreurs passées. Certaines âmes charitables utilisent leurs talents pour protéger la veuve et l'orphelin, alors que d'autres travaillent pour des Barons du Rail corrompus, terrorisant les villes et les ranchs qui ne veulent pas leur céder le droit de passage. Quoi qu'il en soit, les pistoleros se doivent de posséder une haute *Rapidité*, une solide *Agilité* et être des cracks au fusil, au pistolet ou au shotgun.



Les prédicateurs, qu'ils soient révérends, pasteurs, rabbins ou autres, sont souvent les armes les plus efficaces contre le Jugement. Il

leur faut l'Atout *arcane* : croyant ainsi qu'un bon *Charisme* pour faire des sermons de feu et de souffre. Un bon *Trait d'Âme* leur permet de puiser dans les pouvoirs de leur religion. Les personnages prêtres doivent être aussi versés dans l'*Aptitude universelle* : *théologie*.

Va voir le Chapitre Neuf si tu choisis de jouer l'un de ces pieux individus.

Les prospecteurs savent que la fortune se trouve dans l'or, l'argent et la Roche Fantôme — le tout, c'est de trouver le filon. Ces personnages doivent être prêts à endurer les affres d'une vie de chercheur pour découvrir le pactole qui leur permettra de s'installer pour le reste de leur vie. Mais encore une fois, l'or n'est peut-être pas ce qu'ils cherchent. Certains prospecteurs disent avoir entendu parler de trésors encore plus fantastiques — quelque part... Bref, quoi qu'il en soit, il leur faut l'*Aptitude carrière* : *prospecteur* et de bons *Traits de Force* et de *Vigueur* pour les aider à creuser en quête de Roche Fantôme ou à tamiser de l'or pendant des heures.

LE SEXE FAIBLE

Dans le monde de Deadlands, la guerre de Sécession a duré plus de 16 ans — depuis 1860 jusqu'à aujourd'hui, 1876. Les ressources humaines des deux camps sont basses — c'est une bonne nouvelle pour les femmes car, désormais, elles peuvent endosser les rôles dont elles ne pouvaient que rêver auparavant.

Dans Deadlands, les femmes peuvent être joueuses, pistoleros, shérifs, exploratrices, Marshals, pilleuses de banque, femmes-médecine indiennes, polificiennes (à un niveau local seulement), et toute fonction que vous pouvez imaginer.

Les rois du bétail passent le plus clair de leur temps à élever des centaines de têtes de bétail dans leurs ranchs. Une fois par an, ils vendent leur troupeau sur un marché quelconque, généralement un parc à bestiaux. Si tu joues un roi du bétail, ton personnage a intérêt à posséder une bonne connaissance de la région et des principales voies commerciales. Il lui faudra également choisir l'Atout *money, money* ou *possessions* pour s'occuper efficacement de son troupeau, à moins qu'un voleur de bétail ou une saloperie de bestiole s'en soit occupé.

 Les savants fous sont des inventeurs et des ingénieurs qui utilisent la Roche Fantôme pour créer des machines infernales faites d'acier et de vapeur. Ces individus passablement dérangés ont besoin de bons *Traits de Connaissances*, d'*Astuce*, ainsi que de plusieurs concentrations en *science* et *bidouiller*. Demande à ton Marshal la permission de lire le Chapitre Huit consacré aux savants fous si tu t'estimes assez barge pour en incarner un.

Les shérifs ont fort à faire dans le Weird West. Ils sont les derniers remparts entre les citoyens des villes qu'ils ont juré de protéger et les gangs impitoyables. Mais leur autorité s'arrête aux frontières de la ville qu'ils dirigent, facilitant ainsi la fuite des bandits. En tant que shérif, il te faut un *Charisme* élevé, une *Aptitude intimider* conséquente, pour forcer les malfrats à baisser leurs armes, et une bonne *Aptitude tirer* s'ils décident de s'énervier.

Les soldats de cavalerie servent aussi bien dans l'armée des confédérés que dans celle des yankees. Ils font office d'éclaireurs, de tueurs d'Indiens et occasionnellement de pillards. Les officiers ont besoin de bonnes compétences de commandement comme *intimider*, ainsi que d'un *Charisme* élevé, histoire de maintenir une certaine discipline, et d'au moins une compétence au sabre ou au pistolet. Les hommes de troupe, eux, ont besoin de l'*Aptitude Équitation*, d'une *Vigueur* élevée pour survivre aux longues marches forcées qui leur sont imposées, ainsi que d'un score décent au fusil ou à la carabine.

DEUX : LES TRAITS

Dans Deadlands, les caractéristiques physiques et mentales sont définies par des Traits. Chaque personnage possède 10 Traits – cinq physiques et cinq mentaux. Ils sont notés sur une échelle de 4 à 12, la moyenne se situant à 6.

ÉVALUATION DES TRAITS

Type de dé	Description
d4	Minable
d6	Moyen
d8	Bon
d10	Étonnant
d12	Incroyable

Traits physiques

Dextérité : coordination des mouvements et habileté manuelle.

Agilité : habileté du corps dans son ensemble et capacités physiques générales.

Rapidité : réflexes et vitesse.

Force : puissance musculaire.

Vigueur : endurance, résistance et constitution.

Traits mentaux

Perception : qualité des sens et vigilance.

Connaissances : éducation par l'enseignement et l'expérience.

Charisme : présence et influence active et passive (séduction et apparence).

Astuce : déduction, intuition, capacité à inventer à partir de rien ou à rassembler des indices.

Ame : psychisme et force spirituelle.

Au p'tit bonheur la chance

Pour définir les Traits de ton personnage, il te faut un deck de 54 cartes (avec les Jokers). Tire 12 cartes et défausses-en deux au choix, sauf les 2 – tu ne peux pas t'en débarrasser. Les 10 cartes qui restent sont assignées à chacun des 10 Traits du personnage. La carte détermine le type de dé à lancer quand il faut faire un jet sur ce Trait.

DÉS DE TRAITS

Carte	Traits
2	d4
3 - 8	d6
9 - Valet	d8
Reine - Roi	d10
As	d12

Jokers

Les jokers sont des cartes de substitution. Tu peux les utiliser comme des d12, mais tirer un Joker signifie aussi que ton personnage possède un « passé mystérieux ». Dis-le au Marshal quand tu pioches un Joker, et il imaginera quelque chose comme une fortune secrète ou une calamité oubliée depuis longtemps, quand tu auras fini de créer ton héros.

Et retire tout de suite une autre carte pour déterminer la Coordination du Trait.

Coordination

On l'a vu, les Traits sont évalués en types de dé. La Coordination d'un personnage est le chiffre indiquant combien de ces dés tu dois lancer quand le Marshal demande un jet sur ce Trait.

La carte que tu assignes à chaque Trait détermine sa Coordination ainsi que son type de dé, comme on le voit sur le tableau des Coordinations.

COORDINATION

Couleur	Coordination
Trèfle	1
Carreau	2
Cœur	3
Pique	4

Disons que tu tires un 9 de pique. La table des types de dé de Traits indique que tu obtiens un d8 pour le Trait auquel tu l'assignes. Comme c'est du pique, la Coordination est de 4. Quand tu utiliseras ce Trait, tu jetteras 4d8.

Les plus qu'humain

Il se peut que tu rencontres des êtres et des créatures aux capacités dépassant celles des humains. Si ton personnage est un huckster ou un chaman, il peut même avoir à l'occasion des Traits « surnaturels ». Après avoir atteint le dl2 dans un Trait, la valeur du Trait augmente avec des bonus de + 2. Donc, le Trait supérieur à dl2 est dl2 + 2, puis dl2 + 4 etc.

Le Souffle

Le Souffle est un Trait spécial qui dérive de la *Vigueur* et de l'*Ame* de ton personnage (Souffle = *Vigueur* + *Ame*). Le Souffle représente la quantité de chocs, de fatigue ou de traumatismes qu'un personnage peut encaisser avant de tomber dans les pommes. Le Souffle est noté par un chiffre. Si un personnage a d8 en *Vigueur* et dl0 en *Ame*, son Souffle est de 8 + 10 = 18.

Quand le Souffle est réduit à zéro ou moins, le personnage est effectivement mis hors jeu. Le Marshal pourra éventuellement le laisser ramper ou effectuer quelques actions très simples selon les circonstances, mais en général il est complètement éteint.

TROIS : LES APTITUDES

Les Aptitudes sont les talents, les compétences et les savoirs qu'un personnage a pu apprendre au cours de sa vie. En règle générale, les Aptitudes s'échelonnent de 1 à 5.

NIVEAUX D'APTITUDES	
Type de dé	Description
1	Débutant
2	Amateur
3	Apprenti
4	Professionnel
5	Expert

Points d'Aptitudes

Le nombre de points dont tu disposes pour les répartir parmi tes Aptitudes est la somme de trois Traits : *Connaissances* + *Astuce* + *Perception*. Si tu as d8

en *Connaissances*, d6 en *Astuce* et dl2 en *Perception*, tu auras 26 points d'Aptitudes à répartir (8 + 6 + 12). Lors de la création de personnage, chaque niveau d'Aptitude coûte un point (une Aptitude de 3 coûte donc 5 points). Au début, tu ne peux pas commencer le jeu avec une Aptitude supérieure à 5. Les prochaines pages décrivent en détail les Aptitudes disponibles dans *Deadlands*. Elles sont listées sous le Trait auquel elles sont rattachées en général. Si tu veux inventer une Aptitude qui n'existe pas, pas de problème : on a laissé de la place sur la feuille de personnage pour ces compétences « personnalisées ».

Concentrations

Les Concentrations sont indiquées en italique sous certaines Aptitudes. Si des Concentrations sont listées, tu dois en choisir une. Tirer, par exemple, doit être suivi par une Concentration en *pistolet*, *fusil* ou *shotgun*. Chaque nouvelle Concentration fait l'objet d'une nouvelle Aptitude.

APTITUDES DE BASE

Tous les personnages commencent avec quelques Aptitudes de base. Elles sont gratuites et ne requièrent pas la dépense de points d'Aptitude.

Si tu veux augmenter l'une de ces Aptitudes au-dessus de son niveau initial, tu dois dépenser 1 point pour 1 niveau, 2 points pour 2 niveaux, etc. jusqu'à la limite normale de 5.

APTITUDES DE BASE	NIVEAU
Grimper	1
Détecter	1
Furtivité	1
Langue natale	2
Connaissance des territoires : comté d'origine	2

PERCEPTION

Artillerie

Canons, Gatlings, fusées

Lorsque tu veux faire des trous de taille respectable dans des bestioles, t'as besoin de sortir la grosse artillerie. Les canons et les fusées distribuent les plus grosses fessées. Les Gatlings permettent d'arroser des hordes entières de vermines.

Placer et aligner ces armes dans des lieux stratégiques se fait avec Perception. Pour tirer avec une Gatling, tu utilises la Concentration tirer : automatiques.

Arts

Peinture, sculpture, dessin

Les dessinateurs qui travaillent pour l'armée, les magazines ou pour l'Épitaphe de Tombstone sont assez respectés dans l'Ouest. Les peintres et les sculpteurs feraient mieux de ne pas trop se prendre au sérieux, cependant, parce que les pionniers sont souvent trop pragmatiques pour apprécier les travaux artistiques.

Un artiste doit faire un jet d'Aptitude chaque fois qu'il termine une œuvre d'art. Le résultat détermine la qualité du travail et ne change pas tant que l'œuvre n'est pas modifiée. Le Marshal détermine la « valeur » de l'œuvre en fonction des matériaux employés et du talent de l'artiste.

L'Épitaphe de Tombstone paie normalement 10 \$ pour des dessins d'événements « inhabituels ». Les photos ont bien sûr plus de valeur pour l'Épitaphe et les autres journaux, mais la photographie "d'information" n'étant pas considérée comme de l'art, elle est simulée par l'Aptitude carrière : photographie.

Détecter

N'importe quel crétin peut trouver la flèche qu'on vient de lui planter dans le dos, mais un personnage à l'œil perçant peut trouver la fameuse aiguille perdue dans cette foutue botte de foin.

Ce talent est utile chaque fois qu'un personnage cherche des objets, des preuves, des indices. Détecter est aussi employé pour repérer des mouvements suspects, ou un ennemi embusqué. Dans le dernier cas, c'est un jet opposé contre la furtivité de l'adversaire.

Détecter peut être utilisé pour trouver des traces et des empreintes évidentes, mais pour suivre une piste, il faut l'Aptitude pister.

Pister

Généralement, un bon pisteur trouve toujours celui ou ce qu'il cherche. Bien sûr, à *Deadlands*, ce n'est pas toujours une bonne chose.

Un jet réussi de pister permet à un personnage de trouver une piste, de la suivre, voire même de savoir combien de bestioles il traque. La difficulté des jets est indiquée sur la table suivante.

PISTER	
Nombre de personnes pistées	Seuil de difficulté
1-2 personnes	11
3-4 personnes	9
5-8 personnes	7
9-15 personnes	5
16+ personnes	3

MODIFICATEURS	
Conditions	Modificateur
Neige	+4
Nuit	-4
Il a plu avant	+4
Il a plu après	-4
Piste très empruntée	-4

Scruter

Tout joueur de poker qui espère en vivre doit être capable de deviner à quel moment son adversaire est en train de mentir effrontément. Scruter quelqu'un ne t'apprendra pas tout sur lui, mais pourra te donner des indices sur son attitude ou ses intentions. Scruter permet de juger les autres personnages, de percer un déguisement, ou de détecter le mensonge. Un personnage avec ce talent est aussi susceptible de résister à des tentatives de bluff ou de persuasion.

CONNAISSANCES

Carrière

Journalisme, droit, militaire, photographie, politique, théologie, autres

Les pistoleros font peut-être la loi dans la rue, mais ce sont les politiciens qui les emploient, les journalistes qui font leur réputation, et les juges qui les pendent lorsque le long bras de la loi réussit à les attraper.

L'Aptitude *carrière* est une catégorie fourre-tout pour les "sciences sociales" qui nécessitent un apprentissage formel ou une expérience quelconque, comme le journalisme, le droit ou la théologie. Un personnage peut utiliser cette Aptitude chaque fois qu'il veut citer une loi, parler d'une bataille, écrire une nouvelle histoire ou composer un sermon sur les dangers de la bouteille. Accomplir une de ces tâches devant un public nécessite l'emploi d'un autre Trait. Un pasteur qui par exemple doit délivrer son sermon doit faire un jet de *Charisme/carrière - théologie*.

Étant donné l'aspect fourre-tout de cette Aptitude, les concentrations ne sont jamais apparentées.

Connaissance des territoires

Ville, Comté, État, région

T'as intérêt à savoir dans quelle direction courir lorsque le Croquemitaine pointe le bout de son nez. *Connaissance des territoires* indique ce qu'un personnage connaît d'une région. Chaque personnage de *Deadlands* possède une connaissance précise de la ville et du Comté dans lesquels il a passé la plus grande partie de sa vie.

Les personnages qui voyagent beaucoup, comme les éclaireurs ou les chasseurs de primes, peuvent aussi bien connaître d'autres localités. Un personnage connaît toujours quelques généralités sur une région qu'il a traversée auparavant, mais des informations plus précises nécessitent l'Aptitude *connaissance des territoires*.

Tu peux sélectionner une Concentration basée sur un territoire de n'importe quelle taille, mais sache que plus le territoire est grand, moins l'information est précise.

Déguisement

Il n'y a que les acteurs et les discrets agents Pinkertons qui sont habitués à se déguiser. Quelque-fois, un hors-la-loi doit apprendre sur le tas, alors qu'il est en fuite. Et savoir faire la différence entre une fausse barbe et une perruque t'évitera d'avoir l'air débile. Lorsqu'un personnage déguisé est observé par quelqu'un qui peut le démasquer, le personnage doit faire un jet opposé de *déguisement* contre l'Aptitude *scruter* de l'observateur. Un succès pour l'observateur suffit à le rendre soupçonneux, mais au moins un degré est nécessaire pour le démasquer.

Explosifs

Parfois tu n'as pas d'autre choix que de dégager les bronches d'une énorme bestiole rampante à grands coups d'explosifs. Et en général, c'est mieux si ton Gang n'est pas pris dans l'explosion.

Un personnage qui possède ce talent sait quelle quantité d'explosif est nécessaire, et à quelle distance de l'explosion il faut se tenir. Se planter sur un jet d'*explosifs* peut avoir des conséquences, hum, désastreuses.

Langues

Langues natales, apache, français, gaélique, allemand, latin, langage des signes indien, sioux, espagnol, autres
Connaître les langues étrangères peut parfois faire la différence entre la vie et la mort dans le *Weird West*. Si t'es en train d'explorer une vieille mine espagnole appelée *Casa del Diablo*, t'as tout intérêt à savoir que ça veut dire la Maison du Diable.

Tous les personnages parlent couramment leur langue natale (ils y ont deux niveaux d'Aptitude gratuits). Un personnage qui possède un niveau dans une autre langue peut parler et communiquer avec des verbes et des mots simples sans trop de difficultés. Aux niveaux deux et suivants, le personnage peut lire et écrire la langue en question et il possède un vocabulaire étendu.

Le langage des signes indien est une Concentration très pratique. Presque toutes les tribus peuvent communiquer grâce à ce système commun. Les trappeurs et les éclaireurs qui travaillent pour l'armée estiment, pour leur part, cette compétence indispensable.

Médecine

Général, chirurgie, vétérinaire

Certains pensent que tous les chirurgiens sont des bouchers, mais un bon médecin sait quand il faut amputer une jambe, ou quand il faut la laisser pendouiller.

La Concentration en médecine : générale signifie que le doc peut faire des cataplasmes et des décoctions, arrêter une hémorragie, remettre en place des os cassés, et faire de la chirurgie simple comme percer un abcès ou retirer une balle. Cette Concentration permet de soigner quelqu'un jusqu'aux blessures sérieuses. Il ne peut rien faire d'autre, pour les blessures graves et critiques ou pour les membres broyés, que d'arrêter l'hémorragie.

Un toubib avec une Concentration en chirurgie possède un peu d'entraînement dans le découpage de blessés. Il peut arrêter une hémorragie interne, faire des opérations, et retirer une balle d'une bles-

suré profonde. Ton personnage doit avoir fait ses études quelque part avant de pouvoir prendre cette Aptitude. Si t'es pas sûr, demande à ton Marshal. Les véto soignent les blessures et les maladies des animaux. S'il y est contraint, un véto peut s'occuper d'un humain comme s'il avait la Concentration médecine : générale. Comme c'est une Aptitude apparentée, il doit soustraire -2 à son jet de dé. Les médecins traditionnels peuvent aussi s'occuper des animaux, mais la grande variété de bestioles existantes double la pénalité habituelle (donc à -4).

Métier

Forge, menuiserie, navigation, prospection, télégraphe, pompes funèbres, autres.

Il faut bien que quelqu'un finisse par faire le boulot. Les durs labeurs sont faits par ceux qui en ont la compétence.

Métier est une compétence fourre-tout, comme l'Aptitude carrière. Elle couvre tout les métiers ma-



nuels, comme le travail du métal ou le boulot de croque-mort. Le Trait normalement utilisé est *Connaissances*, mais ça peut changer suivant la tâche à accomplir. Un marin qui doit manœuvrer un bateau au travers du Labyrinthe doit réussir un jet de *Dextérité/métier* : navigation pour éviter un désastre. Comme sa contrepartie — l'Aptitude *carrière* — les Concentrations de *métier* ne sont jamais apparentées.

Science

Générale, biologie, chimie, mécanique, physique
La découverte de la Roche Fantôme a changé à jamais la face du monde. Les scientifiques peuvent maintenant construire les incroyables machines de vapeur et d'acier dont ils osaient à peine rêver auparavant. Même ceux qui n'utilisent pas ce nouveau minéral bénéficient des recherches et des nouvelles inventions.

Cette Aptitude recouvre l'apprentissage livresque, l'expérience, et les talents de toute sorte dans la poursuite de travaux scientifiques.

Si ton personnage est un savant fou, tu dois avoir au moins un total de 3 niveaux dans les Concentrations scientifiques.

La plupart des concentrations en science sont liées les unes aux autres à divers degrés. Dans chaque cas, c'est au Marshal de décider jusqu'à quel point une Concentration est proche de celle requise, et d'appliquer les malus correspondants.

Universalis

Philosophie, histoire, occultisme, théologie, autres
Les rats de bibliothèque ne sont pas spécialement appréciés dans le Weird West, du moins pas avant la conclusion d'une aventure épique. C'est à ce moment que leurs obscures connaissances sur la bestiole qui a bouffé la moitié du gang commencent à devenir utiles.

L'Aptitude *universalis* fournit à un personnage des informations sur un sujet choisi. Un personnage peut choisir un champ d'application plus étroit, comme *histoire militaire*. Le Marshal doit prendre ceci en compte lorsqu'il demande des jets d'*universalis* et modifier le Seuil de difficulté en fonction.

CHARISME Autorité

Dans l'armée, une carrière se joue souvent sur la capacité d'un officier à se faire obéir de ses hommes. Les hommes de loi utilisent aussi cette Aptitude pour maîtriser une foule en furie.

En plus de servir à contrôler des troupes, des compagnons ou des serviteurs, *autorité* a deux usages particuliers :

Dans une situation de combat, un jet d'*autorité* peut éviter à des personnages d'être surpris. Lorsqu'un de tes camarades rate son jet de surprise, tu peux essayer de faire le jet pour lui tant que toi-même tu n'es pas surpris. Ça compte comme une action, et ce pour chaque personnage. Chaque succès et degré obtenu permet au leader de diriger une autre personne.

Tu peux aussi utiliser ton Aptitude d'*autorité* pour échanger des cartes d'action avec des amis durant un combat. Lorsque c'est ton tour de prendre une action, fait un jet d'*autorité* faisable (SD 5). Pour chaque succès et degré, tu peux inviter deux joueurs (tu peux être compris dans le lot) à échanger une carte. À noter que les deux joueurs doivent se mettre d'accord avant l'échange.

 Hank "N'a-qu'un-œil" Ketchum, un Texas Ranger, est coincé avec Ronan Lynch par une bande de desperados. Lors de son tour, Hank décide d'utiliser son *autorité* pour échanger quelques-unes de ses plus hautes cartes d'action contre celles de Ronan, qui tient de la dynamite en main. Hank crie à Ronan de balancer le paquet, et fait un jet d'*autorité* pour un résultat de 13, soit un succès et un degré. Les deux hommes peuvent donc échanger deux cartes, à condition que Ronan donne son accord. Ronan accepte et les méchants s'envolent en l'air dans un grand boum.

Dressage

Chiens, chevaux

La vie dans le Weird West dépend souvent de l'obéissance d'une bonne monture. Dans le Nord, une meute de chiens de traîneau peut permettre à un trappeur égaré d'échapper à la fureur d'un truc vicieux que l'homme "n'était pas censé connaître". Dans tous les cas, il s'agit de l'Aptitude dont tu as besoin pour apprendre à un animal à t'obéir.

Les jets de dressage sont des jets opposés contre le Charisme de l'animal à dresser. Enseigner un nouveau tour à un chien ou à cheval prend d'habitude 4 à 5 jours.

Eloquence

Comment peux-tu devenir une légende de l'Ouest si personne ne raconte tes aventures ? Eloquence permet de captiver un auditoire avec une histoire épatante ou un récit excitant. Les prêcheurs utilisent cette Aptitude pour faire leur sermon dominical, et les politiciens s'en servent chaque fois qu'ils veulent se faire réélire. Raconter les hauts faits de ton Gang est important si tu veux devenir une légende de l'Ouest. Tu comprendras pourquoi dès que tu auras un peu vadrouillé.

Intimider

Les meilleurs tireurs peuvent battre leurs adversaires avant même que quiconque ait dégainé. Intimider quelqu'un peut prendre plusieurs formes : un regard qui tue, une menace bien sentie, ou encore la froide sensation du canon d'un revolver au creux des reins.

Une tentative d'intimider est un jet opposé contre les tripes d'un personnage. Va voir le Chapitre Cinq pour des informations sur les tests de volonté.

Persuasion

La crédibilité des charlatans qui baratinent pour vendre de l'huile de serpent, des filles de saloon aguichantes et des fouille-merde tenaces dépend surtout de leur pouvoir de persuasion. Convaincre quelqu'un de t'aider ou de te fournir des informations en cas de besoin peut être aussi important que ta façon de te servir d'un six-coups.

Les tentatives de persuasion se jouent en opposition avec l'Aptitude scruter de la cible.

Spectacle

Comédie, chant, danse, autres

Il n'y a pas beaucoup de loisirs dans le Weird West, aussi la plupart des gens apprécient-ils un bon comédien ou une chanteuse sexy. Le public est plutôt dur avec un spectacle qu'il n'aime pas, mais un bon artiste est considéré comme valant de l'or.

Un bon spectacle, sur un jet faisable (SD 3), peut

rapporter au personnage 2d6\$ plus 1d6\$ par degré. De meilleurs cachets peuvent être obtenus, mais ce tarif vaut pour les représentations impromptues et les publics de taille moyenne.

ASTUCE

Bidouiller

Un wagon-vapeur est un bon plan pour traverser le Mojave. Mais s'il tombe en panne au milieu du désert, tu ferais mieux de t'assurer que tu sais le réparer.

Bidouiller représente la capacité à réparer des engins et des machines infernales. Cette Aptitude est un must pour les savants fous qui veulent fabriquer les trucs qu'ils ont imaginés.

Bluff

Au poker, un bon bluff permet de remporter un pot de cent dollars avec une paire de deux. Mentir, raconter des bobards ou en rajouter... tout cela fait partie du jeu.

Bluffer est un test de volonté contre l'Aptitude scruter de l'adversaire. Plus tu as de degrés, plus l'adversaire marche dans tes salades.

Connaissance de la rue

Un personnage qui possède cette Aptitude sait comment ça se passe dans la rue, et où trouver les informations auprès des types les plus louches.

Cette Aptitude est le plus souvent utilisée pour récupérer des objets illégaux ou des infos confidentielles. La difficulté est fonction du prix et des démarches que le personnage entreprend pour les obtenir.

Dénicher

Dénicher permet de trouver des objets utiles dans une situation d'urgence. Parfois ça veut dire qu'il ne faut pas être difficile, mais un bon dénicheur peut toujours trouver un truc qui fera l'affaire.

Le Marshal détermine la difficulté de trouver un objet précis, en fonction du matériel, du lieu et du temps disponible.

Jeux

La plupart des gens se débrouillent au poker, au faro, au blackjack et autres jeux de hasard, mais seuls les joueurs professionnels, qui écument les salles de jeu sordides, peuvent transformer quelques billets en une petite fortune.

Il y a deux façons de gérer ces jeux à *Deadlands* : simuler un tour de jeu ou résumer une heure entière de jeu.

• Pour un seul tour, les parieurs décident du montant des mises. Puis chaque joueur concerné fait un jet de *jeux faisable* (SD 5). Chaque succès et degré permet à un joueur de tirer une carte. Quand tout le monde a ses cartes, chaque joueur retourne sa carte la plus forte. Les joueurs avec les cartes les moins fortes mettent leur mise dans le pot et le vainqueur empoche le tout. Un Joker rouge est la carte la plus forte, un noir la carte la moins forte.

• Pour simuler une plus longue partie, utilise plutôt cette méthode : les joueurs décident du montant des mises — pour une partie sérieuse, il est courant de mettre de un à cinq dollars par joueur. Puis, tous les joueurs font un jet de *jeux*. Le plus bas score paie au plus haut la différence multipliée par la mise de départ, le deuxième plus bas score paie le deuxième plus haut, etc. S'il y a un joueur entre les deux, il se couche.

 Par exemple, Velvet Van Helder, un huckster distingué et grand joueur de cartes de la Nouvelle-Orléans, Ketchum «N'a-qu'un-œil» et Ronan Lynch jouent pendant une heure une partie à 5 dollars. Velvet obtient un 15, «N'a-qu'un-œil» un 10 et Ronan un 2. Ronan paie à Velvet $((15-2) \times 5\$) = 65 \$$. «N'a-qu'un-œil» se couche.

• Il existe aussi une troisième façon d'utiliser cette Aptitude : celle de faire une véritable partie de poker, chaque PJ, et le Marshal, prenant la place d'un des joueurs de la partie. Utilisez quelques jetons de poker pour simuler les mises... et bon courage ! Mais n'en oubliez pas le scénario...

Ridiculiser

C'est un art délicat que de se moquer de quelqu'un dans un monde où les gâchettes sont à ce point sensibles. Savoir jusqu'où on peut aller avec son adversaire, c'est ça le talent.



Pour utiliser l'Aptitude *ridiculiser*, il faut faire un jet opposé contre l'Aptitude *ridiculiser* de l'adversaire. Quelqu'un qui a le sens de l'humour supporte mieux la plaisanterie que quelqu'un qui n'en a pas. L'utilisation des tests de volonté lors d'un combat est décrite au Chapitre Cinq.

Survie

Désert, montagnes, autres

Un pionnier vétérane peut survivre avec un minimum d'outils et de provisions dans un environnement hostile. Ça signifie parfois qu'il faut bouffer la viande coriace d'un chien de prairie, mais mieux vaut ça que crever de faim.

Un jet de *survie* réussi permet de nourrir une personne pendant une journée. Chaque degré fournit le minimum pour une autre personne. La difficulté du jet dépend de l'environnement : une région pleine de gibier et de sources possède une difficulté fastoche (SD 3), alors qu'il est incroyable (11) de trouver des vivres dans le désert Mojave.

En tous cas, tu ne peux tenter qu'un jet de *survie* par jour.

ÂME

Foi

La foi, c'est un truc bizarre. Les gens semblent surtout en avoir lorsqu'une bestiole s'apprête à les stocker dans son garde-manger. Là, ils ont plein de promesses et de prières.

Car il faut savoir que, dans le Weird West, la foi peut avoir un effet réel sur les créatures du Jugement. Va voir au chapitre des croyants pour plus d'informations sur la foi et ses miracles.

Tripes

Il y a un tas de trucs bizarres dans le Weird West. Lorsque ton personnage tombe sur une horreur baveuse ou une scène macabre, sois bien sûr qu'il ait des tripes. C'est pas facile de plomber une bestiole qui te charge alors que tu mouilles ton pantalon.

Dès que ton personnage aura pris de la bouteille, il va commencer à gagner des points de *Trempe*. La *Trempe* est ajoutée aux jets de tripes, ce qui signifie que la raison de ton personnage finira par s'habituer aux horreurs mineures de *Deadlands*.

Rater un jet de tripes peut avoir de graves conséquences. T'en préoccupe pas pour l'instant. Le Marshal a toutes les informations nécessaires pour infliger les pires troupes à ton personnage désarmé.

DEXTÉRITÉ

Arc

Tirer une flèche n'a pas grand-chose à voir avec le tir au pistolet. Si t'es un Brave respectueux des traditions, tu as besoin de ce talent.

Crocheter

Les bonnes serrures sont plutôt dures à trouver dans l'Ouest, aussi lorsque tu en remarques une, c'est sans doute qu'elle protège quelque chose qui en vaut la peine.

Avec cette Aptitude, et un jeu de "rossignols", tu peux tenter d'ouvrir n'importe quelle porte, coffre, boudoir, ceinture de chasteté ou autre contenant intéressant.

Tu peux retenter un jet de crocheter plusieurs fois, mais chaque tentative après la première est pénalisée d'un malus cumulatif de -2, jusqu'à -8. Après ça, tu es bloqué tant que tu n'as pas gagné un niveau supplémentaire en crocheter.

La difficulté dépend de la serrure elle-même. Et ça marche aussi sur les coffres-forts.

DIFFICULTÉ DU CROCHETAGE

Type de serrures	SD
Porte intérieure	3
Tiroir, secrétaire	5
Porte d'entrée	7
Cadenas	9
Coffre-fort	11
Crochetage improvisé	-2

Dérober

Lorsque les gens pensent aux hors-la-loi de l'Ouest, ils s'imaginent des desperados pillards de banque et d'ignobles pistoleros. Les pickpockets aux doigts de fées, les voleurs et les escrocs sont en fait bien plus courants. *Dérober* est le talent qu'ils utilisent pour pratiquer leur activité illégale.

Les voleurs peuvent faire un jet opposé de *dérober* contre la *Perception* de la cible pour lui faire les poches, le sac ou le holster. Le Marshal a intérêt à modifier les jets de chacun, en fonction de l'objet volé, de la situation, et au cas où l'attention de la victime aurait été détournée auparavant.

Lancer

Haches, couteaux, lances

Si un gars en arrive à balancer tout ce qu'il a sous la main, c'est qu'il a sans doute déjà gagné la bataille et qu'il prend du bon temps.

Ceci dit, cette Aptitude peut servir à tous ceux qui ont besoin de quelque chose de plus silencieux qu'un *Peacemaker*.

Passé-passé

Dans le Weird West, tu peux te faire plomber si tu triches aux cartes. Si tu veux le faire, tu ferais bien d'être sûr de ton coup.

Passe-passe te permet de tirer de tes manches, ou de tes poches, de petits objets, rapidement et sans que personne ne s'en aperçoive.

Passe-passe peut être utilisé comme l'Aptitude *dégainer* pour les Derringers, les petits couteaux, ou toute autre arme plus petite qu'un pistolet. Traite ça comme une compétence apparentée à *dégainer*, en appliquant le malus habituel de -2.

Recharge rapide

Pistolet, fusil, shotgun

Recharge rapide permet aux pistoleros confirmés de faire fumer à nouveau leurs flingues vides, le plus vite possible.

Remettre une balle dans un revolver, un fusil ou un shotgun prend normalement une action entière. Un jet réussi en *recharge rapide* permet de charger trois munitions dans une arme en une seule action. Vérifie quand même le nombre de coups maximum de ton arme, histoire de ne pas la charger plus qu'elle ne peut contenir.

Si un pistolet possède un barillet amovible (un barillet supplémentaire déjà chargé), un jet de *recharge rapide* faisable (S) permet de remettre le tout en place en une seule action. Sinon ça prend deux actions.

Les pistoleros qui tiennent à leur peau triment généralement une paire de barillets déjà chargés. Si tu rates un jet normal de *recharge rapide*, tu mets quand même une balle dans le magasin. Si tu rates avec un barillet amovible, et bien, il n'y a plus de barillet du tout. Essaie encore. Pire, si tu te plantes avec un barillet amovible, il tombe à tes pieds et tu vas devoir te débrouiller tout seul.

RECHARGE RAPIDE

Munitions chargées	Seuil de difficulté
2 munitions	9
3 munitions	11

Tirer

Automatiques, lance-flammes, pistolet, fusil, shotgun

Il y a un vieux dicton qui dit qu'il existe deux types de pistoleros : ceux qui sont rapides et ceux qui sont morts. A *Deadlands*, certains sont morts et rapides. Tirer est le talent qui permet d'utiliser de façon ra-

pide et précise des revolvers, des fusils et des shotguns, et ce même dans des situations stressantes — comme quand quelqu'un te tire aussi dessus.

La Concentration en automatiques est utilisée pour des machines comme les Gatlings. Les autres Concentrations s'expliquent d'elles-mêmes.

Les carabines étant de petits fusils, on utilise la Concentration *fusil* quand on se sert d'une carabine.

Ventiler

Ventiler, c'est l'art d'utiliser un pistolet pour remplir l'air de plomb le plus vite possible.

Pour *ventiler*, tu dois utiliser un revolver à simple action. Quand tu ventiles, tu maintiens la gâchette appuyée et de l'autre main tu frappes frénétiquement le chien, balançant un beau paquet de balles très rapidement.

Le Chapitre Cinq sur le combat te dit comment utiliser *ventiler* pour faire plein de trous dans toutes les bestioles qui le méritent.

AGILITÉ

Attelage

Cette Aptitude permet à ton personnage de conduire les chariots, les diligences, les voitures à cheval et de contrôler les animaux bornés qui les tirent.

Le mouvement de base d'un attelage dépend des animaux employés. Va voir la table « Bouge de là » p.76.

Combat

Boxe, bagarre, escrime, couteau, lasso, sabre, fouet, catch. Parfois t'as pas assez de balles pour terminer le boulot. Si tu te trouves dans cette situation, c'est le moment de tirer ton Bowie knife et de trancher dans le vif. Quelques talents en la matière peuvent être utiles.

Un personnage se sert de cette Aptitude lors des combats au corps à corps. On te dit tout au Chapitre Cinq. Promis.

Conduire

Bateau à vapeur, ornithoptère, wagon-vapeur, autres.

Il y a un tas de machines bizarres dans le *Weird West*. Les chariots sans chevaux et les engins volants, propulsés par la vapeur, demandent de nouveaux talents.

Voici le talent dont tu as besoin pour conduire un wagon-vapeur, piloter un ornithoptère ou diriger un bateau à vapeur. Manœuvrer un véhicule tiré par des animaux nécessite l'Aptitude attelage.

Équitation

Aucun cow-boy qui se respecte n'admet qu'il ne sait pas monter à cheval, et un pied-tendre sans cette Aptitude voit souvent ses compagnons l'abandonner le nez dans la poussière.

A noter que la qualité de l'animal monté peut jouer comme malus ou bonus sur le jet d'Aptitude.

Esquiver

On parle ici de la capacité à se mettre à couvert et à se trouver là où les balles ne sont pas.

L'Aptitude esquiver est utilisée comme défense active lorsque ton personnage est sur le point de se faire trouer la peau. On t'en dit plus au Chapitre Cinq sur les combats.

Furtivité

Parfois, courir vers une mort certaine n'est pas ce qu'il y a de plus intelligent. Il faut, de temps en temps, user de tactiques plus subtiles.

Quand ton personnage veut se cacher de quelqu'un, fais un jet opposé de furtivité contre l'Aptitude détecter de quiconque pourrait te repérer. Le Marshal peut distribuer des bonus ou des malus en fonction des situations. C'est bien plus facile de se faufiler à la lueur de la lune que d'éviter un hors-la-loi sanguinaire qui te pourchasse en plein midi.

Grimper

Dans l'Ouest, peu de gens font des détours pour s'amuser à escalader une falaise. Cependant quelques truands ont parfois été obligés de dégringoler le long d'un treillage de roses.

Regarde la table «Bouge de là», page 76, pour la vitesse de déplacement en grimpette.



Nager

Peu de pionniers savent nager. Les autres coulent comme une pierre alors qu'ils tentent de prendre leur bain annuel.

Essaye le point d'eau le plus proche, ou le Chapitre Cinq pour tout savoir sur la noyade. La table «Bouge de là», dans le même chapitre, te dira à quel vitesse ton personnage peut nager.

FORCE

La Force n'est pas liée à une Aptitude particulière. Le Marshal peut cependant demander que certaines Aptitudes soient utilisées avec ce Trait. Par exemple si deux personnages se battent pour un revolver, le Marshal peut demander un jet de Force/combat : bagarre.

La Force est aussi utilisée pour déterminer les dommages infligés par ton personnage en combat au

corps à corps. Tu verras comment ça marche au Chapitre Cinq.

RAPIDITÉ

Dégainer

Couteau, pistolet, fusil, shotgun, épées, autres

Lorsqu'un Peacemaker ne convient plus pour le travail demandé, tu peux avoir besoin d'un sortir un autre. Et t'as intérêt à le faire vite.

Ça prend normalement une action pour dégainer une nouvelle arme. Si tu possèdes cette Aptitude, tu peux dégainer une arme et l'utiliser dans la même action. Le SD est faisable (5). Si tu rates, tu as dégainé ton arme mais tu ne peux pas l'utiliser durant cette action. Si tu te plantes, tu la laisses tomber. Si tu te plantes et que tu possèdes le Handicap pas de bol, tu risques d'exploser ou de couper une des parties favorites de ton anatomie.



VIGUEUR

Vigueur est un autre Trait sans Aptitudes particulières. Le Marshal peut cependant t'inviter à l'utiliser chaque fois que l'endurance de ton personnage peut déterminer le succès de certains jet d'Aptitude. Par exemple, l'escalade longue et difficile d'une falaise peut demander un jet de *Vigueur*/grimper. De même, une longue chevauchée afin d'aller chercher de l'aide pour un camarade blessé peut demander un jet de *Vigueur*/équitation.

QUATRE : LES HANDICAPS

Les Handicaps peuvent être physiques ou intellectuels. Tu peux prendre jusqu'à 10 points de Handicaps à la création de ton personnage. Ça peut te servir pour acheter des Atouts ou des Aptitudes supplémentaires.

Le nombre de points que vaut chaque Handicap est indiqué juste à côté son titre. Si le Handicap possède plusieurs degrés de gravité, le nombre de points est indiqué en séries, ou séparé par un trait oblique. Plus le nombre de points est élevé, plus tu es affecté par le Handicap.

Si tu récupères des points grâce à tes Handicaps, ils vont surtout être importants plus tard pour t'aider à récolter des *Pépites*. On t'explique ça après, mais pour l'instant, tu dois savoir que si tu choisis un Handicap, vaut mieux que tu aies envie de le jouer. C'est comme ça que tu obtiens des récompenses (les *Pépites*), qui peuvent te permettre de sauver ta peau et plus tard, d'améliorer ton personnage.

Accoutumance

1/3

Si tu ne peux pas faire fonctionner tes méninges sans avoir le ventre plein, tu as une manie. Si c'est l'alcool ou l'opium qui te fait courir, bienvenue à *Accoutumance City*, population : un habitant.

Une *accoutumance* légère signifie que le personnage est accro à une substance moyennement dangereuse. Une *accoutumance* grave signifie que le personnage est alcoolique, opiomane, accro au laudanum ou au peyotl, ou à d'autres drogues dangereuses.

ACCOUTUMANCE

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

Bigleux

3/5

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

BIGLEUX

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

Boiteux

3/5

Il y a un vieux dicton qui dit : quand quelque chose te poursuit, il te suffit de dépasser au moins une personne pour avoir la vie sauve. Malheureusement pour toi, tu es généralement la personne en question.

BOITEUX

Valeur	Statut
3	CLAUDIQUEMENT : Le mouvement de ton héros est réduit d'un quart. Soustrais -2 à tes jets d'esquive et autres tests basés sur la mobilité.
5	MUTILATION : Une jambe manque à l'appel, ou est inutilisable. Le mouvement de ton héros est réduit à un quart de la normale. Soustrais -4 à tes jets d'esquive et autres tests basés sur la mobilité.

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

Ça va, les chevilles ?

3

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

Cinglé

1-5

T'as pas besoin d'être fou pour te battre contre les bestioles de *Deadlands*, mais ça peut aider. Ton héros a une maladie mentale quelconque. Cela peut aller de l'étourderie à la mythomanie, aux phobies, dépressions et autres schizophrénies. La maladie est toujours présente et influence les actions du personnage la plupart du temps. La valeur du Handicap dépend de la sévérité de la maladie et de ses effets sur le personnage. Tu peux aller regarder les démentes des savants fous au Chapitre Vingt pour avoir quelques idées.



Cupide

C'est l'un des sept péchés capitaux. Mais ton âme peut bien être damnée, tu auras au moins pris du bon temps sur terre à rouler sur l'or. L'argent et le pouvoir signifient tout pour ta canaille de personnage, et il fera n'importe quoi pour en avoir toujours plus.

Curieux

3

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

Dèche

3

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

Deux mains gauches

2

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

Douillet

3

Tu te chopes des échardes rien qu'en serrant la crosse de ton pistolet, et tu arrêtes seulement de te plaindre quand le chirurgien sort sa scie. Augmente les pénalités de blessure de ton personnage de 1.

Ennemi

1-5

Rappelle-toi : chaque gars que tu as gentiment dézingué a des amis ou de la famille qui peuvent te chercher ensuite. Ton personnage a un ou des ennemis. Avec le Marshal, tu dois décider la valeur de chaque ennemi, en fonction de leur puissance et de la fréquence de leur apparition. Un jeune revanchard inexpérimenté qui poursuit le personnage, par exemple, vaut juste deux points, parce que même s'il intervient souvent, il n'est pas très fort. Un déserteur peut se choisir un ennemi,

mais ni l'Union ni les confédérés n'ont de temps à perdre, donc cela ne vaut que deux points.

Expatrié

3

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

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

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

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

Fanatique

3

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

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

Gros dodo

1

Un loir se réveille plus vite que toi.

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

Gros tas

1/2

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

La Taille de ton personnage a des conséquences variables, suivant qu'il est simplement costaud, ou franchement obèse. Le fait d'augmenter la Taille de ton personnage modifie aussi les dommages qu'il peut encaisser. Voir Chapitre Cinq pour les détails.

GROS TAS

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

Héroïque

3

T'adores quand quelqu'un a des problèmes.

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

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

Hors-la-loi

1-5

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

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

Illettré

3

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

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

Intolérant

1-3

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

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

Joe la Trouille

3

En général, on te tire dans le dos.

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

Laid comme un pou

1

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

Loyal

3

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

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

Malade

1/3/5

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

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

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

MALADIE	
Valeur	Maladies
1	LÉGÈRE : Ton personnage a une maladie légère, mais incurable. Ça peut le faire tousser au mauvais moment, lui rendre difficile la vie en groupe, lui donner la tremblote, etc. Soustrais -2 à tous ses jets de persuasion et de furtivité.
3	CHRONIQUE : Ton héros a une maladie chronique qui lui cause une agonie permanente, et qui finira par le tuer. Il se voit infliger les pénalités d'une maladie légère, et doit faire un jet de Vigueur faisable (5) à chaque début de partie. S'il rate, il reçoit un malus de -4 pour toutes les actions entreprises durant cette partie. Le Marshal peut modifier le jet de dés en fonction du climat et de la maladie.
5	MORTELE : Tu souffres d'une maladie chronique qui peut te tuer à tout moment. Fais le même test que ci-dessus. Si tu te plantes, ton personnage doit faire un jet de Vigueur rude (7). S'il est raté, la porte de l'autre monde t'est grande ouverte...

Manchot

3

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



Manie

1-3

Les gens sont pas trop portés sur la propreté dans le Weird West, mais c'est pas pour autant qu'ils apprécient de voir un pied-tendre se curer le nez.

Ton personnage a une manie que les autres trouvent pénible ou révoltante. Devant d'autres personnes, ce Handicap soustrait à tous les jets de *persuasion* du personnage un malus égal à la valeur du Handicap. Cette valeur dépend de la fréquence et de la nature plus ou moins dégoûtante de la manie en question.

Méchant comme une teigne

2

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

Les gens ont tendance à ne pas aimer ton personnage. Il est aigri et mesquin. Ce qui fait que c'est difficile pour les autres d'apprécier ton héros : soustrais

-2 à toutes tes tentatives amicales de *persuasion*. A la discrétion du Marshal, tu pourras parfois ajouter +2 à tes jets de *persuasion* hostiles et d'*intimider*.

Même

2

Te laisse pas abuser par un gamin avec un flingue. Une balle tirée par des petites mains peut toujours t'éclater les tripes.

Ton personnage a entre 12 et 15 ans. La plupart des gens ne te prennent pas au sérieux, ta *Force* maximum est en d10, et tes *Connaissances* au maximum en d8. Tu peux racheter ce Handicap avec des points de Prime (voir Chapitre Six) dès que tu as 16 ans.

Naseux

3

Tu ne peux pas garder ton repas lorsque tu vois du sang et des boyaux. C'est un peu gênant comparé à tes amis pistoleros qui ne sourcillent même pas lorsque la moitié de leurs tripes pendouillent.

Les jets de tripes suite à des scènes d'horreur sont pénalisés d'un -2.

Obligation

1-5

Un homme doit faire ce qu'il a à faire.

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

Pacifiste

3/5

Être pacifiste ne signifie pas qu'un gars a peur d'une bagarre.

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

Panier percé

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

Pas de bol

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

Pied-tendre

Les gommeux qui utilisent des expressions à deux balles se ramassent à la douzaine dans le Weird West depuis que de l'or et de la Roche-Fantôme ont été découverts en Californie. Ceux qui vivaient près de la frontière auparavant n'apprécient pas vraiment ces bellâtres bavards et leurs manières new-yorkaises.

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

Rachitique

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

Revancharde

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

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

Sanguinaire

Certains types sont de vrais enfoirés. D'autres estiment qu'il n'est pas nécessaire de laisser ses en-

3

nemis vivants pour qu'ils reviennent ensuite vous pourrir la vie.

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

Serment

1-5

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

Ton héros a fait le serment d'accomplir quelque tâche importante, ou de toujours réagir dans certaines conditions. La valeur du serment dépend du nombre de fois où il peut entrer en compte, et du risque qu'il implique.

Sourd

3/5

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

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

Superstitieux

2

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

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

Terreurs nocturnes

5

Les Indiens disent que les cauchemars sont des aperçus des Terres de Chasse — un endroit dément où les esprits démoniaques dévorent les âmes de ceux qui viennent de mourir. Tes cauchemars te donnent à penser qu'il y a du vrai dans tout cela. Les cauchemars de ton personnage sont particulièrement terribles, suffisamment pour que tu ne

veilles pas dormir. Le café est ton meilleur allié, et tu ne dors en général que 3-4 heures par nuit. Fais un jet d'Ame difficile (9) chaque fois que tu vas te coucher. Si tu rates, ton personnage ne peut pas dormir et doit soustraire -1 à tous ses jets d'Aptitude et de Traits effectués le lendemain. Ces effets sont cumulatifs jusqu'à un maximum de -5, donc si ton personnage n'arrive pas à dormir pendant une semaine, il doit soustraire -5 à tous ses jets de dés.

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



Têtu

2

C'est comme tu le sens ou pas du tout. Si le reste du monde est trop stupide pour se rendre compte que tu as raison, il peut aller se faire pendre. Ton héros est têtu comme une mule. Il veut toujours faire les choses à sa manière et insiste jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord ou ait fait des concessions.

CINQ : LES ATOUTS

Les Atouts sont des avantages physiques ou liés à ton passé que tu peux acheter pour ton personnage. Tu ne peux pas utiliser tes points d'Aptitude pour acheter des Atouts, donc tu dois en récupérer grâce aux Handicaps. La description de chaque Atout et de leurs effets se trouve dans les pages suivantes.

Ambidextre

3

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

Amis haut placés

1-5

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

Arcane

3

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

Il existe quatre types d'arcane disponibles : huckster, savant fou, croyant et chaman. Choisis-en un, et demande à ton Marshal qu'il te laisse lire le

chapitre correspondant afin de découvrir tes pouvoirs et tes capacités.

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

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

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

Aux aguets

3

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

Un héros aux aguets est conscient des petits détails, des bruits et des mouvements que les autres ignorent. Dans ces conditions, il peut ajouter +2 à ses jets de Perception.

Belle gueule

1

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

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

Don des langues

1

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

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



n'importe quelle langue supplémentaire avec la même réduction.

Dur à cuire

3

Qu'il soit d'une résistance à toute épreuve, ou simplement complètement muet, un cow-boy qui sait maîtriser sa douleur est un homme dur à abattre. Les pieds-tendres chialent à la première écharde. Un pistolero dur à cuire fait feu des deux Colts, même s'il baigne dans son propre sang.

Un personnage dur à cuire peut ignorer un niveau de pénalité de blessure par zone touchée. Donc, un personnage avec une blessure légère dans chaque bras n'a aucun malus (voir Chapitre Cinq).

Grade militaire

1/2/3

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

GRADE MILITAIRE

Coût	Grade
1	ENGAGÉ : Soldat, caporal, sergent.
2	OFFICIER : Lieutenant, capitaine, major.
3	OFFICIER DE HAUT RANG : Colonel, général.

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

Homme de loi

1/3/5

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

Bien que cet Atout octroie à ton personnage une réelle autorité, sa juridiction est toujours limitée. Les

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

Marshals opèrent seulement dans les limites de leur ville, les Shérifs patrouillent dans un Comté, et l'autorité d'un US Marshal s'étend sur tout le pays.

«La Voix»

Que ce soit la ritournelle aguichante d'une chanteuse ou la voix d'outre-tombe d'un pistolero, tout ce qui sort de ta bouche requiert l'attention.

Tu peux choisir le type de voix de ton personnage. Une voix *apaisante* ajoute +2 à tous les jets de *persuasion* faits dans des situations calmes, paisibles ou de séduction. Une voix *effrayante* ajoute +2 aux jets d'*intimider*. Une voix *moqueuse* ajoute +2 aux jets de *ridiculiser*. Tu peux acheter plusieurs voix sans problème.

Mécano

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



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

Money, Money

1-5

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

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

MONEY. MONEY

Coût	Fonds de départ	Fonds supplémentaires
1	250 \$	100 \$
2	500 \$	500 \$
3	1000 \$	2000 \$
4	2000 \$	5000 \$
5	5000 \$	10000 \$

Oreille fine

1

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

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

Peur de rien

2

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

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

Possessions

1-5

Si le flingue d'un cow-boy est son meilleur ami, son cheval est sa maîtresse. Ces deux-là suffisent à sa-

tisfaire la plupart des gars, mais quelques-uns ont des objets qu'ils considèrent d'égale valeur.

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

POSSESSIONS

Coût	Exemples de possessions
1	Des parts dans une compagnie de chemin de fer, un cheval rapide, 12 balles d'argent.
2	Un bateau, une oeuvre d'art, une dague d'argent, un cheval extraordinairement rapide.
3	Le Colt .45 de Billy the Kid, un tomahawk béni par un puissant chaman indien, une Gatling, un «riverboat».
4	Un navire, un saloon ou tout autre commerce rentable, une relique aux pouvoirs précis mais limités.
5	Une relique de pouvoir, un train, une grâce pour toutes les actions commises dans le passé dans une certaine région ou dans un Etat.



Regard d'acier

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

Un personnage avec un *regard d'acier* peut ajouter +2 à ses jets d'intimider, tant que la victime désignée se trouve suffisamment près pour qu'on puisse la fixer dans les yeux.

Renommée

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

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

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

Genie de l'orientation

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

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

Solide comme un roc

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

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

Sommeil léger

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

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

1/3/5 Veinard

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

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



SIX: L'HISTOIRE PERSONNELLE

C'est le moment de mettre de la chair sur le squelette de ton héros. Tu dois répondre à quelques questions simples: d'où il vient, où il va, et ce qu'il attend de la vie. Tu peux marquer ça sur une feuille à part. Prends le temps de le faire dès maintenant. Si tu ne peux pas répondre à ces questions tout de suite, joue une partie ou deux. Une fois que tu auras une idée du style de ton personnage, remets-toi au travail et remplis les blancs.

SEPT: L'ÉQUIPEMENT

Ton héros débute avec 250\$ et ses fringues. Tout le reste doit être acheté. Va voir le Chapitre Quatre pour la liste des flingues, des chevaux et du reste du matériel.

RONAN LYNCH

Allez, créons un personnage. La première chose dont tu as besoin, c'est un profil. Essayons le genre «héros mauvais garçon».

Première étape

Notre homme s'appelle Ronan Lynch. Il a été lieutenant de l'Union pendant la guerre de Sécession où il a appris qu'il avait des nerfs d'acier. Les autres quittaient le champ de bataille tandis qu'il restait à son poste, faisant feu de ses deux six-coups jusqu'à ce que le barillet soit brûlant.

Après qu'il ait quitté l'armée, Ronan est parti vers l'Ouest. Il cherche quelque chose de mieux que tuer, mais il semblerait que sa réputation le précède toujours. Dans chaque ville qu'il visite, la populace lui demande de devenir shérif ou de résoudre quelques problèmes locaux.

Deuxième étape

Maintenant, tirons 12 cartes pour déterminer les Traits de Ronan.

Voici les cartes, et les dés obtenus :

Les cartes de Ronan

Cartes	Coordination et type de dé
Joker	7d12
Roi de cœur	3d10
Reine de pique	4d10
Valet de pique	4d8
Dix de cœur	3d8
Dix de carreau	2d8
Huit de carreau	2d6
Sept de trèfle	1d6
Six de carreau	2d6
Cinq de cœur	3d6
Quatre de trèfle	1d6
Trois de trèfle	1d6

On balance le Trois et le Quatre de trèfle, vu qu'ils ne nous rapportent que 1d6. Pour le Joker, on tire de suite une autre carte, pour la Coordination, et nous obtenons du carreau pour un score final de 2d12. Maintenant nous devons définir les Traits de Ronan. Les Traits les plus importants pour un pistolerero comme lui sont la *Rapidité* et la *Dextérité*. La première obtient 2d12, et la deuxième 4d10. Regarde la feuille de personnage pour voir où on a mis le reste des dés.

Un passé mystérieux

Le Marshal, regardant discrètement par dessus nos épaules, nous a vu tirer un Joker, ce qui signifie que Ronan a un «passé mystérieux». Il compulse sa table secrète — t'y jettes un coup d'œil, t'es mort — dans la partie de ce livre réservée au Marshal. Il ne devrait normalement pas nous révéler ce passé étrange, mais comme c'est un exemple, il nous lâche en grinçant des dents que Ronan est hanté par un fantôme amical.

Le Marshal trouve une chouette idée et nous demande si elle colle avec le concept du personnage. L'idée est qu'un vieux pote de Ronan s'est battu avec lui à propos d'une fille, il y a de cela quelques années. Cette nuit-là, les deux amis étaient en train de boire, et l'ami de Ronan, Tom MacCullen, a sorti son flingue. Ronan l'a abattu avant même qu'il y pense.

Maintenant, le fantôme de Tom apparaît ici et là pour prévenir Ronan d'un danger. Tom sait qu'il est seul responsable de sa mort. Son fantôme essaie

simplement de se dédouaner d'avoir tiré son revolver contre son meilleur ami et de lui avoir causé un tel chagrin. Ronan était un peu déboussolé par le fantôme au début, mais maintenant il pense qu'il est devenu dingue, parce que nul autre que lui ne peut l'entendre ou le voir. Pourtant, le fantôme lui a déjà sauvé la vie plusieurs fois.

On trouve que l'idée du Marshal est vraiment bien. T'imagines peut-être qu'on va se plaindre d'un truc qui peut nous prévenir du danger !

Troisième étape

Le nombre de points d'Aptitude d'un personnage est égal au total de ses types de dé de Perception, Connaissances, et Astuce. Pour Ronan, ça fait 22.

Gratuitement, il a 1 niveau en grimper, en détecter et en furtivité. De même, il a 2 niveaux en langue natale et en connaissance des territoires : comté d'origine. Ronan parle anglais, et il a passé la plus grande partie de sa vie dans le Kansas avant la guerre. On n'a pas besoin de savoir dans quel Comté. Il suffit qu'on ait une idée générale de l'endroit où Ronan a grandi.

Ronan doit payer pour ses autres Aptitudes. Son premier souci, en tant que pistolero, concerne son Aptitude de tirer : pistolet. On utilise 5 de ses points d'Aptitude pour l'amener au maximum de départ de 5. Ronan veut aussi dégainer vite et bien, donc on l'augmente jusqu'au niveau 4.

Le reste des points sont dépensés comme tu peux le voir sur la feuille de personnage.

Quatrième étape

Maintenant, les Handicaps. On a besoin de ces points, parce que Ronan a dépensé 7 points de plus que ce qu'il avait. De plus, le Marshal distribue des Pépites pour le roleplaying, et les Handicaps sont un bon moyen de nourrir la personnalité de Ronan. Commençons par un héroïque à -3 points. Ronan n'est pas vraiment un cœur tendre, mais il ne peut pas abandonner une demoiselle en détresse. Il ne peut pas s'éloigner bien loin d'une ville menacée sans revenir, comme à regret, sur ses pas.

Ronan a du mal à garder son fric. Il le jette par les fenêtres dès qu'il a gagné une prime ou quelques billets grâce à un autre travail. Ce qui nous fait deux Handicaps supplémentaires, -3 points pour pa-

nier percé et -1 pour accoutumance à l'alcool après une bagarre.

On peut encore choisir -3 points de Handicap. En consultant la liste, nous en trouvons un qui convient parfaitement à Ronan : revanchard. Personne ne croise la route de ce pistolero en s'en sortant indemne.

Cinquième étape

Ronan dépassait de 7 points son quota de départ avant qu'on ne prenne ces -10 points de Handicap. Maintenant il nous reste 3 points pour acheter des Atouts, si on en a envie.

On en a envie. Ronan utilise 2 Peacemakers. Il a besoin de l'Atout ambidextre à 3 pour éviter des pénalités en combat.

Sixième étape

On a plus de points, et notre personnage est presque terminé. Nous devons simplement préciser quelques détails du passé de Ronan. Regarde au dos de la feuille de personnage, si tu es curieux. Son pire cauchemar dit tout.

Septième étape.

Notre dernière tâche, c'est d'acheter le matériel de Ronan. Malheureusement, comme Ronan est un panier percé, nous n'avons que 50\$. Ronan utilise deux Peacemakers. Ils coûtent 15\$ pièce, et nous devons dépenser encore 3\$ pour une boîte de 50 cartouches. 33\$ sur nos 50\$ de base se sont déjà envolés.

Avec seulement 17\$ en poche, Ronan se lance dans le Weird West.

Souhaitons-lui bonne chance. Il va en avoir besoin.



Nom

Occupation



Munitions 1

MENTAL

d ○ PERCEPTION

Artillerie
 Arts
 Détecter
 Pister
 Scruter

Munitions 2

d ○ CONNAISSANCES

Carrière
 Connaissance des territoires

Déguisement
 Explosifs
 Langue natale
 Langues
 Médecine
 Métier
 Science
 Universalis

Munitions 3

d ○ CHARISME

Autorité
 Dressage
 Eloquence
 Intimider
 Persuasion
 Spectacle

d ○ ASTUCE

Bidouiller
 Bluff
 Connaissance de la rue
 Dénicher
 Jeux
 Ridiculiser
 Survie

d ○ AME

Foi
 Tripes

PHYSIQUE

d ○ DEXTERITE

Crocheter
 Dérober
 Lancer
 Passe-passe
 Recharge rapide
 Tirer
 Ventiliter

d ○ AGILITÉ

Attelage
 Combat
 Conduire
 Équitation
 Esquiver
 Furtivité
 Grimper
 Nager

d ○ FORCE

.....

d ○ RAPIDITÉ

Dégainer

d ○ VIGUEUR

.....

ATOUTS ET HANDICAPS

BLESSURES

Légère Blanc
 Sérieuse Jaune
 Grave Vert
 Critique Rouge
 Définitive Noir

TREMPE

BLESSURES

Tête

Bras droit

Bras gauche

Trings

Jambes droite

Jambes gauche

ARMES ET FLINGUES

Arme Coups CDT Portée Dommages Vitesse

Arme Bonus Def. Dommages Vitesse

Poing

SOUFFLE VIGUEUR + AME

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

Munitions

Munitions 2

[illegible]

PEPITES

Blanche
Rouge
Bleue

**TON PIRE
CAUCHEMAR**

Munitions 3

BLESSURES

EQUIPEMENT

**TON PIRE
CAUCHEMAR**

SOUFFLE (VIGUEUR + AME)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

1512

Gray cloth

bran
rauche

INDEX

1991

1992

ARCHÉTYPES

Tous les archétypes proposés dans les pages suivantes ont été créés spécialement pour être photocopiés et utilisés tels quels. Chaque personnage possède son propre équipement, l'argent dont il dispose, ses Atouts et ses Handicaps, tous déterminés d'avance.

Tu peux aussi les recopier sur une feuille de personnage vierge, pour comptabiliser plus facilement le Souffle, les blessures et les munitions de ton personnage.

Tu peux intervertir les Traits et les Aptitudes de ton archétype, en prenant soin que les chiffres soient cohérents au final. Tu peux aussi sélectionner de nouveaux Atouts et Handicaps qui conviennent mieux à ton style de jeu.

Tous les archétypes sont équilibrés avec les mêmes chiffres et les mêmes types de dé. Tu feras sans

doute mieux si tu crées ton propre personnage. Emploie les archétypes pour ta première virée dans le Weird West, ou bien si tu veux te faire une petite partie sur le pouce.

Si tu prévoies de jouer une campagne — on les appelle des « sagas » — tu préféreras certainement créer ton propre personnage.

En attendant, tu peux photocopier à ta guise les archétypes, les feuilles de personnage et les plans de machines infernales des savants fous.



COW - GIRL

Traits et Aptitudes

Perception	1d8
Détecter	1
Pister	3
Scruter	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Langue : langage des signes indien	2
Langue natale	2
Charisme	3d8
Dressage : chevaux sauvages	2
Persuasion	3
Astuce	2d6
Jeux	2
Ridiculiser	2
Survie : plaines	1
Arme	3d6
Tripes	2
Dextérité	4d10
Tirer : fusil	4
Agilité	2d12
Combat : fouet	3
Equitation	2
Furtivité	1
Grimper	1
Force	2d6
Rapidité	2d10
Vigueur	4d6

Atouts

Belle gueule	1
Peur de rien	2

Handicaps

Ça va, les chevilles ?	-3
Curieuse	-3
Héroïque	-3
Intolérance : féminité	-1

Équipement

Une Winchester 73, une boîte de 50 cartouches, un lasso, un cheval, 61 \$

Personnalité

Yee-Hah ! Je suis la pire créature qui soit sur cette rive du Pecos, une fille des plaines, le flingue à la main, prête à te botter le cul, à te claquer avec son lasso !

J'ai vu des saloperies de bestioles par ici dans l'Ouest, et je compte bien m'en choper quelques unes. P'têt' que j'en capturerai une et que j'la vendrai à un rodéo ou à un de ces zoos à la mode. Ou alors p'têt' que je l'empaillerais, cette vermine, et je l'accrocherai sur mon mur. Bon, c'est vrai, pour l'instant, je n'ai pas de mur. Y'a que dans les grandes prairies que j'me sens bien.

Citation : «Yee-hah ! Poussez-vous de là, les mecs !»



BRAVE INDIEN

Traits et Aptitudes

Perception	4d6
Détecter	2
Pister	3
Connaissances	3d6
Connaissances des territoires	2
Langue : anglais	1
Langue : langage des signes indien	2
Langue natale	2
Rituel : Voeux	1
Charisme	2d6
Astuce	1d6
Survie : plaines	2
Ame	3d6
Foi	2
Tripes	2
Dextérité	1d8
Lancer : tomahawk	2
Tirer : fusil	2
Agilité	4d10
Combat : tomahawk	3
Equitation	2
Furtivité	3
Grimper	1
Nager	1
Force	2d12
Rapidité	2d10
Vigueur	3d8

Atout

Ambidextre	3
------------	---

Handicaps

Dèche	-3
Expatrié	-3
Superstitieux	-2
Têtu	-2

Faveur

Fort comme l'ours

Équipement

Deux tomahawks, une Winchester 73, une boîte de 50 cartouches, un cheval, 6\$ en monnaie de visage pâle

Personnalité

Oui, les esprits sont puissants, mais ils ne répondent pas toujours à mes appels. Les balles m'écoutent toujours. Et elles répondent avec fracas.

Mes frères et mes sœurs croient que votre « guerre de Sécession » est une occasion pour notre peuple de contre-attaquer et de revendiquer nos terres. Je n'en suis pas si sûr.

Mes ancêtres disent qu'une plus grande guerre ravage les Terres de Chasse. Là-bas sont nos vrais ennemis. Nous devons nous unir et combattre ces esprits maléfiques. Me rejoindras-tu dans ma traque ?

Citation : « Il est temps d'enterrer la hache de guerre. Mais attendons que le vent tourne. »



PISTOLERO

Traits et Aptitudes

Perception	2d8
Détecter	1
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Charisme	1d10
Intimider	3
Astuce	2d6
Arme	1d8
Tripes	2
Dextérité	3d10
Recharge rapide : pistolet	2
Tirer : fusil	2
Tirer : pistolet	4
Agilité	1d8
Combat : bagarre	2
Equitation	3
Esquiver	3
Furtivité	1
Grimper	1
Force	2d6
Rapidité	2d12
Dégainer	2
Vigueur	2d6

Atouts

Aux aguets	3
Renommée	1

Handicaps

Ennemi : Il y a toujours quelqu'un pour te prouver qu'il est plus rapide que toi.	-1
Héroïque	-3
Revanchard	-3

Équipement

Un Colt .44 Army, une Winchester 73, une boîte de 50 cartouches de fusil, une boîte de 50 balles de pistolet, un cheval. 56 \$

Personnalité

Je suis venu ici parce que je suis le meilleur. Dégaine ce Colt, et je te montrerai ce que je veux dire.

Tu crois que tu m'as fait peur ? J'ai vu des choses qui te feraient pisser dans ton froc. Alors, maintenant, pose ce flingue, petit. Et très lentement. Les seuls pistoleros vivants sont des pistoleros nerveux.

Passe ton chemin. Tu n'as rien à prouver. Et j'ai déjà assez d'encoques sur la crosse de mon pistolet.

Citation : « On se fait cette diligence ou tu préfères siffler Dixie ? »



HUCKSTER

Traits et Aptitudes

Perception	2d8
Détecter	2
Scruter	3
Connaissances	2d10
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Universalis : occultisme	2
Charisme	2d6
Spectacle	2
Astuce	3d12
Bluff	3
Connaissance de la rue	2
Jeux	3
Ridiculiser	3
Ame	1d8
Tripes	2
Dextérité	2d8
Dérober	2
Passe-passe	2
Agilité	2d6
Grimper	1
Force	2d6
Rapidité	3d6
Vigueur	1d6

Atouts

Arcane : huckster	3
Don des langues	1

Handicaps

Curieux	-3
Hors-la-loi : certains disent que tu es un charlatan, toi, tu te considères comme un artiste.	-1
Manie : tu bats tes cartes constamment, une habitude qui agace mais qui t'aide à cacher tes sorts.	-1
Pas de bol	-5

Sorts

Ame foudroyée	4
Doigts spectraux	3
Marche des ombres	2

Personnalité

Tu veux voir un tour ?
J'en connais quelques-uns qui te feraient tourner la tête. J'ai épaté les meilleurs, depuis la Nouvelle-Orléans jusqu'à la Cité des Anges Perdus.
Tu penses que ce pistolero est rapide ? Il bouge au ralenti par rapport à moi. Bon, peut-être pas. Mais je peux faire des trucs qui feraient ressembler son Peacemaker à un pistolet à bouchon. Et je sais des choses, aussi. Des choses que l'homme n'est pas censé savoir. J'ai vu les tréfonds de l'Enfer et j'ai invité les démons à venir dans ma propre âme. Le prix est élevé, mais le pouvoir est immense. C'est un pari, mais que serait la vie sans un peu de chance ?

Citation : «Prenez une carte. N'importe quelle carte.»



Équipement

Un Derringer .45, une boîte de 50 cartouches, un jeu de cartes, 238 \$ et 75 cents.

SAVANT FOU

Traits et Aptitudes

Perception	2d10
Détecter	4
Scruter	1
Connaissances	2d12
Connaissance des territoires	2
Explosifs	2
Langue natale	2
Science : chimie	3
Science : mécanique	3
Charisme	1d8
Astuce	4d10
Bidouiller	4
Débiter	3
Arme	3d8
Tripes	2
Dextérité	4d6
Tirer : lance-flammes	4
Agilité	1d6
Attelage	2
Furtivité	1
Grimper	1
Conduire : wagon-vapeur	4
Force	2d6
Rapidité	3d6
Vigueur	3d6

Atouts

Arcane : savant fou	
Mécano	1
Money, Money	1

Handicaps

Bigleux : tu dois porter des lunettes pour lire et voir les choses de près.	-1
Curieux	-3
Pied-tendre	-2
Têtu	-2

Équipement

Un lance-flammes, une boîte à outils, une valise de médecin remplie d'étranges produits chimiques, 75 \$

Personnalité

Une petite minute, s'il vous plaît. Laissez-moi éteindre ce feu. Les cheveux font d'excellents combustibles, vous savez ? Bien, maintenant, qu'est-ce que vous voulez déjà ? Une machine à remonter le temps, peut-être ? J'ai quelques idées là-dessus. Ou bien un lance-flammes ? Trop instable ? Et que diriez-vous d'un pistolet Gatling ? Non, trop commun. N'importe quel mécano peut en faire un. Laissez-moi vous montrer sur quoi je travaille en ce moment, quelque chose de spécial...

Citation : « Ne touchez pas à ça, malheureux ! »



Fouille - MERDE

Traits et Aptitudes

Perception	2d12
Détecter	3
Scruter	4
Connaissances	2d10
Carrière : journalisme	4
Connaissance des territoires	2
Déguisement	2
Langue natale	2
Charisme	3d8
Eloquence	4
Persuasion	4
Astuce	4d10
Bluff	3
Connaissance de la rue	3
Ame	1d8
Tripes	2
Dextérité	3d6
Crocheter	2
Tirer : pistolet	2
Agilité	3d6
Furtivité	2
Grimper	1
Rapidité	4d6
Force	2d6
Vigueur	1d6

Atouts

Amis haut placés	2
Plus d'amis haut placés	2
Encore plus d'amis haut placés	2
Don des langues	1
Veinard	3

Handicaps

Curieux	-3
Pacifiste	-3
Serment : tu dois dire la vérité, quelle qu'elle soit.	-5

Équipement

Carnet et stylo, un Colt .36 Navy, une boîte de 50 cartouches, 236 \$

Personnalité

Racontez-moi tout ce dont vous vous souvenez, mais dépêchez-vous. Je dois télégraphier mon histoire à l'Építaphe ce matin pour l'édition de dimanche. C'est ce qui paye le mieux, vous savez.

Ça vous dérange si je prends une photo du, heu... du truc que vous avez tué ? Bien. Une photo, c'est mieux qu'un millier de mots, vous savez.

Maintenant, je dois aller voir le shérif pour nous aider à avoir les autres bestioles. Vous pouvez venir avec moi ? Je l'ai harcelé toute la semaine et je pense que je commence à l'agacer un petit peu. Il m'a même jeté en prison la nuit dernière. Il a dit que je «troublais l'ordre public».

Ah ! Troubler l'ordre public, ben voyons. Si seulement il pouvait se réveiller et voir ce qui se passe ici, des gens comme vous et moi ne seraient pas obligés de faire le sale boulot à sa place.

Citation : «Allons voir ça. Je sens le scoop !»



AGENT de la PINKERTON

Traits et Aptitudes

Perception	2d12
Détecter	3
Scruter	3
Connaissances	1d8
Carrière : droit	2
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Universalis : occultisme	3
Charisme	4d10
Autorité	2
Intimider	2
Persuasion	2
Astuce	3d6
Bluff	2
Connaissance de la rue	3
Ame	2d6
Tripes	2
Dextérité	3d8
Crocheter	2
Tirer : automatiques	3
Agilité	2d10
Combat : bagarre	2
Furtivité	3
Grimper	1
Force	1d6
Rapidité	4d6
Vigueur	2d6

Atout

Possessions : pistolet Gatling	3
--------------------------------	---

Handicaps

Ennemi : les Texas Rangers détestent les Pinkertons.	-2
Manie : tu ne dis jamais tout à ton Gang, à moins d'y être absolument obligée	-3
Obligation : tu es fréquemment appelée par ton Agence pour enquêter sur des phénomènes surnaturels.	-3
Pied-tendre	-2

Équipement

Un pistolet Gatling, un Derringer .45, carnet et crayon, deux boîtes de 50 cartouches, 235 \$

Personnalité

Parlez-moi de cette chose que vous avez vue. Pas trop fort, s'il vous plaît, les murs ont des oreilles.
 Aviez-vous bu quand vous avez vu la créature ? Calmez-vous, j'essaie juste de récolter les faits, juste les faits, vous comprenez ?
 Okay, si c'est tout ce que vous savez, je vais réunir mon gang et m'occuper de ça. On dirait que c'est un spectre classique de classe 3 qui rôde dans le coin. Je les ai classés moi-même, vous savez, et je publierai les résultats de mes recherches un de ces jours.
 Quand tout ça sera fini.
 Jusque-là, motus, vu ? Un mot sur un truc comme celui-ci se répand et tout le monde commence à paniquer. Et là, nous aurions une véritable affaire sur le dos.

Citation : «La vérité est ailleurs. Et comptez sur moi, vous n'êtes pas près de mettre la main dessus.»



PRÉDICATEUR

Traits et aptitudes

Perception	4d6
Détecter	2
Scruter	3
Connaissances	3d8
Carrière : théologie	3
Connaissance des territoires	2
Langue : latin	2
Langue natale	2
Médecine : générale	2
Charisme	4d10
Intimider	3
Persuasion	2
Astuce	2d10
Ame	2d12
Foi	5
Tripes	2
Dextérité	1d8
Tirer : pistolet	2
Agilité	1d6
Combat : gourdins	3
Equitation	2
Furtivité	1
Grimper	1
Force	3d6
Rapidité	3d6
Vigueur	2d6

Atouts

Arcane : croyant	3
------------------	---

Handicaps

Fanatique	-3
Héroïque	-3
Obligation : tu dois faire un sermon à n'importe quelle audience que tu trouves tous les dimanches.	-1
Pacifiste	-3

Miracles

Force divine
Imposition des mains
Inspiration
Protection
Sainte roulette

Personnalité

Des abominations malfaisantes rôdent en liberté dans le monde. Nous sommes punis pour nos péchés. Mais n'ayez pas peur. Tandis que nous marchons dans la Vallée de l'Ombre de la Mort, mon bâton de noyer et mon Peacemaker vous réconforteront. Je suis un vigilant croisé de la lumière. Souvenez-vous des pouvoirs du Livre Saint en ces temps de ténèbres. En lui, vous trouverez prières et promesses de salut. Si vous deviez rencontrer les forces du mal, mon enfant, essayez d'abord une simple prière et une vigoureuse branche de noyer. Si ça ne marche pas, essayez une décharge de chevrotines bénies.

Citation : «Fais tes prières, vermine !»



Équipement

Un bâton en noyer (Force + 1d6 de dommages), un Peacemaker, une boîte de 50 cartouches, une bible, une croix, 227 \$

FILLE DE SALOON

Traits et Aptitudes

Perception	4d10
Détecter	3
Scruter	3
Connaissances	1d8
Connaissance des territoires	2
Langue natale	2
Médecine : générale	3
Charisme	2d12
Persuasion	4
Astuce	4d10
Bluff	3
Connaissance de la rue	3
Dénicher	3
Jeux	3
Ridiculiser	2
Ame	3d8
Tripes	2
Dextérité	3d6
Crocheter	2
Tirer : pistolet	2
Agilité	4d6
Furtivité	4
Grimper	1
Force	1d6
Rapidité	3d6
Vigueur	2d6

Atouts

Belle gueule	1
«La Voix» : apaisante	1
Sommeil léger	1

Handicaps

Cupide	-2
Curieuse	-3
Dèche	-3
Revancharde	-3

Équipement

Un Derringer .44, une boîte de 50 cartouches, une jolie robe, 24 \$

Personnalité

Coucou, chéri. Tu veux danser un tango ? C'est 10 cents la danse. C'est ce qu'il y a de plus classieux, tu sais ?
Oh, tu veux des informations. Ça va te coûter un peu plus.
Oui, je suis «sortie» avec le maire deux ou trois fois, mais j'apprécierai que tu ne le dises pas à sa femme.
Maintenant que tu en parles, c'est vrai qu'il se comporte bizarrement. Toujours à porter ce gros sac noir partout où il va.
Est-ce qu'il était avec moi le soir du meurtre ? Non. Pas toute la nuit, du moins. Il démarre au quart de tour – si tu vois ce que je veux dire.
Hey, j'ai une idée. Tendons-lui un piège. Si c'est lui le coupable, je saurai le faire parler. Je peux tout faire avouer à un homme, chéri. Ne t'inquiète pas pour ma sécurité. J'ai un petit quelque chose caché dans ma jarrettière au cas où...

Citation : «Pourquoi tu montes pas un peu me voir, mon grand ?»



CHAMAN INDIEN

Traits et Aptitudes

Perception	2d10
Détecter	1
Scruter	2
Connaissances	3d8
Connaissance des territoires :	
Dakotas	2
Langue : anglais	1
Langue : langage des signes indien	2
Langue natale	3
Médecine : générale	3
Universalis : occultisme	3
Charisme	2d10
Astuce	3d8
Survie	2
Ame	4d12
Foi	4
Tripes	3
Dextérité	2d6
Agilité	2d6
Combat : lance	2
Furtivité	3
Grimper	1
Force	1d6
Rapidité	1d8
Vigueur	3d6

Rituels

Danse	2
Jeûne	1
Peintures sacrées	2
Voeu	4

Atout

Arcane : chaman	3
-----------------	---

Faveurs

Changeforme
Marche silencieuse
Médecine
Planer avec les aigles

Handicaps

Boiteux	-4
Curieux	-3
Serment : tu dois suivre la tradition des ancêtres	-4

Personnalité

Je ne parle pas souvent, alors écoute bien ces paroles de sagesse. J'ai plongé mon regard dans les Terres de Chasse, j'ai parlé avec les esprits de la nature et j'ai fait une découverte. Les esprits sont en colère. Ils disent que nous avons oublié les traditions. Les règles les plus simples. Vous, jeunes braves, vous croyez aux balles créées par des machines,

et plus aux flèches faites de nos mains. Désormais, je dois partir dans le territoire de l'homme blanc et combattre les abominations. Jusqu'à ce que vous compreniez que les traditions sont ce qu'il y a de mieux.



Citation :
«Hm. Ça a l'air de faire mal. Je vais t'aider, mais seulement si tu promets de te souvenir de la tradition.»

Équipement

Une lance (3d6), un sac de médecine rempli d'herbes et de racines de soins, 240 \$

SOLDAT

Traits et Aptitudes

Perception	4d6
Artillerie	2
Détecter	1
Pister	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Langue : langage des signes indien	2
Langue natale	2
Charisme	3d6
Autorité	2
Astuce	2d6
Survie : n'importe où	2
Âme	3d6
Tripes	2
Dextérité	2d12
Tirer : fusils	4
Recharge rapide : fusils	2
Agilité	4d10
Combat : bagarre	2
Équitation	2
Esquiver	2
Furtivité	1
Grimper	1
Force	2d10
Rapidité	3d8
Vigueur	1d8

Atouts

Grade militaire	1
Peur de rien	3

Handicaps

Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon...	-2
Ennemi : ... et ils ne t'aiment pas non plus.	-2
Loyal : tu n'abandonnerais jamais ton unité ou tes amis.	-3
Obligation : tes devoirs sont moins contraignants que pour la plupart, mais tu dois quand même faire un rapport quelques heures chaque jour.	-3

Personnalité

Le capitaine nous a demandé de faire une sortie à cheval et d'aller voir ce qui décimait tous ces gens. Eh bien, nous l'avons trouvé. Et nous l'avons rempli de trous, comme on nous l'avait demandé.

Sauf que ça ne l'a pas tué. Maintenant il nous empêche de sortir du fort. Plus d'eau, plus de nourriture. On arrive même à court de munitions, mais je suppose que ça n'a plus aucune importance. Les balles ne l'ont pas tué la première fois.

Ne me demandez pas à quoi ça ressemble. Vous ne me croiriez pas si je vous le disais, de toute façon.

Je ne sais pas pour quoi je reste ici. Pas pour ma paye en tout cas.

Citation : «Comment ça, nous sommes la cavalerie ?»



Équipement

Une carabine Spencer, 30 rounds de munitions, un cheval, 75 \$ (économisés sur la paye).

TEXAS RANGER

Traits et Aptitudes

Perception	1d8
Détecter	1
Pister	2
Connaissances	1d6
Connaissance des territoires	2
Langue : mexicain	1
Langue natale	2
Charisme	3d6
Autorité	2
Intimider	2
Astuce	2d6
Survie : n'importe où	2
Arme	3d6
Tripes	2
Dextérité	2d12
Tirer : fusil	2
Tirer : pistolet	3
Agilité	2d10
Combat : couteau	3
Equitation	2
Esquiver	2
Furtivité	1
Grimper	1
Force	3d8
Rapidité	4d10
Dégainer	2
Vigueur	4d6

Atout

Homme de loi 5

Handicaps

Ca va, les chevilles ? : où il y a de la bagarre, il y a un Texas Ranger. -3

Ennemi : les yankees ne t'aiment pas. -2

Obligation : chasser le surnaturel, l'embaucher ou le plomber. -5

Équipement

Deux Colts .44 Army.
une boîte de 50 cartouches, un cheval.
73 \$ en monnaie confédérée.

Personnalité

Du calme. C'est n'importe quoi. Les «jackalopes», ça n'existe pas. Cette patte que j'ai autour du cou ? C'est une patte de lapin. Je m'en fous si vous pensez qu'elle est trop grande. On a de gros lapins au Texas, vous savez.

La carcasse que vous m'avez apportée n'avait pas de cornes. C'était juste un bête lièvre qui s'est emmêlé avec des vieux bois de cerfs. Et si vous insistez, je vais laisser Jim Bowie finir cette discussion à ma place.

Je pensais que vous la fermeriez. Maintenant, montrez-moi l'endroit où vous n'avez pas vu tante Minnie ramper hors de sa tombe. J'ai un truc à graver.

Citation : «T'aurais pas dû faire ça, vermine. Tu t'mets mal avec l'orgueil du Texas.»







CHAPITRE 4

L'ÉQUIPEMENT



Comme on te l'a dit au chapitre précédent, ton personnage dispose de 250 \$ au départ pour acquérir de l'équipement. Mais si tu as pris l'Atout Money, Money, tu en as beaucoup plus pour t'amuser.

Il y a plein d'autres choses à vendre dans le Weird West qui pourraient être décrites dans ce livre, mais la liste qui suit devrait suffire pour commencer. Si un personnage désire acheter quelque chose qui n'est pas sur la liste, c'est au Marshal de fixer un prix raisonnable.

Certaines des listes comportent toutes sortes de caractéristiques pour les armes. Si c'est la première fois que tu lis ce livre, tu risques de ne pas toutes les comprendre du premier coup. Tout deviendra clair au Chapitre Cinq.

LE MATOS D'OCCASE

A peu près tout ce qui figure sur les tables d'équipement peut être acheté à des prix inférieurs à la normale. Les objets courants comme les vêtements sont usés et déchirés, les chapeaux sont enfoncés et les cartes à jouer sont cornées et ne peuvent pas

être utilisées ailleurs qu'autour du feu de camp. Mais ces objets usuels et quotidiens n'ont d'importance qu'en société.

Les armes à feu, les selles et tous les objets de ce genre, lorsqu'ils sont d'occase, risquent de mettre les personnages en danger. Ces objets ont une valeur de «fiabilité», tout comme les Gatling guns et les machines infernales des savants fous. A 75 % du prix normal, la fiabilité est de 19. Si ton personnage les achète à la moitié du prix, la fiabilité est de 18. Quand ton personnage fait un jet sur un Trait ou une Aptitude qui, d'une façon ou d'une autre, repose sur l'équipement (comme un jet d'équitation si ton cow-boy a une selle d'occase), jette aussi un d20. Si le d20 donne un résultat supérieur à la valeur de fiabilité, ça tourne mal. Le Marshal te fera savoir les conséquences de ton extrême pingrerie.

LES CHEVAUX

Il y a des chevaux de toutes couleurs et de toutes qualités. Leur prix varie au cours de l'année, selon l'endroit et la demande, mais un cheval moyen coûte 150\$.



Les Traits des animaux sont très relatifs, donc ne t'inquiète pas si ta monture est plus astucieuse que ton pistoler. Un cheval avec 1d6 en Connaissances connaît quelques ordres et peut comprendre les instructions d'un nouveau cavalier. Les chevaux courants ont les caractéristiques suivantes :

Chevaux moyens

Dextérité	1d4
Agilité	2d12
Combat : bagarre	1
Nager	4
Rapidité	1d8
Force	2d10
Vigueur	2d10
Perception	2d6
Connaissances	1d6
Charisme	1d6
Intimider	1
Astuce	1d6
Ame	1d4
Tripes	2
Taille	10
Allure	20

Chevaux exceptionnels

A l'occasion, on peut trouver des chevaux exceptionnels. Si un cow-boy fait un jet rude en Perception/équitation (7), il peut dire si un cheval possède quelques belles qualités. Si le vendeur connaît la valeur de ses montures, il ajoute en général un supplément de 150 \$ pour cet animal qui sort du lot. Ci-dessous sont listées quelques qualités que l'on pourra trouver dans le cheptel courant :

- **Courageux** : le cheval a une Ame de 2d8 et des tripes de 4.
- **Rapide** : le cheval a une allure de 24.
- **Malin** : le cheval répond particulièrement bien aux ordres de son maître. Le cavalier peut ajouter un +2 sur tous ses jets d'équitation.
- **Fortiche** : le cheval a 3d12 en Force.
- **Fidèle** : le cheval est particulièrement hargneux envers ceux qu'il ne connaît pas. Il rue et mord à la moindre provocation.
- **Résistant** : le cheval possède 2d12 en Vigueur.



NOTES

Tu trouveras ci-dessous quelques notes sur les objets que ton *hombre* voudra emporter avec lui dans le *Weird West*.

Explosifs

Si ton personnage transporte de la dynamite et est percuté par une balle, un coup de poing ou tout autre choc à l'endroit où se trouvent les explosifs, jette 1d6. Sur un résultat de 1, la dynamite explose. *Boum*.

La nitro est un liquide explosif particulièrement instable. Le plus petit impact peut la faire péter. En plus, si ton personnage trébuche ou est bousculé d'une façon ou d'une autre, jette 1d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, ça saute. *Kaboum* ! Si ton personnage se vautre, la nitro explose automatiquement.

LES FLINGUES

Armes	Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages	Prix
PISTOLETS SIMPLE ACTION						
Colt .44 Army	6	2	1	10	3d6	12 \$
Colt .36 Navy	6	2	1	10	2d6	10 \$
Derringer .44	2	1	1	5	3d6	8 \$
Peacemaker .45	6	2	1	10	3d6	15 \$
PISTOLETS DOUBLE ACTION						
Peacemaker	6	1	1	10	3d6	15 \$
FUSILS						
*73 Winchester 44-40	15	2	1	20	4d8	25 \$
Fusil à buffle (big 50 Sharp)	1	2	1	20	4d10	20 \$
Springfield .58 (par le canon)	1	2	1	20	5d8	8 \$
CARABINES						
Carabines Spencer	7	2	1	10	4d8	15 \$
SHOTGUNS						
Barillet simple	1	2	1	10	2d6 + 4d6	25 \$
Barillet double	2	2	2	10	2d6 + 4d6	35 \$
Scattergun	2	1	2	5	2d6 + 4d6	35 \$
AUTRES ARMES						
Arc et flèches	1	2	1	10	FOR + 1d6	3 \$
Couteaux de lancer	1	1	1	3	FOR + 1d6	3 \$
Lance lancée	1	1	1	5	FOR + 2d6	3 \$
Tomahawk lancé	1	1	1	5	FOR + 2d6	3 \$

ARMES SPÉCIALES

Armes	Vitesse	CDT	Portée	Fiabilité	Dommages
Gatling gun	1	3	20	19	3D8

EXPLOSIFS

Armes	Vitesse	Facteur d'explosion	Dommages
Dynamite	2	10	3D20
Nitro (par once = 28 cm³)	1	10	3D20

Holsters

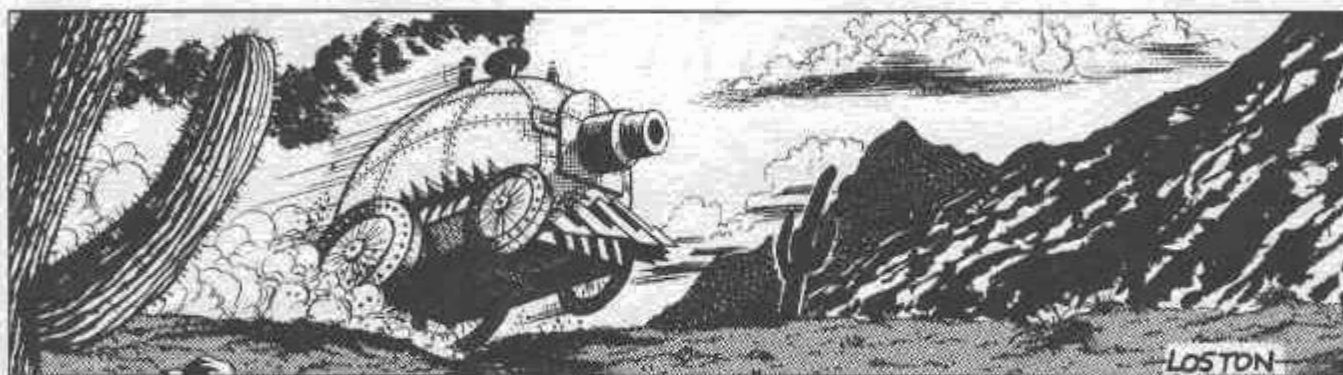
Les holsters ajoutent un +2 à tes jets de *Dégainer*. Un pistolero préfère crever que de s'en passer. A moins, bien sûr, qu'il soit déjà allé faire un tour du mauvais côté de la pierre tombale. 11\$ pour un holster rapide, 3\$ pour un holster classique.

Gatling

Les Gatlings (tu sais, ces grosses mitrailleuses au canon tournant) ne sont pas en vente directe pour les civils. A moins que ton personnage n'ait un arrangement spécial avec les autorités du coin, tu devras corrompre quelqu'un pour acheter une Gatling au double du prix normal de 1500\$.

MUNITIONS

Munitions	Coût
Balles de pistolet .36 (boîte de 50)	2 \$
Balles de pistolet .44 (boîte de 50)	3 \$
Balles de pistolet .45 (boîte de 50)	3 \$
Balles de fusil .45 (boîte de 50)	4 \$
Balles de fusil .50 (boîte de 50)	5 \$
Poudre et balles .58 (boîte de 20)	1 \$
Cartouche de shotgun (boîte de 20)	2 \$
Barillet amovible	3 \$
Flèches (20)	2 \$



ARMES DE CORPS À CORPS

Armes	Bonus de défense	Vitesse	Dommages	Coût
Poing	-	1	FOR	-
Poing américain	-	1	FOR + 1d4	1 \$
Petit gourdin, crosse de pistolet, bouteille, chaise	-	1	FOR + 1d4	-
Gros gourdin, crosse de fusil	+1	2	FOR + 1d6	-
Couteau	+1	1	FOR + 1d4	2 \$
Bowie knife	+1	1	FOR + 1d6	4 \$
Lance	+3	1	FOR + 2d6	3 \$
Tomahawk	-	1	FOR + 2d6	3 \$
Rapière	+2	1	FOR + 2d6	10 \$
Sabre	+2	1	FOR + 2d8	15 \$
Fouet	+1	2	FOR	10 \$
Lasso	-	2	-	4 \$

OBJETS QUOTIDIENS

Objet	Coût	Objet	Coût	Objet	Coût
Vêtements		Équipement général		Services	
Chemise élégante/chemisier	3 \$	Hache	2 \$	Bain	1 \$
Chemise de travail/blouse	1 \$	Sac à dos	2 \$	Enterrement	5 \$
Costume/robe	15 \$	Fil barbelé (par mètre)	0.05 \$	Photographie	2 \$
Jambières ("chaps")	4 \$	Sac de couchage	4 \$	Médecin	
Bottes	8 \$	Appareil photo	3 \$	Cabinet	3 \$
Chaussures	2 \$	Plaque photographique	1 \$	A domicile	5 \$
Pantalons/jupe	2 \$	Garnelle	1 \$	Chambre (par jour)	
Caleçons longs ("Long Johns")	2 \$	Cigare	0.05 \$	Pension	1.50 \$
Bas de soie	1 \$	Détonateur	10 \$	Hôtel de bas étage	1 \$
Manteau cache-poussière	10 \$	Fil (50 cm)	2.50 \$	Hôtel de luxe	2 \$
Manteau d'hiver	15 \$	Mèche	2 \$	Barbier	0.25 \$
Lunettes	5 \$	Lime	0.25 \$	Télégramme (par mot)	0.05 \$
Chapeaux		Guitare	8 \$	Explosifs	
Derby	1.50 \$	Marteau	0.50 \$	Nitro (par pinte)	2.50 \$
Stetson	5 \$	Menottes	3.50 \$	Dynamite (par bâton)	3 \$
Fedora	3 \$	Harmonica	0.50 \$	Amorce	1 \$
Sombrero	3.50 \$	Hachette	1 \$	Mèche (par 30 cm)	0.05 \$
Bonnet	2 \$	Lanterne	2.50 \$	Transporte	
Nourriture et boissons		Huile (par litre)	0.10 \$	Cheval	150 \$
Bons restaurants		Poêle	0.50 \$	Mule	50 \$
Petit déjeuner	0.50 \$	Allumettes (boîte de 100)	0.50 \$	Selle	25 \$
Déjeuner	0.25 \$	Kit vaisselle (fer blanc)	2 \$	Fontes	5 \$
Dîner	1 \$	Pioche	2 \$	Wagon Conestoga	200 \$
Restaurants bon marché		Pipe	2 \$	Chariot à bœufs	75 \$
Repas	0.25 \$	Jeux de cartes	0.25 \$	Flacre	200 \$
Rations de routes (par jour)	0.50 \$	Corde (5 mètres)	5 \$	Diligence (par mile)	0.10 \$
Café (par livre)	0.25 \$	Pelle	1.50 \$	Ticket de train (par mile)	0.05 \$
Bacon (par livre)	0.15 \$	Chique (boîte)	0.50 \$	Bateau à roue "riverboat"	
Alcool		Tabac	0.50 \$	(par mile)	0.05 \$
Bon marché		Montres		UNITES DE MESURE	
Un verre	0.10 \$	Standard	2.50 \$	1 pouce	27 mm.
Bouteille	2 \$	Or	10 \$	1 pied	12 pouces = 32 cm.
Luxe		Accessoires d'armement		1 yard	1 mètre.
Un verre	0.25 \$	Ceinturon	2 \$	1 mile	1,6 km.
Bouteille	5 \$	Holster classique	3 \$		
Un verre de bière	0.05 \$	Holster rapide	11 \$		
		Etui de fusil	3 \$		
		Lanière de shotgun	25 c.		



CHAPITRE 5

ENVOYER DES TRUCS EN ENFER



A présent, tu as ton personnage et tu sais comment procéder à des tests de Trait et d'Aptitude. Si tu es comme la plupart des joueurs, tu te demandes maintenant comment on fait pour envoyer des hordes de monstres en Enfer. OK, on va te montrer. Quand débute une fusillade ou une empoignade, le Marshal segmente le jeu en «rounds» d'environ 5 secondes. Chaque camp (le Marshal et les joueurs) a besoin d'un *Deck d'Action* (DA). Utiliser le *Deck d'Action* permet de recréer l'intensité d'un combat dans le *Weird West* sans s'embarrasser de règles pointilleuses. Tu vas voir comment on fait.

LE DECK D'ACTION

Tu as déjà entendu l'expression «Mort ou vif». Il y a beaucoup de vérité là-dedans. C'est pas tout d'être bon tireur, ça ne sert à rien si tu es plus lent qu'une tortue boiteuse un jour d'hiver. Une fois que le Marshal annonce que le jeu passe en rounds, tu dois faire un jet de *Rapidité* faisable (SD 5). Tu tires une carte du *Deck d'Action*, plus une autre pour chaque succès et degré. Si tu te plantes,

tu ne peux pas tirer de cartes pour ce round, bien que tu puisses toujours sortir une carte de ta manche (voir p. 75).

Si ton personnage est blessé, soustrais les modificateurs de blessure à ton jet de *Rapidité*.

Si ton DA n'a plus de cartes, remélange ta défausse immédiatement. Enfin, si quelqu'un tire pendant un combat un Joker noir, finis le round et remélange.

Surprise

La plupart des gens ne dégainent pas tout de suite pour se mettre à tirer quand une vermine affamée sort d'un fourré, juste en face d'eux. Ils restent là, la bouche ouverte, attendant que leur cerveau réagisse et leur dise que c'est pas gagné.

Chaque fois que ton personnage a des chances d'être surpris, le Marshal te demande de faire un jet de *Perception* faisable (SD 5) s'il s'attend à un danger quelconque, et incroyable (SD 11) s'il ne s'attend à rien. Si tu ne réussis pas ton jet, tu ne peux pas prendre de cartes et ton personnage n'agit pas pour ce round. Il peut agir normalement au prochain round si tu réussis un jet de *tripes* faisable (SD 5).



Les actions

Une fois que tout le monde a ses cartes, le Marshal commence à décompter les valeurs des cartes à partir de l'As. Si tu possèdes un As, tu peux faire une action, sinon tu dois attendre qu'une de tes cartes soit appelée. Une fois que c'est le cas, retourne ta carte et dis au Marshal ce que ton personnage essaie de faire.

Les couleurs

En cas d'égalité entre plusieurs cartes, il faut comparer les couleurs. Leur classement est indiqué dans la table des couleurs.

Comme le Marshal possède son propre DA, il peut arriver que les deux camps sortent les mêmes cartes (même chiffre ou figure ET même couleur). Dans ce cas, les actions sont simultanées.

TABLE DES COULEURS

Couleurs	Rangs
Piques	Premier
Cœurs	Second
Carreaux	Troisième
Trèfles	Quatrième

Vitesse

Ton homme peut faire beaucoup de choses en une action. Tout dépend de la vitesse de son arme ou de son action. Les actions normales (marcher, dégainer son arme, effectuer un test de volonté...) ont une vitesse de 1. Le score de vitesse te donne le nombre de cartes qu'il te faut pour résoudre une action. Le nombre de cartes que tu possèdes, comme tu le sais déjà, dépend de ton jet de Rapidité.

Une action dure environ 5 secondes. Elle ne représente pas seulement la rapidité pure de ton personnage, mais aussi sa capacité à trouver une opportunité d'attaque.

Les armes, les sorts, les rituels et les faveurs, ont tous un score de vitesse. Si le score de vitesse est de 1 et que le personnage utilise une arme, il pourra tirer autant de coups que sa «cadence de tir» (CDT) une fois par carte. Un pistolet, par exemple, possède une

vitesse de 1, les fusils de 2. Les sorts, rituels et faveurs possédant une vitesse de 1 pourront être utilisés avec une seule carte d'action.

Une vitesse de 2 ou plus pour les armes, les rituels, les sorts et les faveurs, signifie que l'action du personnage est un peu plus lente. Il doit dépenser et capitaliser des cartes d'action pour se préparer, viser ou se tenir prêt pour son attaque. Mets ces cartes de côté pour t'aider à en tenir le compte. Elles sont dépensées quand tu les joues et ne peuvent être réutilisées. Une fois que tu en as utilisé suffisamment pour préparer l'action de ton personnage, tu peux utiliser toute carte restante pour la résoudre.

Si le DA est mélangé alors que tu prépares une action, assure-toi que les cartes que tu as capitalisées sont remélangées. Garde juste le compte des actions que tu as commencé à préparer. Un bon truc pour ça, c'est l'utilisation d'un dé, ou de n'importe quel autre osselet.



Actions simples & actions complexes

Un personnage peut effectuer une action simple en même temps que n'importe quelle action demandant un jet. Une action simple, c'est une action qui ne demande pas beaucoup de concentration, comme parler, résister à un test de volonté, ou encore bouger. Une action plus complexe comme dégainer son arme ou engager un test de volonté requiert une carte d'action. Voici quelques exemples de ce qui est considéré comme actions simples et actions complexes :

COMPLEXITÉ DES ACTIONS	
Type	Action
Simple	Parler ; bouger ; résister à un sort, rituel, faveur ou résister à un test de volonté.
Complexe	Dégainer une nouvelle arme ; faire un test d'étourdissement ; engager un test de volonté ; recharger le barillet d'un pistolet, d'un fusil ou d'un shotgun ; n'importe quel mouvement qui demande un jet d'Aptitude.

Tricher

Parfois tu peux préférer attendre qu'un type fasse quelque chose avant d'entreprendre ton action. Mettons que tu saches qu'une créature baveuse est sur le point de défoncer une porte et que tu veuilles attendre qu'elle le fasse pour lui tirer dessus.

Pour ce faire, tu dois «tricher» et garder une carte «dans ta manche». Quand cette carte est appelée, dis au Marshal que tu la mets dans ta manche et place-la face cachée sous ta pile de Pépites. Tu ne peux mettre qu'une seule carte dans ta manche à la fois. Chaque fois que tu veux jouer cette carte après coup, et même plus tôt que prévu dans le prochain round, sors-la de ta manche, montre-la au Marshal, fais ton action et défausse-la. Si tu veux interrompre l'action de quelqu'un d'autre avec une carte de ta manche, comme quand la créature passe à travers la porte, tu dois le battre au cours d'un jet opposé de *Rapidité*. Le gagnant résout son action en premier. Ainsi tu n'es jamais sûr de pouvoir battre quelqu'un en jouant une carte de ta manche.

Tu peux garder une carte dans ta manche autant de rounds que tu veux, les seuls moments où elle est dé-

faussée étant quand le combat prend fin, quand TU tires un Joker noir (voir ci-dessous), ou quand ton opposant te force à la défausser avec un test de volonté.

Jokers

Les Jokers ne peuvent jamais être mis dans ta manche, et comme tu l'as sûrement deviné, en tirer un engendre quelques effets spéciaux.

Le Joker rouge permet à ton personnage d'agir à tout moment du round sans avoir à faire un second jet de *Rapidité* pour interrompre l'action d'un autre personnage. En bref, c'est toi le plus rapide.

Le Joker noir annonce une mauvaise nouvelle. Il signifie que ton personnage hésite pour une raison quelconque. Peut-être commence-t-il à sentir ses blessures, peut-être est-il distrait par ses opposants ? Quelle que soit la raison, le Joker ne compte pas comme une action et tu dois défausser ta plus forte carte d'action. Si tu possèdes une carte dans ta manche, elle est considérée comme la plus forte, et c'est elle que tu dois défausser.

Il y a un autre effet secondaire lorsque tu tires un Joker noir : tu dois remélanger ton DA à la fin du round en cours.

Se déplacer

Tu as souvent besoin de savoir jusqu'où ton personnage peut se déplacer pendant un round de combat. Bon, on s'en est occupé pour toi. Le nombre de mètres dont un PJ, une créature ou un véhicule peut se déplacer en un round est appelé son allure. L'allure est égale, pour la plupart des PJ, extras et créatures, à l'*Agilité*. L'allure d'un véhicule est listée dans sa description.

Les créatures et les véhicules se déplacent d'une fraction de leur allure à chaque action. Tu dois diviser l'allure totale par le nombre d'actions pour calculer le mouvement maximum par action.

Ne te prends pas la tête avec des fractions, décompose seulement le mouvement aussi justement que possible. Par exemple, si un personnage bouge de 20 mètres dans un round et tire 3 cartes, il peut se déplacer de 7 mètres au premier round, de 7 mètres au second et de 6 au dernier. C'est toi qui choisis l'ordre. Tu ne peux pas gagner de mouvement supplémentaire en jouant une carte de ta manche. S'il te reste des actions pour le round quand tu joues une

carte de ta manche, répartir le total de mouvement des actions qu'il te restait entre toutes tes actions, y compris celle de la carte sortie de ta manche. S'il ne te reste pas d'actions quand tu joues une carte de ta manche, ton personnage ne peut pas bouger pendant cette action.

Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si le personnage joue une carte de sa manche, il devra répartir les 20 mètres entre les 4 actions, c'est-à-dire les 3 actions correspondant aux 3 cartes de départ, plus celle de la carte sortie de la manche.

Courir

Un personnage, une créature ou un véhicule peuvent doubler leur mouvement pendant chaque action en courant. Courir occasionne un malus de -4 sur toutes les actions. Les cavaliers et les pilotes subissent aussi ce malus, car plus vite va la monture, plus dure est la course.

Piquer un sprint

Si tu es vraiment obligé de décamper, ton personnage peut « piquer un sprint ». Cela signifie que ton personnage laisse tout tomber, et cours, nage, grimpe, galope aussi vite qu'il le peut. Cela lui coûte une fatigue supplémentaire.

Quand tu veux que ton personnage pique un sprint, réfère-toi au tableau « Bouge de là » et lance le type de dé indiqué dans la colonne « Bonus de sprint ». Ça te donne un résultat en mètres que tu ajoutes à ton mouvement pour l'action. Le chiffre marqué dans la colonne « Souffle » est le nombre de points de Souffle que tu dois dépenser pour payer ton effort. Un cavalier peut forcer son cheval ou une autre monture à piquer un sprint en réussissant un jet faisable (SD 5) d'équitation ou d'attelage. Dans ce cas, ce sont les animaux qui dépensent leur Souffle. Piquer un sprint avec un véhicule requiert un jet

faisable (SD 5) de conduire. Les véhicules sans chevaux et leur conducteur ne perdent pas de Souffle, mais ils courent le risque d'une casse (comme c'est expliqué dans le Chapitre Huit).

Tu ne peux pas utiliser les règles de course pour nager ou grimper et, de toute façon, tu ne peux pas dépasser le chiffre de la colonne « Max » indiqué dans le tableau. En revanche, il est possible de piquer un sprint.

• **Allure** : c'est le mouvement de base pour ce round. Il faut diviser ce score proportionnellement entre tes actions. Pour nager et grimper, utilise les scores d'Aptitudes de base pour ces deux compétences.

• **Bonus de sprint** : c'est le type de dé que tu jettes pour obtenir du mouvement supplémentaire en piquant un sprint. Contrairement aux autres jets de *Deadlands*, on ne peut pas relancer les dés si on fait un Carton.

• **Souffle** : c'est le nombre de points de Souffle que toi, ou ta monture, encaisses.

• **Max** : c'est le score maximum absolu de mouvement pour un certain type d'actions, comme grimper ou nager.

 Ronan tente de semer un Crótale Mojave. Son Agilité est de 8. Comme il court, il peut parcourir 16 mètres par round. S'il pique un sprint, il pourra ajouter 1d4 à son mouvement, au prix d'1 point de Souffle.

Si Ronan dispose de 3 actions, il peut bouger de 6, 5 et 5 mètres.

Porter une charge

C'est clair : des hors-la-loi chargés d'un coffre-fort ne vont pas courir aussi vite que le shérif qui les poursuit.

La charge est une estimation de la capacité d'un personnage, d'une créature ou d'un véhicule à porter quelque chose de lourd. Ton Marshal et toi

BOUGE DE LÀ

Action	Allure	Bonus de sprint	Souffle	Max
Marcher	Agilité	d4	1	-
Grimper	2+Grimper	d2	1	8
Nager	Nager	d2	1	5
Chevaucher	variable	d10	1	-

devez pouvoir déterminer à quel point la charge est lourde. Un personnage musclé portant une institutrice évanouie a plutôt une charge légère.

Lorsque deux chevaux tirent un chariot, la charge est moyenne. Si ce chariot est plein d'or, alors ils tirent une charge lourde.

Les charges correspondantes listées ci-dessous sont accompagnées d'un modificateur réduisant l'allure du personnage ou de la créature. Si un personnage doté d'une allure de 8 porte une charge lourde, son allure sera réduite à 2 pendant la durée du round.

Bien sûr, ce qui est une charge lourde pour mamie devient un poids plume pour un dur à cuire comme ton personnage. Le poids minimum correspondant à chaque catégorie est listé dans la colonne «Poids» et exprimé en livres (1 livre = 500 grammes environ).

CHARGES		
Charges	Poids	Allure
Légère	3 x Force	x 3/4
Moyenne	6 x Force	x 1/2
Lourde	10 x Force	x 1/4

La Force de Ronan est de 6. Il peut porter jusqu'à 18 livres sans le moindre problème (6 x 3). De 18 à 36 livres, il porte une charge légère. De 36 à 60 livres, il porte une charge moyenne. A partir de 60 livres, il porte une charge lourde.

Test de volonté

Quand la plupart des gens pensent «combat», ils voient des gâchettes qu'on presse et du sang qui gicle. C'est vrai que c'est drôle, mais, quelquefois, ça peut être aussi marrant de faire baisser les yeux à un pied-tendre et de le faire détalier jusqu'à New York rien qu'en le fixant. Ou de faire croire à un Texan qu'une bestiole est en train de lui monter dessus pour pouvoir lui tirer dans le dos. Bien sûr, comme dans *Deadlands*, il est possible qu'une créature soit bel et bien en train de lui ramper dessus, tu pourrais tout aussi bien la fermer.

Bluff, intimider et ridiculiser sont trois Aptitudes qui permettent des tests de volonté pour briser la concentration et le sang-froid d'un adversaire.

Persuasion marche aussi, mais cette Aptitude ne peut pas être utilisée en combat.

Un test de volonté est un jet opposé contre l'une des Aptitudes de la cible. Si le test de volonté est fait contre un groupe, on ne prend en considération que l'Aptitude du leader.

Engager un test de volonté constitue une action. Y résister n'en est pas une et se fait automatiquement. Les tests de volonté peuvent avoir des effets secondaires, outre le fait que le méchant fasse ce que tu veux. Le nombre de succès et de degrés détermine les effets du test de volonté. Tout ceci est résumé dans la table des tests de volonté.

Enervé

Le regard sévère ou le sarcasme cruel de ton personnage blesse ou vexe ton adversaire. La cible subit un malus de -4 pour sa prochaine action. Ça compte aussi pour les Aptitudes «passives» de défense, comme combat ou résister à un autre test de volonté.

Distrain

La cible est complètement distraite par les ruses et les railleries de ton personnage. Elle est énervée (voir ci-dessus) et elle perd sa carte d'action la plus forte (ou une carte de sa manche si elle en a une).

Brisé

Tu as brisé la volonté de ton adversaire — du moins pour le moment. Il est énervé et distraint et tu pioches une Pépite dans le Chaudron.

TEST DE VOLONTÉ	
Aptitude de test	Aptitude opposée
Bluff	Scruter
Intimider	Tripes
Ridiculiser	Ridiculiser

RÉSULTAT	
Succès	Effet
1	Enervé
2	Distrain
3	Brisé

DÉGOMMER

Fatalement vient un moment où tu as besoin de réduire la tête d'un ignoble criminel à un morceau de pudding.

En termes simples, tout ce que tu dois faire, c'est déterminer le Seuil de difficulté du tir et faire un jet en tir. Si l'un de tes osselets indique un résultat supérieur ou égal au SD, c'est que tu as fait mouche ! Pendant que tu lis ces lignes, garde à l'esprit que c'est à toi de calculer tous les modificateurs d'un tir, et non à ton Marshal, qui a autre chose à faire — comme donner de jolies descriptions et s'occuper des modificateurs de tes adversaires.

Le tir

La première chose que tu dois savoir pour envoyer quelqu'un *ad patres*, c'est quelle arme ton personnage utilise pour tirer. Dans le Weird West, il y a pas mal de petites merveilles — des Peacemakers, des Winchesters, des Gatling guns et des lance-flammes chargés de Roche Fantôme...

Il est possible de classer ces armes en quatre concentrations : pistolets, fusils, shotguns et automatiques. Les lance-flammes et autres armes bidouillées ont leur propre concentration. Ils ne se rangent pas sous les concentrations classiques.

Quelle que soit l'arme que tu utilises, sa catégorie t'indique la concentration en tir dont tu as besoin. Si tu ne l'as pas, tu peux utiliser ta *Dextérité* à la place, mais comme c'est un jet sans *Aptitude*, il te faudra diviser le résultat par deux (arrondi à l'inférieur). Si tu possèdes une concentration apparentée — disons que ton personnage essaye de tirer au pistolet alors qu'il est habitué au shotgun — tu peux utiliser la concentration apparentée — ici, pistolet — avec un malus de -2. Au cas où tu aurais oublié ces petits points, on te rappelle, *hombre*, que tout cela t'est expliqué dans le Chapitre Deux.

Cadence de tir

Donc, combien de coups peux-tu tirer par action ? C'est tout simple. Au cours d'une action, un personnage peut tirer un nombre de coups égal à sa cadence de tir (CDT). Les pistolets et les fusils ont une CDT de 1. Tu as donc besoin de plusieurs actions pour descendre plusieurs méchants dans un même round.

ATTAQUER

Une fois que tu sais quel type de dé lancer, il est temps de calculer le Seuil de difficulté du tir pour envoyer un mec mordre la poussière.

Portée

Le SD, en l'occurrence, est faisable (SD 5), auquel il faut ajouter le modificateur de portée. Pour calculer ce modificateur, compte le nombre de mètres qui séparent la cible du tireur et divise-le par le facteur de portée de ton arme (arrondi à l'inférieur, comme d'hab'). Le chiffre que tu obtiens doit être ajouté au SD de 5 pour connaître le SD de base du tir.

Ci-dessous se trouvent les modificateurs de portée pour les armes les plus courantes. Ceux des machines infernales comme les lance-flammes et les pièces d'artillerie sont listés dans leur description.

MODIFICATEURS DE PORTÉE

Arme	Modificateur de portée
Scattergun	+2 par 10 mètres
Pistolet	+1 par 10 mètres
Shotgun	+1 par 10 mètres
Fusil	+1 par 20 mètres
Carabine	+2 par 20 mètres
Gatling gun	+1 par 20 mètres

Modificateurs au tir

Maintenant que tu as ton SD, tu vas devoir peut-être ajouter ou soustraire quelques modificateurs à ton jet de tir.

MODIFICATEURS AU TIR

Situation	Modificateur
Le tireur court	-4
Le tireur est à cheval	-2
Le tireur est blessé	variable
Taille	variable
La cible se déplace	-4

Le tireur se déplace

C'est bien plus dur de toucher une cible lorsque tu es en mouvement. Si tu te souviens bien de notre petite discussion à propos du mouvement, chaque action où ton personnage court (double son mouvement pendant l'action) donne un malus de -4 à toutes ses actions.

Taille de la cible

Si une cible est plus petite de moitié qu'un homme, le tir a un malus de -1. Si la cible fait un quart de la taille d'un homme, c'est -2 et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -6. Mais ça marche aussi dans l'autre sens. Une cible deux fois grande comme un homme donne un bonus de +1 au personnage. Une cible trois fois grande comme un homme lui donne un bonus de +2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de +6.

La cible se déplace

Bien sûr, c'est plus dur de toucher la cible qui bouge que celle qui reste immobile. Chaque fois qu'une cible bouge plus vite que l'allure relative de 20, applique un malus de -4 au jet. «Relative» signifie qu'il faut prendre en compte la vitesse du tireur et de la cible l'une par rapport à l'autre. Si un cavalier poursuit un train, par exemple, il n'y a pas de malus.

Shotguns

Les shotguns et les scatterguns marchent différemment des autres armes. Leur avantage est que chaque cartouche contient une demi-douzaine de balles de calibre .38. Ils sont donc idéaux pour les tireurs débutants, puisqu'ils peuvent compenser le manque de talent en remplissant l'air de plomb. Mieux encore, plus le tireur est proche de sa cible, plus les balles ont de chance de la toucher et plus elles font de dommages.



Toute personne qui tire avec un shotgun ajoute 4d6 de bonus à son jet de tirer : shotgun. Élimine un dé de bonus tous les 10 mètres après les 10 premiers. Donc, un shotgun qui tire de 0 à 10 mètres donne 4d6 de bonus ; un qui tire de 11 à 20 mètres, 3d6 etc. Les shotguns et les scatterguns octroient des bonus de dommages qui fonctionnent de la même manière. Le nombre de dés de bonus qui a été appliqué sur le jet d'Aptitude du tir est ajouté aux dommages si le tir a réussi. Un shotgun ayant une base de dommages de 2d6, un tir réussi à 10 mètres, ou moins, cause 6d6 de dommages (2d6 + 4d6). Ouch !

 Ronan arpente un cimetière quand un tas d'os branlant se dresse à 20 mètres de lui. Ne possédant qu'un shotgun, Ronan vide ses deux canons sur la chose. A cette distance, il gagne 3 dés de bonus par tir. Il touche avec les deux canons et ajoute également 3 dés de bonus pour chaque dommage infligé. Le squelette est renvoyé illico en Enfer. Si le squelette s'était trouvé à plus de 20 mètres, le bonus au jet de tir aurait été de 2d6. Donc le bonus aux dommages aurait également été de 2d6.

Armes automatiques

Les armes automatiques, comme les Gatling guns, tirent pendant plusieurs rounds d'un coup, à défaut d'être précises.

Quand un personnage tire avec un Gatling gun, il doit généralement utiliser la CDT maximum de l'arme, qui est de 3.

L'Aptitude tirer : automatiques du tireur définit pendant combien de rounds il touche véritablement. Chaque degré au-dessus du SD signifie qu'une balle de plus touche la cible. Bien évidemment, une cible ne peut pas être touchée par plus de balles qu'il n'en a été tiré. Il faut déterminer les localisations et les effets des coups pour chaque round, séparément. Si le tireur veut tirer sur plusieurs cibles, il doit décider combien de balles il tire sur chaque cible et diviser ses dés d'Aptitude entre elles.

Un tireur ne peut jamais «prendre son temps» ni viser quand il tire avec une arme automatique (voir les «Manœuvres spéciales» plus loin).

Les Gatling guns ne sont pas des modèles de technologie. Ils possèdent une fiabilité de 19. Quand tu tires avec, lance un d20 en même temps que le jet de tirer. Si le score est de 20, le Gatling gun tombe

en panne. Préviens ton Marshal quand ça se produit et il t'en donnera les conséquences en consultant la table de casse des savants fous.

Manœuvres spéciales

Les bons tireurs utilisent toutes sortes de trucs et de techniques pour s'assurer qu'ils ne vont pas rater leur coup.

Viser

De temps en temps tu peux tomber sur une créature qui refuse de mourir, même après que tu l'aies transformée en crème brûlée. Avec un peu de chance, elle a quand même un point faible quelque part, comme un globe oculaire ou la cervelle.

Toucher un point spécifique de ta cible s'appelle «viser» et bien sûr s'accompagne d'un malus, d'autant plus élevé que la cible est petite. La table de visée s'applique aux personnes mais devrait aussi te donner une idée concernant les parties du corps des créatures.

VISÉE	
Parties	Malus
Tripes	-2
Jambes, bras	-4
Tête, mains, pieds	-6
Yeux Coeur	-10

«Prendre son temps»

En général, on considère que ton personnage n'a qu'une fraction de seconde pour viser avant de décharger son flingue. Si un personnage passe une action entière à «prendre son temps», il bénéficie d'un bonus de +2 à son total de tirer pour la prochaine action. Chaque action passée à prendre son temps ajoute +2 au prochain jet de tirer du personnage, jusqu'à un maximum de +6. Le modificateur peut s'étendre au prochain round si nécessaire.

Ventiler

Quelquefois les pistoleros vétérans «ventilent» avec leurs armes. Ventiler signifie simplement garder le doigt sur la gâchette d'un revolver à simple action en abattant le chien plusieurs fois de suite avec

l'autre main. Ça envoie beaucoup de plomb dans l'air, mais les tirs ne sont pas vraiment précis. Pour ventiler, il faut posséder l'Aptitude ventiler et utiliser les règles des armes automatiques, dont nous vous avons parlé plus haut. La CDT est laissée à ton appréciation, jusqu'à un maximum de 6 rounds par action si tu possèdes assez de munitions. Pour ventiler il faut une main libre et un pistolet à simple action.

Cependant, ventiler n'est pas très précis, il y a donc un malus de -2 sur le tir. L'avantage, c'est que tu peux vider ton barillet en une seule action (même si les revolvers à simple action ont une vitesse de 2 et une CDT de 1). Tu peux tirer jusqu'à 6 coups en une fois — c'est plus rapide qu'un Gatling gun ! L'inconvénient, c'est que tu ne peux pas mettre tous tes dés d'Aptitude sur chaque tir, et tu ne peux pas non plus viser ou prendre ton temps. Utilise cette manœuvre avec sagesse, ou tu te retrouveras sans plus aucune balle avec une bande de banditos énervés autour de toi.

 Ketchum n'a qu'un œil et a besoin de descendre trois banditos. Il possède ventiler à 4, et décide de ventiler 2 balles sur chaque cible. Les règles des armes automatiques disent qu'il doit diviser ses dés d'Aptitude entre toutes les cibles. Ketchum décide d'allouer 2 dés au premier méchant, et 1 dé à chacun des deux autres. Ketchum obtient un incroyable 27 sur son premier jet, alors qu'il n'avait besoin que de 7 pour toucher. En soustrayant le malus de 2 dû à l'action de ventiler, son jet d'attaque passe à 25, ce qui lui donne 3 degrés. Comme il n'avait tiré que 2 balles au premier bandito, un degré est gaspillé.

Pour les deux rounds durant lesquels il a touché, il détermine les localisations : la jambe et la caboche. La première balle n'inflige que 4 misérables points de dommages, la seconde dispose de 2 dés de dommages supplémentaires pour toucher la caboche et obtient un superbe 23. Le premier bandito s'écroule alors que Ketchum continue à ventiler et jette un dé pour chacun des deux tirs qui lui restent.

Tirer par dessus la jambe

Il arrive qu'un homme désagréable n'attende pas que tu le vises avec ta Winchester 73 et que tu lui tires dans le bide. Dans ce cas, tu vas devoir tirer par dessus la jambe.

Les revolvers à simple action ont besoin d'être



armés avant de tirer. Les revolvers à double action s'arment automatiquement quand la gâchette est pressée. Les pistolets à simple action sont donc plus lents, mais ils permettent de ventiler. Les fusils sont lents eux aussi, car il faut les mettre au niveau des yeux pour pouvoir viser et tirer.

Les revolvers à simple action, les fusils et les autres armes avec une vitesse de 2, peuvent tirer plus vite (leur donnant une vitesse de 1) en sacrifiant un peu de leur précision. C'est ce qui s'appelle tirer «par dessus la jambe», sans sortir l'arme du holster par exemple, et ça donne un malus de -2 sur le jet d'attaque.

«Johnny deux-flingues»

Certains pistoleros aiment tirer avec deux pistolets en même temps. Bon, ils touchent pas souvent, c'est vrai, mais ils font beaucoup de bruit. Chaque

action faite avec la mauvaise main donne un malus de -4 sur le jet. Un pistolero peut tirer une fois avec chaque pistolet à la CDT normale. Chaque tir est un jet différent.

Fusil à une main

En général, il faut deux mains pour tirer avec un fusil, mais si tu es bon, tu peux le faire avec une main. Pour chaque tir avec un fusil tenu à une main, un malus de -2 est appliqué. Un bon tireur pourrait même utiliser deux fusils en même temps, mais n'oublie pas le malus qu'on vient de mentionner. Le vrai problème, c'est d'armer le chien du fusil à chaque nouveau tir. C'est dur, mais c'est possible en faisant tourner le fusil autour de son levier. Pour le faire avec une seule main, il faut réussir un jet de *Dextérité difficile* (SD 7). Ce jet n'a pas besoin d'action pour être résolu, mais on ne peut le faire qu'une seule fois par action. Si c'est un échec, il peut être à nouveau tenté au cours de la prochaine action.

Recharger

Tôt ou tard, ton six-coups sera à court de munitions. Une action est nécessaire pour mettre une balle dans le barillet (ou une cartouche dans un shotgun). L'Aptitude *recharge rapide* est très utile pour mettre plus de balles d'un coup (voir le Chapitre Trois). Les Gatling guns tirent des rafales au lieu de simples balles. Ils peuvent tirer jusqu'à 15 rafales sans avoir à être rechargés. Deux actions sont nécessaires pour recharger une Gatling, et la recharge rapide ne marche pas.



Les armes fonctionnant à poudre sont désespérément longues à recharger (5 actions en fait). Autant dire que la recharge rapide est impossible.

Lancer

Déjà entendu parler d'un Crotale Mojave ? Si tu traverses le désert Mojave, sois sûr qu'ils t'entendront, et alors t'as intérêt à t'entraîner au lancer, parce que la seule façon de les tuer correctement, c'est de leur balancer une dose de dynamite dans le gosier.

L'Aptitude *lancer* fonctionne de la même manière que *tirer* pour la plupart des armes. Le modificateur de portée est de -2/10, ce qui veut dire qu'il faut ajouter +2 au SD faisable (5) tous les 10 mètres. A dix mètres, le SD est de 7.

La portée maximale que ton personnage peut atteindre en lançant une arme de taille moyenne (500 grammes à un kilo) est son dé de Force $\times$ 5 mètres.

La Force de Ronan est de 3d6, il peut donc lancer un bâton de dynamite à 30 mètres (6x5), avec un SD de 11.

Passants innocents

Primo, personne n'est innocent. Peut-être que quelques-uns sont plus innocents que d'autres, mais ils prennent les balles perdues de la même manière. Parfois tu veux savoir si une balle perdue touche quelqu'un à qui elle n'était pas destinée. Ça n'arrive pas très souvent, et tu n'as pas besoin de t'en inquiéter si ce n'est pas vital. Si un passant est à quelques pieds de la cible et se trouve directement entre elle et le tireur — comme dans une prise d'otage —, tu peux utiliser la table des localisations. Si le passant couvrirait la partie de la cible qui a été touchée, il morfle à sa place. Tu dois déterminer où le passant est touché en faisant appel à ton bon sens ou à un autre jet. Si le passant n'est pas assez proche, alors tu peux utiliser ce système :

Pour tout tir simple qui rate sa cible, une balle a une chance sur six de toucher quelqu'un dans un rayon d'un mètre autour de la trajectoire de la balle. Commence par le passant le plus proche, et jette 1d6. Si c'est un 1, il est touché. Jette le dé pour la localisation et les dommages comme d'habitude. Si le score n'est pas un 1, fais un jet pour chacun des autres passants, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus ou que la balle fasse mouche.

La rafale de balles tirées d'un revolver ventilé, d'un shotgun, d'un Gatling gun ou d'un pistolet touche les passants innocents sur un 1 ou un 2. Ne t'arrête que quand tu te seras occupé de chaque balle perdue et de chaque passant.

Un tir de shotgun raté couvre une zone plus importante qu'une simple balle. Il peut blesser les passants dans une zone de 2 mètres autour de la trajectoire de la balle.

CORPS À CORPS

Il est temps de commencer à tailler dans le vif. Nettoie ton Bowie knife et rejoins-nous. On t'a appris comment tirer, maintenant, apprend à te battre.

Utiliser l'Aptitude combat, ça ressemble beaucoup à tirer. D'abord, détermine la concentration qui correspond à l'arme que tu veux utiliser. Les concentrations de base de combat sont couteaux, épées, fouets et bagarre. Cette dernière, bagarre, sert aussi à manier masses, marteaux et les armes de ce genre. Le SD de l'attaque est de 5 plus l'Aptitude combat de l'adversaire, quelle que soit l'arme qu'il ait actuellement en main. Tu dois prendre l'Aptitude combat : bagarre si tu as les mains vides ou si tu n'as qu'un objet contondant en main — comme une bouteille ou une crosse de pistolet.

 Bien que Ronan soit un gars costaud, certains n'hésitent pas à lui marcher sur les pieds. Au Number One Saloon de Deadwood, un type beurré qui cherche la bagarre lui tombe dessus. Ronan lui fait l'honneur d'un bon coup de poing dans la gueule. Comme le type utilise ses poings, Ronan ajoute l'Aptitude combat : bagarre du type (qui est de 2) à son SD de 5. Ronan doit faire 7 pour le toucher. Il fait 9 et l'étend directos.

Vitesse des armes

La plupart des armes de corps à corps ont une vitesse de 1, donc chaque action permet à celui qui manie l'arme d'attaquer un adversaire. Quelques armes, comme les lasso, sont plus lentes et ont une vitesse de 2. Ces armes ont besoin d'une action préalable pour être opérationnelles.

Si ton personnage possède une arme dans chaque main, il peut faire deux attaques par action.

Chacune doit faire l'objet d'un jet séparé. Un malus de -2 est soustrait au jet de chaque action, plus -4 (pour un total de -6) à la mauvaise main.

Bonus de défense

Certaines armes rendent l'approche de l'ennemi plus compliquée. Un Indien avec un couteau aura du mal à toucher un cavalier armé d'un sabre. Cet avantage est représenté par un bonus de défense. Ce bonus de défense est directement appliqué au SD de l'attaquant quand il procède à un jet de combat.

Lasso et fouets

Au lieu de faire des dommages de bagarre (les lasso n'en font pas), les fouets et les lasso peuvent être utilisés pour attraper ou faire trébucher une cible. Pour ce faire, il faut effectuer un jet opposé entre l'Aptitude combat : fouet (ou lasso) de l'attaquant et l'Agilité du défenseur.

Un personnage peut se libérer d'un lasso ou d'un fouet commun en faisant un jet de Force incroyable au SD 11. Sinon, il doit tenter de s'en débarrasser. C'est alors un jet opposé entre l'Agilité et l'Aptitude de l'attaquant avec l'arme en question.

Le Marshal peut ajouter bonus et malus suivant la situation. Evidemment, si ton personnage est attaché derrière un cheval en course, ça n'est plus la même histoire.

SE TAILLER

Avant de voir si ton personnage fait du mal à sa cible, il y a une dernière chose que tu dois savoir. Si tu ne veux pas que ton personnage se fasse toucher, il peut procéder à une «défense active». On appelle ça «se tailler».

Lorsque quelqu'un est sur le point d'attaquer ton personnage, tu peux utiliser la plus haute carte d'action qu'il te reste et dire que ton personnage «se taille». Si tu as une carte dans la manche, elle est considérée comme étant la plus haute. Sinon, c'est la seule fois qu'une carte d'action te permet d'agir avant ton tour.

Maintenant, tu peux faire un jet d'esquiver ou de combat. Le SD de ton adversaire pour te toucher est maintenant le meilleur score entre son SD et ton jet d'esquiver ou de combat. Tu ne peux plus augmen-

ter ton jet avec une Pépite une fois que l'adversaire a commencé son attaque.

Ton personnage doit dire ce qu'il fait pour se tailler. S'il esquive, il doit se jeter à terre ou se mettre à couvert. Dans un combat au corps à corps, un personnage qui se taille doit toujours avoir 1 mètre autour de lui pour se replier. Sinon, il encourt un malus de -4 sur son jet.

LOCALISATION DES BLESSURES

Avant de jeter des pelletées de dés de dommages, tu as besoin de savoir où ton attaque a porté et si la cible était couverte.

L'endroit que tu touches est quelquefois plus important que la puissance du coup. Se manger un bon coup de poing dans la gueule fait plus mal que de se faire marcher sur les pieds.

Quand le Marshal te dit que tu as touché, lance 1d20 sur la table ci-après. Si tu tombes sur les jambes ou

les mains, tire un dé (de 1 à 3, c'est gauche et de 4 à 6, c'est droite).

Tirer dans le bide et dans la tête cause des dommages supplémentaires comme tu pourras le voir dans la section «Saigner et brailler». La table des localisations marche surtout pour les êtres humains, ou les choses qui aiment à penser qu'elles sont humaines. Mais elle fait aussi l'affaire pour les créatures, moyennant un peu de bricolage. Le Marshal peut éventuellement utiliser une table spécifique pour les créatures vraiment bizarres mais celle-ci marche la plupart du temps.

Les parties vitales sont le cœur, les poumons, le foie, l'aïne, et tout ce dont le corps a besoin pour bien fonctionner. Elles sont intégrées aux tripes lorsqu'on assigne les blessures (voir plus bas et sur la feuille de personnage).



LOCALISATIONS

1d20	Localisation
1-4	Jambes
5-9	Intestins
10	Parties vitales
11-14	Bras
15-19	Poitrine
20	Tête

MODIFICATEURS

Modificateur	Situation
+ / -1	Par degré de réussite sur l'attaque
+2	En combat au corps à corps
+2	Avantage en hauteur au corps à corps
+2	A bout portant avec arme à feu

Degrés

Chaque degré obtenu sur le jet d'attaque permet d'augmenter ou de diminuer la localisation de 1 point. De cette façon, un bon tireur a plus de chance de porter un coup fatal aux parties vitales ou à la tête. T'inquiète, tu n'es pas obligé d'ajouter ou de retrancher un bonus, si la localisation te convient.

Corps à corps

Le truc pratique avec cette table, c'est qu'elle commence par les jambes et finit par la tête. Ajouter un bonus de +2 sur ton jet revient à infliger plus de dommages dans les parties hautes.

Hauteur

Au corps à corps, tu peux aussi ajouter +2 au jet si un personnage se trouve plus haut qu'un autre. Comme lorsqu'un type à cheval donne un coup de sabre à un clampin à pied.

Bout portant

Le bout portant, c'est quand on pointe un flingue sur quelqu'un, l'utilisant comme bouclier, le prenant en otage, ou que tu tires sur un type qui est assis en face de toi. En général, ta cible ne doit pas être à plus d'un mètre de toi. Cela signifie que lorsqu'un otage

essaie de se libérer, son ravisseur a plus de chances de le toucher dans le bide ou dans les bras que dans ses mignons petits orteils. Tu peux éventuellement retrancher ce modificateur, comme quand quelqu'un tire sous la table.

Cible ventre à terre

C'est plus simple de buter un pied-tendre debout au milieu de la rue qu'un cow-boy allongé dans l'herbe. Quand tu réussis un jet d'attaque contre une cible ventre à terre, procède normalement pour déterminer la localisation du coup. A moins que tu ne touches les bras, la poitrine ou la tête, c'est un échec.

SE METTRE À COUVERT

Se mettre à couvert est une des choses les plus importantes que puisse faire un cow-boy pour sauver sa peau. Un pistolero qui reste planté en plein milieu inspirera sûrement un roman à deux sous, mais alors posthume.

Une fois que tu sais à quel endroit la cible a été touchée, il faut tenir compte de la protection dont elle pouvait disposer. La table des localisations est faite pour ça. Si la cible est touchée au bras gauche mais qu'elle était planquée au coin d'un mur et tirait avec le bras droit, la balle va dans le mur.

La table fait même la distinction entre le haut et le bas du corps, poitrine et intestins, comme ça, si le personnage est derrière un comptoir de bar et qu'il est touché dans les intestins, tu comprendras que c'est en fait le bois qui prend.

C'est pour ça qu'il est très important de dire exactement à ton Marshal ce que fait ton personnage et où il est afin qu'il puisse se représenter s'il est à couvert ou non.

Ça passe à travers

Une planque a deux effets sur une attaque : elle dévie l'attaque et elle réduit sa puissance. Quand une attaque aboutit dans une planque, il te faut lancer 1d6. Sur un résultat de 1 à 3, l'attaque est déviée et ne touche pas ce qui se trouve derrière. De 4 à 6, ça passe à travers et touche la cible planquée. Les dommages sont réduits de la valeur de «protection» de la planque, qui va être expliquée plus bas.

LES DOMMAGES

Les Traits qui vont au-delà de la norme humaine montent de $d12$ à $d12+2$, puis $d12+4$ et ainsi de suite. Les dés de dommages marchent un peu différemment.

Après le $d12$, le type de dé suivant est le $d20$. On peut donc assigner les dommages des armes à une catégorie de dés, comme te le montre le tableau des catégories de dommages.

CATÉGORIES DE DOMMAGES	
Dé	Type d'armes
d4	Petits gourdins, petits couteaux
d6	Flèches, gros gourdins, pistolets, grands couteaux
d8	Fusils, sabres
d10	Fusils à buffle, lance-flammes
d12	Petite artillerie
d20	Explosifs, boulets de canon

Les dommages en combat au corps à corps

Les dommages faits en combat utilisent le jet total de Force de l'attaquant auquel on ajoute le dé de dommages de l'arme employée.

Par exemple, ton personnage, qui a une Force de $3d10$, enfonce son Bowie knife (dommages : Force + $2d6$) dans une saloperie de bestiole. Fais ton jet de Force (mettons que tu obtiennes 3, 5 et 9) puis jette $2d6$ (mettons que ça donne 8). Le total fait 17.

PROTECTION

Et maintenant, on va te montrer pourquoi on a eu la bonne idée de répartir les dommages des armes en catégories de dés.

Un Peacemaker calibre .45 et un Derringer calibre .22 sont tous deux des armes à $d6$ de dommages, mais avec le Peacemaker on lancera plus de $d6$ que pour le Derringer. Si l'on parle de pénétration, en revanche, les deux armes perceront une planche de la même manière. Mais le Peacemaker fera quand même plus de mal à ce qui se trouve derrière.

Quand une balle, un couteau ou quoi que ce soit d'autre, passe à travers un obstacle, ils perdent une partie de leur potentiel de dommages : plus l'obstacle est gros et solide, plus les dommages sont absorbés. Tous les obstacles ont une valeur de «protection». Chaque niveau de protection réduit le type de dé de dommages. Une attaque qui fait du $d20$ de dommages (comme la dynamite) est réduite à $d12$ par un niveau de protection. Deux niveaux la réduiraient à $d10$, et ainsi de suite. Si les dommages sont diminués en-dessous de $d4$, ils sont complètement absorbés. Une balle à $3d6$ qui pénètre quelque chose de protection 1, par exemple, est réduite à $3d4$. Si la protection est de 2, alors l'attaque est stoppée complètement.

La protection stoppe aussi les attaques en combat. Les dommages faits en combat utilisent le jet total de Force de l'attaquant auquel on ajoute le dé de dommages de l'arme employée. Si la protection stoppe les dommages de l'arme, alors elle stoppe aussi les dommages de la Force. Si l'attaque n'utilise pas d'arme, on ajoute la Force et ses bonus et on divise tout ça par deux (arrondi à l'inférieur) pour atteindre la catégorie de dommages la plus proche. Une créature avec $d12+6$ a une catégorie de dommages de $d10$ ($12+6 = 18$ divisé par 2 = 9 arrondi au supérieur, donc 10). Bien sûr, la catégorie de dommages maximum est de $d20$.

La table des protections liste des obstacles et leur valeur de protection. On a aussi listé les types de dé que stoppe chaque niveau, c'est plus pratique.

PROTECTION		
Protection	Matériaux	Stop
1	Bois épais de moins de 3 cm	d4
2	3-9 cm de bois solide, fer-blanc	d6
3	12-18 cm de bois solide, métal fin	d8
4	Petit arbre, brique, poêle	d10
5	Grand arbre, blindage	d12
6	Plaque d'acier de 3 cm	d20

Dissimulation

Si tu peux voir une partie de ta cible, elle n'est pas cachée. Si la tête d'un cow-boy apparaît au ras de

la prairie, pas besoin d'être un génie pour deviner où se trouve le reste du corps.

Une dissimulation partielle ne modifie pas un jet d'attaque. Si une cible est complètement dissimulée mais que l'attaquant sait approximativement où elle se trouve (même une vague direction), il peut attaquer avec un malus de -4.

Les malus dus à un éclairage limité s'appliquent aux cibles à plus de 10 mètres. Bien sûr, si la cible tient une lanterne en pleine nuit, il n'y a aucun malus, quelle que soit la distance.

TABLE DE DISSIMULATION

Situation	Malus
Dissimulation totale	-4
Eclairage à la torche, crépuscule	-4
Clair de lune	-6
Cécité, obscurité totale	-8

SAIGNER ET BRAILLER

Une fois que tu as touché ta cible, tu as besoin de mesurer la taille du trou que tu lui as fait. Que tu aies balancé une cartouche dans une bestiole répugnante ou enfoncé ton sabre de cavalerie jusqu'à la garde, les dommages se présentent de la même façon.

Une fois que tu as vu où l'attaque avait touché, il est temps de lancer les dés de dommages. Chaque arme dans *Deadlands* a un indice de dommages. C'est le nombre de dés que tu dois lancer quand tu as touché.

Les armes à feu ont des dommages fixes, comme 3d6 pour les pistolets à gros calibre. Quand tu as touché ta cible, jette plein de dés, mais ne les lis pas comme un jet de Trait ou d'Aptitude normal. Les dés de dommages sont toujours additionnés tous ensemble. A noter qu'il est toujours possible de relancer les Cartons et de les ajouter au total final. Les armes qui marchent avec les muscles – comme



droite. Les blessures prises dans les parties vitales s'ajoutent à celles de la poitrine et des intestins et sont regroupées dans les tripes.

Les blessures ne s'ajoutent que lorsqu'elles sont localisées dans la même partie. Par exemple, un type qui se prend une blessure légère dans le bras droit en un round et une blessure sérieuse dans le même bras plus tard subit donc une blessure grave à ce bras. S'il se prend une blessure légère à la tête puis une blessure sérieuse à la jambe, elles ne s'ajoutent pas.

Un personnage ne peut pas mourir de ses blessures aux bras et aux jambes. Il peut perdre assez de Souffle pour quitter l'action (voir plus bas) mais il ne mourra pas, à moins qu'il pisse le sang jusqu'à la mort ou que quelqu'un lui défonce la tête ou lui arrache les tripes.

Modificateurs dus aux blessures

Les blessures ne sont pas de bonne compagnie. Le sang te coule dans les yeux, les doigts cassés t'empêchent de presser la détente et les chevilles brisées font bobo quand tu cours pour échapper à une vermine qu'a les nerfs.

Comme tu l'as sans doute deviné, les blessures provoquent des malus sur les jets de dé d'un personnage. Ces malus sont décrits plus bas. Ils ne sont pas soustraits des jets d'effets, comme ceux des dommages ou des sorts, mais ils s'appliquent à tout le reste.

Ces malus dépendent du plus haut niveau de blessure dont souffre ton personnage. Si tu t'es pris une blessure légère et une grave, par exemple, tu devras soustraire le malus dû aux blessures graves (-3) à tous tes jets d'action.

MALUS PAR BLESSURE

Malus	Gravité
-1	légère
-2	Sérieuse
-3	Grave
-4	Critique
-5	Définitive

Étourdissement

Encore un mot sur toutes ces histoires de souffrance. Quand un personnage se prend des dommages, il risque de perdre une action ou deux à ramasser ses doigts coupés ou à retenir ses tripes qui se font la malle.

Quand ton personnage s'est pris ses dommages, il doit faire un test d'étourdissement. Ce test se fait avec un jet de *Vigueur* contre un SD égal au niveau de la blessure (voir le tableau ci-dessous). N'oublie pas d'appliquer aussi le malus de la plus grosse blessure que tu t'es prise.

Si le jet est réussi, rien ne se passe. Sinon, ton personnage est étourdi et il ne peut rien faire d'autre que vaciller sur quelques mètres en braillant jusqu'à ce qu'il fasse un jet d'encasement.

Encasement

Tu peux tenter de te débarrasser de ton étourdissement durant n'importe quelle action. Ça s'appelle un jet d'encasement et ça prend une action entière. Ça se fait comme un jet d'étourdissement, sauf que le SD est le niveau de la plus forte blessure que tu aies reçue.

Une dernière chose. Si tu te plantes sur un jet d'étourdissement, tu t'évanouis. Tu restes dans les pommes pendant 1d6 heures ou jusqu'à ce que quelqu'un vienne te réveiller avec un jet de *médecine* faisable (SD 5).

ÉTOURDISSEMENT ET ENCAISEMENT

SD	Gravité
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive (membres)

SOUFFLE

Ça va de mieux en mieux.

Chaque fois que tu te prends une blessure, tu perds aussi du Souffle. Le Souffle, c'est la fatigue, le choc,

les flèches, les lances ou les couteaux – ont un dé de dommages fixe plus le jet de Force du personnage (lu comme un jet de Trait habituel). Fais le jet de l'arme et ajoute-le au jet de Force. Ainsi, un personnage avec une Force de 4d6 fera probablement plus de dommages qu'un type avec 1d6.

 Pendant une bagarre de saloon, Ronan attrape une bouteille et la brise sur la tête d'un type. Les deux ont un très bon contact. Pour avoir les dommages, Ronan fait son jet de Force (3d6) et le jet de dommages de la bouteille (1d4). Il obtient 3, 5 et 11 sur son jet de Force, plus 3 pour la bouteille. L'étranger se prend donc $(11+3) = 14$ points de dommages. Ouch !

La caboche et les tripes

Toucher une zone vitale fait plus mal qu'au petit doigt. Quand tu touches les parties vitales, tu peux ajouter un dé en plus à ton jet de dommages. Toucher la caboche ajoute 2 dés.

Le type de dé à jeter est le même que d'habitude pour les dommages. Pour le combat au corps à corps (où tu ajoutes la Force de ton personnage au jet), emploie le type de dé des dommages.

La taille y fait

(Ouais, enfin bref.) Une fois que tu as ton total de dommages, dis-le à ton Marshal. Pour chaque multiple de la Taille de la cible que tu fais en dommages, ton attaque cause une blessure. Au cas où tu serais du genre à finasser, c'est la seule fois où tu peux oublier cette histoire d'arrondi à l'inférieur. Pense plutôt à des tranches de 6 points. D'acc ?

La plupart des humains ont une Taille de 6, mais les créatures sont beaucoup plus variées. A moins que tu n'aies pris les Handicaps gros tas ou rachitique, ton personnage a donc aussi une Taille de 6. La cible se prend les blessures dans la zone précisée par la table de localisation.

 Frustré, le cow-boy sort un couteau sous le nez de Ronan. Vif comme l'éclair, Ronan chope le couteau des mains de ce pitoyable déchet et le retourne contre lui, le plantant dans sa jambe. L'attaque fait 14 points de dommages, causant ainsi 2 blessures dans la jambe.

Blessures

Tout le monde – desperados, bêtes bien crades ou institutrices – peut se prendre le même nombre de blessures dans chaque partie du corps : 5 exactement. La plupart des cow-boys peuvent ignorer une seule blessure, mais au-delà ça commence à poser de gros problèmes. Regarde donc encore un de nos tableaux pour mieux voir ce qu'on veut dire par là.

GRAVITÉ DES BLESSURES

Blessures	Gravité
1	légère
2	Sérieuse
3	Grave
4	Critique
5	Définitive

Les blessures *légères* sont des bleus, des coupures bénignes mais désagréables ou des muscles froissés. Les blessures *sérieuses* sont des foulures, des entailles profondes mais sans danger ou des contusions multiples.

Les blessures *graves* regroupent les fractures ou les entailles profondes et sanguinolentes.

Les blessures *critiques* sont des blessures pouvant entraîner la mort, des fractures aggravées ou des hémorragies internes.

Les blessures *définitives* sont... définitives. Si un personnage subit une blessure définitive à la caboche ou dans les tripes, il part rejoindre son Créateur, il mange les pissenlits par la racine, il passe l'arme à gauche, basta, tu vois le genre. Si un membre est blessé définitivement, il est sectionné, broyé, réduit en cendres, et de toute façon inutilisable à jamais.

LES EFFETS DES BLESSURES

Bon, maintenant les choses deviennent un peu plus délicates.

Il faut tenir le compte des dommages dans six parties différentes du corps de ton personnage : tête, tripes, bras droit, bras gauche, jambe gauche, jambe

ou — dans le cas d'une blessure — le traumatisme associé à la perte d'une partie de ton anatomie que tu aimes tant.

Pour chaque niveau de blessure que se prend ton personnage, tu perds aussi 1d6 points de Souffle. (C'est un jet ouvert : tiens compte des Cartons). Si tu es touché par une attaque mais que tu ne te prends pas de blessures réelles (parce que les dommages n'étaient pas supérieurs à ta Taille), tu perds quand même 1d6 points de Souffle.

S'essouffler

Quand ton Souffle arrive à 0 ou moins, tu es «essoufflé». (Si.) Ça ne veut pas dire que tu meurs, mais tu te sens comme si tu rampais dans un trou pour agoniser ou que tu te recroquevillais en boule en pleurnichant.

Les personnages essoufflés peuvent perdre connaissance pendant quelques minutes, tomber à terre en tentant de reprendre leur souffle, ou s'évanouir d'épuisement. Ça dépend de la situation. La plupart du temps, les personnages essoufflés en raison de

leurs blessures se mettent dans un coin et tentent vainement d'arrêter les flots de sang.

Les personnages essoufflés ne prennent pas de cartes et ne peuvent réaliser aucune action à moins que le Marshal les laisse murmurer ou ramper un petit peu à la fin du round. Heureusement, ils tombent généralement sur le côté et ne cherchent plus la bagarre.

Les cow-boys qui continuent à perdre du Souffle, même quand ils n'en n'ont plus, risquent de mourir. C'est en général à cause des saignements ou des noyades.

Chaque fois que ton Souffle négatif est égal à ton niveau de Souffle de départ, tu te prends une autre blessure dans les tripes. Un personnage avec 12 en Souffle, par exemple, se prendra une blessure quand son Souffle atteindra -12.

PLUS DE GORE

Il y a de nombreuses façons de passer l'arme à gauche. Voici encore quelques moyens d'achever et de disperser les sales types.

Saigner

De sérieux dommages peuvent pousser quelqu'un à saigner comme une passoire. Quand un personnage se prend une blessure grave, il commence à saigner, perdant ainsi un point de Souffle par round. Un personnage avec une blessure critique saigne deux points de Souffle par round. Les membres sectionnés (définitive) saignent trois points par round.

Boum !

Dynamite, nitroglycérine, bombes et tous les autres explosifs causent un certain nombre de dommages à tous les malheureux qui trouvent le moyen d'être à côté quand ça saute. Tous les dix mètres au-delà, les dommages de l'explosion sont réduits d'un dé. Un seul bâton de dynamite, par exemple, fait des dommages de 3d20. Ajouter des bâtons en plus à un paquet de dynamites ajoute 1d20 aux dommages totaux.

Un cow-boy se tenant à dix mètres d'un seul bâton de dynamite se prendra les trois dés. Les dommages de 10 à 20 mètres seraient de 2d, de 21 à 30

NOTER LES BLESSURES

La feuille de personnage permet très facilement de garder trace des blessures et du Souffle. Pour les blessures, tu peux utiliser des trombones de différentes couleurs pour chaque partie du corps afin de garder trace des niveaux et des modificateurs. Pour le Souffle, tu peux faire glisser un trombone le long de la bande jusqu'à ce que tu atteignes zéro. Si ton personnage passe en négatif, tu peux commencer à le faire glisser dans l'autre sens pour le marquer.

La même chose marche pour le compte des munitions, au fait. Pratique, non ?

mètres, d'un seul dé, et les cibles à plus de 30 mètres ne se prendraient aucun dommage. Sauf que leurs oreilles vont siffler.

Une fois que tu sais combien de blessures se prennent les personnages et que tu leur as donné la possibilité d'éliminer certaines ou toutes les blessures avec des Pépites (voir Chapitre Six), tu as besoin de savoir où les personnages se prennent chacune des blessures. Fais un jet sur la table de localisation pour chacune. Les coups dans la caboche et dans les parties vitales ne provoquent pas de dommages supplémentaires dans ce cas.

Bagarre

Certaines formes d'attaque, comme combat : bagarre, sont en général considérées comme non mortelles. Quand tu es touché par des poings nus ou un petit gourdin, de même que par un pied de table ou une bouteille, tu fais ton jet de dommage et tu ne perds que 3 points de Souffle pour chaque niveau de blessure que ça aurait dû causer. Tu ne prendras une vraie blessure que tous les deux niveaux.

Des gros gourdins, les crosses de pistolet, les manches de hache ou carrément les chaises permettent à l'attaquant de choisir s'il préfère provoquer des dommages mortels ou non mortels. S'il veut juste faire perdre du Souffle et tenter de mettre KO son adversaire sans provoquer de blessures graves, il peut le faire. Ou bien, il peut défoncer le crâne du type tant que ça l'amuse.

Eh oui, c'est un monde cruel.

 Revenons à la baston dans le bar. Ronan a éclaté la bouteille sur la tête du type, ce qui a fait 14 points de dommage. Puisque le type a une Taille de 6, l'attaque aurait fait 2 blessures si l'arme avait été mortelle. Mais, comme c'est qu'une bouteille, le type perd 6 points de Souffle et une blessure légère. Veinard.

Se noyer

C'est vraiment moche comme mort, mais bon, ça arrive.

Chaque round que le personnage passe à nager dans une eau agitée, sa première action doit être un jet de nager. Le SD est fonction de l'état de l'eau, comme on le voit dans le tableau. Si le nageur n'atteint pas le SD, il perd la différence en points

de Souffle (si le SD est 7 et que tu fais 2, tu perds 5 points, OK ?).

Un personnage qui n'a pas l'Aptitude *nager* est dans un joli pétrin : chaque fois qu'il se trouve avec de l'eau au-dessus de la tête, il doit procéder comme expliqué plus haut.

NOYADES

Eau	SD
3	Torrent
5	Rivière rapide
7	Océan
9	Tempête en mer



Chute

On peut se relever d'une chute de quelques mètres avec rien de plus que des bleus ou au pire une jambe cassée. Fais le grand plongeon depuis une falaise dans le Grand Canyon et tu seras aplati comme une crêpe.

Un personnage se prend 1d6+5 de dommages pour chaque 5 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6+100. Toutes les blessures qui en résultent sont appliquées au hasard aux différentes parties du corps, à l'exception de la caboche et des parties vitales.

Atterrir dans l'eau réduit les dommages de moitié ou les annule entièrement si on réussit un jet de nager faisable (SD 5).

Atterrir dans une meule de foin, une bâche ou un autre obstacle mou réduit les dommages de moitié si on réussit un jet d'Agilité rude (SD 7).

Le feu

Les héros ont souvent l'occasion d'entrer dans un bâtiment en feu ou dans la carcasse en flamme d'un train déraillé. C'est sûr que ça fait reluire un peu leurs sales gueules, non ?

Les personnages qui se trouvent dans une épaisse fumée doivent faire un jet de *Vigueur* rude (SD 7) pendant leur première action à chaque round. Un tissu humide sur le visage et le nez ou une protection du même genre donne un +2 sur le jet. Si le jet est raté, le personnage perd la différence en Souffle. S'il en vient à s'évanouir, il doit continuer quand même à perdre du Souffle de cette façon à chaque round jusqu'à ce qu'il meure.

Les dommages que subit un personnage qui est vraiment au cœur du feu dépendent de la taille des

flammes. Un petit feu, comme une manche enflammée, cause 1d12 de dommages à chaque début de round à toute partie qui brûle. Un plus grand feu cause 2d12 de dommages aux parties affectées. Un personnage totalement enflammé prend 3d12 de dommages avec les blessures que ça implique à chaque partie du corps.

Se faire pendre

Deadlands se déroule dans le Weird West et tout et tout, donc on a pensé que tu aimerais savoir ce qui se passe quand un personnage fait le malin avec une cravate de chanvre.

Dans la mesure où le personnage est d'abord lâché à quelques mètres du sol, il doit faire immédiatement un jet de *Vigueur* difficile (SD 9). Soustrais -4 au jet si c'est un *gros tas* (le Handicap). Un échec signifie que sa nuque se brise et qu'il clamse. Des Pépites (voir Chapitre Six) ne pourront pas éliminer les blessures, alors il ferait mieux de les utiliser pour



son jet de *Vigueur*.

Se planter sur ce jet, au fait, a exactement l'effet que tu imagines. Inutile de dire qu'un personnage qui n'a plus toute sa tête ne peut pas revenir d'entre les morts.

En supposant que le corps du personnage est toujours relié à son cerveau et le reste de sa caboche, il devra faire un jet de *Vigueur* difficile (SD 9) à chaque round durant lesquels il se balance. S'il échoue, la différence est perdue en Souffle jusqu'à ce qu'il suffoque.

SE SOIGNER

Un gars qui utilise ses intestins comme ceinturon a tout intérêt à aller voir un chirurgien. Avec un peu de chance, un bon médecin pourra lui remettre tout ça à coups de pelle dans le buffet et recoudre à temps pour l'heure du repas.

Le Souffle est facile à récupérer. Avec n'importe quel jet de *médecine* fastoche (SD 3) (même par défaut), un médecin peut appliquer un bandage sur des écorchures ou donner un peu d'eau au patient pour lui rendre tout son Souffle en 5 minutes.

Les vraies blessures sont un peu plus délicates à soigner. Les jets de *médecine* peuvent être faits pendant une heure après que la blessure ait été causée. Un personnage avec l'*Aptitude médecine : générale* peut soigner les blessures légères et sérieuses. Seul un chirurgien avec *médecine : chirurgie* peut soigner les blessures graves et critiques.

Le médecin doit faire un jet pour chaque partie blessée (caboche, tripes ou chaque membre). S'il réussit, le jet réduit la blessure de cette zone d'un niveau. Le SD dépend du niveau des blessures dans cette zone. Les membres définitivement blessés ne peuvent pas être soignés par des moyens normaux. Une fois cette fameuse heure passée, une blessure ne peut être guérie que par le temps (et quelques procédés mystérieux dont on traitera plus tard). Un personnage peut essayer de guérir d'une blessure tous les 5 jours en faisant un jet de *Vigueur* contre les SD listés dans le tableau des soins. Si le jet est réussi, la blessure s'améliore d'un niveau.

Les jets de guérison naturelle sont effectués pour chaque zone. Un personnage blessé à un bras et aux tripes fera deux jets, pour tenter d'améliorer l'état d'une seule partie à chaque fois.



SOINS

SD	Blessure
3	Souffle
5	Légère
7	Sérieuse
9	Grave
11	Critique
13	Définitive (membres)



CHAPITRE 6

PÉPITES ET PRIMES



La Destinée est une putain capricieuse. Quelquefois, elle te sourit et d'autres fois, elle te crache à la gueule le truc le plus dégueulasse que t'aies jamais vu.

Dans *Deadlands*, les gentils comme les méchants se mettent un peu de chance de côté, et s'en servent pour garer leurs fesses dans les pires moments. La chance est représentée par des jetons de poker, appelés Pépites, de trois couleurs différentes (en général bleu, rouge et blanc). Le Marshal commence la première partie avec un pot de 10 Pépites bleues, 25 rouges et 50 blanches. Ce tas, le Chaudron, ne changera que lors de circonstances exceptionnelles, dont on te causera au Chapitre Treize.

Au début de chaque nouvelle partie, chaque joueur pioche au hasard 3 Pépites dans le Chaudron. Le Marshal en prend également 3 qu'il utilisera pour les extras et les méchants.

Si une partie est interrompue, si vous voulez la continuer plus tard, ou si elle fait partie d'une campagne, tout le monde note le nombre et la couleur de chaque Pépité qu'il possède, pour pouvoir les ressortir à la prochaine séance. Quand vous récupérez vos Pépites au début de la prochaine séance,

veillez à ce que tout le monde ait pris ses anciennes Pépites avant que quiconque ne tire ses 3 nouvelles. Les joueurs sont aussi récompensés par des Pépites spéciales pendant la partie. Les Pépites récompensent le fait de jouer particulièrement bien les Handicaps. Résoudre les intrigues et vaincre les méchants rapportent des Pépites supplémentaires et ajoutent des Primes au Chaudron du groupe.



«Le Guide du Marshal» contient des informations supplémentaires sur la manière d'accorder des Pépites et des Primes, mais si tu n'es pas Marshal, n'y mets pas ton nez, compadre.

FAIRE APPEL AU DESTIN

Ton personnage peut utiliser ses Pépites de 3 manières différentes :

- Pour améliorer un jet de Trait ou d'Aptitude
- Pour sauver sa peau en éliminant des blessures
- Pour les négocier contre des Primes.

Jets de Traits et d'Aptitudes

Les Pépites blanches donnent un osselet supplé-

mentaire par Pépite dépensée, comme si tu avais un point en plus dans l'Aptitude ou la Coordination. Tu ne peux dépenser qu'une seule Pépite à la fois, jusqu'à ce que tu sois content du résultat ou que tu décides de ne plus en dépenser.

Les Pépites rouges permettent de lancer un dé de bonus et de l'ajouter au plus haut résultat de ton jet. Ça ressemble un peu à un Carton, sauf que le premier résultat n'est pas forcément le plus élevé du dé. Le revers de la médaille, c'est qu'à chaque utilisation d'une Pépite rouge, le Marshal peut piocher une Pépite dans le Chaudron. Une seule Pépite rouge peut être dépensée par action.

Les Pépites bleues sont comme les rouges, sauf que le Marshal ne pioche rien. Une seule Pépite bleue peut être dépensée par action.

On ne peut pas dépenser de Pépites pour relancer après s'être planté.

Sauver sa peau

Les Pépites peuvent t'éviter de te faire défoncer la caboche ou d'autres parties importantes de ton anatomie. Dépenser une Pépite ne guérit pas les blessures, pas plus que cela ne stoppe une attaque — cela en réduit simplement les effets.

Quand ton personnage se prend des dommages, tu peux dépenser des Pépites pour en éliminer certains. Cela s'applique aux dommages d'une seule attaque. Si ton cow-boy se fait tirer dessus deux fois dans le même round, il faudra que tu réduises chaque attaque séparément.

Ces blessures sont éliminées avant le jet de Souffle. Si tu veux réduire le nombre de points de Souffle perdus (à cause d'une blessure, d'un saignement, d'une noyade ou d'une bagarre), chaque niveau de Pépite te rend 5 points de Souffle.

PEPITES ET DOMMAGES

Pépites	Blessures éliminées	Souffle rendu
Blanche	1	5
Rouge	Jusqu'à 2	10
Bleue	Jusqu'à 3	15

Primes

Les Pépites peuvent être également converties en

Primes (voir plus bas). Les Pépites bleues valent 3 points de Prime, les rouges 2 points et les blanches 1 point.

Négocier ses Pépites

Un joueur peut donner ses Pépites à un autre, mais ça coûte cher. Pour chaque Pépite donnée, il doit en remettre une de la même couleur dans le Chaudron. En donnant une Pépite, le joueur doit aussi expliquer exactement ce qu'il fait pour aider son compagnon — si c'est en distrayant le méchant ou simplement en glissant à son ami quelques mots d'encouragements.

PRIMES

Après qu'un type ait eu des petits mots avec les pourritures qui se baladent dans le Weird West, il devient carrément plus habile ou carrément plus... mort.

À la fin de chaque soirée de jeu, le Marshal te donne ce qu'on appelle une Prime. Les Primes sont obtenues en triomphant des méchants et des vermines ou en surmontant les principaux obstacles d'une histoire. Chaque joueur dans le Gang obtient sa part de la Prime. S'il y a des points de Prime restant, on les laisse dans le Chaudron jusqu'à la prochaine récompense. Tu peux alors utiliser les Primes pour augmenter les Traits et les Aptitudes de ton personnage si tu le souhaites.

Les nouveaux niveaux d'Aptitude coûtent la valeur du niveau supérieur désiré. Si tu veux que ton personnage passe de 3 à 4 en tirer, il t'en coûtera 4 points de Prime. Tu ne peux augmenter une même Aptitude qu'une seule fois par séance, et seulement d'un niveau à la fois.

Augmenter la coordination pour un Trait coûte deux fois le niveau désiré. Donc, pour passer de 4d6 à 5d6 en Force, il t'en coûtera 10 points (2x5=10).

Les Traits peuvent être également augmentés. Le coût est égal à 3 fois le type de dé du niveau désiré. Pour passer de d4 à d6, ça coûte 18 points de Prime. Il te faudra certainement épargner quelque temps pour y parvenir. Tu n'y es pas obligé, mais ça rend l'histoire plus intéressante si tu dis exactement comment ton personnage est devenu plus fort ou plus malin. Peut-être qu'il passe son temps libre à se faire les muscles en soulevant du bétail ou à lire autre chose que des romans à quatre sous.

La totale

Bon, maintenant, il est temps de tout rassembler. Tu te souviens, nos vaillants personnages étaient aux prises avec l'infâme Dr Hellstromme et son automate à la fin du Chapitre Deux... Retrouvons-les et voyons comment nos héros, Violette, Cours-avec-les-ours et l'indomptable Ronan Lynch, s'en sortent.

Le Marshal dit qu'une créature de fer émerge peu à peu de la mine. C'est le moment du combat, le jeu se divise donc en rounds. Personne ne fait de jet de surprise, puisque tout le monde s'y attendait, donc le Gang et le Marshal passent directement au jet de Rapidité.

Ronan fait 11. Il tire une carte gratuite, plus une pour sa réussite (faisable, SD 5), et encore une autre pour son degré. Il tire l'As de Carreau, un 10 et un 2. Le Marshal appelle les As et lève l'une des cartes de Hellstromme. C'est un As de Pique.

Hellstromme retourne dans la mine et crie : « Venez les buter, les gars ! »

Ronan est le prochain à jouer, mais il ne sait pas combien de gros bras vont jaillir de la mine. Alors il met son As dans sa manche, le posant face cachée sous ses Pépites.

Le Marshal appelle les Rois et la joueuse de Violette, Laure, montre deux Rois, qu'elle joue tous les deux pour employer son lasso qui requiert deux actions. Violette fait claquer son lasso en direction d'Hellstromme, espérant l'entraver et l'entraîner hors de la bagarre. Laure fait un jet sous l'Aptitude de combat : lasso de Violette et obtient un 6. Elle devait obtenir une base de 5 plus l'Aptitude combat : bagarre de Hellstromme, qui est de 1, donc elle l'a eu de justesse.

Quand les Valets sortent, l'automate frappe. Son bras droit ressemble à s'y méprendre à un pistolet Gatling, et il le pointe vers Cours-avec-les-ours, qui se trouve 23 mètres plus loin. Le Marshal demande à Fabrice si Cours-avec-les-ours veut se tailler. Fabrice s'empresse d'acquiescer et fait un jet d'esquiver de 8.

Cours-avec-les-ours plonge vers l'entrée de la caverne.

Le pistolet de l'automate a un facteur de portée de +1 tous les 10 mètres, donc, à 23 mètres, le SD est de $(5+2=) 7$. Comme le jet d'esquiver de Cours-avec-les-ours est plus fort, l'automate doit l'utiliser comme SD. Il fait 9. Bien vu.

Le Marshal grimace et jette 1d20 pour la localisation. Il fait 10 : les parties vitales. Les dommages de base du pistolet Gatling sont de 3d6, plus 2d6 en plus pour avoir touché les parties vitales. Le Marshal jette les 5d6, obtient quelques 6, les relance, et arrive à un total de 28. Chaque multiple de la Taille de Cours-avec-les-ours représente une blessure. Comme sa Taille est normale, 6, il se prend 4 blessures.

Fabrice gémit et donne au Marshal une Pépité rouge et une Pépité blanche, qui suffisent à couvrir 3 des blessures. Il se prend donc une blessure légère dans les frites, puis le Marshal lui enlève également 3 points de Souffle.

Quand les 10 sortent, deux des gorilles de Hellstromme sont en vue. Le Marshal demande à Ronan de faire un jet de Perception, et lui dit qu'il peut entendre d'autres types qui arrivent derrière eux.

Ronan décide qu'il est temps de jouer la carte de sa manche, l'As qu'il avait caché tout à l'heure. Malheureusement, les deux sbires peuvent aussi agir sur les dix. Les trois font un jet de Rapidité, mais c'est Ronan qui gagne. Il n'y a qu'une solution : il décide de ventiler son simple-action. Six balles surgissent de son barillet, trois sur chaque bandit.

Ronan a 4d10 en ventiler. Il met donc 2 dés sur chaque type. Le SD est de 5 plus 1 pour la portée de 12 mètres, donc un total de 6. Ronan obtient un 13 sur son premier jet, mais il doit soustraire -2 de malus pour ventiler. Un 11 lui donne quand même un degré, donc deux de ses balles touchent le premier sbire. Il tire la localisation et les dommages, et descend le type. Sur le second tir, Ronan se plaint : deux 1 ! Le Marshal lui dit que son pistolet glisse de ses mains et atterrit derrière lui. « Malédiction ! » grommelle Mathieu, alors que le second sbire se jette sur lui.

Heureusement, Violette et Cours-avec-les-ours ont encore des actions à faire...

NO MAN'S





CHAPITRE 7

LES HUCKSTERS



Le Jugement a augmenté l'énergie surnaturelle du monde, mais cela ne signifie pas que la magie et les revenants n'existaient pas auparavant.

Depuis des milliers d'années, seuls quelques rares mortels ont appris à maîtriser les pouvoirs surnaturels. Certains ont mis leur savoir au service du bien, d'autres au service du mal et beaucoup s'en sont servi pour se faciliter les tâches ménagères. Seulement, il y a eu des gens, issus de la masse des superstitieux et des envieux, qui ont quant à eux pris l'habitude de pendre ou de brûler vifs tous ceux qui pouvaient ordonner à un balai de nettoyer la cuisine,

soit dit en passant, étaient déjà utilisées dans des jeux avant qu'on en vint à parler de gens qui s'en servaient pour prédire l'avenir.

Hoyle fit croire qu'il travaillait à l'élaboration d'un livre de jeux. Il réussit bien au-delà de ses espérances, et très vite, il sut plus de choses sur le monde surnaturel que n'importe quel être vivant. Inutile de dire qu'il apprit aussi quelques petits trucs sur les cartes et autres jeux.

Hoyle apprit surtout, que pour jeter des sorts, il fallait établir une communication avec certains esprits malins — qu'il appelait, pour des raisons évidentes, «Jokers». Les Jokers étaient rusés et maléfiques, mais si quelqu'un parvenait à les dominer dans un combat mental, ils étaient forcés d'effectuer une certaine tâche.

Hoyle finit par perfectionner ses duels mentaux en les visualisant comme des jeux d'adresse. A l'époque, le poker était un jeu relativement nouveau, et il devint bientôt le jeu de prédilection de Hoyle pour jeter des sortilèges — ou «sort», comme il se plaisait à les appeler.

Avant de mourir, Hoyle laissa dans le *Livre des jeux*

LE LIVRE DES JEUX DE HOYLE

Vers 1740, un homme du nom de Edmond Hoyle sillonna l'Europe pour en apprendre les obscurs secrets et les procédés — ce que nous appellerions tous «sorcellerie». Mais la perspective de brûler vif sur le bûcher d'un bled au fin fond de la France ne lui plaisait guère, aussi choisit-il une couverture qui allait lui être utile pour voyager et pour parler aux gens de choses comme les cartes de tarot — qui,

de Hoyle édition 1769 tout ce qu'il avait appris au fil du temps. A celui qui sait quoi chercher dans ces schémas complexes de bridge, dans ces codes numériques écrits sous forme de coups à jouer et dans ces grilles de points dispersés dans le livre, il est donné de découvrir des secrets qui dépassent tout ce qu'il est possible d'imaginer.

LES HUCKSTERS

Ceux qui connaissaient les secrets du Livre des jeux de Hoyle ont tiré un grand profit du Jugement. Avant 1863, il y avait peu d'esprits dans le monde et ils n'avaient qu'un faible pouvoir. Par la suite, le monde fut submergé par des esprits qui étaient en rapport avec un plan surnaturel bien plus puissant, ce qui rendit l'utilisation des formules de Hoyle plus aisée.

Les « sorciers » et « sorcières » continuent à être considérés comme malfaisants par le commun des mortels et ceux qui sont suspectés finissent encore pendu

au gibet à l'occasion. Le Jugement a donné aux sorciers plus de force, mais le mal engendré a rendu les gens plus craintifs et plus superstitieux. Dans le monde civilisé, les sorciers sont obligés de garder leur talent secret de peur d'être pourchassés par des prêtres trop zélés, par les détectives Pinkerton de l'Union ou par les Texas Rangers confédérés.

Les magiciens du Weird West se font appeler « hucksters » en hommage aux colporteurs qui vendaient des bas de laine en les tirant de leur manche. Par extension, les hucksters adoptèrent les manières de ces charlatans qui abusaient de la crédulité des gens avec tant de succès. D'autres termes ont été empruntés aux Indiens d'Amérique, qui avaient une vision des choses totalement différente. Les esprits sont devenus des « manitous », et le plan surnaturel dans lequel ils vivaient est désormais mieux connu sous le nom de Terres de Chasse.

Devenir un huckster n'est pas une chose facile. On doit avant tout apprendre à communiquer avec les manitous. En supposant qu'ils ne rendent pas le novice complètement fou, celui-ci doit ensuite traiter avec les esprits malins et apprendre à les entraîner dans un jeu d'esprit. Le jeu se déroule dans les Terres de Chasse et on pourra avoir l'impression qu'il dure plusieurs minutes, plusieurs heures ou même plusieurs jours. Mais le temps s'écoule bien plus vite dans le monde physique. Affronter un manitou ne prend en fait que quelques secondes à un huckster. Un très bon huckster peut se débarrasser d'un manitou dans les Terres de Chasse en un laps de temps suffisamment court pour battre en rapidité un pistoler, de retour dans le monde réel.

LE JEU

Le jeu entre un huckster et un manitou est entièrement cérébral mais les humains s'en sortent bien mieux en le visualisant comme un jeu réel qui leur est familier. Le jeu le plus couramment utilisé par les hucksters dans le Weird West est le poker. Si le huckster perd, rien ne se passe. S'il gagne, le manitou devra obéir à ses ordres.

L'inconvénient, c'est que le manitou ne peut pas agir directement sur le monde physique. C'est pourquoi le huckster doit laisser l'esprit habiter son corps pour qu'il accomplisse sa tâche. Battre le



LE LEXIQUE DU HUCKSTER

HUCKSTER : un sorcier.

TERRES DE CHASSE : le plan surnaturel dans lequel errent les manitous et les autres esprits.

JOKER : un autre terme pour manitou.

MANITOU : terme indien désignant les esprits malins.

manitou, c'est le «contrôler» de façon à ce qu'il ne puisse pas blesser le huckster lorsqu'il entre dans son corps. Une fois l'opération effectuée, l'esprit peut utiliser l'énergie dont il a besoin pour exécuter la tâche du huckster.

Mais le manitou est une créature rusée. Il arrive qu'elle fasse croire au huckster qu'il a gagné pour qu'il la laisse entrer dans son corps sans pouvoir la contrôler. Et quand un manitou est hors de contrôle, il peut provoquer des dégâts importants, mener à la folie ou même à la mort.

LA VIE D'UN HUCKSTER

Les hucksters font partie des figures les plus puissantes du Weird West. Lorsque tout va dans leur sens, ils peuvent se rendre invisibles, invoquer des tempêtes ou faire éclater le cœur d'un homme. En revanche, lorsqu'un manitou arrive à ses fins, le huckster y est jusqu'au cou...

Un personnage doit acheter l'Atout arcané et avoir au moins 1 point en *universalis : occulte* pour devenir un huckster.

Chaque sort que le huckster apprend est considéré comme une Aptitude. Comme avec toute autre compétence, le huckster peut acheter jusqu'à 5 niveaux dans un sort durant la création de personnage.

SE FAIRE ATTRAPER

Jeter un sort est une chose relativement subtile. Celui qui jette le sort semble simplement se concentrer quelques instants pendant qu'il regarde dans les Terres de Chasse et fait un pacte avec les démons qui y vivent. S'il est vainqueur dans son duel mental, un certain nombre de cartes apparaît dans sa main droite (ou la gauche s'il est gaucher). Le huckster doit alors regarder les cartes pour attirer le manitou dans son corps et pour que le sort agisse. Puisque les cartes se matérialisent dans la main d'un huckster lorsqu'il jette un sort, quelqu'un qui s'y connaît peut repérer un huckster relativement facilement. Si un huckster souhaite que ses agissements restent secrets, il gardera la plupart du temps un vrai deck de cartes dans la main et fera un jet opposé de *passé-passe* contre toute personne qui serait en train de le surveiller. Généralement, cela suffit à duper les gens et c'est pourquoi beaucoup de hucksters se font passer pour des joueurs.

JETER UN SORT

Pour jeter un sort, le huckster doit d'abord faire un jet sur son Aptitude en utilisant son niveau dans le sort en question. Le type de dé est déterminé par le Trait auquel le sort se rattache (SD 5). S'il obtient au moins 1 succès faisable, ton huckster a réussi à entrer en contact avec un manitou et il s'est engagé dans un jeu d'esprit.

L'étape suivante est de tirer 5 cartes du deck de 54 cartes (laisse les Jokers dedans). Tu obtiens également une carte supplémentaire pour chaque degré sur ton jet de sort. Ton but est de composer la meilleure main de poker possible avec toutes les cartes que tu as tirées (voir l'encadré si tu n'es pas familiarisé avec les mains de poker).

Il y a un minimum de cartes à avoir pour que le sort puisse avoir de l'effet. Si ta main n'est pas assez forte, le sort échoue.

LES MANITOUS

Jeter des sorts est une affaire dangereuse dans la mesure où les habitants chaotiques des Terres de Chasse cherchent sans cesse des moyens de pénétrer à l'intérieur du huckster sans être contrôlés. Dès que ton personnage se plante sur un jet de sort ou tire un Joker, c'est que le manitou a réussi à abuser du huckster qui l'a laissé prendre possession de lui sans contrôle. Les Jokers comptent comme cartes de remplacement, mais si ton personnage ne survit pas à la malice du manitou, ça n'aura plus vraiment d'importance...

Si tu es sur le point de te planter, dis-le au Marshal ou bien tire un Joker au moment où tu tentes de jeter un sort. Ensuite, le Marshal fera un jet sur une table spéciale qui est caché dans le Guide du Marshal, pour avoir une idée de ce dont le manitou est capable.

LES SORTS

On trouvera dans les pages suivantes des sorts tirés du *Livre des jeux de Hoyle*. Il en existe beaucoup d'autres mais en voici déjà quelques-uns pour te mettre le pied à l'étrier. Des sorts supplémentaires (et la méthode pour en créer de nouveaux) sont décrits dans le supplément sur les hucksters et les sorts.

Les sorts obéissent à cinq paramètres : Trait, Main, Vitesse, Durée et Portée.

- **Trait** est le Trait mental utilisé pour jeter le sort. Contrairement aux Aptitudes normales, les sorts sont toujours liés à un Trait spécifique.

- **Main** correspond à la main de poker minimum que le huckster doit tirer pour donner de la puissance à son sort. Si la main est très bonne, le sort sera vraisemblablement plus puissant ou bien il durera plus longtemps, cela dépend du sort dont il s'agit.

- **Vitesse** est le nombre d'actions nécessaires pour finir un sort. Quelques rares sorts prendront beaucoup de temps et ne serviront pas vraiment en combat. Ces sorts ont leur vitesse notée en minutes, en heures ou en jours, comme il convient.

- **Durée** est le temps durant lequel le sort fait effet. «Concentration» signifie que le huckster doit demeurer concentrer et qu'il ne peut accomplir que

LES CHASSEURS DE SORCIERE

La plupart des gens, dans le Weird West, n'ont jamais entendu parler du Jugement. Ils croient aux fantômes en général, mais quiconque affirmerait avoir vu quelque chose de surnaturel serait immédiatement considéré par tous comme un fou furieux. Ils lisent l'Épithaphe de Tombstone et rient des histoires qui y sont racontées — en public, du moins.

D'autre part, ils pensent que les sorciers et les sorcières frayent avec le Diable — dont l'existence n'est contestée par quasiment personne. C'est pour cela que les hucksters se gardent bien de jeter leurs sorts en public. Si les gens du pays venaient à apprendre que quelqu'un fait de la magie noire, ils seraient bien capables de s'organiser entre eux pour pendre cette âme souillée avant qu'elle n'ait le temps de se défendre.

Si les gens sont trop terrifiés pour pourchasser le huckster, la rumeur arrivera rapidement aux oreilles des Pinkertons au Nord ou des Texas Rangers au Sud, qui ne sont pas très tendres avec les hucksters.

Le Marshal possède de plus amples informations sur ces deux groupes et leurs méthodes.

Considère-toi comme prévenu.

des actions simples. D'autres sorts nécessitent du Souffle pour être maintenus. Quelques-uns combinent les deux. Cela signifie que tant que le huckster maintient sa concentration ou qu'il paye un point de Souffle, le sort continue à faire effet.

• *Portée* est la distance sur laquelle le sort peut faire effet.

L'appel sauvage

Trait : Connaissances

Main : Deux Paires

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : 1 mille par niveau de sort.

L'APPEL SAUVAGE

Main	Créature
Deux Paires	3d6 rats, chauve-souris, serpents.
Quinte	2d6 loups, couguars.
Flush	1 à 4 ours.

Ce sort permet au huckster de parler à des créatures. Il ne peut pas parler avec des abominations, seulement avec des animaux naturels. L'appel sauvage s'adresse à un certain genre de créature, comme les chauve-souris, les rats, les loups, les ours, etc.

Lorsque les animaux se montrent, ils exécutent l'ordre de celui qui a jeté le sort tant qu'il reste concentré. Lorsqu'il relâche son attention, la bestiole disparaît. Les loups, les ours et autres s'enfuient, ou attaquent la première cible qu'ils rencontrent selon la situation.

Les bestioles n'ont pas beaucoup de jugeote. Elles font tout ce que leur demande le huckster du mieux qu'elles peuvent, à peu près comme un chien bien dressé. Ne t'attends pas à ce qu'elles sachent se servir d'une arme ou qu'elles se mettent à parler portugais.

Les bestioles doivent également faire un test de tripes contre des adversaires surnaturels, comme tout le monde. C'est pour cette raison qu'il n'est pas très utile de lancer des loups aux trousses d'une créature errante sortie tout droit de sa tombe. Ils auront vite fait de fuir la queue entre les pattes.

A proprement parler, le huckster n'invoque pas la créature — il fait juste appel à elle. S'il n'y en a au-

MAINS DE POKER

Le but du poker est de se faire une main constituée de certaines combinaisons de cartes. Plus la combinaison est rare, plus la main a de la valeur. Tu peux consulter une bonne encyclopédie si tu veux en savoir plus. Tu peux également lire le Livre des jeux de Hoyle mais attention, certains prétendent qu'il y a d'étranges messages cachés entre les lignes.

Si les mains de poker ne te sont pas familières, voici une petite antiseiche.

MAINS

CARTES

Flush Royal	10, valet, dame, roi, as d'une couleur
Quinte Flush	5 cartes qui se suivent d'une même couleur
Carré	4 cartes identiques
Full	3 cartes identiques et 2 autres cartes identiques
Flush	5 cartes d'une même couleur
Quinte	5 cartes qui se suivent
Brelan	3 cartes identiques
Deux Paires	deux fois 2 cartes identiques
Valets	une paire de valets ou mieux
Paire	2 cartes identiques
As	un seul as

cune aux alentours, rien ne se passe, même s'il tire un Flush Royal. C'est au Marshal de déterminer si le genre de créature auquel le huckster fait appel, est à portée ou pas.

Le genre et le nombre de créatures que le huckster désire appeler déterminent la main dont il a besoin.

Coup de pouce

Trait : Astuce

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 5 mètres par niveau de sort.

Ce sort modifie les caractéristiques physiques de la cible, la rendant plus puissante, plus rapide, plus agile, plus résistante ou plus adroite. Le huckster décide à quel Trait physique de la cible il souhaite donner un coup de pouce avant de se concentrer.

COUP DE POUCE

Main	Type de dé
Paire	+1
Deux Paires	+2
Quinte	+3
Flush	+4
Full	+5

Coup du lapin

Trait : Astuce

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 5 mètres par niveau de sort.

Le coup du lapin est l'opposé du coup de pouce. Il réduit le Trait de la cible d'un type de dé pour chacune des mains mentionnées dans le tableau de coup de pouce. Une fois que le type de dé a chuté à d4, la Coordination chute de 1 à chaque niveau jusqu'à minimum total de 1d4.



Oreille indiscreète

Trait : Perception

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 1 mile par niveau de sort.

Un huckster peut, grâce à ce sort, entendre par les oreilles de quelqu'un d'autre.

Si la victime fait un jet d'Ame rude (7) lorsque le sort vient d'être jeté, il se rend compte que quelque chose ne va pas. A ce stade, il peut essayer d'expulser le huckster en l'entraînant dans un concours d'Ame contre le niveau d'Aptitude Ame/oreille indiscreète du huckster à chaque round.

Le huckster peut jeter ce sort sur une cible qu'il ne voit pas s'il possède un objet qu'elle a touché dans la semaine écoulée.

Le geste qui sauve

Trait : Astuce

Main : As

Vitesse : 10 minutes

Durée : Permanente

Portée : 1 mètre

Le geste qui sauve permet au huckster de soigner les blessures d'un camarade en peine. Chaque sort réussi réduit les blessures dans toutes les parties du corps d'un niveau chacun. Pendant ce temps, celui qui jette le sort ne peut faire aucune autre action que de rester assis auprès du patient et de jouer main après main un poker solitaire.

LE GESTE QUI SAUVE

Main	Blessure
As	Souffle
Valets	Légère
Deux Paires	Sérieuse
Brelan	Grave
Quinte	Critique

La main nécessaire dépend du niveau total des blessures de la victime. A noter que le geste qui sauve ne pourra pas soigner plus d'un niveau de blessure à la fois. Cependant, le huckster peut s'occuper de plu-

sieurs niveaux de blessure en jetant le sort plus d'une fois. Le geste qui sauve, de plus, ne recréera pas des membres mutilés. Seules les faveurs divines des chamans et des croyants en sont capables.

Le huckster ne peut pas soigner ses propres blessures avec ce sort.

Intuition

Trait : Perception

Main : Deux Paires

Vitesse : 10 secondes

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Grâce à ce sort, un huckster peut avoir un aperçu du passé. Pour jeter ce sort, le huckster place sa main sur une personne, un lieu ou une chose et ferme les yeux. Si le sort réussit, le magicien obtient une brève vision, une impression, ou une «intuition» d'un événement appartenant au passé de la cible. Plus la main est bonne, meilleure sera l'information. Le huckster peut se concentrer sur une question particulière s'il le souhaite, mais la cible ne «sait» rien à propos d'événements qui ne se sont pas déroulés en sa présence.

Coup de pousse mental

Trait : Astuce

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 5 mètres par niveau de sort.

Il s'agit de la version mentale du coup de pousse. Le huckster peut modifier tout Trait mental grâce à ce rituel bien commode.

Coup du lapin mental

Trait : Astuce

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 5 mètres par niveau de sort.

Il s'agit de l'opposé du coup de pousse mental. Il réduit les Traits mentaux de la cible d'un type de dé pour chaque main mentionnée dans la liste du coup de pousse. Une fois que le type de dé a chuté à d4, la Coordination chute d'un niveau jusqu'à un minimum de 1d4.

Loupé!

Trait : Ame

Main : Deux Paires

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : Soi-même

Ce sort pousse un manitou à faire dévier les balles ou tout autre projectile physique qui risqueraient sans cela de toucher le huckster. Il a pour effet d'ajouter + 5 au SD de toute personne qui essaierait de lui tirer dessus. Les explosifs, la décharge d'un lance-flammes, et autres attaques portant sur une zone ne sont pas déviés mais les sorts et autres attaques surnaturelles le sont.

Doigts spectraux

Trait : Ame

Main : As

Vitesse : 1

Durée : 1 Souffle/round

Portée : 5 mètres par niveau de sort

Les hucksters utilisent souvent ce sort pour tricher aux cartes ou pour retirer le revolver d'un ennemi de son étui. Les *doigts spectraux* peuvent réaliser des manipulations relativement complexes avec un objet (comme tourner une clé ou tirer avec un revolver), mais cela éprouve beaucoup le huckster et lui coûte 1d4 en Souffle.

DOIGTS SPECTRAUX

Main	Taille / Poids
Flush Royal	Train
Quinte Flush	Manoir
Carré	Fourgon
Full	Chêne
Flush	Chariot
Quinte	Coffre-fort
Brelan	Une personne
Deux Paires	Une Gatling
Valet	Fusil
Paire	Pistolet
As	Ballon

Œil indiscret

Trait : Perception

Main : Paire

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 Souffle/round

Portée : 1 mile par niveau de sort

Ce sort permet à un huckster de voir à travers les yeux de quelqu'un d'autre. Voir le sort *oreille indiscrete* pour comprendre comment ça fonctionne.

L'homme de l'ombre

Trait : Astuce

Main : Paire

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : Toucher

Ce sort crée une poche d'ombre autour du huckster. Il ne le rend pas invisible mais il s'ajoute au jet de *furtivité*. Une Paire ajoute + 5 au jet de *furtivité*, et de meilleures mains ajoutent + 2 par niveau.

La marche de l'ombre

Trait : Astuce

Main : Valets

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Toucher

Grâce à ce sort, les hucksters peuvent plonger dans une ombre et resurgir d'une autre. L'ombre dans laquelle ils entrent et celle dont ils sortent doit être assez sombre et assez large pour englober tout leur

LA MARCHÉ DE L'OMBRE

Main	Distance
Valets	2m
Deux paires	5m
Brelan	10m
Quinte	20m
Flush	40m
Full	100m
Carré	500m
Quinte flush	1 mile
Flush Royal	A portée de vue

corps. Le Marshal a le fin mot quant à la capacité de l'ombre à l'englober entièrement.

La main nécessaire pour la marche de l'ombre dépend de la distance qui sépare les deux ombres. Quelle que soit la distance, le huckster doit être en mesure de voir l'ombre dont il souhaite surgir.

L'âme foudroyée

Trait : Ame

Main : Paire

Vitesse : I

Durée : Instantanée

Portée : 50 mètres par niveau de sort (maximum)

Le meilleur ami du jeteur de sort est l'âme foudroyée. Au moment de jeter le sort, un courant presque invisible d'énergie spectrale surgit du creux de la main du huckster pour se diriger vers la cible. Le courant frappe la victime comme une balle de revolver. Le huckster peut faire le jet de lo-

L'ÂME FOUDROYÉE

Main	Dommages
Flush Royal	10d20
Quinte Flush	10d12
Carré	9d10
Full	8d10
Flush	7d10
Quinte	6d8
Brelan	5d8
Deux Paires	4d8
Valet	3d6
Paire	1d6 Souffle

calisation ou tenter de viser.

Le jet d'attaque du huckster est le total du jet du sort.



Par exemple, si tu fais un 11 sur ton jet d'âme foudroyée, ton score pour toucher est de 11, et tu obtiens deux cartes supplémentaires pour ton effet. Les attaques visées et les autres modificateurs au toucher sont soustraits au jet d'attaque du huckster (11 dans l'exemple), mais pas pour déterminer le nombre de cartes tirées.

Si l'âme foudroyée touche la victime, les dommages dépendent de la main que le huckster possède. De multiples décharges utilisent la même main pour déterminer les dommages. Pour des raisons inconnues, la Main du Mort (2 As noirs, 2 Huit noirs et un Valet de carreau) provoque une mort instantanée.

La tornade du Texas

Trait : Connaissances

Main : Valets

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : 20 mètres par niveau du sort

Ce sort permet de faire apparaître une petite tornade. A l'extérieur, la tornade du Texas soulève la poussière et le sable, aveuglant tout le monde dans un rayon de 10 mètres jusqu'à ce qu'ils réussissent à faire un jet difficile (9) de *Vigueur* ou à s'écarter

de la zone d'effet de la tornade.

Le huckster peut diriger la tornade du Texas dans toutes les directions qu'il désire, s'il reste bien concentré et s'il voit la tornade. Elle a une allure de 20.

Babioles

Trait : Connaissances

Main : As

Vitesse : 2

Durée : 1 round/niveau de sort

Portée : Toucher

Ce sort permet au huckster d'atteindre une poche, une bourse ou autre contenant de ce type pour en retirer un objet quelconque. La main nécessaire dépend de l'objet que le huckster espère trouver. On peut faire apparaître de l'argent grâce à ce sort mais comme tous les objets créés par *babioles*, il ne dure qu'un round pour chaque niveau que le huckster possède.

Pour des babioles très spéciales — comme une clé pour ouvrir une serrure particulière, il faut une meilleure main que deux Paires.

Le Marshal devra alors décider lui-même de la main nécessaire.



BABIOLES

Main	Type d'objet
As	Une allumette, un penny.
Paire	Une écharpe, une carte à jouer au hasard, une pièce de 5 cents.
Valets	Un Derringer, un couteau, 25 cents.
Deux Paires	Un pistolet, une pièce de 5\$, une carte à jouer précise.





CHAPITRE 8

LES SAVANTS FOUS



Lorsqu'en 1868, la Californie sombra dans l'océan, des tonnes d'or et d'argent furent découvertes. Mais ce n'était pas là les minéraux les plus précieux révélés par le Grand Tremblement. De minces couches de pierre noire apparurent quelques centaines de pieds en dessous de l'ancienne surface du nouvel Etat. On pensa tout d'abord à du charbon mais en essayant de le brûler, on découvrit qu'il s'agissait de tout autre chose.

Cette roche se consume lentement, si lentement même que des feux de camp allumés en 1868 avec un morceau gros comme le poing de cette matière brûlent toujours en 1876. La tâche sombre qu'elle laisse dure à peu près aussi longtemps. Les mineurs en contact avec le minerai affirment qu'il leur faut des mois pour s'en débarrasser. Encore plus étrange, la pierre «gémît» et dégage d'étranges vapeurs spectrales quand elle brûle. Pour des raisons évidentes, les Californiens nommèrent alors ce nouveau minerai «Roche Fantôme».

Les surprenantes propriétés de combustion de la Roche Fantôme attirèrent les savants du monde entier en Californie et dans tout l'Ouest. De judi-

cieux entrepreneurs commencèrent à prospecter et à vendre des tombereaux de cette matière aux savants et à leurs bailleurs de fonds. Bientôt, la «frénésie de la Roche Fantôme» s'empara de l'Ouest, et des prospecteurs commencèrent à la chercher partout. Beaucoup d'entre eux trouvèrent de vieilles couches (qu'on pensait être du charbon) dans le Colorado et l'Arizona, puis ils se dispersèrent dans les Rocheuses.

Les premières découvertes eurent lieu dans l'Utah en 1870. Le professeur Darius Hellstromme, célèbre savant anglais financé par un philanthrope américain de l'Est, créa une machine à vapeur alimentée par de la Roche Fantôme, capable d'actionner un attelage sans cheval à travers les Plaines Salées. Ces «wagons-vapeur», comme on les appelle à présent, sont toujours très utilisés par les Mormons de la région.

Le succès de Hellstromme inspira bien d'autres savants aux «doigts noirs». Bientôt, avec la multiplication des machines fantastiques, se forgèrent des réputations dignes de rivaliser avec celles des plus grands pistoleros, hors-la-loi et bandits.

Seulement, ceux qui fabriquent ces gadgets bizarres et ces machines infernales devront payer le prix de leurs inventions.

DÉMENCE

Certains prétendent que la création d'engins extraordinaires est en réalité une forme de sorcellerie. Ils pensent que les savants frotent avec les mêmes esprits que les sorciers et les hucksters. Si c'est vrai, les savants n'en sont absolument pas conscients. Ils considèrent leurs nouvelles inventions comme l'inspiration d'une grande révolution scientifique et ils se gaussent à l'idée de fréquenter diables et démons.

Mais il doit y avoir un peu de vrai là-dedans puisque ces académiciens excentriques sont tout de même regroupés sous le nom de «savants fous». En effet, ceux qui créent ce genre d'appareil ont tendance à perdre le sens des réalités. La plupart finissent par devenir des ermites névrosés ou de furieux déments, même s'ils laissent derrière eux un héritage de leurs activités frénétiques avec tous ces incroyables gadgets.

LA VIE D'UN SAVANT FOU

Incarner un savant fou peut être très amusant. Ton personnage crée des machines infernales et fait tout sauter avec elles. Il se peut aussi qu'il devienne un peu dingue entretemps.

Les personnages de savant fou doivent prendre l'Atout arcanes. Ils doivent aussi avoir au moins 3 niveaux au total dans n'importe quel nombre de Concentrations scientifiques telles que science : générale, biologie, chimie, mécanique ou physique. Ils devront également détenir l'Aptitude bidouiller s'ils veulent construire réellement les étranges machines qu'ils ont imaginées.

CRÉER

DES MACHINES INFERNALES

Fabriquer des gadgets défilant le sens commun est plus facile qu'on pourrait le croire — pour un savant



fou, en tout cas.

Il y a quatre étapes à la réalisation d'une machine infernale :

1. Concevoir la théorie
2. Inventer un plan
3. Rassembler les composants
4. Construire l'engin

Au fur et à mesure que tu accomplis chacune des étapes, mentionne toute information utile sur la photocopie du plan de machine infernale fournie page suivante.

Concevoir la théorie

La première chose qu'un savant fou doit faire, c'est décider en fait quelle sorte de machine infernale il va réaliser. Celui qui joue le rôle du savant — c'est toi — devra noter le nom de l'engin suivi d'un paragraphe ou deux décrivant les «principes scientifiques» employés pour le faire fonctionner. Il est beaucoup plus amusant d'écrire la théorie du point de vue du personnage.

Inventer le plan

Et maintenant, c'est le moment de faire l'ébauche du plan. Bien que le savant fou l'ignore, il est en effet en relation avec les manitous lorsqu'il crayonne ses fantastiques inventions. Le contact de ces esprits malveillants peut occasionnellement le rendre petit à petit complètement fou.

Le savant fou doit maintenant faire un jet sur la théorie scientifique avec la Concentration la plus adaptée à l'engin. Si plusieurs Concentrations s'appliquent, il doit utiliser la plus basse.

Compare le total par rapport à un SD faisable (5). Si tu échoues, l'inventeur est coincé et ne peut pas essayer de construire d'autres engins durant les huit prochaines heures afin qu'il reprenne ses esprits et redevienne lucide. Si tu réussis, tire 5 cartes de ton Deck d'action, plus 1 pour chaque degré.

 Les jokers peuvent avoir la valeur de n'importe quelle autre carte, mais ils signifient aussi qu'un manitou a trompé un savant fou et l'a rendu dingue. Préviens alors le Marshal et il te dira ce qui s'est passé.

Fiabilité

Chaque degré sur ce jet ajoute + 2 à la fiabilité de base de 10 de l'engin. La fiabilité est réalisée sur le plan, de sorte que les autres engins construits à partir de ce plan bénéficient également d'un bon design. Voir ci-dessous pour le fonctionnement de la fiabilité.

La main dont tu as besoin dépend de l'engin que ton personnage essaye de réaliser et de sa situation au-dessus du niveau normal de technologie. Si tu venais à échouer et à ne pas obtenir la main désirée, ton personnage emploierait la moitié du temps requis et devrait recommencer à zéro.

Mon plan de machine infernale

Théorie

Composants

Fiabilité



TABLE DE CONSTRUCTION DES MACHINES INFERNALES

Main	Description	Objet	SD de construction	Durée
Flush Royal	Technologie défiant les lois de la science	Engin contrôlant la dimension / le temps	21	1-20 ans
Quinte Flush	Nouvelle technologie modifiant les lois de la science	Rayon de contrôle de l'esprit	19	1-4 ans
Carré	Nouvelle technologie étendant les lois de la science	Rayon chauffant / rayon glacial / gaz somnifère	17	1-12 mois
Full	Technologie entièrement nouvelle mais «réaliste»	Ornithoptère / Submersible	15	1-6 mois
Flush	Nouvelle utilisation d'une technologie de pointe	Wagon-vapeur / Navire terrestre	13	1-4 semaines
Quinte	Nouvelle utilisation d'une technologie simple	Lance-flammes / Mitrailleuse automatique	11	1-6 jours
Brelan	Amélioration notable d'une technologie existante	Pistolet Gatling / Gilet pare-balles / Armes automatiques / Locomotive plus rapide de 25% (reconfiguration totale)	9	1-10 heures
Deux Paires	Légère amélioration d'une technologie existante	Presse à imprimer plus rapide / Locomotive plus rapide de 10%	7	1-5 heures
Valets	Simple réparation d'un engin créé par ces règles ou d'une technologie courante	Gatling gun	5	10-60 minutes

• *Description* est la ligne directrice pour estimer le degré d'amélioration au-dessus du niveau normal de technologie.

• *Objet* est un exemple des engins bizarres utilisés dans le Weird West.

• *SD de construction* est le jet requis pour réaliser l'engin.

• *Durée* donne une idée approximative du temps que prend la construction des machines dans une catégorie. Celle-ci peut changer radicalement en fonction de la machine. Tu dois discuter avec le Marshal de la construction effective de l'engin et du temps que cela prendra selon vous, ou bien jette simplement les dés en vous fondant sur les durées suggérées.

Rassembler les composants

Une fois que le savant a conçu la théorie et inventé un plan pour sa machine infernale, il sait qu'il ne lui reste qu'à la construire. Il est temps de commencer à fouiner dans les casses.

Note les composants principaux sous la théorie de

l'engin sur le descriptif de la machine infernale. Ton personnage doit alors faire un tour pour acheter ou dénicher les pièces nécessaires. Ce qui peut constituer, d'ailleurs, une aventure en soi.

Construire l'engin

Il est temps maintenant de passer à la réalisation proprement dite. Ton personnage doit effectuer un jet de *bidouiller* contre le SD de construction de l'objet (voir la table de construction).

Tant que le constructeur obtient au moins une réussite, l'objet est réalisé. Chaque degré sur le jet de construction augmente la fiabilité de +2.

Accélérer le travail

Les démons du Weird West ne sont pas là à attendre gentiment qu'un savant fou invente quelque chose pour les détruire. Quand une machine infernale doit être créée à la hâte, l'inventeur peut essayer d'accélérer le travail.

Chaque main supérieure à celle qui est requise pour l'opération divise par deux la durée de construction.

Cela signifie qu'un engin nécessitant un Flush Royal ne peut pas être construit à la hâte.

Fiabilité

Même les meilleures machines infernales sont réalisées avec l'aide des énergies des Terres de Chasse. Cela signifie que ces fichus manitous et les limites de l'esprit humain peuvent occasionnellement provoquer des casses dans les engins.

La probabilité de base qu'une casse se produise pour toute machine infernale est de 10. Chaque degré obtenu lors du jet pour inventer le plan ou construire l'engin ajoute +2 à sa fiabilité comme expliqué plus haut.

Quand un personnage doit jeter les dés pour utiliser un engin, il doit aussi lancer 1d20. Il est plus facile de jeter le d20 en même temps que les autres dés. Si le d20 dépasse la fiabilité de l'engin, une casse survient. Aucun engin ne peut avoir une fiabilité supérieure à 19. Un jet de fiabilité de 20 est toujours un échec.

Cela veut dire qu'un train alimenté par un moteur à la Roche Fantôme doit généralement faire un jet lorsqu'il démarre et lorsqu'il s'arrête. Un pistolet Gatling, en revanche, doit tester sa fiabilité à chaque fois qu'il tire.

 Si en jetant les dés, tu tombes sur une casse, le Marshal te fait savoir à quel point les conséquences sont catastrophiques. La plupart du temps, l'engin tombe juste en panne mais tu ferais mieux de revenir un peu en arrière au cas où la casse serait un peu plus spectaculaire.

MACHINES INFERNALES

Un savant fou peut commencer à jouer avec l'un des engins décrits plus loin ou avec l'une de ses propres créations d'une puissance similaire (en accord avec le Marshal).

Qui que ce soit d'autre désirant l'un de ces appareils doit l'acheter. Le coût en est fixé par Smith & Robard's, une célèbre firme de vente par correspondance qui fabrique des machines infernales et autres engins. Puisque chaque accessoire est unique et ne peut être réalisé à la chaîne, le prix est généralement assez élevé.

LA LOI DU MARSHAL

Les dommages, la portée et les autres statistiques spécifiques d'un objet sont déterminés par le Marshal et par la théorie que le savant a élaborée. Le lance-flammes décrit à la fin de ce chapitre, par exemple, utilise du méthane comme combustible et de ce fait, a une portée très réduite car il est difficile de projeter des nuages de gaz aussi loin qu'une balle.

Lorsqu'il établit les règles d'un appareil, le Marshal doit évaluer la théorie du savant fou et définir les «règles» situées au dos du plan. Si un savant fou est à la recherche d'un effet précis, tel qu'un lance-flammes capable de tirer deux fois plus loin que la normale, le Marshal doit augmenter la main requise des niveaux appropriés.

Enfin, les savants fous ne peuvent construire qu'avec les matériaux et les technologies qui sont à leur disposition. Les engins alimentés à la Roche Fantôme peuvent faire des tas de choses. Les savants ne peuvent pas créer des bombes «téléguidées» ou des humains synthétiques, mais ils peuvent réaliser des trains capables d'aller deux fois plus vite qu'à l'ordinaire ou bien des automates de toute sorte.

Utilise ta cervelle et amuse-toi avec ces règles. C'est ton jeu, après tout.

Gilet pare-balles

On dit qu'un mystérieux pistolero anonyme aurait demandé à un savant fou de ses amis de fabriquer cet accessoire simple mais efficace.

Le gilet couvre la poitrine et les intestins avec une valeur de protection de 2. Il est capable d'arrêter tout projectile de d6 de dommages ou inférieurs.

Prix : 1800 \$

Fiabilité : 19



un jet de tirer : lance-flammes contre toute cible se trouvant dans le cône.

Les dommages causés à toute personne touchée par la flamme est de 1d10 fois le nombre de coups tirés. Les dés de dommages sont additionnés entre eux, mais chaque blessure est

appliquée à des localisations distinctes. On ignore les bonus aux dommages pour la caboche et les tripes. L'inconvénient du lance-flammes, c'est le réservoir de méthane. Les balles qui frappent le porteur à la poitrine, sur le côté ou dans le dos ont 1 chance sur 6 de le faire exploser. Les dommages sont alors 1d10 fois le nombre de coups restant à l'intérieur. Ils sont divisés par deux à 10 mètres, encore divisés par deux à 20 mètres etc. Ainsi, une explosion de 20 coups fait 20d10 de dommages au porteur, et 5d10 à un type à 15 mètres. Les savants font d'intéressants feux d'artifice...

Prix : 2000 \$

Fiabilité : 18

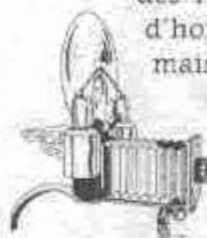
L'appareil photo de l'Épitaphe

L'Épitaphe de Tombstone publie chaque semaine des reportages sur des créatures étranges et d'horribles événements. Tout le monde les lit mais personne n'y croit. Cependant, une photo vaut parfois des milliers de mots. Le problème est que le moindre mouvement gâche les photos prises par la plupart des appareils de l'époque. C'est pourquoi John Clum, le rédacteur en chef de l'Épitaphe,

chargea Smith & Robard's de fabriquer un appareil photo capable de prendre des sujets en mouvement. Ainsi fut créé l'appareil de l'Épitaphe. Malheureusement, ces appareils réussissent si bien à capturer la scène que les sceptiques pensent qu'ils produisent des photos truquées.

Prix : 1600 \$

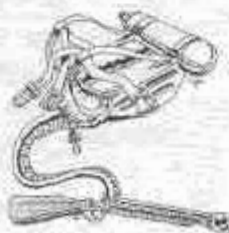
Fiabilité : 19



Lance-flammes

Les experts en munition confédérés furent les pionniers en matière de lance-flammes. Le réservoir galvanisé (recouvert d'une couche protectrice de zinc) est rempli de méthane sous haute pression. Lorsqu'on actionne la gâchette, le méthane est libéré et enflammé par une étincelle de Roche Fantôme en combustion.

Quand on le remplit de méthane, le lance-flammes peut tirer jusqu'à 30 «coups». Chaque fois qu'on presse la gâchette, on tire 1d6 coups. La portée de la flamme est de 20 mètres. La flamme a la forme d'un cône large de 2 pouces au niveau du canon et de trois mètres de large à l'autre bout. Le savant fait



Le professeur Spencer est cerné par les tiques de prairie. Il balance une énorme décharge de son fidèle lance-flammes. Spencer fait son jet de tirer : lance-flammes contre chaque tique. Le SD est de 5 à moins de 10 mètres. Spencer touche 10 des tiques. Il fait maintenant un jet pour voir combien de coups il a tiré et obtient un 6. Toutes ces bestioles dégoûtantes se prennent 6d10 de dommages. Il est temps de sortir les cure-dents et la sauce piquante.

Pistolet Gatling

Les Pinkertons ont longtemps recherché un moyen de munir leurs agents d'une arme contre les horreurs du Jugement. Le pistolet Gatling, nom commun donné à plusieurs marques de pistolet à barillet multiples rotatifs, est leur solution la plus récente. Un mécanisme remontable libère trois coups à chaque pression de la gâchette. Le pistolet Gatling tire en automatique (voir Chapitre Cinq), tout comme le Gatling gun.

Prix : 800 \$

Fiabilité : 18



PISTOLET GATLING

Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
12	1	3	10	3d6

Fusées dorsales

Les soldats stationnés à Fort Apache, Nouveau Mexique, tombaient toujours dans les embuscades des Apaches qui tiraient depuis le haut des falaises. Leur commandant feuilletait le dernier catalogue Smith & Robard's lorsqu'il remarqua un accessoire étonnant. Le catalogue vantait les mérites de fusées dorsales expérimentales pouvant soulever un homme dans les airs.

Le commandant songea que cela pouvait être un formidable moyen pour débusquer les Apaches dans les hauteurs, et il se servit de sa fortune personnelle pour en commander cinq. Il les attribua à la meilleure section de son régiment. Ses hommes décidèrent de s'appeler les «Bisons Volants».

Les fusées dorsales peuvent soulever jusqu'à 300 livres (en plus du poids des fusées elles-mêmes) pour une durée de 20 minutes. Elles sont constituées de fer galvanisé dans l'un des fours spéciaux de Smith & Robard's. Lorsque l'amorce, qui se trouve à leur sommet, est allumée, la tige de Roche Fantôme située au centre est portée à incandescence et fait chauffer l'eau à l'intérieur de la chaudière. Alors, la vapeur propulse soudainement l'utilisateur dans les airs. Il peut contrôler la force de la poussée en relâchant l'excès de vapeur par un panneau latéral. L'allure des fusées dorsales est de 20. En vol, le mouvement vertical vaut 2 mètres de mouvement pour 1 mètre parcouru, et 1 mètre en descente.

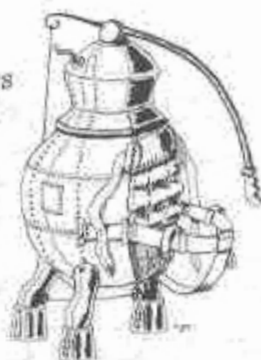
Le contrôle des fusées dorsales se fait grâce à une poignée «de carne à pêche» qui modifie l'angle des propulseurs des fusées. Ceci requiert une nouvelle Aptitude, vol : fusées, qui est normalement liée à l'Agilité puisque l'utilisateur doit bouger son corps pour orienter la course des fusées dorsales dans le sens qu'il désire. S'il se plante sur un jet de vol : fusées, il se précipite vers l'obstacle le plus proche. S'il n'y a pas d'obstacle vertical à portée de son mouvement en cours, il fait un bon plongeon vers le sol. Si l'appareil heurte un obstacle à cause d'un problème de pilotage, les dommages sont de 2d6 si les fusées allaient à une vitesse normale, et de 4d6 si elles allaient

deux fois plus vite. Toutes les blessures consécutives sont réparties au hasard. S'il est difficile de savoir à quelle vitesse l'utilisateur allait au moment du crash, on détermine les dommages par rapport à sa dernière action.

Un accident en plein vol exige que l'utilisateur fasse immédiatement un deuxième jet de vol : fusées contre un SD faisable (5) ou difficile (9), selon la vitesse. Si l'utilisateur échoue sur ce jet, il s'écrase au sol, se prenant des dommages de chute comme d'habitude.

Prix : 2100 \$

Fiabilité : 18



Wagon-vapeur

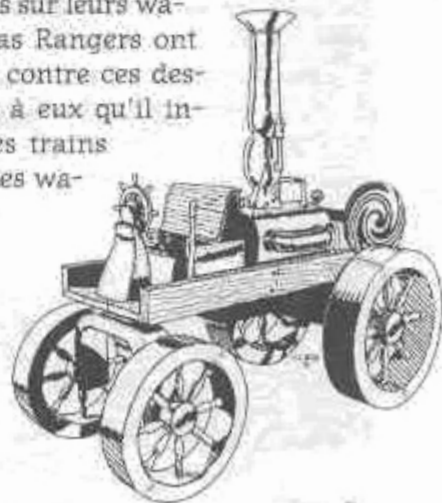
Quand les Mormons s'installèrent à Salt Lake City, ils furent accueillis par les créatures du Jugement. Traverser les Plaines Salées fut l'une des épreuves les plus dangereuses qu'ils aient dû affronter. En 1870, l'infâme professeur Darius Hellstromme rendit visite à leur communauté et leur offrit le secret de sa nouvelle invention : le wagon-vapeur.

Ce chariot sans chevaux propulsé à la vapeur pouvait filer à travers les plaines en un rien de temps. Ces engins ne sont pas très performants sur un terrain accidenté et ne peuvent jamais pénétrer dans les zones rocailleuses. En revanche, dans le désert, ils surpassent aisément le cheval sur les longues distances.

Les wagons-vapeur remportèrent tant de succès que les bandits du Nevada et d'autres régions aussi plates commencèrent à les utiliser pour dévaliser les trains. Certains de ces bandits montèrent même des Gatling guns sur leurs wagons-vapeur. Les Texas Rangers ont une dent particulière contre ces desperados puisque c'est à eux qu'il incombe de protéger les trains de la Confédération. Les wagons-vapeur ont une allure de 20.

Prix : 1500 \$

Fiabilité : 18





CHAPITRE 9

LES CROYANTS



La foi, c'est un truc marrant. La plupart des gens semblent en avoir plus que d'habitude lorsqu'ils sont sur le point de se faire bouffer par un machin avec des mâchoires de la taille du Kansas. Si ça marchait vraiment comme ça, la plupart des gens s'adonneraient au jeu, à la boisson, et feraient la fête jusqu'au moment où ils seraient sur le point d'expirer. Alors ils pourraient prononcer quelques paroles de contrition et passer les portes du paradis.

Mais nous savons tous que la vraie foi est une chose rare. Bon nombre de gens se réclament d'une religion ou d'une autre mais ne s'arrêtent pas vraiment de pécher tant qu'ils n'ont pas de problème.

Cependant, quelques âmes saintes sont plus nobles. Le pur peut parfois demander l'aide de Dieu pour se protéger des serviteurs du Jugement. Bien sûr, ce sont parfois les premiers à se faire bouffer.

Cette partie traite des religions occidentales. Si tu veux jouer un chaman, va voir le Chapitre Dix.

LA VIE DES CROYANTS

Le croyant peut invoquer certains miracles en cas de besoin. Lesquels, cela dépend des traditions et des enseignements de la religion. Cependant quelle que soit la religion, invoquer un miracle réclame au moins un niveau de foi et tous, sauf le miracle de *protection*, imposent que l'utilisateur ait l'atout *croyant*.

Garder la foi

Se contenter de prendre l'Atout *arcane* : *croyant* et l'Aptitude *foi*, et se prétendre un dévot ne suffit pas toujours. La vraie foi réclame un peu de boulot, même si les pratiques religieuses peuvent paraître étranges aux autres. Les Baptistes perdent la foi s'ils ne font pas faire trempette à leurs nouveau-nés, les Juifs ne peuvent pas se marier sans briser du cristal, et les Catholiques ne peuvent pas manger de viande le vendredi sans être regardés avec mépris. Si ton personnage ne suit pas les commandements de sa religion, il commence à perdre la foi. Les dieux ne partagent pas facilement leur pouvoir et



s'énervent lorsque leurs serviteurs ne respectent pas leurs idéaux ou leurs traditions.

Chaque fois qu'un croyant commet un péché quelconque, il doit faire un jet d'Ame. S'il rate, il perd un point en foi. Si un personnage croyant perd toute sa foi, ça lui coûte 5 points de Prime pour atteindre de nouveau le premier niveau. Les niveaux suivants sont atteints au coût habituel. Le Marshal peut aussi imposer au personnage croyant qu'il

remplisse certaines conditions, ou qu'il accomplisse une quête, en réparation de ses fautes. Le Seuil de difficulté du jet d'Ame dépend du péché.

FAIRE DES MIRACLES

Faire appel au Sauveur est facile. Faire en sorte qu'il écoute est un peu plus difficile.

Chaque fois que le croyant veut faire un miracle, il doit effectuer un jet de foi et le comparer au SD du miracle qu'il veut accomplir. Si c'est réussi, le miracle s'accomplit.

Si c'est raté, le croyant n'a pas su convaincre son dieu qu'il avait besoin d'aide. Cela ne signifie pas que le croyant soit nécessairement dépourvu de foi. Des circonstances annexes – comme de voir l'un de ses compagnons empêtré dans une ronce sanglante bourrée d'épines – peuvent distraire notre pieux camarade au moment critique, à moins que le Seigneur n'ait juste décidé de tester son serviteur.

TABLE DES PÉCHÉS

Péchés	SD	Exemple
Mineur	5	Invoquer le nom du Seigneur en vain, refuser d'aider ceux qui sont dans le besoin.
Majeur	9	Voler, abandonner ceux qui sont dans un cruel besoin.
Mortel	11	Adultère, vol d'importance, tuer autrement qu'en légitime défense.



LES MIRACLES

Tout personnage possédant au moins un niveau en *foi* connaît le miracle de *protection*. Les autres miracles demandent des années d'étude et de pratique des rites et des méditations avant d'être maîtrisés. Un personnage croyant connaît le miracle de *protection*, plus un miracle supplémentaire pour chaque niveau dans son *Aptitude* la plus élevée de *foi* ou de *carrière* : *théologie*.

Un miracle se compose de quatre paramètres que tu dois connaître avant que ton personnage tente d'accomplir une invocation :

- *SD* désigne le Seuil de difficulté que le croyant doit atteindre sur un jet de *foi* pour accomplir le miracle.
- *Vitesse* indique le nombre d'actions nécessaires pour accomplir l'invocation.
- *Durée* détermine la période pendant laquelle le miracle est actif.
- *Portée* précise la distance sur laquelle le miracle fait effet.

Exorcisme

SD : Spécial
Vitesse : 8 heures
Durée : Permanent
Portée : 1 mètre

C'est un processus long et douloureux que d'expulser un esprit maléfique d'un corps humain. Dès que le rituel a commencé, l'esprit est malmené par la puissance divine et entame une effrayante démonstration. Il parle en plusieurs langues, vomit toutes sortes de saletés, et maudit le croyant jusqu'à la septième génération.

Lorsqu'on essaye d'exorciser un manitou (également appelé démon dans les religions occidentales), on fait un test : *foi* du croyant contre *Ame* du démon. A la fin des huit heures de rituel, chaque partie lance les dés. L'*Ame* du manitou est déterminée par un tirage de cartes — exactement comme lors de la création d'un personnage.

Si le croyant est victorieux, le manitou est banni et quitte immédiatement le corps. Si le manitou gagne, il obtient un bonus de +2 pour résister aux tentatives suivantes du même exorciste.

La Sainte roulette

SD : 5
Vitesse : 1
Durée : Permanente
Portée : Soi-même

Les croyants savent que c'est aller au-delà des limites permises que de demander un pouvoir divin. Mais parfois, les horreurs du *Weird West* imposent des mesures désespérées.

Un croyant peut utiliser ce miracle pour tirer une *Pépite* du Chaudron. La *Pépite* doit être utilisée pour la prochaine action. Si le jet d'invocation est réussi, le personnage gagne une *Pépite* blanche. Avec un degré, il obtient une *Pépite* rouge, et deux degrés lui donnent droit à une *Pépite* bleue.

Le problème est que si le croyant rate son jet de dé, le Destin lui prend sa plus forte *Pépite* (qui retourne dans le Chaudron), en guise de pénitence. C'est un jeu — et c'est pourquoi les croyants appellent ce miracle la *Sainte roulette*.

Inspiration

SD : 5
Vitesse : Sermon d'une minute
Durée : Spécial
Portée : Spécial

Les justiciers prospèrent grâce à la peur. Peu de gens le savent, mais il semble que les croyants s'en rendent souvent compte plus vite que les autres. Leur tendance naturelle à aider ceux qui sont dans le besoin les amène souvent à se retrouver face-à-face avec des choses, qui d'ailleurs n'ont parfois rien qui puisse ressembler à une face.

Lorsque les croyants sont assez chanceux pour survivre à leurs aventures, ce qu'ils racontent peut inspirer ceux qui sont autour d'eux.

Ce qui va suivre n'aura pas beaucoup de sens tant que le Marshal ne te laissera pas lire le Chapitre Douze. N'aie pas peur de prendre ce miracle de toute façon, et sache que tu pourras l'utiliser lorsque tu auras triomphé de quelque présence maléfique et que tu en feras le récit inspiré à la foule.

Chaque succès et degré octroie un bonus de +2 au jet d'éloquence du croyant, lorsqu'il tente de faire baisser le Degré de Terreur. Le croyant doit raconter son histoire immédiatement. Il ne peut pas conser-

ver un bonus d'inspiration pour l'utiliser plus tard.

Imposition des mains

SD : Spécial

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanent

Portée : Toucher

Les guérisseurs existent depuis l'aube des temps. Mais ils n'ont jamais été autant demandés.

Le croyant utilise ce miracle afin de soigner les blessures et les maladies d'autrui. Note que le croyant ne peut pas se soigner lui-même avec ce miracle. Le problème, c'est que cela ne peut être utilisé que pour soigner des maladies graves. Pire encore, si le guérisseur n'est pas suffisamment pieux, il récupère aussi la maladie de celui qu'il soigne.

Le SD de base pour soigner les blessures d'un personnage est indiqué sur la table ci-dessous. Le SD pour les blessures définitives s'applique aux membres mutilés, aux maladies, à la cécité, et tout le reste. Les blessures définitives à la caboche et aux tripes ne peuvent pas être soignées. Les croyants ne peuvent pas ramener à la vie ceux qui sont vraiment morts. Ou les morts-vivants, en l'occurrence.

Les croyants ressentent réellement la douleur du blessé, aussi doivent-ils soustraire le total de ses modificateurs de blessure à leur jet de foi. Ils doivent aussi ajouter la foi du blessé, s'il est de la même religion, ou la soustraire s'il ne l'est pas.

Si le guérisseur réussit, la victime est entièrement guérie, et ce dans toutes les parties du corps. Le patient conserve son modificateur de blessure pendant une heure, mais pour le reste il n'est plus considéré comme blessé.

La mauvaise nouvelle, c'est que si le soignant rate son jet, le malade n'est pas guéri et le soignant ré-

cupère les mêmes maladies, ou les mêmes blessures. S'il s'agit de blessures, le croyant prend, dans les tripes, le plus haut niveau de blessure de la victime.

Protection

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Foi x 10 mètres

Protection est un miracle utilisé par toutes les grandes religions. C'est la confiance en la capacité de son dieu, ou de ses dieux, à protéger le croyant du mal. Tout personnage avec au moins un niveau dans l'Aptitude foi peut tenter ce miracle en présentant un symbole sacré ou en démontrant autrement le pouvoir de son dieu.

Un adversaire maléfique doit faire un jet d'Âme contre la foi du héros. Si elle rate, la créature ne peut ni toucher le personnage ni lui infliger des dommages directs. Elle peut toujours faire tomber la bibliothèque sous laquelle se tient le croyant, mais elle ne peut faire feu avec une arme, ni lancer un sort, ou utiliser ses capacités spéciales contre lui, tant qu'elle ne gagne pas la confrontation spirituelle. Les personnages croyants ne devraient pas s'appuyer trop souvent sur ce miracle, parce que la chance peut tourner. Et toute créature affectée par le miracle de protection n'a sans doute pas besoin de plus d'une opportunité pour mettre un terme définitif à un combat.

Sacrifice

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanent

Portée : Vue

Le sacrifice est une des croyances centrales de la plupart des religions. Le croyant peut utiliser ce miracle pour donner une de ses Pépites à n'importe quel autre personnage à portée de vue. Il n'a pas besoin de payer le tarif habituel de "deux-pour-un" lors de l'échange de Pépites.

Le croyant peut donner des Pépites aussi bien aux non-croyants qu'à ses ouailles, à moins que les croyances du bénéficiaire n'aillent à l'encontre des siennes (comme c'est le cas pour un adepte démoniaque).

Si le miracle échoue, aucune Pépite n'est transférée.

DIFFICULTÉ DES SOINS

Niveau de blessure	(SD)
Souffle	3
Légère	5
Sérieuse	7
Grave	9
Critique	11
Définitive (membres)	13

Sanctifier

SD : 11

Vitesse : 1 semaine

Durée : Permanent

Portée : Toucher

Les croyants peuvent demander à leur divinité de consacrer un lieu, afin qu'il soit douloureux pour des créatures maléfiques d'y marcher.

Pour accomplir ce miracle le croyant doit rester sur le lieu à sanctifier pendant une semaine entière. Lorsque le rite est accompli, le sol est béni sur un cercle d'un rayon égal à dix fois la foi du croyant. Lorsqu'une créature maléfique pénètre sur un sol sacré, elle doit effectuer un jet d'Ame incroyable (11) à chaque round. Si elle rate, elle commence à noircir et à fumer comme si elle brûlait, et elle perd la différence en points de Souffle. Les dommages sont de nature spirituelle et peuvent affecter les morts-vivants comme toutes les autres abominations.

Force divine

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 minute

Portée : Toucher

Avec ce miracle, les croyants du Weird West peuvent coller aux démons du Jugement une beigne assez forte pour les renvoyer au siècle dernier.

Lorsque ce miracle est invoqué, la Force du lanceur est augmentée d'un type de dé pour chaque succès et degré.

Secourir

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanent

Portée : Toucher

Il y a un nouveau-né chaque minute. C'est à dire quelqu'un qui risque de s'en prendre plein la gueule. Ceci est la version abrégée d'imposition des mains. Lorsque ce miracle est invoqué, le bénéficiaire gagne instantanément 1d6 points de Souffle pour chaque succès et degré. Les croyants, individus pieux et altruistes, ne peuvent jamais se secourir eux-mêmes.





CHAPITRE 10

LES CHAMANS



Les Indiens ne voient pas le monde de la même façon que les visages pâles. Ils connaissent les esprits depuis des centaines, voire des milliers d'années. Les membres les plus « éveillés » d'une tribu sont nommés « homme-médecine », mais comme il y a aussi des femmes, on les appellera « chamans ».

Les savants fous traitent directement avec les manitous, quoique bien souvent de façon involontaire. Les hucksters sont assez dingues, selon les chamans, pour prendre directement contact avec les démons dans le but de les lier à quelque tâche surnaturelle. Les chamans s'estiment plus sages dans leur commerce avec les esprits. Ils ne traitent jamais avec les manitous, sauf accident. Ils comptent plutôt sur d'autres locataires des Terres de Chasse, les esprits de la nature, pour obtenir des « faveurs ».

Ces esprits sont perçus comme bons ou malfaisants selon leur fonction, mais en vérité, les sentiments des esprits de la nature sont ambivalents à l'égard des affaires humaines. Ils aident parfois ceux qui savent comment les appeler, mais seulement en échange d'un sacrifice ou d'un engagement envers eux.

LA VIE D'UN CHAMAN

Un chaman indien doit avoir l'Atout arcane. Ce qui signifie qu'il a vécu une expérience mystique par le passé. Certains chamans se sont trouvés au seuil de la mort. D'autres ont accédé à ce statut grâce à des rêves ou des révélations.

Les rituels qu'emploie un chaman pour demander une faveur sont décrits plus loin. Chaque rituel est considéré comme une Aptitude en soi. Le niveau du rituel le plus élevé détermine le nombre de faveurs que connaît un chaman. Si le score d'un rituel augmente par la suite, le chaman peut apprendre une nouvelle faveur.

Par exemple, Petit Coyote a 4 dans son rituel de danse (son rituel le plus élevé) et peut détenir jusqu'à 4 faveurs. Si plus tard il atteint 5 dans l'un de ses rituels, il pourra choisir une autre faveur.

La vie d'un chaman est dédiée aux idéaux de sa tribu. La plupart des chamans sont les chefs spirituels et les guérisseurs de leur peuple. Certains sont craints, mais tous sont respectés. Ils doivent être un exemple pour leur peuple et vivre d'une

façon qui plaise aux esprits qui leur accordent leurs pouvoirs. Les personnages chamans qui ne respectent ces croyances s'apercevront que les esprits écoutent rarement leurs requêtes, comme tu le verras plus bas.

APPELER LES ESPRITS

Trois étapes sont nécessaires pour obtenir une faveur des habitants surnaturels des Terres de Chasse : choisir une faveur, accomplir un rituel, et apaiser l'esprit de la nature.

Les faveurs

Les faveurs sont fondées sur d'anciennes traditions et relations avec des esprits particuliers. Elles ne sont pas basées sur les caprices du moment du chaman, aussi les rituels accomplis pour les obtenir et les effets qu'ils ont sur le monde physique sont-ils déjà déterminés.

Une liste des faveurs les plus couramment demandées par les Indiens des Plaines et les Indiens du Sud-Ouest est présentée dans les pages suivantes. D'autres faveurs, rituels et des informations sur des tribus particulières seront donnés dans de prochains suppléments pour *Deadlands*.

Le rituel

Une fois que le chaman a choisi une faveur, il doit attirer l'attention d'un esprit de la nature. Cela se fait en accomplissant un rituel spécifique, comme chanter ou se mortifier. Plus la faveur est grande ou puissante, plus le rituel doit avoir de l'ampleur. De simples faveurs ne demandent qu'un engagement vis-à-vis des idéaux que représentent les esprits. Des faveurs plus importantes peuvent nécessiter des jeûnes, des mortifications, voire des mutilations. Des rituels différents mettent en jeu des Aptitudes différentes. Les rituels eux-mêmes sont traités dans les pages suivantes.

Approbation

Lorsque le rituel requis pour une faveur est accompli, la compétence et les connaissances du chaman sont testées par l'esprit de la nature. Le chaman doit faire un test d'Aptitude immédiatement après avoir accompli le rituel. L'esprit n'octroie la



faveur demandée que si le chaman a accompli le rituel dans les formes et avec le respect qui convient. Chaque rituel génère des « points d'apaisement », en fonction du nombre de succès obtenus. Si le chaman ne parvient pas à lui procurer suffisamment de points d'apaisement pour la faveur qu'il a demandée, l'esprit détourne son attention et repart vers les horizons chaotiques des Terres de Chasse. Si le nombre de points d'apaisement obtenus est supérieur ou égal au minimum requis pour obtenir la faveur demandée, elle est accordée par l'esprit. La faveur peut affecter le chaman ou toute autre personne présente qu'il désigne.

Les points d'apaisement ne peuvent être accumulés ni mis en réserve. Le chaman doit demander la faveur avant d'accomplir le rituel.

Enervier les esprits

Bien que les esprits aident ceux qui leur témoignent le respect approprié, ils le font toujours avec répugnance. Si un chaman dérange toujours les esprits pour leur demander la même faveur, ils se mettent en rogne. Pour cette raison, le nombre de points d'apaisement requis pour une faveur augmente de +1 pour chaque requête supplémentaire effectuée après la première dans une période de 24 heures.

Les coutumes ancestrales

Pour les esprits de la nature, les vêtements et les armes « naturels », ou tout autre objet fait par et pour une personne précise ont une histoire et gardent une trace de l'âme de celui qui les a fabriqués. C'est pourquoi les esprits détestent les objets produits en masse et qui n'ont pas de passé. Les machines qui polluent et ravagent la terre, comme les trains à vapeur, leur sont insupportables.

Les chamans pensent que la désapprobation des esprits vis-à-vis de telles choses a affaibli leurs relations avec leur peuple. De nombreux chamans essaient de remédier à cela en incitant leurs tribus à revenir aux « coutumes ancestrales ».

Lorsqu'il accomplit un rituel, un chaman qui porte une arme à feu, un couteau en métal, ou tout autre objet de la société « moderne », subit un malus de -4 à son jet de rituel. Au fait, les esprits ne se feront pas avoir par un chaman qui dépose tranquillement son Colt Peacemaker à côté de lui avant d'accomplir le rituel.

De même, tout rituel accompli dans un train, un wagon-vapeur, à bord d'un navire, ou tout autre transport moderne souffre d'un malus de -4.

L'épreuve

Un chaman qui demande une faveur très puissante peut avoir besoin d'accomplir plusieurs rituels afin d'apaiser les esprits. L'ensemble des sacrifices accomplis durant ces rituels étendus est appelé une « épreuve ».

Pour commencer une épreuve, le chaman doit d'abord choisir les rituels qui seront accomplis. Un rituel de type unique ne peut pas être utilisé plus d'une fois durant l'épreuve. La plupart des rituels doivent être accomplis à la suite, mais certain,

comme le jeûne, peuvent être suivis en même temps que les autres.

Toute interruption entre les rituels fait échouer l'épreuve. Si le chaman se plante pendant un rituel, cela provoque l'échec de toute l'épreuve.

Quand tous les rituels d'une épreuve ont été accomplis, les points d'apaisement de chaque rituel sont additionnés et appliqués à la faveur demandée.

Manitous

Parler avec les occupants des Terres de Chasse est un processus délicat. Les rituels effectués par les chamans sont prévus pour attirer l'attention des esprits de la nature, mais parfois, un chaman se fait avoir et engage la conversation avec un manitou plus malin. Pire, accomplir un rituel expose le chaman à des attaques psychiques. Et les manitous n'ont pas beaucoup d'affection pour les chamans depuis la Grande Guerre des Esprits.

Si un chaman se plante alors qu'il fait un jet d'Aptitude pour un rituel, il a été trompé et a traité avec un manitou et non un esprit de la nature. L'attaque de l'esprit malfaisant se traduit par un jet opposé de foi. Comme les manitous peuvent être de toute taille et de toute forme, tire une carte du Deck d'Action et utilise les règles de création de personnage (Chapitre Trois) pour déterminer le nombre et le type de dés qu'il faut lancer. Dans ce cas, la couleur indique le niveau de l'Aptitude, et la figure le type de dé.

Si le chaman gagne, le manitou se retire dans les Terres de Chasse à la recherche d'une proie plus facile. Si le manitou gagne, le chaman se prend 3d6 points de dommages dans les tripes, plus 1d6 pour chaque degré obtenu dans le jet opposé.

Faveurs pour les non-chamane

Bien que seuls les chamans puissent accomplir des prouesses « d'homme-médecine », la connaissance des esprits est une part importante de la plupart des cultures indiennes. Les Braves, par exemple, demandent aux esprits de les aider dans la bataille, alors que les chasseurs comblés remercient les esprits des animaux de leur avoir fourni de la nourriture. Cela signifie que même un Indien qui n'est pas un chaman peut demander de petites faveurs aux esprits.

Le guerrier qui demande une faveur doit avoir au moins un niveau en *foi* et doit connaître le rituel approprié. Les non-chamans ne peuvent pas demander de faveur dont l'apaisement minimum est supérieur à 1, mais tous les points d'apaisement générés par un rituel doivent être appliqués à une faveur demandée.

RITUELS

Chaque type de rituel est appris par les chamans comme une Aptitude spécifique. Les descriptions précisent aussi le Trait auquel le rituel est associé.

- *Vitesse* est le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel.

- *SD* est le Seuil de difficulté du rituel.

- *Apaisement* est le nombre de points d'apaisement gagnés pour chaque succès et degré obtenus lors du jet d'Aptitude du chaman.

- *Trait* est le Trait utilisé par l'Aptitude du rituel.

Danse

Vitesse : Variable

SD : Variable

Apaisement : 1

Trait : Agilité

Peu de choses attirent autant l'attention des esprits que l'énergie dégagée par une danse sauvage. Maintenir leur attention est un autre problème, et cela dépend de la qualité de la prestation.

Les danses peuvent être simples, compliquées, ou élaborées.

DANSE		
Danse	Vitesse	SD
Simple	1 heure	9
Compliquée	2 heures	7
Élaborée	4 heures	5

Une *danse simple* est interprétée par un seul danseur, avec des pas simples et répétitifs et des chants. Dans une *danse complexe*, le danseur exécute une véritable chorégraphie et des manœuvres athlétiques. Une *danse élaborée* nécessite des pas complexes, des costumes adaptés et éventuellement plusieurs participants.

Jeûne

Vitesse : Variable

SD : 13 moins le nombre de jours jeûnés

Apaisement : Variable

Trait : Ame

Mettre son corps à rude épreuve est un signe de grande loyauté envers les esprits. Passer plusieurs jours sans manger (c'est-à-dire jeûner) est une façon courante d'invoquer une puissante médecine. Chaque jour de jeûne, le chaman doit faire un jet de *Vigueur* contre un *SD* de 5 plus le nombre de jours déjà jeûnés. Un échec signifie que le chaman perd 1d6 points de Souffle. Le Souffle perdu ne peut être récupéré qu'en mangeant. Même des soins magiques ne peuvent permettre de le retrouver tant que le chaman n'a pas mangé : ça fait partie du sacrifice. A la fin du jeûne, le chaman fait un jet de rituel. Le *SD* est de 13 moins le nombre de jours jeûnés. Le *SD* minimum est fastoche (3). Chaque succès et degré sur ce jet rapporte 3 points d'apaisement.

Mutilation

Vitesse : 1

SD : Variable

Apaisement : 3

Trait : *Vigueur*

Un des rituels indiens les plus effrayants qui soit – surtout pour ceux qui ne sont pas indiens – est l'automutilation.

Cela veut dire que l'on coupe, que l'on brûle, voire que l'on ampute certaines parties du corps. Puisque le chaman est blessé au cours du rituel, le Marshal doit lui imposer des malus ou des Handicaps qui correspondent à ses blessures. S'il se coupe un doigt, par exemple, le personnage devra diminuer de 1 son total de *Dextérité*. S'il finit par se couper tous les doigts, il a alors le Handicap *manchot*. Les chamans qui ont des amis croyants peuvent souvent guérir des blessures dites "incurables". C'est

MUTILATION		
Action	Vitesse	SD
Blessure mineure temporaire	1	11
Blessure mineure permanente	2	7
Blessure majeure permanente	3	5

cool. Les risques encourus par le guérisseur dépassent de loin les éventuels bénéfices apportés par quelques points d'apaisement.

Une blessure mineure et temporaire correspond à une blessure légère.

Avec une blessure mineure permanente, une petite partie du corps est amputée ou méconnaissable, ce qui peut entraîner des malus pour certaines actions. Effet immédiat, une blessure sérieuse est infligée à la zone concernée.

Une blessure majeure permanente handicape le chaman d'une façon ou d'une autre. Il perd un doigt, un œil, la langue, ou une autre partie importante du corps. Une blessure critique est directement infligée à la partie du corps concernée.

Peintures sacrées

Vitesse : Variable

SD : Variable

Apaisement : 2

Trait : Perception

Les peintures sur sable, les fresques rupestres, et toutes les marques cérémonielles sur le corps sont une autre façon de montrer l'adhésion du chaman au monde des esprits. Lorsqu'une faveur est demandée pour quelqu'un, c'est le corps du demandeur qui est peint.

Le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel dépend du niveau d'apaisement désiré.

PEINTURE SACRÉE

Peintures	Durée	SD
Simple	10 minutes	11
Complexes	30 minutes	9
Élaborées	2 heures	7

Vœu

Vitesse : 1

SD : 9

Apaisement : 1

Trait : Connaissances

Un vœu est une promesse faite à un esprit particulier de la nature. La promesse est de respecter et d'honorer l'esprit en question, ainsi que sa sphère d'influence. Un esprit aigle par exemple, demandera

au chaman de le respecter, ainsi que l'air et le vent. Un bon chaman vit quotidiennement dans le respect de ces valeurs, et peut ainsi appeler les esprits sans avoir à promettre autre chose.

Cicatrices

Vitesse : Variable

SD : Variable

Apaisement : 1

Trait : Vigueur

Se taillader est bien moins contraignant que de se mutiler. Un chaman qui utilise ce rituel doit simplement marquer son épiderme et non détruire des parties entières de son anatomie. Lorsque la faveur est demandée pour un autre, c'est sur la peau du demandeur que sont pratiquées les scarifications. Un Indien couvert de plusieurs grandes cicatrices bien visibles (au moins trois) a le Handicap laïd comme un pou.

CICATRICES

Taille	Vitesse	SD	Dommages
Petite cicatrice (3-9cm)	1	7	1d6 points de Souffle
Grande cicatrice (12 cm et +)	2	5	2d6 points de Souffle

Tatouages

Vitesse : Variable

SD : Variable

Apaisement : 2

Trait : Dextérité

Par ce rituel, le chaman prouve son attachement au monde des esprits en inscrivant l'hommage directement sur sa peau. Plus est grand l'hommage rendu, plus il y a de chances que les esprits lui fassent l'honneur de leurs faveurs.

TATOUAGE

Taille	Vitesse	SD
Petit	1 heure	9
Moyen	2 heures	7
Grand	8 heures	5

Les tatouages sont de trois tailles : petits, moyens, grands. Les petits tatouages n'ont que quelques cen-

timètres carrés. Les tatouages moyens couvrent une partie non négligeable du corps du chaman, comme l'avant-bras. Les grands tatouages couvrent la quasi-totalité d'une partie du corps, comme le torse ou le dos. De nouveaux tatouages ne peuvent pas être inscrits sur d'anciens tatouages. Lorsqu'on demande une faveur pour un autre individu, le tatouage est fait sur le corps du demandeur.

FAVEURS

Ci-dessous, tu trouveras certaines des faveurs les plus courantes que peuvent accorder les esprits de la nature.

Un chaman connaît une faveur pour chaque niveau de sa plus haute Aptitude de rituel.

Les faveurs ont trois caractéristiques :

- *Apaisement* est le nombre minimum de points d'apaisement requis pour recevoir la faveur demandée.

- *Durée* est le temps que dure la faveur.

- *Portée* est la distance sur laquelle la faveur fait effet. Comme pour la magie des hucksters, un chaman doit voir sa cible à moins que le texte ne dise le contraire.

Malédiction

Apaisement : 3/5/7

Durée : Permanente

Portée : 10 mètres par point d'apaisement

Cette faveur est une puissante médecine qui libère la colère du monde des esprits sur l'ennemi du chaman. Lorsqu'elle est accordée, la victime est frappée d'une maladie.

Le nombre de points d'apaisement détermine le pouvoir de la malédiction. La nature de l'affliction ou de la maladie peut varier, mais les effets sont les mêmes que pour le Handicap maladie. Trois points d'apaisement provoquent une *maladie mineure*, cinq points une *maladie chronique*, et sept points une *maladie mortelle*.

La malédiction peut être levée à tout moment par le chaman qui l'a infligée. D'autres chamans peuvent lever cette malédiction, en générant plus de points d'apaisement que ceux utilisés lors de la mise en oeuvre de la malédiction, et en demandant aux esprits de ravalier leur colère.

La parole de la terre

Apaisement : 1

Durée : Concentration

Portée : Toucher

Avec cette faveur le chaman demande aux esprits de la terre de le guider sur les traces d'une proie. Contrairement à d'autres faveurs, le chaman n'a pas besoin de voir sa cible pour recevoir ce bienfait.

Chaque point d'apaisement utilisé pour cette faveur donne au demandeur un niveau supplémentaire en *pister*. Une lueur mystique, que seul le chaman peut voir, entoure les traces laissées par la proie.

Vent favorable

Apaisement : 1

Durée : 5 rounds

Portée : Toucher

En utilisant cette faveur, le chaman demande aux esprits du vent de guider le vol d'une flèche, d'une lance, ou de toute autre arme "naturelle" jusqu'à sa cible.

Chaque point d'apaisement utilisé pour cette faveur octroie au demandeur, et pour les 5 prochains rounds, un bonus de +1 pour toucher avec une arme de lancer ou une flèche.

Foudre fatale

Apaisement : 2

Durée : Instantanée

Portée : 50 mètres par point d'apaisement

Avec cette faveur, le chaman demande aux esprits des tempêtes de frapper ses ennemis avec la foudre. Faveur puissante, *foudre fatale* ne peut être utilisée que pendant un orage.

Si le rituel est réussi, la cible se prend automatiquement 3d10 points de dommages dans les tripes. Chaque point d'apaisement supplémentaire au-delà du minimum requis augmente les dommages de 1d10.

Médecine

Apaisement : Variable

Durée : Permanente

Portée : Toucher

Cette faveur demande aux esprits d'accélérer le cours de la nature et d'augmenter la vitesse de guérison d'un patient.

Le nombre de points d'apaisement requis pour soigner une blessure dépend du plus haut niveau de blessure que la victime a subie. Si le chaman réunit le nombre de points d'apaisement suffisants, le personnage soigné est complètement guéri. Si ce n'est pas le cas, il reste blessé. Le chaman peut essayer à nouveau s'il en a envie, avec les pénalités habituelles.

BLESSURE

Niveau de blessure	Apaisement
Légère	2
Sérieuse	3
Grave	4
Critique	5
Définitive	6

Pacte

Apaisement : Variable

Durée : Jusqu'à expiration

Portée : Soi-même

Cette faveur permet au chaman de faire un pacte sacré avec un esprit, que ce dernier promet d'honorer en temps voulu. En effet, le chaman se sert de ce pacte afin d'enchanter un fétiche avec une autre faveur, en vue d'un usage futur.

Les esprits détestent être liés de la sorte et demandent un niveau d'apaisement élevé pour de tels services. Pour cette raison, l'apaisement nécessaire pour établir un tel pacte est égal à deux fois l'apaisement normalement requis pour la faveur demandée.

Le chaman doit utiliser un petit objet, comme une plume ou un autre fétiche, pour accomplir le rituel. Ce fétiche est le symbole de la promesse faite par l'esprit et il est nécessaire pour lui rappeler ses obligations par la suite. Lorsque le pacte est conclu, note le nombre de points d'apaisements utilisés. La moitié est utilisée pour déterminer la puissance de la faveur promise lorsque le fétiche est activé (libérant ainsi l'esprit de son engagement).

Quiconque possède un fétiche non utilisé peut l'activer par simple toucher et sur la réussite d'un jet d'Ame faisable (5). Même les faveurs habituellement réservées aux chamans peuvent être de cette

façon accordées à quiconque (même des faveurs dont la portée est limitée au lanceur : «soi-même»). Les esprits préfèrent éviter les chamans qui les contraignent ainsi. Pour cette raison, un chaman souffre d'un malus de -2 à tous ses jets de rituel par fétiche non utilisé.

Changeforme

Apaisement : 4

Durée : 1 heure par point d'apaisement

Portée : Soi-même

Un chaman peut se servir de cette faveur pour revêtir l'apparence d'un animal ordinaire. Les formes animales les plus courantes sont le loup, l'aigle, le coyote et le poisson. Regarde le Chapitre Quinze pour les caractéristiques des bestioles les plus fréquentes.

Seul le corps du chaman est affecté par la transformation. Les habits et l'équipement portés par le changeforme tombent à terre, à moins qu'ils ne soient adaptés à ce nouvel aspect. Cette faveur ne peut pas être utilisée pour se transformer en créature surnaturelle.

Pendant toute la durée de l'expérience, le chaman reste conscient. Il peut retourner à sa forme initiale dès qu'il le souhaite, mais il doit accomplir un nouveau rituel pour reprendre l'apparence d'un animal, une fois de plus.

Planer avec les aigles

Apaisement : 2/4

Durée : Concentration

Portée : Soi-même

L'âme du chaman est guidée par les esprits de la nature dans le corps du rapace – un oiseau de proie – le plus proche du lieu où se trouve le chaman. Celui-ci peut voir par les yeux de l'oiseau. Si 4 points d'apaisement sont dépensés, le chaman a tout contrôle sur les actions de l'oiseau.

Si l'oiseau est blessé alors que le chaman est en lui, le lanceur doit faire un jet d'Ame contre le SD de la blessure reçue par l'animal. Un échec signifie que le chaman reçoit la même blessure.

Le chaman est dans un état de transe pendant toute la durée de la faveur et ne peut accomplir aucune autre action.

Rapide comme le loup

Apaisement : 1

Durée : 6 rounds

Portée : Toucher

Rapide comme le loup accorde au demandeur l'allure gracieuse du loup vélocé. Celui-ci peut augmenter son allure d'Id4 mètres par round. Chaque point d'apaisement supplémentaire au-dessus du minimum requis augmente le bonus de mouvement d'un type de dé.

Esprits guerriers

Apaisement : 1

Durée : 4 heures

Portée : Toucher

Cette faveur permet au chaman ou au guerrier d'appeler les esprits pour qu'ils l'assistent lors de la bataille. Contrairement à d'autres faveurs, celle-ci est liée à un rituel particulier : la peinture corporelle. Le guerrier doit arborer des peintures très voyantes afin de bien montrer, avant d'engager le combat, qu'il est sur le sentier de la guerre.

Celui qui reçoit la faveur peut augmenter d'un niveau par point d'apaisement ses Aptitudes d'*esquiver*, *combat* ou *tirer* : *arc*. Celui qui demande la faveur doit choisir l'Aptitude qui reçoit ce bonus au moment où la faveur est requise.

Fort comme l'ours

Apaisement : 1

Durée : 6 rounds

Portée : Toucher

Celui qui reçoit cette faveur est investi de la force extraordinaire d'un puissant esprit ours. Les personnages d'origine indienne ayant au moins 1 niveau de *foi* peuvent distinguer la silhouette nébuleuse d'un grand grizzly tout autour du guerrier. La force de la cible est augmentée d'un type de dé pour chaque point d'apaisement dépensé (c'est le type de dé qui est augmenté, et non la Coordination).

Vision mystique

Apaisement : Variable

Durée : Instantanée

Portée : Soi-même

Une vision mystique est un appel lancé aux esprits

afin d'entrevoir les conséquences d'une action ou d'un événement futur. Les esprits n'aiment pas répondre à ces requêtes. Ce sont eux-mêmes des êtres sauvages et chaotiques, et ils savent que le futur peut être changé en moins d'un battement de cœur. Cependant, on peut les persuader de donner la réponse la plus probable à une question précise s'ils sont suffisamment apaisés.

Le chaman ne peut poser qu'une seule question aux esprits. L'importance de la question détermine le nombre de points d'apaisement nécessaires.

Les esprits de la nature répondent toujours de manière étrange et indéchiffrable, mais ils ne mentent jamais. Le Marshal doit concocter une histoire qui, d'une façon ou d'une autre, donne la réponse à la question mais sans y répondre directement.

Marche silencieuse

Apaisement : 2

Durée : Concentration

Portée : Toucher

Marche silencieuse permet au chaman de se déplacer en extérieur sans faire de bruit et sans laisser de traces.

Les esprits de la terre assourdissent le bruit des pas du chaman, lui accordant un bonus de + 8 sur ses jets de *furtivité*. Ils empêchent aussi quiconque de suivre le marcheur.

Les esprits de la nature qui rendent ce service refusent d'entrer dans les villages, les villes ou toute autre zone habitée. Le chaman perd tous les bénéfices de cette faveur dès qu'il s'approche à moins de 50 mètres d'un tel lieu.

VISION MYSTIQUE

Apaisement	Information demandée
2	Un problème mineur, comme la réussite ou l'échec d'un coup, d'un mariage, d'une naissance, etc.
5	Un fait important, comme un indice sur l'identité d'un meurtrier ou une allusion aux faiblesses d'une abomination.
5	Un sujet majeur, comme les conséquences d'un raid ou savoir si quelqu'un dira la vérité lors d'une négociation importante.



CHAPITRE II

D'ENTRE LES MORTS



Il n'y a rien de pire, pour un pistolero, que de devoir enlever une encoche de son flingue parce que sa dernière victime vient de revenir d'entre les morts. Dans le monde de *Deadlands*, pourtant, c'est assez répandu. Tu vois, la mort d'un gars costaud n'est pas forcément la dernière nouvelle que tu puisses avoir de lui.

Bref, si le Marshal te laisse lire ce chapitre, c'est que tu es mort. Bienvenue.

LES DÉTERRÉS

Les individus munis d'une volonté de fer reviennent parfois de l'au-delà. Comme les Pinkertons et les Texas Rangers l'ont compris, ces êtres sont en fait possédés par des manitous, des esprits malins qui utilisent le corps et l'âme de leurs hôtes pour agir sur le monde physique. Ces êtres sont appelés des «Déterrés».

Heureusement, un manitou se trouvant dans le corps d'un mort-vivant est anéanti lorsque le cerveau de son hôte est détruit ; c'est pourquoi ils ne risquent leur âme (par ailleurs éternelle) que dans des personnes aux capacités exceptionnelles. Les

êtres faibles ou infirmes ne sont possédés que lorsque cela s'inscrit dans un plan diabolique.

Quand un joueur meurt pendant le jeu, et que son corps est resté intact dans son ensemble, il tire une carte d'un deck qui vient d'être remêlé, plus une autre pour chaque point de Trempe qu'il possède.

Si l'un des deux Jokers est pioché, alors le joueur revient d'entre les morts. Sinon, cela signifie que le manitou n'est pas intéressé par l'âme du personnage et que celui-ci est passé des Terres de Chasse au Grand Nulle Part sans être inquiété.

La plupart des Déterrés restent en terre pendant 10 jours – c'est le temps qu'il faut au manitou pour s'emparer de l'âme de la victime – puis il leur faut 10 à 12 heures pour sortir de leur tombe, s'ils ont été enterrés. Certains reviennent plus vite et d'autres plus lentement – surtout si le corps a été particulièrement charcuté.

Très peu de personnages reviennent d'entre les morts ; tu ne devrais donc pas t'amuser à choper des balles en espérant revenir avec plein de pouvoirs super cools. A moins que ton personnage n'ait beaucoup de Trempe, il y a gros à parier que tu iras nourrir les vers.

Mais si tu «meurs» d'envie d'incarner un Déterré, le supplément : *Le Livre des Morts* te permettra de créer directement un personnage mort-vivant avec tous les détails sur ses nouvelles capacités.

LE DOMINION

Les manitous ont besoin d'une âme mortelle pour subsister dans le monde physique. Ça signifie qu'ils doivent garder l'âme de leur hôte avec eux. Quand ils possèdent un mort-vivant, ils se battent contre son âme pour le contrôler.

Quand le manitou a le dominion, l'âme de l'hôte perd tout contact avec le monde extérieur. Elle ne garde aucun souvenir de tout ce que fait le manitou quand il est aux commandes. Le manitou a toujours accès aux souvenirs d'une âme à sa merci : il les utilise pour se faire passer comme mortel tout en semant le chaos et la confusion.

Les manitous refusent d'admettre ou de révéler que leur hôte est possédé. Ils accomplissent leurs actes cruels dans l'ombre, espérant conserver leur déguisement intact.

Les Déterrés ont un nombre de points de dominion égal à leur Âme. Entre l'Âme humaine et le manitou, c'est celui qui possède la majorité de ces points de dominion qui est aux commandes du corps humain. Les mortels gagnent toujours les matches nuls.

LE CAUCHEMAR

Un manitou s'attaque pour la première fois à l'Âme d'un mortel quand celle-ci traverse les Terres de Chasse. Le combat spirituel qui s'engage alors se caractérise par un horrible cauchemar basé sur les souvenirs du mort. C'est pour cela qu'un endroit est prévu sur ta fiche de personnage, nommé "Ton pire cauchemar".

Quand ton personnage entre dans son Cauchemar, le Marshal a deux façons de s'y prendre : la première est de passer rapidement sur cet épisode pour reprendre le jeu. La seconde est en fait une mini-aventure en solo inspirée par tes propres cauchemars. L'issue de cet épisode déterminera qui sera à la barre quand ton personnage reviendra d'entre les morts.



L'ÉTERNEL COMBAT

C'est après le Cauchemar que tu peux savoir avec combien de points de dominion le manitou et toi pouvez commencer la partie. Dès cet instant, il te faudra garder un décompte précis de vos points de dominion respectifs (l'emplacement est prévu après «Ton pire cauchemar»). Ne dis jamais aux autres joueurs quel est l'état actuel du dominion – nous voulons qu'ils puissent s'inquiéter pour toi. Après être sorti de la tombe, tu devras te battre constamment contre le manitou pour conserver le contrôle de ton corps, chacun de vous essayant d'obtenir l'avantage et d'arracher la victoire. C'est quand tu utilises tes pouvoirs que le manitou est le mieux à même de remporter le dominion. Le Marshal pourra, de temps à autre, lors de circonstances spéciales, te demander de faire des jets de dominion, mais il y a en particulier deux occasions où ton héros devra se battre pour le contrôle de son âme.

- Quand tu utilises tes pouvoirs de Déterrés et que tu te plantes.
- Quand tu achètes un nouveau pouvoir ou que tu améliores l'un de ceux que tu possèdes.

 La lutte pour le dominion est un jeu opposé d'Ame. Tire une carte d'un nouveau deck (ou ~~le~~ le deck du Marshal si tu es en combat) pour déterminer l'Ame du manitou. Le gagnant prend 1 point de dominion à l'autre pour chaque succès et degré. Quand le manitou gagne des points mais n'obtient pas la majorité, il prend le contrôle pour quelques instants. Ça crée pas mal de problèmes. C'est le Marshal qui s'en occupe.

BIEN VIVRE SA MORT

Alors, c'est comment d'être mort-vivant ? C'est un cadeau empoisonné. Un cadavre qui marche est un sacré combattant, mais il ne risque pas de se faire beaucoup d'amis.

Les premières heures d'un mort qui fait son come-back ne sont pas très drôles. Ses derniers souvenirs sont les circonstances de sa mort, et ensuite il se réveille en générale dans une tombe ou un autre endroit bizarre. Quelles que soient les blessures dont le type est mort, elles ne paraissent plus si terribles, mais il porte des cicatrices ou d'autres preuves irréfutables de sa mort, qui ne partiront jamais.

De plus, il ne s'habitue pas facilement à sa nouvelle condition. D'abord, la *rigor mortis* lui file des crampes, et il a le sentiment d'avoir la gueule de bois. Tous tes Traits du Déterrés sont divisés par 2 pendant les 2d6 heures suivant son réveil. Cette division affecte aussi bien le type de dé que la Coordination. Ainsi 3d10 devient 1d4 (arrondi à l'inférieur).

Les choses ne s'améliorent pas pour autant une fois que le brouillard dans sa tête s'est un peu dissipé. Le personnage ne sait toujours pas pourquoi il a cru qu'il était mort et qu'il revenait parmi les vivants. Pire, s'il écoute son cœur battre, il entend plus un murmure hanté qu'un battement (c'est le manitou qui remue à l'intérieur). S'il se taille les veines, le sang coulera mais il sera noir et épais.

Après un certain temps, le Déterrés finit par se rendre compte qu'il est un mort-vivant. Quand on te fait un joli trou dans le bide et que tu es guéri quelques jours plus tard, c'est difficile de le nier.

C'est dans des moments pareils qu'on découvre le bon côté d'être un zombie.

ETRE MORT-VIVANT

Les Déterrés ignorent les hémorragies et les pertes de Souffle dues aux dommages physiques, à la noyade, ou toute autre source de dommages indirects qui affecte les organes du corps. Ils perdent toujours du Souffle après une attaque magique ou un échec mental, comme un jet de *tripes* raté ou un sort planté.

Les Déterrés ne ressentent pas vraiment la douleur, mais bon, tirer avec une demi-main, ce n'est pas bien pratique. Ça leur permet d'ignorer 2 niveaux de modificateur de blessure dans chaque zone. En d'autres termes, les blessures graves leur infligent un malus de -1 par zone. On ignore les modificateurs de blessure inférieurs.

Décrépidité

Les Déterrés ont toujours une peau jaunâtre et fripée. Ils ne pourrissent pas, car le manitou les nourrit d'une énergie magique suffisante pour les maintenir en état. Mais ils ne sentent pas pour autant le parfum des roses : quiconque d'assez crétin pour renifler de près un Déterrés détecte l'odeur de putréfaction sur un jet de *Perception* faisable (SD S). Les animaux réagissent toujours très mal à une pièce de viande pourrie qui a l'audace de marcher sur deux jambes. Ainsi, tous les jets d'*équitation*, de *dressage* et d'*attelage* subissent un malus de -2.

Régénération

Cette même capacité à suspendre la décomposition naturelle aide également les mort-vivants à régénérer leurs blessures. Les Déterrés peuvent donc faire des jets de guérison naturelle une fois par jour au lieu d'une fois par semaine.

Trempe

Appartenir aux morts en marche blinde les sentiments. Voir un loup-garou faire des galipettes sur une plaine au clair de lune reste toujours déconcertant, mais un type qui peut se mettre une balle dans le cœur et continuer à rigoler accepte facilement ce genre de choses.

Après être revenu d'entre les morts, ajoute donc +1 à ta Trempe.

Foi

Les manitous peuvent utiliser toutes les Aptitudes et les Traits de leur hôte, excepté une : la foi. Chaque fois qu'un manitou doit faire un jet de foi, le Marshal tire une carte de son Deck d'Action pour déterminer le nombre et le type de dé que doit lancer le manitou. La foi d'un manitou est fluctuante, parce qu'elle est directement issue du chaos des Terres de Chasse.

Ce qui veut dire aussi que les manitous ne peuvent pas se servir des pouvoirs spirituels des chamans et des croyants.

Les esprits de la nature exècrent les manitous, donc ces derniers, s'ils sont installés dans le corps d'un chaman, ne peuvent pas pour autant accomplir les rituels quand ils ont le dominion. Si le chaman est aux commandes, le risque de voir le manitou reprendre le contrôle l'oblige à obtenir 1 point d'apaisement supplémentaire pour chaque faveur.

Les croyants sont traités de la même manière par leur saint Patron. Quand ils sont aux commandes, ils peuvent invoquer tous les miracles qu'ils souhaitent. Quand c'est le manitou qui est à la barre, il ne peut pas utiliser les miracles et la foi de son hôte.

Détruire un mort-vivant

Les Déterrés se prennent des dommages normalement mais ils ne peuvent pas être tués, sauf en détruisant leur cerveau – c'est l'organe vital dont a besoin le manitou pour faire fonctionner le corps. Si la caboche se prend un coup fatal (définitif), le mort-vivant et le manitou à l'intérieur sont détruits tous les deux.

Des blessures mortelles dans les tripes mettent le Déterré K.O jusqu'à ce que le manitou à l'intérieur régénère les dommages, les ramenant à un niveau critique ou inférieur.

POUVOIRS

Les Déterrés ont accès à deux autres sources de pouvoir : ceux qu'ils tirent des abominations qu'ils abattent, et ceux qui sont des extensions de leur personnalité.

L'Ultime Essence

Les plus grandes abominations sont gorgées d'une essence surnaturelle qui leur donne leurs pouvoirs. Les Déterrés peuvent voler cette énergie en se tenant au-dessus de la créature agonisante, à la manière de la tradition indienne qui veut qu'on touche l'ennemi vaincu, et absorber cette énergie. La puissance particulière soutirée à une abomination est appelée l'Ultime Essence. Un Déterré tenant à quelques pieds d'une créature mourante absorbe automatiquement son Ultime Essence. Seules les abominations les plus puissantes – comme celles qui portent un nom, le Cavalier sans Tête ou Dracula par exemple – possèdent une Ultime Essence. Le «Guide du Marshal» contient d'autres exemples.

Autres pouvoirs

Les Déterrés émergent de leur tombe avec seulement les pouvoirs courants chez tous les mort-vivants. Toutefois, après quelque temps, ils se trouvent inévitablement en danger et puisent accidentellement dans les pouvoirs du manitou. Celui-ci s'empresse d'accorder ses pouvoirs à son hôte, puisque ça lui donne une chance de reprendre le dominion. Un Déterré peut acheter un nouveau pouvoir en dépensant 10 points de Prime. Il peut choisir n'importe quel pouvoir pour lequel il possède les Atouts et Handicaps requis. Avec la permission du Marshal, il peut également acheter des pouvoirs qui correspondent à son histoire personnelle et son caractère, dans l'intention de faire des pouvoirs du Déterré une extension de sa personnalité. Si les règles s'adaptent mal à la situation, laissez-les tomber. Ça ira pour cette fois.

Si le nouveau pouvoir compte plusieurs niveaux, le personnage commence avec le niveau 1. D'autres niveaux peuvent être achetés avec des points de Prime : le coût est 2 fois le niveau à atteindre (élever un pouvoir du niveau 1 à 2 coûte donc 4 points). L'inconvénient, c'est que chaque fois qu'un pouvoir est acheté ou augmenté, le manitou du Déterré peut tenter sa chance de reprendre le dominion. Voir l'Eternel Combat p. 130 pour savoir comment.

LES POUVOIRS DES DÉTERRÉS

Les pouvoirs disponibles pour les personnages mort-vivants sont déterminés par le Marshal. Le meilleur guide reste la personnalité du joueur : ses Atouts, ses Handicaps, son histoire personnelle. Les pouvoirs que peut obtenir le Déterré doivent être le prolongement de ces facteurs. Par exemple, un joueur méchant comme une teigne pourra se faire pousser des griffes ou augmenter sa Force.

On augmente un pouvoir comme la Coordination, mais le coût est 2 fois le nouveau niveau. Elever griffes du niveau 3 au niveau 4, par exemple, coûte 8 points de Prime.

Ci-dessous, tu trouveras quelques pouvoirs qui permettront aux personnages mort-vivants de faire leurs premiers pas hors du trou. Il y en aura beaucoup plus dans le Livre des Morts, ainsi que des règles pour créer un personnage mort-vivant.

Chaque pouvoir est caractérisé par 3 éléments :

Vitesse, Durée et Dispositions.

• **Vitesse** : c'est le nombre d'actions nécessaires à la mise en œuvre du pouvoir. Certains, comme *Tait surnaturel*, sont toujours activés.

• **Durée** : c'est le temps que dure le pouvoir. «Concentration» signifie que le Déterré doit maintenir sa concentration et ne peut accomplir aucune action complexe. Si un chiffre est indiqué entre parenthèses, c'est le nombre de points de Souffle qu'il faut dépenser à chaque round pour garder le pouvoir activé.

• **Dispositions** : ce sont les Atouts et les Handicaps qui correspondent le mieux au pouvoir. Souviens-toi, ce sont des indications, pas des règles. En fait, tu peux choisir n'importe quel pouvoir, à condition que tu puisses le justifier par rapport à ton personnage. Les Aptitudes et l'histoire personnelle sont aussi importantes, mais ce serait trop long de les mentionner.



Oeil de chat

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Dispositions : Aux aguets, regard d'acier, bigleux, curieux

Ce pouvoir permet au Déterré de voir des choses que les autres ne peuvent pas voir. Quand le pouvoir est activé, les yeux du Déterré se mettent à luire légèrement, comme ceux d'un chat qui captent les rayons de la lune.

Ce pouvoir n'est pas permanent, il faut se concentrer pour le mettre en pratique.

Le dernier aspect de ce pouvoir est de pouvoir «lire l'âme». En plus des capacités spéciales qu'il offre (regarde la table, camarade, elle montre les capacités obtenues pour chaque niveau), le Déterré peut aussi ajouter +4 à ses jets de scruter quand il se concentre en faisant appel à ce pouvoir.

OEIL DE CHAT

Niveau	Pouvoir
1	Distance : le Déterré peut voir deux fois plus loin que n'importe qui. +4 aux jets de Perception pour repérer des objets lointains.
2	Chaleur : le Déterré détecte des sources de chaleur au moins égales à celle d'un humain à 50 mètres. Note : la chaleur d'un paysage peut parasiter la vue.
3	Nuit : en l'absence de toute source de lumière, le Déterré peut voir en pleine obscurité comme au crépuscule.
4	Ténèbres : le Déterré peut voir dans les ténèbres comme en plein jour.
5	Lire l'âme : le Déterré peut regarder directement dans l'âme des autres. Il peut voir les sentiments généraux d'une personne, si elle ment, ou si elle est une abomination ou un Déterré en faisant un jet de scruter difficile (SD 9).

Griffes

Vitesse : 1

Durée : A ta guise

Dispositions : Ambidextre, deux mains gauches, sanguinaire, méchant comme une teigne, manchot, laid comme un pou, revanchard

Les filles de saloon peuvent te laisser des griffures vicieuses dans le dos. Mais ces griffes-là, elles te déchirent jusqu'à la colonne vertébrale.

Les mains du Déterré deviennent des griffes monstrueuses. Plus le niveau est haut, plus elles sont grandes. Les dommages indiqués dans le tableau s'ajoutent au jet de Force du Déterré quand celui-ci touche en utilisant combat : bagarre, comme si les griffes étaient des lames.

GRIFFES

Niveau	Dommages
1	+1d4
2	+1d6
3	+1d8
4	+1d10
5	+1d12

Spectral

Vitesse : 2

Durée : Concentration (variable)

Dispositions : Malade, bigleux, curieux, terreurs nocturnes, pacifiste, rachitique

Le Déterré et tout l'équipement qu'il porte deviennent complètement immatériels à volonté. Il peut ainsi passer à travers les murs et ignorer les attaques physiques. Bien sûr, le Déterré ne peut plus affecter le monde physique sans se matérialiser en mettant fin au pouvoir. A noter qu'un Déterré spectral n'est pas invisible.

La perte en points de Souffle nécessaire pour demeurer immatériel varie en fonction du niveau du pouvoir.

SPECTRAL

Niveau	Souffle par round
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

Dévoreur d'âme

Vitesse : 1

Durée : Spécial (variable)

Dispositions : Malade, cupide, accoutumance

Ce pouvoir est l'une des armes les plus cruelles des mort-vivants. Le Déterré agrippe sa victime par la gorge et la serre comme s'il voulait l'étouffer. Le temps d'un battement de cœur, l'énergie vitale de la victime est aspirée de son corps et consumée. Pour ce faire, le Déterré doit obtenir un degré sur un jet opposé de combat : bagarre. Ainsi, il s'est saisi de sa proie par la gorge et il peut commencer à drainer sa force vitale. Ce qui se fait avec un jet opposé d'Âme. La différence est le nombre de points de Souffle que draine le Déterré s'il réussit. Le Souffle volé disparaît s'il n'est pas utilisé immédiatement. Le Déterré peut utiliser la force vitale qu'il a volée pour se «revitaliser», en quelque sorte. Plus le niveau de ce pouvoir augmente, plus il a d'options à sa disposition. La quantité de Souffle volé est déterminée par le niveau du pouvoir. D'autre part, utiliser ce pouvoir ne coûte rien au Déterré.

DÉVOREUR D'ÂME

Niveau	Pouvoir
1	Restauration : le Souffle volé renfloue le Souffle du Déterré sur une base de 1 pour 1.
3	Régénération : chaque tranche de 5 points de Souffle volés régénère un niveau de blessure dans une zone.
5	Coup de fouet : chaque tranche de 5 points de Souffle volés augmente la Force du Déterré d'un niveau. Un niveau est ensuite perdu toutes les 10 minutes, jusqu'au retour à la normale.

Suture

Vitesse : Spéciale

Durée : Permanente

Dispositions : Dur à cuire, gros tas, ça va les chevilles ?

Les Déterrés peuvent guérir plus vite que les gens ordinaires. Les manitous tirent une énergie surnaturelle de l'atmosphère pour recoudre leurs plaies et rendre à leur hôte un aspect présentable. Enfin, aussi présentable que peut l'être un zombie.

Suture permet donc de régénérer les blessures plus rapidement que la normale. Le rythme de régénération est fonction du niveau du pouvoir. La durée mentionnée sur la table est le rythme auquel le mort-vivant peut tenter un jet de guérison.

SUTURE

Niveau	Régénération
1	Toutes les 12 heures
2	Toutes les 6 heures
3	Toutes les 3 heures
4	Toutes les heures
5	Toutes les 10 minutes

Trait surnaturel

Vitesse : Permanent

Durée : Permanente

Dispositions : Toutes

Un pistolero qui possède une Rapidité surnaturelle est plus mortel qu'une Gatling. Un savant fou doté d'une Astuce paranormale peut fabriquer une quantité effrayante de Gatlings, d'ailleurs.

Ce pouvoir augmente un Trait (choisi au moment de l'achat du pouvoir) d'un type de dé par niveau. Le pouvoir est donc lié à un Trait spécifique, bien qu'un Déterré puisse avoir plusieurs Traits surnaturels.

Le Trait ainsi augmenté doit avoir un rapport avec le passé du personnage. Un pistolero peut obtenir une Rapidité surnaturelle, par exemple.



LA TERREUR



CHAPITRE 12

LA TERREUR



Pantalons souillés. Nerfs en pelotes. Folie rampante et frénésie baveuse. Tels sont au final les effets de la terreur pure. On dit que les mystérieux Justiciers se nourrissent de la peur des mortels. Maintenant que tu sais comment t'y prendre avec leurs larbins, il est temps que tu apprennes à gâcher le dîner des Justiciers. Le Marshal devrait te laisser lire cette partie immédiatement après que ton Gang ait massacré sa première grosse abomination – l'un des monstres de *Deadlands*.

DEGRÉS DE TERREUR

La Terreur exerce sur le monde une réelle influence. Les abominations peuvent se nourrir de la peur qui flotte dans une région donnée pour leur protection, et ceux qui les combattent courent le risque d'être paralysés par la Terreur.

Sur une échelle de 0 à 6, l'état normal du monde correspond à un Degré de Terreur 0. Dans ces régions-là, les gens n'ont peur que de la brute locale ou de choper une sale maladie. Ils évitent les coins "hantés", mais ils confient rarement leurs craintes à leurs voisins.

Dans les régions où le Degré de Terreur est plus élevé, les gens deviennent plus suspicieux et plus prudents. Les lieux hantés sont évités et, s'ils ont le choix, les gens ne sortent pas la nuit. Dans ces endroits, les abominations commencent à attirer l'attention de leurs maîtres sans visage, les Justiciers.

 Le Marshal a une table dans sa section qui lui dit de quel bonus profitent les abominations à chaque Degré de Terreur. Tu n'as pas besoin de rentrer dans les détails, mais en général, ton personnage doit déduire le Degré de Terreur de ses jets de *tripes*, et les abominations deviennent de plus en plus difficiles à tuer.

ELOQUENCE

Les héros de *Deadlands* combattent les Justiciers et leurs serviteurs grâce à leurs hauts faits. Bannir un fantôme d'une petite cabane du fin fond d'un bois du Missouri ne va peut-être pas changer la face du monde, mais chaque fois que les héros vainquent le mal et propagent le récit de leurs exploits, ils entament le Degré de Terreur local – et par conséquent,

la puissance des Justiciers.

Cela fait de l'Aptitude élocution l'arme la plus efficace dont les héros disposent contre le Jugement. Chaque fois qu'ils terrassent d'abominables ennemis, les héros peuvent faire au public le récit de leurs victoires et tenter de réduire le Degré de Terreur d'une région. Le monde n'est que la somme des régions qui le constituent, et grâce à leurs actions, les héros pourront peut-être un jour mettre les plans mystérieux des Justiciers en échec.

Certains personnages n'en ont peut-être rien à faire. Ils sont plus intéressés par la gloire et la fortune. Pourquoi pas. Du moment qu'il y a quelqu'un pour raconter leurs exploits, le monde bénéficie de leurs victoires.

Cela signifie que chaque aventure de *Deadlands* a de l'importance, même si elle peut sembler insignifiante de prime abord. Mieux encore, ton Gang n'a pas besoin de sauver le monde. Ça se fait tout seul, tant qu'il continue à lutter contre le mal.

LES HORREURS

Lorsque ton Gang parvient à vaincre la créature la plus terrifiante d'une aventure – «l'Horreur»–, tu dois faire en sorte que quelqu'un s'en fasse l'écho. Les actions de ton personnage ont un effet primordial sur le Degré de Terreur local, et les exploits de ton Gang peuvent faire l'objet d'un roman à bon marché ou d'un article de journal.

Après une victoire contre une Horreur, généralement au point culminant d'une aventure, un membre du Gang doit raconter l'histoire. Les fouille-merde et les croyants sont les plus susceptibles de le faire. Les pistoleros désabusés et les savants fous qui racontent leurs hauts faits ont plus de chance d'être pris pour des allumés que pour de véritables conteurs.

Le conteur doit s'adresser au minimum à la moitié de la communauté qui vivait sous la menace de l'Horreur, ou au moins sa faction la plus influente. La congrégation religieuse la plus importante, le journal de la ville ou même l'*Épitaphe de Tombstone* font des interlocuteurs idéaux.

À la fin de son histoire, l'orateur doit faire un jet d'élocution contre le SD correspondant au Degré de Terreur local.

Si l'orateur réussit son jet, le Degré de Terreur baisse immédiatement d'un degré. Des histoires supplémentaires n'auront pas d'effet sur la région jusqu'à ce qu'une autre Horreur apparaisse et commence à la terroriser.

Le revers de la médaille, c'est que si ton personnage se plante sur son jet d'élocution, l'audience ne retiendra qu'une chose : que des horreurs défiant l'imagination rôdent dans le coin. Les gens n'avoueront guère leur peur en public, mais il y a peu de chance pour qu'ils s'emparent de leurs fourches pour vous aider.

Cela augmente le Degré de Terreur d'un point. C'est pourquoi les Texas Rangers et les Pinkertons n'aiment pas les grandes gueules. Quelques mauvais orateurs peuvent semer suffisamment de chaos et de confusion pour faire du *Weird West* un véritable nid de mort.

DEGRÉ DE TERREUR

Degré	SD
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	15

PÉPITES DE LÉGENDE

Chaque fois que tu réussis à abaisser le Degré de Terreur d'une région, le Marshal place une Pépite spéciale dans le Chaudron de ton Gang. On appelle ça une «Pépite de Légende», et on la distingue des autres en lui apposant un signe au marqueur.

Les Pépites de Légende représentent l'aura glorieuse que ton Gang laisse dans son sillage. Le destin sourit à ceux qui persévèrent malgré les difficultés, et les Pépites de Légendes peuvent se révéler utiles dans des circonstances exceptionnelles. Une Pépite de Légende peut être jouée comme une Pépite bleue et possède une valeur de 4 pour réduire les blessures ou être convertie en points de Prime. De plus, la Pépite de Légende peut te permettre de

refaire un jet de Trait, d'Aptitude ou de dommages, même si tu t'es planté ou que tu as déjà dépensé des Pépites pour l'améliorer.

TREMPE

Il y a un dernier avantage à triompher d'une Horreur.

La «Trempe» est un indicateur de la volonté de ton personnage et de son expérience des sinistres pouvoirs des Justiciers. Après s'être battu contre des loups-garous et des mort-vivants, il acquiert une certaine résistance à la Terreur.

Chaque fois que ton personnage neutralise (ou aide à neutraliser) une Horreur, sa Trempe monte d'un point. Chaque point de Trempe ajoute +1 aux jets de tripes de ton personnage.

Personne n'a besoin de chanter les louanges de

ton personnage pour lui faire gagner de la Trempe. Dès que l'Horreur est vaincue, le personnage réalise qu'il a combattu une créature défiant l'imagination et qu'il a gagné. Cela lui donnera la force de continuer à se battre la prochaine fois que son Gang sera confronté aux horreurs de *Deadlands*.



LE GUIDE DU MARSHAL





CHAPITRE 13

LE JUGEMENT



L'ORDRE DES CHOSSES

Maintenant que tu as eu un aperçu des saletés dont nous avons nourri ces joueurs crédules, il est temps, Marshal, de te laisser pénétrer les vrais secrets du Weird West.

T'es prêt ?

Tu veux vraiment savoir ?

Tu veux *vraiment* savoir ?

Bien sûr que tu veux. Voici ce qu'on peut déjà te dire. Les monstres ont toujours existé. Toutes les cultures possèdent leur Père Fouettard, leurs cauchemars, leurs fantômes, leurs esprits, leurs loups-garous, leurs vampires, leurs goules et leurs zombies. Collectivement, ce sont des «abominations». Et ces trucs existent *vraiment* — ne va pas croire le contraire. Les abominations hantent le monde physique. Dans le monde des esprits — ce que les Indiens appellent les «Terres de Chasse» — les esprits de la nature et les manitous sont monnaie courante. Les esprits de la nature sont généralement bons ou tout au moins neutres envers les hommes. Les manitous sont franchement mauvais.

Les manitous canalisent la Terreur et les autres manifestations négatives engendrées par les abominations, puis les acheminent dans un endroit bien spécifique des Terres de Chasse que l'on appelle les «Deadlands». C'est là que résident les anciens et mystérieux Justiciers, et même les esprits ne savent pas qui sont ces êtres surnaturels ni pourquoi ils existent.

Ce que savent les esprits, c'est que les Justiciers rassemblent l'énergie que les manitous leur apportent dans les Terres de Chasse. La plus grande partie de cette énergie est conservée pour des motifs étranges et inconnus, mais quelques parcelles sont renvoyées dans le monde matériel pour donner naissance à de nouvelles abominations. Ces dernières sont la source de nouvelles terreurs dont se nourrissent les manitous pour les ramener aux Justiciers, et ainsi de suite.

C'est un cercle vicieux et sans fin, et ça fonctionne comme ça depuis l'aube des temps. Comme tu peux l'imaginer, les choses ne se sont pas toujours bien passées — en tous cas jusqu'à la fin du moyen âge.



LES ANCIENS

C'est à ce moment que les Anciens — les plus vieux chamans des différentes tribus indiennes de l'Est américain — se réunirent en conseil au cœur des montagnes de la Nouvelle-Angleterre. Là, ils discutèrent de l'état de la terre et du nombre croissant d'horreurs qui l'arpenaient.

Les Anciens savaient qu'il n'existait aucun moyen de bannir d'un coup tout le mal de cette terre. Les abominations devaient être vaincues l'une après l'autre. Mais ils songèrent que si les manitous disparaissaient, il naîtrait déjà beaucoup moins d'abominations.

LA GRANDE GUERRE DES ESPRITS

C'est ainsi que les Anciens demandèrent aux esprits de la nature de se battre contre leurs cousins maléfiques, les manitous. Les esprits acceptèrent, mais leur prix était élevé. Les Anciens devaient les rejoindre dans la guerre.

Les Anciens voyagèrent jusqu'à une ancienne terre de sépulture Micmac et accomplirent un rituel long et difficile. Lorsqu'ils eurent terminé, plusieurs jours après, un portail vers les Terres de Chasse était ouvert.

Les chamans l'empruntèrent et entamèrent leur long combat. La Grande Guerre des Esprits fit rage durant des siècles. Les Anciens traquèrent leurs ennemis et triomphèrent, mais les manitous, de par leur nature spirituelle, ne pouvaient pas être réellement détruits. Le mieux que les Anciens pouvaient faire, c'était de les vaincre et de les lier par un pacte sacré : aussi longtemps que les Anciens resteraient dans les Terres de Chasse, les manitous ne pourraient plus intervenir dans les affaires de l'humanité.

Les Anciens étaient pris au piège avec les esprits malins qu'ils avaient vaincus, mais les horreurs de notre monde s'apaisèrent et commencèrent à décliner. Les chamans avaient gagné, mais le prix qu'ils avaient payé était terrible.

Alors viendra le temps du Jugement

Le monde de Deadlands s'achemine vers quelque chose d'encore plus vaste et de plus terrible.

Quelque chose de dramatique va se produire courant 1998 — et tu n'arriveras même pas à y croire.

Reste avec nous jusque-là, et tu vas voir venir le truc.

Tu ne seras pas déçu.

UNE HISTOIRE DE VENGEANCE

Des siècles après, en 1763, un jeune chaman Susquehannah du nom de Raven terminait son apprentissage. C'était un excellent élève, qui dévorait ses leçons comme si chacune devait être la dernière. Un jour d'été, il était assis au sommet d'une grande montagne, dans cette 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. La conversation fut interrompue par le bruit d'une fusillade. Ça venait de son village.

Raven descendit de la montagne aussi vite qu'il put. Les bruits qu'il entendait lui disaient qu'il était déjà trop tard. Ses pieds lui semblaient de pierre : les mètres lui paraissaient des lieues. Lorsqu'il arriva enfin, il découvrit une bande de Blancs en train de massacrer sa famille. C'était la dernière tribu Susquehannah.

A présent, il était le Dernier Fils.

LA RÉSURRECTION DE RAVEN

Raven quitta la vallée et erra longtemps, avide de pouvoir et pressé de se venger de ceux qui avaient tué son peuple.

Le chaman apprit beaucoup des secrets de ce monde au cours de ses voyages. Le premier de ces secrets fut celui de la longévité. Bien qu'il soit né en 1745, Raven semble aujourd'hui n'avoir pas plus de 40 ans.

Le secret le plus important qu'il apprit, cependant, fut que les Anciens avaient laissé grand ouvert le portail depuis longtemps oublié qui menait aux Terres de Chasse.

Entre 1861 et 1863, Raven rendit visite à toutes les autres tribus qu'il put trouver et leur parla solennellement du massacre des siens, tombés entre les mains des Blancs. Il disait qu'il était le dernier de sa tribu, le "Dernier Fils", et qu'il cherchait des Braves qui partageaient sa haine aveugle.

Les autres chamans sentaient bien que la longue

quête de vengeance de Raven l'avait voué aux forces du mal. La plupart le bannirent. Mais parfois, un jeune revanchard adopté par la tribu se retournait contre sa nouvelle famille et suivait Raven.

Ces jeunes gens comprenaient son chagrin et sa rage. Comme lui, ils étaient les derniers de leurs tribus, de leurs familles, de leurs villages. Ils étaient les Derniers Fils.

Raven déclara à ses disciples que leurs problèmes étaient causés par la venue des Blancs. Dans certains cas, c'était effectivement la vérité. Dans d'autres, c'était encore le produit de l'incompréhension entre les deux peuples.

Quoi qu'il en soit, Raven fit savoir aux Derniers Fils qu'il connaissait le moyen d'abattre leur ennemi commun. Il délivrerait les manitous de leur ancien pacte. Viendrait alors le temps du Jugement.

Raven déclara aux Braves qui l'avaient rejoint que les manitous étaient le rempart du Peuple indien contre l'invasion des Blancs. Ce qu'avaient fait les



Anciens était folie.

Raven dit aux Derniers Fils qu'il était de leur devoir sacré de pénétrer dans les Terres de Chasse et de rendre le monde des esprits à son état originel. Mais il n'y avait qu'une seule façon d'accomplir cette tâche. Les Derniers Fils devaient pénétrer dans les Terres de Chasse et détruire les Anciens.

LA CHASSE

Les Derniers Fils entamèrent début 1863 leur long voyage depuis les déserts et les plaines du Sud-Ouest jusqu'aux collines boisées de Nouvelle-Angleterre. La troupe atteignit le cimetière Micmac le premier juillet de cette même année. C'est là qu'était caché le portail des Anciens. Sans hésiter, les Derniers Fils franchirent le seuil et pénétrèrent dans les Terres de Chasse.

Ils n'en ressortirent qu'au 3 juillet 1863, au moment même où prenait fin la plus grande et la plus san-

giante des batailles de la guerre de Sécession — Gettysburg — et quelques heures à peine avant le Jour de l'Indépendance des Etats-Unis. Beaucoup, parmi les Derniers Fils, n'étaient pas revenus de leur bataille, mais ils avaient accompli leur quête. Les Anciens étaient morts, et le sang noirci de leurs esprits tachait à jamais les mains de leurs meurtriers. Les manitous étaient libres.

LE RÉVEIL DES JUSTICIERS

Les Justiciers avaient porté leur attention sur d'autres territoires et d'autres dimensions ; peut-être avaient-ils commencé à s'assoupir dès que les manitous avaient cessé de les abreuver de cette Terreur délicieuse dont ils se repaissaient.

A présent, un flot d'énergie se déversait à nouveau, nourrissant ces êtres mystérieux et les réveillant de leur torpeur séculaire. Les Justiciers se réjouirent du festin, et réalisèrent leur erreurs passées.

Ils ne garderaient plus tout leur pouvoir pour eux. Ils en renverraient quelques parcelles dans notre monde, engendrant de nouvelles abominations et créant toujours plus de terreur. Les mortels ici-bas exsoudaient l'horreur la plus pure. Et lorsqu'il y aurait assez de peur sur terre pour les nourrir, lorsque la Terre ressemblerait enfin à leurs Deadlands, les Justiciers en arpenteraient enfin la surface.

LE MONDE AUJOURD'HUI

Nous sommes en 1876. Les Justiciers savent qu'ils ne peuvent pas inonder le monde d'abominations, sinon les mortels excédés cesseraient de les craindre et commenceraient à les combattre. Il y a bien plus d'énergie générée en cantonnant les abominations aux frontières de l'inconnu.

Les abominations ne savent pas qu'elles servent des maîtres plus obscurs qu'elles. Elles savent seulement que leur pouvoir augmente dès qu'elles répandent peur et désordre. Quelques rares abominations, comme Vlad Tepes en Roumanie, ont découvert que «quelque chose» de terrifiant se tenait caché dans le monde des esprits, mais la grande majorité des créatures de cette terre vaquent à leurs occupations sans réaliser qu'elles servent un dessein plus élevé et plus sombre encore.





CHAPITRE 14

GÉRER LA PARTIE



T'es le Marshal.

Oublie pas ça. T'es le type qui prend toutes les décisions, et qui fait que les choses avancent. Ton boulot, c'est de faire en sorte que le Gang ait la trouille du noir, mais qu'il crève d'envie d'aller voir ce qui s'y passe. Tu dois orchestrer des scènes pleines d'action et de drames, puis retourner ta veste en deux secondes pour faire dans le sentimental ou la comédie. Tu dois connaître suffisamment les règles pour t'en sortir, et y a des chances pour que ce soit toi qui raque le plus question pizzas et boissons.

C'est une tâche parfois difficile à assumer. C'est pour ça qu'on t'a rendu les choses plus simples. On a fait en sorte que tu puisses créer sur le champ des personnages secondaires. Les joueurs ont besoin d'un tas de Traits et d'Aptitudes pour bien cerner leur héros. Toi, t'as pas besoin d'autant de détails lorsque tu joues un commerçant, un bandit, ou Sally l'entraîneuse.

Tu peux aussi avoir besoin d'un peu d'aide pour savoir qui peut faire quoi et quand lors d'un combat. Le Deck d'Action est alors bien utile. Il vaut mieux que tu te concentres sur l'action et sur l'environ-

nement de ton Gang, plutôt que tu perdes ton temps avec les modificateurs et les scores.

LES ASTUCES DU MARSHAL

La section suivante t'indique toutes sortes d'astuces qui te rendront la vie plus facile. Ce sont des moyens pour gérer rapidement et facilement tous les sales types et les extras. De cette façon, tu peux t'occuper du jeu plutôt que des règles.

Traits et Aptitudes

Les personnages joueurs possèdent 10 Traits et des tonnes d'Aptitudes. En tant que héros, ils veulent et ont besoin de tas de détails. Toi, de l'autre côté, t'as pas besoin d'être aussi pointilleux avec tous les personnages que tu gères. Au lieu de ça, tu peux modeler des extras courants en te servant de moyennes et du Deck d'Action.

Les types moyens ont 2d6 dans leurs Traits, 3 niveaux dans les Aptitudes liées à leur profession, 2 niveaux dans les Aptitudes courantes comme *équitation* et sans doute un talent de tir, et 1 ou rien dans tout le reste.



Lorsque tu as besoin de connaître le score de *scruter* d'un commerçant, tu peux te dire qu'il est de 3d6.

Si tu veux qu'un personnage ait quelques Traits ou Aptitudes particuliers, tu peux les écrire à la suite. Si tu souhaites un peu plus de variété, tire une carte du Deck d'Action. Sa valeur te dit quel type de dé utiliser, et sa couleur t'indique le niveau de Coordination ou d'Aptitude, exactement comme dans la partie création de personnages du Chapitre Trois.

Parfois, tu peux avoir envie de préparer les trucs à l'avance, surtout pour des extras qui risquent d'apparaître souvent. Voici une façon rapide et simple de les noter :

Ernest McFly, Barman

- **Physique** : 2d6, Rapidité 1d8
Shotgun 3d6
- **Mental** : 2d6, Charisme 3d8
Scruter 3d8
- **Matériel** : Shotgun sous le comptoir
- **Personnalité** : N'aime pas les emmerdes.

Tout ce que nous avons fait ici, c'est écrire le Trait Physique moyen du barman et les Traits particuliers — dans le cas présent, *Rapidité*. En dessous se trouve son principal score en armes, son Trait mental moyen, un *Charisme* supérieur à la moyenne et quelques remarquables talents en *scruter*. C'est un barman, après tout.

Tu peux aussi ajouter quelques remarques sur sa personnalité, sa famille, ou tout autre détail qui pourrait t'être utile dans le cours de l'aventure.

Dans les suppléments et les scénarios de *Deadlands*, tu trouveras les statistiques complètes des extras principaux, mais tu peux te contenter de ce système rapide pour tous les gars moins importants qui feront de temps en temps leur apparition dans des aventures.

COMBAT

Parfois il y a des masses de sales types. C'est normal que t'aies pas envie de garder la trace des totaux de *Rapidité*, de blessures, de Souffle et de modificateurs de blessures de 15 desperados, alors même que t'essayes de décrire la scène et d'aider les héros à résoudre leurs actions. T'as mieux à faire. Encore une fois, on a pensé à ça.

Actions

De toutes les astuces qu'on t'a refilées, le Deck d'Action est la plus commode. Tu n'as pas besoin de faire un jet d'initiative pour chaque méchant et d'essayer de t'en rappeler. Tu n'as qu'à étaler quelques cartes derrière ton écran et attendre qu'elles arrivent dans le décompte du round. Alors, le type fait son action, et tu peux continuer.

Fais des jets de *Rapidité* pour les cartes d'action des Grands Méchants et des bestioles. Pour chaque extra supplémentaire, tire une carte et demie. Si tu as cinq sbires, tu as besoin de 12 cartes (12 et demi, arrondi à l'inférieur).

Si tu veux être "juste", assigne les cartes face retournée, pour ne pas reflip toutes les bonnes cartes à un tueur, et tous les Deux aux autres.

Si c'est possible, cache ces cartes à tes joueurs, afin qu'ils ne sachent pas quand les méchants vont agir. Après tout, tu n'es pas censé savoir à quel moment eux peuvent bouger. Un dernier truc : l'écran du Marshal contient plein de tables de référence très utiles.

Tests d'étourdissement

Il y a un dernier truc que tu peux faire avec les cartes d'action. Chaque fois qu'un méchant est sonné, dispose une carte d'action défaussée en travers des actions qui lui restent, pour ne pas oublier de faire son jet d'encaissement lors de sa prochaine action. Ainsi, tu peux voir en un coup d'œil quel tueur ou quel monstre doit faire un jet d'encaissement avant d'entreprendre une autre action.

Points de coup

Plutôt que de garder la trace des blessures et des modificateurs, tu peux attribuer des "points de coup" aux tueurs et aux autres extras.

Un second couteau ou une bestiole a 5 fois sa Taille en points de coup. Ce qui veut dire que les types normaux ont 30 points. Ce nombre prend en compte les blessures et les points de Souffle accumulés.

Chaque fois qu'un personnage joueur réussit une attaque, laisse-le faire son jet de localisation pour voir s'il reçoit un dé supplémentaire pour toucher les tripes ou la caboche. Lorsqu'il te donne son total de dommages, soustrais-le simplement du total de points de coup de la créature. Lorsque la victime a

épuisé tous ses points de coup, elle tombe à terre. Tu peux décider arbitrairement si elle est vraiment morte ou pas.

Le Souffle fonctionne exactement de la même façon : tu le soustrais des points de coup. Si tu veux connaître les modificateurs de blessure d'un extra, divise ses dommages par 5 et arrondis à l'inférieur. Une bestiole qui a pris 23 points de coup par exemple, se mange une pénalité de -4.

Tu peux également gérer les extras les plus importants comme des personnages joueurs. Si le Gang est amené à se battre contre Jesse James par exemple, tu peux — et même, tu devrais — utiliser le système plus détaillé.

Cimetière

Un autre bon plan pour le Marshal, c'est la feuille de Cimetière. Ce truc te permet de garder la trace d'un grand nombre de tueurs et de seconds couteaux lorsque le Gang est engagé dans une grosse baston. Avant que l'action ne commence, inscris les scores d'attaque et de défense des gros méchants, les dommages qu'ils infligent avec leurs armes, et leurs points de coup (30 normalement pour les humains). On appelle ça le Cimetière. Il y a une page de ce genre à la fin de chaque aventure que nous publions.

Voici maintenant comment décrire un personnage ou une bestiole destiné à se battre contre le Gang :

Les Sanglants

Attaque :

Griffes : 4d8/1d8 + 1d6

Morsure : 12/4d8/1d8 + 1d6

Défense :

Bagarre 4

Points de coup : 30

Terreur : 9

Capacités spéciales : les armes qui empalent et les balles ne font que la moitié des dommages.

- **Attaque** indique les armes principales du personnage. Le premier nombre est celui de ses dés d'Aptitude en attaque, le suivant ses dommages.
- **Défense** recouvre les Aptitudes d'esquiver et de bagarre du gros méchant, s'il y en a, et ses talents défensifs avec ses principales armes de corps à corps.
- **Points de coup** sert pour le système de «blessures ra-

pides». Le score en question est de 5 fois la Taille du personnage.

• **Terreur** n'est indiquée que si l'extra est une abomination. C'est le SD du jet de tripes qu'un personnage doit faire lorsqu'il voit la créature pour la première fois.

• **Capacités spéciales** précise tous les signes particuliers et les attaques étranges qu'une abomination peut avoir.

FAIS CONFIANCE AU GANG

Le dernier conseil qu'on puisse te donner, c'est de te reposer sur le Gang. Les premières fois, tu dois bien sûr montrer à tous tes joueurs comment procéder mais après ça, tu dois les laisser calculer si oui ou non ils ont touché les gros méchants, combien d'actions ils ont, et comment soustraire leurs modificateurs de blessures sur leurs jets de dé. Ça te laisse libre de dépeindre l'action et de faire avancer le jeu.

On a essayé de faire en sorte que ce soit facile pour toi de maîtriser *Deadlands*. Les deux ou trois premières parties vont sûrement être un peu rudes, mais on est sûr que t'es suffisamment malin pour choper rapidement le truc. Et quand ce sera fait, tu pourras vraiment te lâcher et lancer ton Gang dans des aventures qu'il n'oubliera pas de sitôt.





CHAPITRE 15

LES ABOMINATIONS



Certaines abominations ont survécu sur terre pendant des siècles, voire des millénaires. Les plus récentes sont des "graines" de terreur auxquelles les Justiciers (les Cavaliers du Jugement) ont donné vie. Ces nouvelles abominations ont d'abord peuplé les légendes et sont soudainement devenues réelles, perverses, encore plus macabres, encore plus puissantes. Elles peuvent aussi bien croire qu'elles sont là depuis le début des temps, depuis quelques siècles seulement, ou depuis jeudi dernier.

A l'exception des «Los Diablos», aucune abomination, qu'elle ait été créée récemment par les Justiciers ou qu'elle ait existé depuis des siècles, ne sait qu'elle sert un maître plus puissant.

Quelques rares abominations, plus malignes, généralement d'anciens êtres humains présents bien avant le Jugement, commencent à se douter que leurs actions servent une puissance supérieure, mais aucune n'a encore établi un lien quelconque avec les Justiciers sans visage.

Ce qui suit correspond à quelques-unes des plus horribles créatures que l'on puisse trouver dans le Weird West. La plupart d'entre elles sont des enne-

mis redoutables et nécessiteront pas mal de jugeote de la plupart du Gang avant d'être vaincues. Pendant le jeu, aie soin de fournir quelques indices et de laisser filer quelques allusions sur la façon de vaincre ces créatures, si tu ne veux pas qu'elles exterminent tout ton groupe.

INTELLIGENCE ANIMALE

Les bestioles sont des créatures à l'intelligence quasi-animale. Leurs *Connaissances* et leur *Astuce* sont proches du règne animal. Un pistolero avec *Idé* en *Connaissances* est toujours plus malin qu'un Rampant des murailles avec le même score.

Les animaux peuvent être *intimidés* normalement. Ils ne peuvent pas être *ridiculisés* par des attaques verbales, mais on peut les énerver à coups de bâton et les pousser à bout. Le bluff fonctionne de la même façon. On ne peut pas dire à un animal que son lacet est défait, mais on peut distraire son attention en lançant un caillou derrière lui.

GRIFFES ET MORSURES

Les créatures qui peuvent attaquer avec leur crocs et leurs griffes utilisent habituellement ces deux attaques dans une action. Si la chose a une troisième attaque, une queue par exemple, ou une attaque spéciale, elle l'utilisera normalement à la place d'une autre attaque.

MOUVEMENT

A moins que la bestiole n'ait parmi ses capacités spéciales une allure spécifique, son mouvement est égal à son type de *dé* d'Agilité, comme un héros. L'Agilité d'une Chauve-souris diabolique est de 3d12, donc son allure est de 12. Mais tu remarqueras, dans la liste des capacités spéciales, que son allure est de 24 lorsqu'elle vole.

Chauve-souris diabolique

Ces bestioles vivent dans les désolations du territoire du Dakota. Les Sioux les appellent "kinyan ti-wicakte", ou tueur ailé.

PROFIL CHAUVESOURIS DIABOLIQUE

Mental			
Perception	4d10	esquiver	3d12
Connaissances	1d4	combat bagarre	3d12
Charisme	2d10	furtivité	1d12
Intimider	2d10	(5d12 dans les airs)	
Astuce	2d8	Force	1d12 + 2
Ame	1d8	Rapidité	3d10
		Vigueur	2d8
Physique		Taille : 6	
Dextérité	3d10	(hauteur : 2,40 m)	
Agilité	3d12	Terreur : 9	

Capacités spéciales

Griffes : Force + 1d4
Vol : allure 24

Sensibilité au son :

La Chauve-souris diabolique "voit" à l'aide de son sonar. Si sa proie a les tripes suffisantes pour rester immobile parmi d'autres obstacles, la bestiole doit faire un jet rude (7) de Perception pour s'en saisir au milieu de cette pagaille. Si la proie se planque, son Aptitude combat : bagarre n'est évidemment pas additionnée au SD de la créature.

Les Chauves-souris diaboliques sont des prédateurs nocturnes qui chassent en groupe de 1 à 6 individus. Elles attaquent en surgissant de la nuit et en attrapant leur proie à l'aide de leurs serres. Ce qui correspond à un jet opposé de combat : bagarre. Si la Chauve-souris diabolique obtient un succès, elle cause des dommages normaux. Avec un degré, elle emporte sa proie dans les airs et s'élève à son allure maximale avec une charge moyenne (12). Si la proie ne se libère pas avec un jet opposé de Force avant que la créature n'ait atteint une altitude de 50 mètres, elle la lâche (10d6 + 50 points de dommages pour la chute) ou tente de la flanquer contre un affleurement rocheux. Si elle y arrive, la créature atterrit et se régale des restes fracassés. La meilleure chose qu'un voyageur ait à faire quand il est dans les griffes d'une Chauve-souris diabolique est de s'agripper à ses pattes et de s'accrocher à la vie. C'est un jet opposé entre l'Agilité de la créature et la Force du personnage. Si la créature obtient un degré, elle réussit à secouer sa proie jusqu'à ce qu'elle lâche. Si la proie obtient un degré, elle réussit à faire descendre cette satanée bestiole à moins de 10 mètres du sol ou jusqu'à un affleurement rocheux où elle pourra sauter librement.

Dragon de Californie

Toutes sortes de créatures étranges sont apparues lorsque la Californie a sombré dans la mer. Une des plus imposantes est le Dragon du Labyrinthe. Ces bestioles énormes attaquent les bateaux remorqueurs de minéral et les mineurs qui creusent les parois du Labyrinthe.

Contrairement à la plupart des abominations, les Dragons du Labyrinthe sont connus et acceptés comme des créatures ordinaires.

Bon nombre de gens estiment qu'ils sont apparus d'une façon ou d'une autre lors du Grand Tremblement.



PROFIL DRAGON DE CALIFORNIE

<i>Mental</i>		combat : bagarre	4d10
Perception	2d10	furtivité	5d10
Connaissances	1d4	nager	5d10
Charisme	1d12	Force	5d12 + 10
Astuce	1d6	Rapidité	1d10
Ame	1d4	Vigueur	2d12 + 4

<i>Physique</i>		Taille : 24
Dextérité	1d4	(50 mètres de long)
Agilité	2d10	Terreur : 11

Capacités spéciales

Protection : 1
Dents : Force + 2d12

Dévorier :

La gueule du Dragon est suffisamment grande pour engloutir une personne toute entière. Avec 2 degrés sur un jet d'attaque, il l'avale vivante. La victime se prend 4d6 de dommages à chaque round, coincée dans le goster de la créature et rongée par la bile acide. Le seul moyen de s'en sortir est de faire un trou, en infligeant 20 points de dommages à l'aide d'un shotgun ou d'une arme tranchante.

Les seigneurs de guerre chinois de la région ont commencé à les appeler Dragons, et le nom leur est resté.

Chose du désert

Que serait un désert sans une bête tentaculaire sournoisement cachée dans les sables ?

Les Choses du désert se déplacent très lentement sous le sable, installant leur repaire le long des pistes fréquentées ou à proximité des mares. Lorsqu'un voyageur infortuné vient à passer, la Chose saisit ses jambes et l'entraîne dans sa gueule circulaire avec ses longs tentacules ondulants.

Les Choses du désert peuvent sentir que leur proie approche à 50 mètres de distance, sur un jet opposé de Perception contre furtivité. Quand la proie est à portée de ses tentacules de 6 mètres de long, la créature attaque.

Chacun de ses 8 tentacules peut essayer de tirer une proie vers sa gueule béante. Tout d'abord, un tentacule doit toucher le personnage avec un jet de combat : bagarre. S'il réussit, il peut enlacer sa victime plutôt que de lui causer des dommages directs.

PROFIL CHOSE DU DÉSERT

<i>Mental</i>		Force	1d12 + 2
Perception	4d10	Rapidité	3d10
Connaissances	1d4	Vigueur	2d12 + 2
Charisme	2d10		
Astuce	1d4	Taille : 12	
Ame	1d4	(2.50 de diamètre)	
		Terreur : 7	

<i>Physique</i>		<i>Capacités spéciales</i>	
Dextérité	3d8	Tentacules : Force	
Agilité	1d8	Morsure : Force + 1d10	
combat : bagarre	4d8		
furtivité	4d8		

Il commence alors à ramener le personnage vers lui. Sur un jet opposé de Force, à chaque succès et degré, la créature tire le personnage d'un mètre vers ses dents grinçantes. Deux degrés sur le jet de Force du personnage signifient qu'il a réussi à se libérer. Le seul autre moyen de se débarrasser de la Chose du désert est de la tuer, ou de charcuter un tentacule. La bête se cache plusieurs dizaines de centimètres sous le sable, aussi les dommages sont-ils diminués de moitié. Les tentacules eux-mêmes sont résistants et difficiles à couper. Ils ont une protection de 1 et peuvent se prendre chacun 20 points de dommages avant d'être définitivement détruits.

Diabre de poussière

Les Diabres de poussière sont des tueurs vicieux qui vivent dans les déserts du Sud-Ouest. Ils s'y cachent, comme de répugnants serpents couverts de piquants, jusqu'à ce qu'ils voient une proie. Ils utilisent alors leur pouvoir surnaturel pour créer un tourbillon autour d'eux et s'avancent alors pour tuer.

Les balles perdues sont aspirées par le tourbillon et ressortent dans une direction aléatoire. Lance un d12 pour déterminer une direction et vérifier si un pauvre gars innocent n'est pas touché (voir Chapitre Cinq). La dynamite affecte la créature normalement, bien que les bâtons de dynamite jetés au cœur du tourbillon soient généralement projetés à l'extérieur avant d'exploser.

Un héros qui veut faire un jet de combat contre la créature doit d'abord la vaincre dans un jet opposé de Force. S'il gagne, il peut attaquer normalement. Sinon, il est projeté au loin par la force du tourbillon et ne peut pas lui filer de coup à cette action.

PROFIL DIABLE DE POUSSIÈRE

Mental		Agilité	1d12 + 2
Perception	2d8	combat : bagarre	6d12 + 2
Connaissances	1d4	Force	1d12 + 4
Charisme	2d10	Rapidité	1d10
Astuce	3d6	Vigueur	1d8
Ame	1d8		

Physique		Taille : 10
Dextérité	1d4	(3 mètres de hauteur)
		Terreur : 7

Capacités spéciales

Piquants : Force + 1d4
Allure : 24

Tourbillon :

Les Diables de poussière encerclent leur proie et tourbillonnent autour d'elle avec leur corps serpentin couverts d'épines. Ils vivent au centre de leur tornade de poussière, ce qui les rend difficiles à voir et à toucher avec des armes traditionnelles. Un personnage doit réussir un tir à -8 pour toucher la créature elle-même.

Aveuglement :

Le Diable de poussière soulève un nuage tourbillonnant de cailloux et de sable qui aveugle quiconque se trouve à moins de 10 mètres, à moins qu'il ne réussisse un jet incroyable (11) de Vigueur.

Gremlins

Les Gremlins n'existent que pour causer des troubles et des désastres dans les engins mécaniques.

La plupart du temps, les Gremlins n'apparaissent que sous forme immatérielle. Cela leur permet d'investir des machines infernales et des inventions comme le lance-flammes, les engins à vapeur, et autres.

Bien que les Gremlins puissent vivre dans n'importe quel engin, leur résidence de prédilection, ces derniers temps, sont les machines infernales des savants fous. Si un savant fou se plante lorsqu'il construit ou répare une machine infernale, il attire un Gremlin. L'esprit de la créature investit instantanément l'engin et produit des altérations surnaturelles



PROFIL GREMLINS

<i>Mental</i>		furtivité	6d10
Perception	2d10	nager	3d10
Connaissances	3d8	Force	1d6
Charisme	3d8	Rapidité	4d10
Astuce	2d8	Vigueur	1d6
ridiculiser	4d8		
Ame	2d10	Taille : 4	

Physique

Dextérité	3d10	Capacité spéciale
dérober	4d10	Poisse : Un Gremlin peut faire tomber de la fiabilité d'un objet.
crocheter	3d10	Même les objets sans score de fiabilité, comme un chariot ou un pistolet, sont affectés.
Agilité	3d10	
grimper	5d10	
esquiver	6d10	
combat : bagarre	3d10	

minimes (voir ci-dessous la "poisse").

Pire encore, un Gremlin peut tenter tous les jours d'attirer quelques-uns de ses frangins malfaisants. Lance 1d6 par jour. Sur un 1, un autre Gremlin investit l'objet et porte de nouveau la poisse.

La seule façon de se débarrasser des Gremlins est de faire un jet opposé d'Ame : bidouiller contre l'Ame du Gremlin. Si le bidouilleur obtient un succès, l'influence néfaste des Gremlins à l'intérieur de l'engin est annulée pour 24 heures. Sur un degré, les Gremlins sont chassés de l'engin, et s'incarnent involontairement pendant 1 heure. S'ils pensent pouvoir gagner, ils attaquent. Sinon ils tirent le meilleur profit de la situation et courent partout en causant le plus de dégâts possibles.

Les Juges de Potence

Entre 1863 et 1869, cinq juges confédérés formèrent une alliance secrète pour s'approprier des terres, ruiner leurs rivaux, et éliminer quiconque leur barrerait la route vers la fortune et la gloire. Ceux qui s'y opposaient étaient accusés de crime capital et traînés jusqu'à l'arbre le plus proche pour y être lynchés.

Mais après six années de tyrannie, les locaux, essentiellement des Texans au sang chaud, se rebel-

PROFIL JUGES DE POTENCE

Mental		Physique	
Perception	2d10	Dextérité	2d10
scruter	2d10	tirer : pistolet	5d10
détecter	6d10	Agilité	2d8
pister	5d10	combat : faux	5d8
Connaissances	3d6	équitation	3d8
connaissances des		furtivité	3d8
territoires : du Colorado		Force	3d12
au Texas	3d6	Rapidité	2d12
Charisme	4d12	Vigueur	2d8
intimider	5d12		
Astuce	3d6	Taille : 6	
Amie	2d8	Terreur : 11	

Capacités spéciales

Colts Army simple action :

Ces armes se rechargent entièrement toutes seules 1 round après avoir été vidées. Les Juges de Potence en portent deux et font feu en alternance afin de maintenir un feu continu.

Faux :

Une lame en forme de faux est montée au bout de chaque pistolet. Les Juges peuvent s'en servir en combat au corps à corps pour infliger Force + 2d6 de dommages.

Immunité :

Les Juges de Potence sont immunisés contre les attaques normales. Le seul moyen de les détruire est de les pendre haut et court. Les balles tirées par l'arme d'un véritable homme de loi peuvent les «tuer», mais ils reviendront la nuit suivante, assoiffés de vengeance.

Ultime Essence :

Les Juges de Potence sont des Horreurs de premier ordre. La Chisolm Trail est d'un Degré de Terreur de 3 grâce à leurs efforts.

Si un Juge est détruit, le Déterrre récupère avec son Ultime Essence ses deux Colts Army à chargement automatique. Si le Déterrre confie ou vend ces revolvers à quelqu'un de vivant, ils disparaissent au bout de quelques heures et ne reviennent jamais.

lèrent. Ils s'emparèrent de chacun des juges et les pendirent aux arbres qui bordent la Chisolm Trail, en guise d'avertissement à toutes les autorités qui voudraient abuser de leur pouvoir.

Les Cavaliers du Jugement saisirent la chance d'in-

vestir ces âmes d'une énergie maudite et les renvoyèrent sur terre comme abominations.

Maintenant, les Juges de Potence arpentent de nuit la Chisolm Trail et terrorisent tous ceux qui croisent leur chemin. Ils peuvent décréter un jour que le bleu est illégal, et le lendemain que siffler "Dixieland" est un crime capital. Etre originaire du Texas est toujours un crime odieux. Quelles que soient les charges, la sentence des Juges est toujours la mort. Les Juges de Potence sont des chasseurs solitaires et implacables. Dès qu'ils sont sur la trace de quelqu'un, ils restent avec lui jusqu'à ce qu'il meure ou que le jour se lève. Quand leur gibier est abattu, ils le pendent sur la Chisolm Trail, et inscrivent sur le front de la victime son crime en lettres de sang.

Les Juges de Potence ne parlent jamais, sauf pour chuchoter sans relâche les crimes dont sont accusées leurs proies.

Un seul et unique voyageur, un sacré roublard, a survécu à une rencontre avec un Juge de Potence. Un fouille-merde du nom de Lacy O'Malley échappa à la colère d'un Juge en prononçant lui-même sa sentence de pendaison. Le Juge de Potence ne se laissa pas avoir au premier coup, mais une fois que le journaliste se fut sincèrement pendu tout seul, le Juge tourna les talons et ne revint jamais. Heureusement pour O'Malley, il fut capable de se libérer quelques minutes plus tard et vécut suffisamment longtemps pour raconter son histoire.

Jackalope

Les Jackalopes sont de mauvais augure. Ils suivent un groupe à la trace et attendent que la malchance frappe, puis ils se repaissent des restes de quiconque a été abandonné.

PROFIL JACKALOPE

Mental		Physique	
Perception	2d10	combat : bagarre	1d8
Connaissances	2d6	furtivité	5d8
Charisme	1d12	Force	2d4
Astuce	3d6	Rapidité	2d10
ridiculiser	4d6	Vigueur	1d6
Amie	1d6	Taille : 2	
		Terreur : 7	
Physique		Capacités spéciales	
Dextérité	1d4	Pas de bol	
Agilité	3d8	Sixième sens	

Lorsqu'un Jackalope suit un groupe, il en maudit les membres avec le Handicap *pas de bol*, et attend que les désastres frappent. Cette bestiole rusée n'attaque jamais plus gros que soi tant que sa proie est encore capable de se défendre. D'ailleurs, un personnage *essoufflé* risque d'avoir une surprise, car le Jackalope se rue aussitôt à l'attaque et saute à la gorge de sa victime.

Les Jackalopes sont difficiles à tuer. Ils ont un sixième sens qui les prévient de tout danger. Tant qu'ils réussissent un jet d'*Astuce* fastoche (3), ils se mettent, en une fraction de seconde, hors de portée du danger. Les Jackalopes sont aussi suffisamment astucieux pour se planquer si jamais quelqu'un décidait de les tirer comme de vulgaires lapins.

La meilleure façon de se débarrasser d'eux est de traverser un cours d'eau. Les Jackalopes ne savent pas nager, et à moins qu'ils ne trouvent un pont ou un autre moyen de traverser, ils restent en arrière. Aspect positif, la patte de Jackalope est un puissant porte-bonheur. Quiconque en porte une a l'*Atout veinard* avant que le charme ne soit annulé ou qu'elle soit décomposé au bout d'un mois.

Los Diablos

Los Diablos ont hanté l'humanité pendant des milliers d'années. D'autres cultures les ont connus sous les noms de minotaures et de gorgones. Dans le *Weird West*, ils ont pris la forme de monstrueux taureaux texans.

Ce sont les messagers du Jugement dernier, car ils

constituent les seuls serviteurs directs des mystérieux Justiciers.

Los Diablos traquent les héros qui sont devenus gênants pour les Cavaliers du Jugement. Le destin dirige cependant ces puissantes créatures, et Los Diablos ne peuvent être sur terre qu'à certaines occasions. Dès que quelqu'un récupère son 5ème point de Trempe, Los Diablos lui rendent une petite visite. La première nuit durant laquelle Los Diablos sont sur la piste du Gang, les héros entendent une cavalcade lointaine, comme la débandade d'une horde de bisons ou de bœufs. Tous doivent alors réussir un jet de *tripes* fastoche (3), ou perdre leur plus forte Pépite. La nuit suivante, la cavalcade s'amplifie, et chacun doit faire un jet de *tripes* faisable (5), et ainsi de suite jusqu'à ce que le SD devienne incroyable (11).

Dès lors, même si ça continue, le SD des jets de *tripes* n'augmente plus. Los Diablos attendent que le personnage avec la Trempe la plus élevée rate son jet de *tripes*. Lorsque c'est fait, les abominations passent à l'attaque.

La créature apparaît à la tête d'une charge fantomatique appelée la "Horde du Diable". Ces créatures sont les âmes de tous ceux que la Horde a tués auparavant.

Même si le Gang est à l'intérieur d'un bâtiment, Los Diablos et la Horde du Diable foncent à travers les murs, les portes et les fenêtres pour les piétiner. Il y a un Diablo pour chaque personnage ayant 5 ou plus en Trempe. Ces héros sont leurs ennemis jurés et les seuls individus que les forces du destin leur permettent d'affronter directement.

Le reste du Gang est piétiné par les sabots fantomatiques de la Horde du Diable et perd 1d4 points de Souffle par round. Comme toujours, si le Souffle devient négatif et qu'il cause des blessures, les personnages peuvent mourir. Ceux qui périssent ainsi rejoignent les autres âmes de la Horde du Diable. Ceux qui combattent Los Diablos subissent un destin similaire. Leurs âmes sont emmenées dans les Terres de Chasse, où elles deviennent les nouveaux serviteurs des Justiciers maléfiques.

Crotale Mojave

On appelle ces gros vers des crotales, parce qu'une personne commence à claquer des dents dès qu'un Crotale

PROFIL LOS DIABLOS

Mental		Force	3d12 + 8
Perception	2d10	Rapidité	2d10
scruter	2d10	Vigueur	2d12
Connaissances	3d4		
Charisme	4d12	Taille : 8	
intimider	5d12	Terreur : 9	
Astuce	3d6		
Âme	2d8		
Physique		Capacités spéciales	
Dextérité	1d4	Protection : 2	
Agilité	2d8	Cornes : Force + 3d10	
combat : bagarre	4d8	Ultime Essence :	
furtivité	3d8	un Déterré qui absorbe l'Essence d'un	
nager	2d8	Diablo gagne 1 point de protection et 1 point de Trempe.	

Mojave gronde sous la terre. Bien qu'ils soient plus fréquents dans le désert Mojave, les Crotales se trouvent aussi dans les plaines isolées du Montana et de l'Utah. Les Crotales de chaque région ont en général leur propre couleur et leur propre personnalité.

Les Crotales Mojave attaquent directement alors que ceux du Montana sont des soursins. Les Crotales de l'Utah sont plus petits mais plus rapides et ils adorent chasser les wagons-vapeur des Plaines Salées. Comme pour les Dragons du Labyrinthe, l'existence des Crotales est admise près des régions qu'ils terrorisent. Dans d'autres régions, on doute encore de la véracité de tels récits mais les locaux savent ce qu'il en est.

PROFIL CROTALE MOJAVE

Mental

Perception	2d10
Connaissances	1d4
Charisme	2d10
Intimider	2d10
Astuce	2d8
Ame	1d8

Physique

Dextérité	1d4
Agilité	3d6
combat : bagarre	3d6
furtivité 2d6 (sous la terre)	
Force	6d12 + 20
Rapidité	2d6
Vigueur	4d12 + 24

Taille : 10-20

(10 à 100 mètres de long)

Terreur : 11

Capacités spéciales

Protection : 1

Morsure : 2d20

Allure sous terre : 18
(elle ne peut pas être
doublée en courant)

Surprise :

Les voyageurs qui
n'identifient pas le
grondement du Crotale
derrière eux soustraient
-4 à leur test de surprise
(voir Chapitre Cinq).

Les Crotales sentent leur proie grâce aux vibrations du sable. Ils détectent les déplacements d'un homme à 200 mètres de distance. Si la proie essaie d'être discrète, c'est un jet opposé de Perception contre furtivité. Les chevaux sont détectés au double de cette distance, les chariots au triple. Note que si une créature court, son jet de furtivité subit le malus habituel de -4.

Lorsqu'un Crotale s'approche pour tuer, il surgit de la terre et tente d'accrocher sa proie avec l'un de ses tentacules. Bien que les Crotales aient de multiples tentacules, ils ne tentent jamais de capturer plusieurs proies, préférant se concentrer sur une seule cible, à moins que leurs victimes désignées

ne soient très proches l'une de l'autre, comme un cheval et son cavalier.

Les tentacules ont une Force de 3d12 et font à peu près un quart de la taille du ver lui-même. Une fois qu'il a attrapé une proie, avec un degré sur un jet opposé de Force, le Crotale entraîne la victime pour la broyer dans sa bouche. Sur un jet opposé de Force, à chaque succès, le Crotale tire le personnage d'un mètre.

Les tentacules d'un Crotale peuvent supporter 30 points de dommages avant d'être inutilisables, poussant le ver à s'enfuir, mais les balles et les armes qui empaient ne font qu'un point de dommage chacune, et les coups de shotgun n'en font que 2. Les armes tranchantes infligent des dommages normaux.

Ceux qui hantent la nuit

Ceux qui hantent la nuit sont des ombres malfaisantes qui survivent aux âmes humaines. Ce sont des chasseurs solitaires qui apparaissent seulement au crépuscule, suivant les pionniers et les voyageurs qui traversent les plaines, attendant qu'ils installent leur campement pour la nuit.

Quand Ceux qui hantent la nuit repèrent une proie, ils attendent que la plupart des voyageurs soient endormis avant de lancer leur attaque insidieuse. Ils utilisent alors illusions et imitations pour faire un test de volonté basé sur le bluff.

La sentinelle du camp, s'il y en a une, ne voit que d'étranges taches d'ombre, ou entend les cris étouffés d'un bébé.



ou encore des appels au loin — ou tout ce que Ceux qui hantent la nuit peuvent faire pour déconcerter leur proie. Leur but est d'attirer la sentinelle hors du camp, de préférence sans réveiller ses compagnons. Si Ceux qui hantent la nuit y arrivent, ils veillent à ce que leur proie soit totalement isolée avant de l'attaquer avec leurs griffes capables d'arracher les âmes. Lorsqu'ils ont tué leur victime, ils se repaissent de l'âme qui quitte le corps, empêchant le cadavre de devenir un Détérré.

PROFIL CEUX QUI HANTENT LA NUIT

Mental		Physique	
Perception	4d12	Dextérité	1d8
Connaissances	1d4	Agilité	4d10
Charisme	1d6	combat : bagarre	5d10
Astuce	2d8	Force	2d8
bluff	6d8	Rapidité	2d12 + 2
Âme	2d10	Vigueur	1d4

Taille : 6
Terreur : 9

Capacités spéciales

Griffes : Force + 1d6 (ignore la protection)
Morsure : Force + 1d4

Immunité :

Les armes traditionnelles ne peuvent blesser Ceux qui hantent la nuit. Seule la lumière (voir ci-dessous), ou des attaques magiques, peuvent leur causer des dommages.

Lévitiation :

Allure 24. Ceux qui hantent la nuit volent à quelques centimètres au-dessus du sol et ne sont pas ralentis par les objets solides.

Sensibilité à la lumière :

Ceux qui hantent la nuit sont des créatures de ténèbres. Ils ne peuvent pas vivre en pleine lumière. Les torches, les lanternes, etc. leur infligent 2d6 points de dommages (ignore la Force de l'utilisateur).

Ultime Essence :

L'essence de Ceux qui hantent la nuit donne au Détérré une apparence sombre et ténébreuse. Lorsqu'il se concentre, il peut ajouter un bonus de +6 à ses jets de furtivité.

Tiques des prairies

Les Tiques des prairies sont le fléau des Grandes Plaines. Ces horribles suceuses de sang vivent dans des terriers souterrains de 11 à 20 individus (1d10).

PROFIL TIQUES DES PRAIRIES

Mental		Physique	
Perception	2d6	Agilité	4d12
Connaissances	1d4	esquiver	2d12
Charisme	2d8	combat : bagarre	4d12
intimider	2d8	furtivité	3d12
Astuce	1d4	Force	1d4
Âme	1d4	Rapidité	3d10
		Vigueur	2d8

Taille : 2
Terreur : 7

Capacités spéciales

Protection : 1

Crochets :

Les Tiques des prairies sautent jusqu'à la bouche de leur victime et en écartent les lèvres à l'aide de leurs deux crochets frontaux. C'est un jet opposé de combat : bagarre. Si la Tique obtient un degré, elle réussit à entrer et à se glisser dans la gorge de la victime. Une fois à l'intérieur, la créature enfonce les crochets de ses pattes arrières dans les entrailles, et commence à lui sucer le sang à raison d'1d4 points de Souffle par heure. Pendant que son hôte perd son sang, la Tique grossit. Lorsque l'hôte meurt, la Tique est devenue si grosse qu'elle fait éclater la cage thoracique et sort en rampant de l'estomac ou de la gorge. Quiconque assiste à ce spectacle doit réussir un jet difficile (9) de tripes. Le seul moyen connu d'enlever une Tique installée à l'intérieur d'un hôte est de verser dans la gorge de la victime un quart d'huile de castor. L'hôte doit réussir un jet de Vigueur difficile (9) pour faire descendre l'huile. S'il réussit, la Tique sort en rampant au bout de 1d4 rounds, infligeant sa Force en points de dommage à chaque round. Quand les Tiques ne peuvent pas pénétrer dans la bouche de quelqu'un, à cause d'une protection quelconque, elles l'assaillent et tentent de le piquer jusqu'à l'inconscience, à l'aide de leurs crochets, puis essaient d'entrer à l'intérieur. Considère qu'il s'agit d'une attaque de combat : bagarre, qui inflige la Force de la Tique en dommages au corps à corps.

+10), et la rumeur prétend qu'elles sont contrôlées par une reine unique et gigantesque qui gouverne chaque nid. Lorsqu'elles sentent une proie, les Tiques rampent hors de leur terrier et bondissent au travers des hautes herbes de la prairie à toute allure. Elles peuvent sentir les vibrations d'un homme qui marche à 100 mètres de distance, le double pour les chevaux, le quadruple pour les chariots.

Ronces sanglantes

Les Ronces sanglantes sont des bestioles vicieuses qui ressemblent à des herbes roulées par le vent. Elles portent leur attaque en roulant jusqu'à leur victime qui s'empêtre dans leurs branches épineuses. Les bouches de la chose et ses épines pointues pénètrent alors dans la chair et sucent le sang. Les Ronces sanglantes qui viennent de festoyer ressemblent à un tas sanglant et humide d'algues marines.

PROFIL RONCES SANGLANTES

Mental		Agilité	2d10
Perception	1d6	combat : bagarre	4d10
Connaissances	1d4	Force	1d6
Charisme	1d4	Rapidité	2d8
Astuce	1d4	Vigueur	1d4
Ame	1d4		

Physique		Taille : 4
Dextérité	1d4	(60 à 90 cm de diamètre sphérique)
		Terreur : 7

Capacités spéciales

Épines :

Force (dommages au corps à corps).

La perte de points de Souffle représente le sang qui est absorbé et ne peut être soignée aussi facilement que la normale. Le Souffle ainsi perdu revient à raison de 1 point par jour.

Bouche : Force

Allure : 18

Sensibilité au feu :

Les branches épineuses d'une Ronce sanglante sèche s'enflamment facilement tant qu'elle ne s'est pas nourrie. Si elle est touchée par une torche, une Ronce sanglante prend feu de 1 à 3 sur 1d6. Un lance-flammes met directement le feu à une Ronce sanglante. Dès qu'elle brûle, elle se prend 3d12 points de dommages.

Mort-vivant

Les romans bon marché décrivent des zombies lents et crétins. Manifestement, leurs auteurs n'ont jamais vraiment rencontré de mort-vivant. Ces nigauds sont méchants. Ils sont aussi malins. Sachant que les gens les croient lents et stupides, ils en jouent parfois afin de s'approcher d'eux. Et au fait, ils se nourrissent vraiment de leur cerveau.

PROFIL MORT-VIVANTS

Mental		Force	3d8
Perception	2d10	Rapidité	2d10
détecter	3d10	Vigueur	2d8
Connaissances	1d6		
Charisme	1d6	Taille : 6	
Intimider	5d6	Terreur : 9	
Astuce	1d6		
ridiculiser	1d6		
Ame	1d4		

Physique	
Dextérité	2d6
titr : pistolet, carabine,	
shotgun	2d6
Agilité	2d8
grimper	1d8
esquiver	2d8
combat : bagarre	3d8
furtivité	3d8
nager	1d8

Capacités spéciales

Morsure : Force

Pistolets : la plupart des mort-vivants utilisent les armes qu'ils prennent sur leurs victimes.

Immunité au Souffle et au stress. Ils subissent d'autres formes de dommages, comme les Déterrés.

Rampant des murailles

Les Rampants des murailles sont des prédateurs qui s'accrochent aux parois sombres des méseas, et qui attendent que des voyageurs insoucients passent en-dessous. Lorsqu'ils ont choisi une proie, ils dégringolent de leur perchoir et frappent à la vitesse de l'éclair. C'est le bon moment pour faire un test de surprise.



PROFIL RAMPANT DES MURAILLES

Mental		Force	3d10
Perception	2d10	Rapidité	2d12 + 2
scruter	2d10	Vigueur	2d8
Connaissances	1d4	Taille : 14	
Charisme	1d10	Terreur : 7	
Astuce	1d4	Capacités spéciales	
Ame	1d6		
Physique		Protection :	2
		Morsure : Force +	2d8
Dextérité	1d4	Coup de queue :	
Agilité	2d10	Force +	3d10
grimper	8d10	Allure : 20 (lorsqu'il	
combat : bagarre	5d10	descend une paroi)	
furtivité	4d10		

Wendigo

Les Wendigos sont les esprits torturés de ceux qui se sont adonnés au cannibalisme pour survivre à un terrible hiver.

On peut les trouver sous n'importe quel climat froid, par exemple le long de la frontière canadienne. Ils peuvent aussi apparaître plus au sud lors des hivers rigoureux, mais regagnent les terres du Nord dès qu'il fait plus chaud.



PROFIL WENDIGO

Mental		Agilité	2d12
Perception	2d12	esquiver	3d12
Connaissances	1d6	combat : bagarre	6d12
Charisme	4d12	Force	3d12 + 6
intimider	7d12	Rapidité	4d8
Astuce	1d8	Vigueur	3d12
Ame	2d8	Taille : 10	
Physique		(2,40 mètres de haut)	
		Terreur : 11	
Dextérité		Capacités spéciales	
		Griffes : Force +	2d6
		Morsure : 1d12 +	2d6
		Protection :	1
		Vision nocturne	

Sensibilité à la chaleur :

Les Wendigos subissent le double de dommages à cause du feu et de la chaleur. Un bâton enflammé (comme une torche) inflige au Wendigo 1d6 points de Souffle supplémentaires par coup (ou de dommages si le système des blessures rapides est utilisé).

Faiblesse :

Si on arrive à convaincre un Wendigo de s'asseoir gentiment et assez longtemps pour verser du goudron chaud dans sa gorge, ça le tue instantanément en faisant fondre son cœur de glace.

Ultime Essence :

Un Déterré qui se repait de l'Essence d'un Wendigo gagne une immunité complète au froid et à toutes les attaques basées sur le froid.

Loup-garou

Les lycanthropes sont de plusieurs types : loups, chacals, coyotes. La plupart du temps, les lycanthropes sont des gens normaux, mais quand se lève la pleine lune, ils perdent tout contrôle et se changent en créatures maudites et grondantes vouées au crime. De nombreux loups-garous existaient avant le Jugement. Quoi qu'il en soit, ce sont toujours des créatures surnaturelles et démoniaques, et elles sont toujours affectées par les rites sacrés, comme celui de protection.

PROFIL LOUP-GAROU

<i>Mental</i>			
Perception	2d12	Agilité	2d12 + 4
Connaissances	1d4	esquiver	4d12 + 4
Charisme	3d10	combat : bagarre	6d12 + 4
intimider	2d10	Force	2d12
Astuce	1d6	Rapidité	4d12 + 4
Ame	1d6	Vigueur	2d10

Taille : 6
Terreur : 9

Physique

Dextérité 2d8

Capacités spéciales

Griffes : Force + 1d6
Allure : 24

Morsure contagieuse :

Un personnage mordu par un loup-garou doit immédiatement faire un jet de Vigueur difficile (9). S'il rate, il se transforme lui-même en lycanthrope en 1d6 jours. Dès lors, il se change en loup-garou à chaque pleine lune. Le personnage n'est pas conscient durant ces périodes, et le lendemain matin il ne se rappelle de rien.

Sensibilité à l'argent :

Les loups-garous se prennent la moitié des dommages lors d'une attaque normale. Les balles, les couteaux et les cannes en argent (et toute arme en cette matière) occasionnent des dommages normaux.

BESTIOLES

Ce ne sont pas des abominations, mais elles peuvent toujours te sauter à la gorge sans te laisser l'ombre d'une chance.

Ci-dessous, tu trouveras quelques-uns de ces animaux. Utilise leurs caractéristiques pour créer tous ceux dont tu aurais besoin au cours du jeu. On t'en filera plus dans les prochains suppléments de Deadlands.

Ours

Les ours se trouvent dans tous les terres du Nord. Ils ne sont pas très fréquents dans le Sud-Ouest. Les caractéristiques ci-dessous sont celles d'un grizzly moyen.

PROFIL OURS

<i>Mental</i>			
Perception	2d8	furtivité	2d8
Connaissances	2d4	Force	1d12 + 2
Charisme	2d10	Rapidité	3d10
Astuce	1d4	Vigueur	2d12 + 2
Ame	2d6		

Taille : 10

Terreur : 3

Physique

Dextérité	1d6
Agilité	2d8
combat : bagarre	4d8

(7 lorsqu'il est furieux)

Capacités spéciales

Griffes : Force + 1d4
Morsure : Force + 1d4

Couguar

Tu peux utiliser ces caractéristiques pour n'importe quel gros chat nord-américain. La plupart n'attaqueront pas une proie plus grande qu'eux sans avoir été provoqués. Les enfants sont des cibles fréquentes.

PROFIL COUGUAR

<i>Mental</i>			
Perception	2d10	furtivité	4d10
Connaissances	1d4	Force	4d6
Charisme	1d8	Rapidité	2d12
Astuce	1d4	Vigueur	2d8
Ame	2d4		

Taille : 4

Terreur : 3

Physique

Dextérité	1d4
Agilité	3d10
combat : bagarre	4d10

Capacités spéciales

Griffes : Force + 1d4
Morsure : Force + 1d4



Serpente à sonnette

Ces serpents sont une menace courante dans l'Ouest.

PROFIL SERPENT A SONETTE

Mental			
Perception	2d10	Agilité	1d6
Connaissances	1d4	combat : bagarre	4d6
Charisme	1d8	Force	1d4
Intimider	2d8	Rapidité	4d12 + 2
Astuce	1d4	Vigueur	2d4
Ame	1d4		
Physique		Taille : 2	
Dextérité	1d4	Terreur : 3	

Capacités spéciales

Morsure : Force

Venin :

Si un serpent inflige des dommages, il injecte dans le corps de sa victime un poison toxique. Celle-ci doit faire immédiatement un jet de Vigueur difficile (9). Si elle réussit, la partie du corps touchée s'enfle douloureusement et ne peut être utilisée pendant 1d6 jours. Si le jet est raté, la victime meurt en 1d6 heures, à moins que quelqu'un d'autre n'aspire le venin – après avoir entaillé la plaie avec un couteau, et réussi un jet de médecine difficile (9) ou mieux.





CHAPITRE 16

PRIMES ET RÉCOMPENSES



On t'a dit comment estropier, mutiler, tuer ton Gang. Même dans la tombe, il ne connaîtra pas la paix éternelle. Maintenant, il est temps d'être sympa avec lui en accordant des points de Prime et des Pépites.

PÉPITES

Les joueurs de ton Gang ont sans doute fourni pas mal de travail pour créer et développer leur personnage. Outre leurs Atouts et Handicaps, ils ont dû bien cogité sur l'histoire personnelle de leur héros. C'est ce qui fait du jeu de rôle un jeu différent des autres : la profondeur des personnages. Ce ne sont pas des pions sur une table mais des personnages de fiction avec leurs espoirs, leurs rêves, leurs peurs, leurs forces, leurs faiblesses et leur personnalité. Lorsqu'un joueur utilise tout ça pour enrichir le jeu, ça te donne envie de le récompenser avec des Pépites. Une Pépite blanche est gagnée chaque fois qu'un personnage fait quelque chose de drôle ou d'intelligent, ou que ses Handicaps lui rendent la vie difficile. Les Pépites rouges sont données lorsque le personnage fait quelque chose de particulièrement malin,

trouve des indices importants, qu'il vaine un ennemi ou déjoue ses plans. Tu peux aussi céder une Pépite rouge lorsque les Handicaps d'un personnage lui font une vie misérable, sans mettre ses jours en danger. Les Pépites bleues récompensent le fait de jouer un personnage même si c'est au péril de sa vie. Tu peux aussi accorder une Pépite bleue lorsqu'un héros triomphe d'une menace majeure ou découvre un indice essentiel.

PRIMES

L'autre façon de récompenser le Gang est de lui offrir des Primes. Ces points lui permettent d'augmenter Traits, Aptitudes, Coordinations, sorts, rituels et autres talents.

Les points de Prime récompensent la découverte d'indices, le fait de survivre à tel ou tel événement, ou de vaincre des méchants. Les personnages peuvent récupérer des Pépites pour les mêmes raisons, mais le Gang tout entier profite de leurs actions et récupère aussi une partie de la Prime.

A la fin de chaque séance de jeu, distribue les



Primes au Gang. Les joueurs doivent répartir les points de Prime équitablement entre les personnages. Les points supplémentaires restent dans le Chaudron.

Le chapitre suivant te montrera comment mettre en place des aventures dans *Deadlands*, et te donne des indications sur le nombre de points de Prime à accorder.

L'ULTIME ESSENCE

Il y a encore une récompense que tu peux accorder aux personnages – du moins à ceux qui sont déjà morts.

Les Déterrés peuvent gagner des pouvoirs en abattant les plus puissantes abominations. Ce sont généralement les Horreurs, les créatures qui se trouvent au cœur de l'intrigue de ton aventure, voire

de ta campagne. Ce sont toujours des entités individuelles et uniques. L'Ultime Essence que tu crées doit donner au personnage un pouvoir mineur mais utile, ainsi que quelques désavantages pour compenser.

Les Horreurs que nous présentons dans les aventures et les suppléments *Deadlands* possèdent chacune une Ultime Essence spécifique. Tu auras besoin de créer de nouvelles Ultimes Essences lorsque tu inventeras tes propres abominations.

Voici un exemple avec lequel tout le monde devrait être familier. Disons que Dracula sort de ses montagnes et décide de visiter l'Ouest. Le Gang parvient à le coincer à Tombstone et plante un pieu dans le cœur du Comte.

Un des membres du Gang est un Déterré qui s'est pris une balle dans les tripes plusieurs semaines auparavant. Il se tient au-dessus de Dracula alors que le vampire commence à se désintégrer et il absorbe son Essence.

Maintenant, tu dois trouver une Ultime Essence. Elle doit dériver des capacités propres à Dracula. Nous savons que le Comte boit du sang, qu'il est fort et très rapide, qu'il peut se changer en brume, en chauve-souris ou en loup, et qu'il peut implanter des ordres dans l'esprit des gens.

Parmi tous ces pouvoirs, tu estimes que la capacité de suggestion correspondrait le mieux à ta campagne. Donc, comment ça marche ?

Tu décides que le Déterré peut tenter un test de volonté basé sur *Persuasion* extrêmement efficace. S'il obtient au moins un degré, il peut implanter une puissante suggestion dans l'esprit d'un personnage. Ce n'est pas du contrôle mental, mais il peut dire à un garde de regarder ailleurs, ou obtenir d'un commerçant qu'il lui donne gratuitement un objet de peu de valeur.

Le défaut, c'est que les yeux du gars sont maintenant blessés par la lumière directe du soleil. Cela compte comme le Handicap bigleux au niveau 2, mais seulement lorsque le personnage est dehors, en plein soleil.





CHAPITRE 17

LES AVENTURES



Les aventures de *Deadlands* se lisent comme des romans bon marché. Le format que nous allons te présenter permet à ton histoire tordue du Weird West de se dérouler sans accroc. Il t'aide aussi à définir ce que tu veux voir se produire dans tel endroit ou à telle scène. Quelques notes décrivant l'action peuvent aussi te donner les noms et les personnalités des seconds rôles, les extras présents dans la scène.

Le format d'une aventure de *Deadlands* est très simple. L'histoire commence avec "L'histoire jusqu'ici", l'introduction de l'aventure. La section suivante est la "Mise en place", qui t'indique comment impliquer le Gang dans l'histoire. Après ça, le scénario se divise en "chapitres" particuliers.

Nous plaçons aussi une partie nommée "Les Primes" à la fin de chaque chapitre. Cette section t'indique combien de points de Prime tu peux accorder à ton Gang pour avoir terminé le chapitre. A la toute fin de l'aventure se trouve la partie "Cimetière", où tous les sales types et toutes les bestioles susceptibles de se battre avec le Gang sont mentionnés.

Voici quelques informations supplémentaires sur chacune de ces parties.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

L'introduction décrit l'histoire de fond qui met toute la machine en route. Tu es sûrement le seul qui la liras, mais il est vital d'établir un background solide. Les Gangs étant ce qu'ils sont, il va se passer des trucs sur lesquels tu n'avais pas compté en lisant l'aventure. Si tu disposes d'un background détaillé, tu peux toujours trouver des réponses aux questions que tu n'avais pas prévues et déterminer de quelle façon les extras réagiront aux plans du Gang.

LA MISE EN PLACE

Le moment où le Gang se retrouve impliqué dans l'aventure est appelé la "Mise en place". C'est là que tu dois trouver comment embringer les héros dans toutes les intrigues qui vont se présenter. Il y a pas mal de solutions à ce genre de problème. La plus connue est tout simplement de les faire engager par quelqu'un pour accomplir un job quelconque ou résoudre des difficultés. L'ennui, avec ce système, c'est que tu dois maintenir le groupe dans



la dèche. Après tout, des personnages fortunés n'ont aucune raison d'aller courir après de dangereux hors-la-loi.

Une autre bonne méthode pour réunir le groupe est de laisser les joueurs t'expliquer pourquoi les personnages sont impliqués. Même si leurs personnages ont été engagés par quelqu'un, les joueurs devraient quand même avoir chacun une bonne raison d'être intéressés par cette offre.

LES CHAPITRES

A présent, tu es prêt pour le gros de l'aventure. Chaque chapitre décrit un lieu et les événements qui s'y déroulent. Tu peux décider que chaque chapitre représente plusieurs événements si l'histoire se déroule dans un seul endroit (comme une maison hantée), mais comme fil conducteur, un lieu par chapitre fonctionne mieux.

C'est là que tu décris les personnalités des extras, les caractéristiques des bestioles, la localisation

RÉCOMPENSES	
Primes	Situation
1-2	Une scène au cours de laquelle le Gang fait face à un danger mineur ou découvre des informations et des indices.
3-4	Une scène au cours de laquelle le Gang rassemble des indices importants, ou doit faire face à une menace significative.
5-6	Une scène carrément rude avec des tonnes d'extras, de seconds couteaux, quelques balaises, et/ou le grand patron.

des indices et les événements qui doivent avoir lieu avant de passer au chapitre suivant.

LES PRIMES

Chaque chapitre se clôt avec les Primes. On t'y indique combien de points de Prime tu peux mettre dans le Chaudron lorsque la scène est finie. Voici quelques indications.





CHAPITRE 18

UN MONDE DE TERREUR



Les Justiciers se nourrissent de peur. Une pauvre âme mouille sa culotte, et ils gobent sa Terreur comme du sucre candy. Les serviteurs ignorants des Justiciers — les abominations — créent une atmosphère de Terreur dans l'endroit où ils accomplissent leur sale besogne. Le lieu en question est généralement une ville, une caverne, une maison hantée, un ravin ou quelque chose d'approchant, mais il n'est pas nécessairement limité à une zone géographique précise.

Parfois, une abomination investit un artefact occulte ou hante un groupe humain, comme une famille souffrant de quelque ancienne malédiction. Par essence, le Degré de Terreur d'une abomination affecte quiconque vit dans son ombre de façon permanente.

Lorsque le Degré de Terreur d'une abomination augmente, elle est récompensée par les Cavaliers du Jugement d'un supplément de pouvoir. Le plus haut Degré de Terreur possible (6) transforme une région en un Deadland. Si on laisse faire les Justiciers, la terre entière est destinée à devenir un jour un endroit semblable.

LES HORREURS

Le Chapitre Douze décrit les Degrés de Terreur et leurs effets sur la population locale. Ce qu'on n'a pas dit à ce sacré Gang, c'est que le but des Justiciers est de faire du monde entier un Deadland.

Les Justiciers savent qu'ils ne peuvent pas se contenter de créer à l'improviste des centaines d'abominations pour ravager la Terre. L'humanité ne tarderait pas à se défendre et à repousser une attaque ouverte. La peur et la crainte de l'inconnu sont, dans leur mystérieuse quête de pouvoir, des armes bien plus efficaces.

La créature responsable de l'augmentation du Degré de Terreur dans une zone précise est appelée une Horreur : c'est le principal antagoniste de l'histoire terrifiante que le Marshal a racontée — l'aventure. Des abominations moindres peuvent également intervenir, en tant que servants ou non, mais c'est l'Horreur qui sert le mieux les visées des Justiciers et qui fait monter le Degré de Terreur. Un seigneur vampire régnant sur une bande de suceurs de sang est un bon exemple d'Horreur avec ses suivants. Si

la terreur locale se trouve être un groupe de créatures, genre une invasion de Ronces sanglantes, il peut être considéré collectivement comme une Horreur.

Lorsque l'Horreur est vaincue une fois pour toutes, le Degré de Terreur commence à diminuer. Les abominations qui terrorisent une région peuvent augmenter le Degré de Terreur de 1 degré par mois, à supposer qu'elles causent des troubles considérables. Lorsque l'Horreur locale est inactive ou défaite, le Degré de Terreur baisse de 1 degré tous les 2 mois environ.

Les abominations qui deviennent trop violentes peuvent faire stagner le niveau de Terreur. Rappelle-toi que le secret de l'angoisse réside dans l'inconnu. La rumeur qu'une sorte de créature à quatre pattes ressemblant à un loup guetterait les jeunes vierges à la nuit tombée peut instiller la peur dans le cœur de chacun. Un loup-garou qui déboule dans la ville de Dodge et commence à bouffer les gens va sans doute en faire suer plus d'un mais ensuite, ça ne devient qu'une vermine de plus et une aubaine pour le fabricant de balles en argent local.

Le pouvoir de la Terreur

Le pouvoir de la Terreur est une arme remarquable pour les Justiciers et leurs serviteurs. Seuls les maîtres savent qu'ils servent un maître plus puissant qu'eux. Les abominations savent seulement que leurs actions les rendent plus fortes d'une façon ou d'une autre.

Dans les coins où le Degré de Terreur est supérieur à 0, le Gang reçoit des pénalités à ses jets de tripes. Les abominations récupèrent des Pépites dans les régions de Terreur intense chaque fois que le Marshal tire certaines cartes (voir la table des effets de Terreur ci-dessous).

Ces Pépites sont placées à part du tas habituel du Marshal, et défaussées à la fin du combat. Seules les créatures surnaturelles maléfiques peuvent obtenir ces récompenses supplémentaires du destin. Les tueurs et autres sales types ne peuvent pas s'en servir.

Les Valets borgnes sont le Valet de pique et le Valet de cœur. Le Roi suicidé est le Roi de cœur. Si tu comprends pas ces noms, jette un coup d'œil aux cartes. Tu verras.

EFFETS DE TERREUR

Niveau	Effet
0	Rien
1	-1 aux jets de tripes
2	-2 aux jets de tripes
3	-3 aux jets de tripes
4	-4 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépite lorsqu'il tire un Valet borgne de son Deck d'Action.
5	-5 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépite lorsqu'il tire un Valet borgne ou un Roi suicidé de son Deck d'Action.
6	-6 aux jets de tripes. Le Marshal pioche une Pépite lorsqu'il tire un Valet borgne ou un Roi suicidé de son Deck d'Action. Une Horreur tire une carte supplémentaire du Deck d'Action à chaque round.

La Terre

Dans *Deadlands*, même les collines et les arbres ressentent la puissance du Jugement. Un canyon au Degré de Terreur 1 par exemple, semblera plus sombre que la normale, même au milieu de la journée. Au niveau 2, les arêtes de ses rochers sembleront plus vives. Au niveau 3, ses falaises seront plus menaçantes. Aux niveaux 4 et 5, la faune et la flore commencent à dépérir et à disparaître.

Un Deadland (niveau 6) est un paysage macabre et corrompu. Les arbres ressemblent à des squelettes brisés ou à des âmes tourmentées, les mauvaises herbes poussent extraordinairement haut, et l'eau devient noire et stagnante.

Eloquence

Vaincre une Horreur et raconter cet exploit peut avoir d'autres conséquences que simplement récompenser les héros de l'histoire. Lorsque le Gang défait une Horreur, il a intérêt à ce que ça se sache. Si la parole se répand et inspire autrui, les membres du Gang peuvent réduire le Degré de Terreur de 1 et ajouter une Pépite de Légende dans le Chaudron. Les détails se trouvent dans le Chapitre Douze si tu as besoin de te rafraîchir la mémoire.



LA TERREUR

Lorsqu'ils ont un Crotale Mojave aux trousses, la plupart des gens peuvent sentir quelque chose de tiède et d'humide leur couler sur les cuisses. Ils ne peuvent pas croire ce que leurs yeux leur montrent. Beaucoup continuent à nier l'existence des fantômes, des esprits et des choses qui surgissent la nuit venue, même lorsque l'Épitaphe de Tombstone leur raconte le contraire tous les matins.

Il semble que sur la piste du bon sens, l'esprit humain ne puisse prendre un tel virage en épingle. Même les âmes endurcies qui ont rôdé autour des Deadlands ont du mal à s'habituer à voir Tante Minnie sortir de sa tombe et vouloir leur bouffer la cervelle.

Plus une abomination est effrayante et inquiétante, plus il est difficile pour un personnage de surmonter sa Terreur et de faire feu. Lorsqu'un héros voit une bestiole horrible pour la première fois, il doit faire un jet de tripes. Il doit également procéder à un jet lorsqu'il découvre une scène macabre ou une information que "l'homme n'est pas censé connaître".

TERREUR

SD	Dés	Descriptions
3	1d6	La description d'un événement ou d'une créature étrange, une vilaine blessure sur un être humain.
5	2d6	Quelque chose d'un peu étrange, comme un vampire qui ne présente pas les caractéristiques normales de sa race, ou un mort-vivant tout neuf sans blessures apparentes, comme un Déterré; un corps mort, avec des blessures "normales".
7	3d6	Une créature bizarre (un grizzly dingue, un Jackalope, une Tique des prairies); Un horrible cadavre.
9	4d6	Une créature indéniablement surnaturelle (une Chatte-souris diabolique, Ceux qui hantent la nuit, Los Diablos) ou une abomination macabre (un mort-vivant); un spectacle écoeurant (comme un corps démembré ou mutilé).
11	5d6	Une horreur unique et invincible (un Dragon de Californie, un Wendigo, un Crotale Mojave); une scène de massacre en masse gerbogène.
13	6d6	Une créature défiant l'imagination, un sinistre carnage commis pour quelque raison maléfique et occulte que "l'homme n'était pas censé connaître".

Le SD du jet dépend du score de Terreur de l'abomination, de la scène ou de l'événement. Les créatures présentées dans cet ouvrage ont déjà un score de Terreur. Tu dois affecter tes propres scores de Terreur à toutes les nouvelles abominations que tu crées ou aux scènes vécues par le Gang.

Voici quelques indications utiles sur le nombre de dés que tu dois lancer sur la table de Terreur si un personnage rate son jet de tripes. Pendant que tu y es, rajoute 1d6 s'il se plante.

Pas de tripes, pas de médaille

C'est une mauvaise idée de rater un jet de tripes. Généralement, ça signifie que quelque chose dont le personnage n'aurait pas pu venir à bout dispose d'encore plus de temps pour lui taper dessus. Lance les dés indiqués sur la table de Terreur, puis lis le résultat sur la table des Séquelles. Comme la plupart des jets à Deadlands, relance tous les Cartons.

SEQUELLES

Jet	Effet
1-3	Mal à l'aise : Le personnage observe un instant la scène et perd sa prochaine carte d'action.
4-6	Nauséeux : La victime regarde la scène avec horreur, perd sa prochaine carte d'action, et soustrait -2 à tous ses jets pour le reste du round.
7-9	Nerfs en pelote : Le personnage chancelle et regarde la scène avec horreur ; il perd son tour pour ce round. Il perd 1d6 points de Souffle, et ses prochaines actions sont à -2 tant qu'il ne réussit pas un jet de tripes, ce qu'il peut tenter une fois par action.
10-12	La Frousse : Le personnage devient blanc comme un linge, passe son tour et perd 1d6 points de Souffle. Toutes ses actions sont à -2 pour le restant de la rencontre.
13-15	Mou du genou : La victime perd 1d6 points de Souffle. Lors d'une scène macabre, elle renvoie son petit déjeuner et recule en chancelant. Si la scène est terrible, elle fuit la queue entre les jambes. Dans tous les cas, elle est hors-jeu tant qu'elle ne réussit pas le jet de tripes qui est responsable de son état. Elle reste à -2 pour la suite de la rencontre. Une Pépite blanche permet de s'affranchir de cette pénalité dès que le jet de tripes est réussi.
16-18	Donné pour mort : Le personnage perd 3d6 points de Souffle. S'il tombe à 0 ou moins, il reste évanoui jusqu'à ce qu'il récupère. Des Pépites peuvent être dépensées pour réduire la perte de Souffle. Si le personnage a la foi, il doit faire immédiatement un jet de foi rude (7). S'il échoue, les horreurs des Deadlands lui font perdre définitivement un 1 point de foi.
19-21	Phobie mineure : Le personnage est mou du genou et récupère une phobie mineure (un Handicap cinglé à -2) en rapport avec l'événement. Lorsqu'il en est affecté, toutes ses actions sont pénalisées d'un -2.
22-24	Phobie majeure : Le personnage est mou du genou et récupère une phobie majeure (un Handicap cinglé à -5) en rapport avec l'événement. C'est la même chose qu'au-dessus, si ce n'est que la pénalité est de -4, et que la victime doit réussir un jet de tripes difficile (9) pour affronter directement l'objet de sa peur.
25-27	Altération physique : Le personnage se mange une phobie mineure et souffre d'un défaut physique quelconque, comme une mèche de cheveux blancs, des cordes vocales qui se coincent, une voix éteinte, etc.
28-30	Tremblote : Le gars reçoit une phobie majeure et doit réussir un jet d'Ame difficile (9) ou réduire définitivement d'un niveau sa Dexterité. Si le jet est réussi, sa Dexterité n'est réduite que pour 1d6 jours.
31-35	Arrêt cardiaque : Le cœur du pauvre type rate un battement. Il doit réussir un jet difficile (9) de Vigueur. S'il réussit, il perd 3d6 points de Souffle et gagne une phobie majeure. S'il rate, il perd 3d6 points de Souffle, sa Vigueur est réduite de façon permanente d'un niveau, et il doit faire un second jet difficile (9) de Vigueur. S'il loupe encore, il se prend un arrêt cardiaque et meurt, à moins que quelqu'un ne réussisse un jet de médecine incroyable (11) dans les 2d6 rounds qui suivent. Si sa Vigueur venait à tomber en dessous de d4, la victime casse sa pipe automatiquement.
36+	Vieillessement : Le personnage est victime d'un arrêt cardiaque et vieillit d'un an.



CHAPITRE 19

LES DÉTERRÉS



Il arrive toujours un moment où tu finis par tuer l'un des personnages du Gang. Pas de problème. *Deadlands* a un taux de mortalité plutôt élevé comparé à la plupart des jeux. Mais ne laisse pas tes joueurs déchirer trop vite leur feuille de personnage – il pourrait bien revenir d'entre les morts. On t'a déjà dit comment les sélectionner au Chapitre Onze. Maintenant, il te faut connaître les détails.

CAUCHEMARS

Quand un personnage meurt et qu'il attire l'attention des manitous, il engage un combat spirituel pour le contrôle de son esprit et de son corps. Celui qui gagne prend les commandes. Le perdant retourne dans les limbes, attendant une autre occasion de revenir à la charge et de reprendre le dominion.

Il y a deux moyens de résoudre ce combat spirituel. Le premier est le plus rapide. Utilise-le si tu ne joues qu'une soirée ou si tu n'as pas d'idées précises sur le Cauchemar à faire jouer.

Dès qu'il est certain qu'un personnage est de retour d'entre les morts, il doit faire un jet opposé d'Ame plus sa Trempe (ajoute ta Trempe à ton jet d'Ame)

contre le manitou pour chaque point de dominion. Un personnage a un nombre de points de dominion égal à son Ame.

Le nombre et le type de dé jetés par le manitou est déterminé par un tirage du Deck d'Action. Utilise une carte pour définir l'Ame du manitou, exactement comme lors de la création de personnage. Etant donné que plusieurs manitous peuvent rivaliser pour contrôler le cadavre du Déterré, tire une nouvelle carte pour chaque affrontement afin de représenter les vents changeants qui soufflent sur le monde des manitous. Le vainqueur de chaque test remporte un point de dominion. Une fois le combat terminé, le concurrent qui a le plus de points de dominion prend les commandes du corps dans le monde physique. Le personnage Déterré gagne toujours les matches nuls.

JOUER LE CAUCHEMAR

Le second moyen de déterminer le résultat du Cauchemar est de le jouer vraiment. C'est beaucoup plus amusant et macabre, mais ça demande plus de travail de la part du Marshal.

Le dos de la feuille de personnage comporte une



zone intitulée « Ton pire cauchemar ». Le Marshal se basera dessus pour construire un scénario de Cauchemar lorsqu'un personnage reviendra d'entre les morts. C'est à ça que ça sert.

Un Cauchemar en solo prend du temps. Fais-le jouer en tête à tête avec le joueur avant la prochaine séance ou bien quand tout le monde fait une pause. Si plusieurs personnages meurent et reviennent à peu près en même temps (peut-être ont-ils été pendus tous ensemble), les manitous peuvent absorber plusieurs d'entre eux dans un Cauchemar collectif. Si c'est le cas, tu peux élaborer un scénario plus long qui englobe les Cauchemars de tous les personnages.

Les tourments

Le but d'un Cauchemar est de surmonter plusieurs tourments qui symbolisent le duel spirituel entre le héros et le manitou. Le résultat détermine qui obtient le dominion quand le personnage est de retour ici-bas. Le nombre de tourments est égal au type de dé de l'Âme du personnage. Chaque tourment dont il triomphe lui rapporte un point de dominion. Tous ceux qu'il ne parvient pas à surmonter rapportent un point de dominion au manitou.

Durant le Cauchemar, le héros est aux commandes, sans tenir compte de qui détient le dominion. Quand son âme retourne sur terre, il n'est aux commandes que si ses points de dominion égalent ou dépassent ceux du manitou.

Perdre le dominion

Dans le monde physique, un personnage avec moins de points de dominion que son manitou est piégé dans les limbes. Il n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant son « absence » (parfois pendant des années entières), et il ne peut intervenir en aucune façon dans les actions du manitou.

Le seul moment où un personnage peut tenter de récupérer le dominion est lorsque le manitou qui contrôle son corps tire un Joker rouge du Deck d'Action. Sinon, quand le manitou fait son bonhomme de chemin, le Marshal doit donner au héros la chance de récupérer un point de dominion une fois par mois. Certains Déterrés ont perdu le contrôle d'eux-mêmes pendant des années.

Chaque fois qu'un manitou gagne des points de dominion mais n'obtient pas la majorité, il contrôle

son hôte 10 minutes par point gagné. Cela lui permet d'œuvrer sournoisement et de causer pas mal de tracas à son hôte, même s'il ne peut pas vraiment maintenir un contrôle permanent.

Quand le héros perd le dominion, dis-lui qu'il a perdu tout contrôle. Demande-lui de continuer à jouer en prenant le rôle d'un manitou piégé dans le corps d'un humain. Donne un but au manitou, qu'il tentera d'accomplir sans alerter les autres joueurs. Tu peux aussi prendre toi-même le contrôle du Déterré à l'occasion (par exemple, quand le joueur croit que son personnage dort), ainsi personne ne saura ce qu'il avait en tête quand il était sous l'emprise du manitou.

LES MANITOUS

Les manitous sont confrontés à certaines limites quand ils s'incarnent. Premièrement, ils ne peuvent utiliser que les pouvoirs et les capacités de leur hôte. S'il n'a pas développé de pouvoir, le manitou n'en a pas. Bien que l'inverse ne soit pas vrai, les manitous peuvent voir et entendre quand le Déterré est aux commandes. Il est donc quasiment impossible d'abuser un manitou en révélant sa véritable identité, sauf s'il le désire.

Deuxièmement, si un manitou est pris au piège et obligé de parler, il se montre malin mais ignorant. Les manitous savent qu'ils servent des maîtres plus puissants mais ils ignorent leur vrai nom et leurs intentions.

Ils savent également que, lorsqu'ils sont sous forme spirituelle, ils récoltent la terreur des mortels et la rapportent dans les Terres de Chasse, mais encore une fois, ils ignorent ce que leurs maîtres en font. En général, ils n'ont pas non plus connaissance d'informations secrètes à propos des abominations et de leurs motivations.

Que font les manitous lorsqu'ils sont aux commandes ? Ce qu'ils peuvent. Leur but est le chaos et la confusion, pas nécessairement la mort. Ils n'attaquent jamais directement — sauf si l'un des membres du Gang est dans une situation désespérée. Exemple : un savant fou, ami du Déterré, est au bord d'une fosse profonde en train de carboniser des Tiques des prairies au lance-flammes. Aucun manitou ne peut résister au plaisir de le bousculer.



CHAPITRE 20

ÉVÉNEMENTS MYSTÉRIEUX



Le monde de *Deadlands* est plein d'événements mystérieux. Les savants fous volent au-dessus du désert dans leurs ornithoptères propulsés à la Roche Fantôme. Les hucksters foudroient les âmes à coup d'énergies mystiques. Les mort-vivants sortent de leur tombeau et combattent des esprits malfaisants. Maintenant, il est temps de te montrer comment les personnages se prennent des belgues quand ils frotent avec ces secrets et qu'ils font n'importe quoi. Ce chapitre traite des passés mystérieux, des contre-coups des hucksters, des démentes des savants fous et des engins qui cassent.

PASSÉ MYSTÉRIEUX

Nombre de gens ont été affectés par le Jugement. Certains ne le savent même pas. Quand un joueur tire un Joker au cours de la création de personnage, tire une carte de ton propre Deck d'Action. Cette carte détermine le «passé mystérieux» du personnage. S'il tire deux Jokers, tire deux cartes. Compare la carte que tu as tirée à la liste ci-dessous pour avoir une idée de cet événement mystérieux. Tu as toute liberté pour le

remplacer par une idée personnelle si tu as en tête quelque chose de mieux adapté au personnage.

TIRAGE

Deux : malédiction

Le personnage est maudit d'une façon ou d'une autre. A toi d'imaginer quand et pourquoi c'est arrivé. Le personnage subit le Handicap *pas de bol* jusqu'à ce qu'il découvre la cause de sa malédiction et parvienne à la lever. S'il se trouve que le personnage a déjà *pas de bol* (en l'ayant acheté pendant la création de personnage, par exemple), la malédiction est d'autant plus catastrophique.

Trois : ennemi juré

Le personnage s'est fait un ennemi par le passé, dont il ne sait rien. Examine son histoire personnelle et choisis un ennemi ou un groupe d'ennemis qui sont lancés à la recherche du héros. La nature de l'ennemi et la fréquence de ses apparitions sont laissées à ta discrétion.



Quatre : sosie

Le héros ressemble étrangement à quelqu'un de connu. Une carte rouge signifie que cette personne est généralement considérée comme «bonne», au moins aux USA ou chez les confédérés, si ce n'est pas les deux. Une carte noire signifie que le personnage ressemble à un bandit recherché, un tueur ou à quiconque ayant une mauvaise réputation.

Cinq : parenté

Un membre ou un ami de la famille est impliqué dans l'aventure de temps à autre. Il est prêt à aider le personnage mais par là même, il prend des risques. Le héros bénéficie de ses actions à l'occasion, mais se retrouve souvent obligé de voler à son secours. Des petits frères et sœurs, un père qu'il ne connaissait pas, ou un cousin qui fait des siennes et qui porte le même nom que le personnage font des parents très intéressants.

Six : sixième sens

Le personnage a un sixième sens stupéfiant qui l'avertit quelquefois du danger. Quand un péril le menace ou qu'une embuscade va lui tomber dessus, le héros peut faire un jet de Perception rude (7). S'il est réussi, le personnage se doute de quelque chose et peut réagir en conséquence.

Sept : zones d'ombre

Le personnage a des «trous» dans son passé. Il ne se souvient pas bien de certaines périodes de sa vie. Il n'a peut-être même pas conscience de son amnésie. A toi de décider ce qui lui est arrivé pendant ces zones d'ombre. Le personnage peut avoir des visions fugitives de son mystérieux passé. Ces visions ont finalement un sens, mais elles le troublent et le déconcertent jusqu'à ce que son passé finisse par le rattraper.

Huit : pacte ancien

Les ancêtres du personnage ont fait un pacte avec un manitou à un certain moment dans un lointain passé, avant la Grande Guerre des Esprits. La puissance de ce pacte a laissé des traces dans la lignée familiale.

Le personnage obtient un pouvoir de Déterrre au ni-

veau 1. Le niveau ne peut pas être augmenté sauf si le héros devient un jour un Déterrre.

Le Marshal doit décider quel pouvoir il accorde au personnage. Tu peux baser la capacité sur sa personnalité, si tu veux, ou bien choisir une compétence au hasard puisque c'est un lointain ancêtre qui l'a fait pour lui.

Neuf : arcane

Bien que le personnage ne le sache pas, il a la capacité de jeter des sorts, d'accomplir des rituels ou d'obtenir des faveurs divines. Un événement étrange et obscur de son passé l'a doté de ce pouvoir, mais il doit quand même l'apprendre.

Le personnage a l'Atout arcane. Si c'est un Indien, c'est un chaman et il peut faire appel à des faveurs dont le niveau d'apaisement est supérieur à 1. Les autres personnages deviennent en général huckster ou savant fou.

Tu peux également faire du personnage un croyant. Seuls les héros «bons» sont choisis à leur insu par les dieux pour s'acquitter de cette fonction sacrée. Quand quelqu'un d'autre, dans les environs, invoque le type de magie que le personnage peut utiliser, celui-ci ressent une étrange complicité avec les faits dont il est témoin. S'il réussit un jet d'Astuce difficile (9), le Marshal doit dire au joueur qu'il possède arcane et lui décrire le passé mystérieux qui en est la cause.

Dix : faveur

Quelqu'un doit une faveur au personnage. C'est peut-être le shérif de la ville qui a sauvé la vie de son père il y a longtemps. Ou bien un infâme hors-la-loi s'avère le véritable père du héros. Quelles que soient les circonstances, l'extra qui lui est redevable pourra le tirer d'affaire à l'occasion.

Valet : hanté

Un fantôme quelconque hante le personnage. Personne d'autre ne peut le voir ou l'entendre, mais il rôde toujours dans le coin.

Rouge : le fantôme est providentiel. Une fois par séance, il avertit le personnage d'un danger ou lui fournit des informations. Le fantôme ne doit pas être trop puissant ni omniscient, mais se montrer utile. Noir : le personnage est hanté par un spectre mal-

faisant. Il apparaît aux pires moments pour effrayer et déconcerter le héros. Au moins une fois par aventure, et à chaque fois que le personnage tire un Joker noir du Deck d'Action, le fantôme apparaît et tente de le duper, de le troubler ou de le distraire.

Reine : empathie/antipathie animale

Les animaux réagissent bizarrement à la présence du héros. C'est peut-être ainsi depuis sa naissance, ou bien a-t-il attiré l'attention des esprits de la nature.

Rouge : les animaux adorent le héros. Ils ne l'attaquent jamais sans être provoqués et le héros peut ajouter +2 à tous ses jets de dressage, d'attelage ou d'équitation. Si le héros est à cheval, sa monture est sans doute particulièrement intelligente et entraînée.

Noir : les animaux détestent le personnage. Les chiens se mettent toujours à grogner et le mordent parfois. Les chevaux se plaignent constamment et le désarçonnent dès que le personnage se plante sur un jet d'équitation. Le personnage subit en permanence un malus de -2 à tous ses jets de dressage, d'attelage et d'équitation.

Roi : héritage

Le héros a hérité de quelque chose, tel qu'un vieux manoir, mille dollars ou même une dette. Histoire de s'amuser, lance des messages à ses troupes et rend-les nerveux. Il ne saura pas si les nouvelles sont bonnes ou mauvaises jusqu'à ce qu'ils lui mettent la main dessus.

Rouge : l'héritage est dans l'ensemble une bonne chose. Que ce soit de l'argent ou un fils dont le héros ignorait l'existence, c'est au Marshal de décider.

Noir : l'héritage amène des problèmes. C'est un ranch qui se trouve sur le tracé définitif d'une voie de chemin de fer ou la malle de Grand-Papa contenant ses affaires, dont une relique maudite ou hantée.

46 : relique maudite/bénie

Le personnage a dans ses possessions un artefact qui a appartenu autrefois à quelqu'un d'autre. Il est de grande valeur ou peut-être même magique.

Rouge : l'une des possessions du personnage est une relique précieuse ou mystérieuse. C'est peut-être le pistolet d'un célèbre hors-la-loi, ou un plan dessiné par un grand savant fou.

Noir : l'artefact est maudit ou amène des ennuis. Le pistolet du héros a peut-être été utilisé pour un ignoble meurtre. Ou bien sa montre à gousset a été «modifiée» par un savant fou. L'effet de la malédiction dépend de l'objet. Au minimum, une arme maudite fait feu avec un malus de -2 à l'insu du héros, et un objet courant provoque en douce le Handicap pas de bol jusqu'à ce que le héros s'en rende compte et s'en débarrasse.

Joker : Déterré

Le personnage est mort, mais c'est juste qu'il ne s'en est pas encore aperçu. Imagine un événement qui a eu lieu dans le passé du personnage, au cours duquel il a été laissé pour mort mais a survécu... en quelque sorte. L'événement doit s'être déroulé dans les derniers mois, si possible.

Rouge : le héros détient le dominion.

Noir : le héros a seulement un avantage d'un point sur le dominion.

FOLIE ET CASSE

Les savants fous se sont précipités dans le Weird West après la découverte de la Roche Fantôme. Les engins qu'ils construisent sont incroyables, mais il arrive que des inventeurs un peu dérangés fassent sauter la moitié de la ville avec leurs machines infernales.

Folie

Un savant fou doit quand même avoir construit quelque chose avant de pouvoir commencer à faire des dégâts. Malheureusement, le génie est ce qu'il y a de plus proche de la folie.

Chaque fois qu'un savant fou tire un Joker pendant la conception du plan de sa machine, il développe une démence quelconque. Cette démence ne se manifeste pas forcément sur le champ, pas plus qu'elle n'est liée aux circonstances de la conception.

Définis la démence à ce moment-là mais il est possible qu'elle ne se déclenche qu'à la faveur d'un événement futur. Une phobie, par exemple, peut résulter d'un incident survenu au moment où l'inventeur utilise la machine pour la première fois.

Tu peux décider toi-même l'origine de la démence ou lancer 1d20 sur la table qui suit. Tu es libre de modifier le résultat obtenu afin de coller à la si-

tuation et au personnage. Le but est d'attribuer un Handicap qui reflète la marche précaire du savant fou au bord de la santé mentale. Comme d'habitude, un joueur qui joue avec brio la folie de son personnage est récompensé par des Pépites. Ça l'amusera beaucoup et toi aussi.

DÉMENCE

1-2

Distrait : le savant commence à tout oublier, excepté ce qui a trait à son travail. Il oublie, par exemple, de mettre son pantalon et prend son café en grains. Chaque fois que le savant doit se souvenir d'un détail important, il doit faire un jet d'Astuce faisable (SD 5). S'il rate, il ne s'en souvient pas, et le joueur doit jouer en tenant compte de cette perte de mémoire.

3-4

Illusion : une partie de l'esprit du savant disjoncte et il se met brusquement à croire tout ce qui n'est pas vrai. Il pense peut-être qu'il est un loup-garou et se met à hurler à la lune, ou que le ciel est bleu parce que les habitants de la lune le peignent ainsi tous les matins. Ou bien encore qu'il n'existe pas et qu'il n'est que le pion d'un étrange jeu de rôle dans un autre monde.

5-6

Excentrique : l'inventeur devient excentrique. Tout ce qu'il mange a macéré dans le vinaigre ou il dévore du son pour nettoyer son vieux système digestif (beurk). C'est une démente parfaitement bénigne et amusante, mais qui peut s'avérer gênante.

7-8

Diabolisme : le savant fricote avec un manitou insidieux lorsqu'il puise inconsciemment dans l'énergie des Terres de Chasse. Le manitou le persuade que certaines choses, ou personnes, sont démoniaques et qu'il faut les empêcher de nuire. A chaque fois que ce résultat sort, la démente du savant s'accroît. Au début, il se contente de médire sur ses « ennemis ». Par la suite, il peut tenter de leur nuire secrètement, ou même de les tuer. Un type du nom de « Jack », là-bas dans cette bonne vieille

Angleterre, a eu ce genre de petit problème...

9-10

Maniaco-dépressif : l'inventeur devient incroyablement dépressif à propos de lui-même, de la futilité de l'humanité ou de ses chances de survivre à la prochaine aventure. Le Gang est obligé de traîner le savant dans ses expéditions, et celui-ci est tout le temps en train de prédire un danger imminent. Son manque de foi dans la condition humaine lui fait perdre 1 point de Trempe chaque fois qu'il tire ce résultat.

11-12

Phobie mineure : le savant développe une peur étrange et infondée à propos d'un objet ou d'une situation. Il subit un malus de -2 sur ses actions chaque fois qu'il est en présence de l'objet de sa phobie.



13-14

Phobie majeure : le savant développe une phobie majeure centrée sur un lieu, une personne, un objet ou un événement. C'est identique à la phobie mineure, sauf que le malus est de -4 et qu'il doit faire un jet de *tripes difficile* (SD 9) pour manipuler ou affronter l'objet de sa peur.

15-16

Murmures : l'inventeur se parle constamment à lui-même, et ses phrases se réduisent souvent à un radotage incohérent. En travaillant, le savant entend parfois des «voix» qui lui répondent. A toi de voir si ce sont vraiment les voix des manitous ou non.

17-18

Paranoïa : tout le monde en veut au savant et tente de voler ses idées, du moins, c'est ce qu'il croit. Ou bien des créatures sinistres venues de la «Dimension X» se cachent dans son labo, attendant que ses découvertes stupéfiantes leur permettent de retourner dans leur monde d'origine.

19-20

Schizophrénie : le savant change totalement de personnalité d'un moment à l'autre. Une minute, il est inerte et réservé. La minute d'après, c'est un fou furieux qui cherche la bagarre. Si le savant tire plusieurs fois ce résultat, il développe réellement de nouvelles personnalités. Celles-ci n'ont certainement pas le même nom, le même comportement ou les mêmes Handicaps. Si ça se trouve, elles ne sont pas du même sexe.

CASSE

Les machines infernales ont une fâcheuse tendance à la casse. Les savants fous sont réputés pour créer des fumées nocives et des explosions spectaculaires qui affectent souvent leur propre vie aussi bien que celle de ceux qui les entourent.

Chaque fois qu'un personnage fait un jet d'Aptitude pour utiliser une machine infernale, il doit aussi lancer 1d20. Si le résultat du dé est supérieur au chiffre de fiabilité de l'engin, une casse se produit. Lance 2d6 sur la table suivante pour déterminer la

CASSE

Jet	Casse
2-5	Casse mineure
6-10	Casse majeure
11-12	Catastrophe

gravité de la casse.

Les descriptions qui suivent t'aideront à imaginer ce qu'il faut faire lors de la casse d'un engin. Il faut que tu apprécies parmi ces propositions ce qui correspond le mieux à ton engin. Si aucune ne va, trouve toi-même une casse appropriée, mais lance tout de même 2d6 pour déterminer sa gravité.

Engins mécaniques immobiles

Veste à protection renforcée, costume de plongée...

Casse mineure : l'engin ne fonctionne pas, se dérègle, ou en tout cas, ne marche plus convenablement jusqu'à ce qu'il soit repéré avec un jet de *bidouiller difficile* (9).

Casse majeure : l'engin tombe en morceaux et doit être remonté.

Catastrophe : l'engin se montre dangereux. S'il est porté sur le corps, il tombe en panne et le porteur est emprisonné dedans.

Engins animés manuellement ou mécaniquement

Montre, appareil photo de l'Épithèque, armes Gatling, planeur...

Casse mineure : l'engin se bloque et ne fonctionnera plus tant que l'utilisateur ne fera pas un jet de *bidouiller faisable* (5).

Casse majeure : la machine se bloque. Les engins de locomotion ne peuvent plus être dirigés, ne freinent plus, les armes s'enrayent, ou pire, ne peuvent plus s'arrêter de tirer. Un jet de *bidouiller difficile* (9) met fin à ce délire.

Catastrophique : les armes à feu blessent le tireur, les appareils photo prennent feu, et l'équipement broie les doigts qui le tiennent. S'il s'agit d'un engin de locomotion, il devient fou et s'écrase dans l'obstacle le plus proche.

Engine propulsée à la vapeur ou à la Roche Fantôme

Lance-flammes, fusées dorsales, wagon-vapeur, train...

Casse mineure : le moteur ou la chaudière tombe en panne. Un jet de bidouiller faisable (5) les remet en marche.

Casse majeure : la source de propulsion s'ame-
nuise, s'échappe ou tombe en miettes. S'il s'agit
d'un engin de locomotion, il continue sa route sans
contrôle ou finit par s'arrêter dans un grincement
infernale. La réparation nécessite un jet de bidouiller
incroyable (11). Si l'engin heurte un obstacle, les
dommages sont de 1d6 pour chaque 5 points d'allure
à laquelle se déplaçait le véhicule au dernier round.

Catastrophique : le moteur de l'engin explose ! Les
dommages dépendent de la taille de l'engin. Le jet
de dommages est réduit d'un dé tous les dix mètres
comme pour la dynamite et la nitro.

CONTRECoup

Les hucksters ouvrent leur âme aux manitous à
chaque fois qu'ils accomplissent un sort. La plupart
du temps, ils peuvent contrôler l'esprit et ne ris-
quent rien. D'autres fois, ces esprits malins par-
viennent à les faire souffrir ou à les rendre fous.
Fais un jet sur la table des contrecoups à chaque fois
qu'un huckster tire un Joker en tentant de jeter un
sort. À moins que le tableau ne dise le contraire, le
sort fait effet normalement, sauf si le huckster
s'évanouit ou meurt des suites du contrecoup.

CATASTROPHE

Taille	Dommages
Petite (lance-flammes)	3d10
Moyenne (voiture à vapeur)	4d20
Grande (locomotive)	8d20

CONTRECoup

1d20	Effet
1-4	Épuisement cérébral : le manitou brûle une partie de l'esprit du huckster avec l'énergie des Terres de Chasse. Le sort échoue et l'Aptitude du sort du huckster baisse d'un niveau.
5-8	Retour de flamme : le manitou se rebelle et submerge l'organisme du huckster avec la magie des Terres de Chasse. Le huckster se prend 3d6 de dommages dans le corps.
9-12	Épuisement spirituel : le manitou tente de reprendre l'avantage. Le huckster réussit à garder le contrôle mais perd 3d6 points de Souffle dans le combat spirituel. Le sort n'échoue que si le huckster perd conscience.
13-16	Folie : le manitou gâche le sort, et pire, rend fou le huckster. Fais un jet sur la table de démesure des savants fous page 172 pour déterminer la nature de la folie.
17-20	Corruption : le manitou détourne les effets du sort ; les sorts provoquant des dom- mages touchent gentiment leur cible, les sorts de protection protègent l'ennemi ou rendent le huckster plus vulnérable etc.





SCÉNARIO

VENDREDI (MAL) SAINT



Un sage a dit un jour :

"La vengeance est un plat qui se mange froid".

Ca d'vait être encore un de ces pieds-tendres de l'Est. Ici, dans le Weird West, les gens préfèrent leur revanche bien chaude, avec des haricots rouges.

L'HISTOIRE JUSQUE-LÀ

Notre récit commence en 1866. Cinq années de guerre de Sécession avaient perturbé les projets de la plupart des gens. Les taux de désertion étaient élevés, et des bandes de maraudeurs armés se dirigeaient vers l'Ouest pour échapper à la justice et faire fortune. Certains de ces groupes, qui portaient toujours les uniformes de leur camp, prétendaient appartenir à des "commandos" mandetés. En vérité, c'était des voleurs et des desperados, prêts à plomber quiconque les regardait de travers. L'un de ces groupes, mené par le Major confédéré John Slate, ouvrit un commerce près de Pawnee Rock, une petite ville minière nichée dans les premiers contreforts des Rocheuses.

Slate et son groupe étaient impitoyables. Quiconque leur résistait recevait rapidement son aller simple

pour le Grand Nulle Part. Rapidement, un certain nombre de villes, dont Pawnee Rock, furent forcées de payer aux bandits un tribut régulier pour éviter le courroux de Slate. Les citoyens de Pawnee Rock, peu désireux d'abandonner leur concessions, s'arrangèrent au mieux de cette situation déplaisante, espérant qu'un jour quelqu'un viendrait les sauver.

Malheureusement, certains d'entre eux valaient encore moins qu'une Tique des prairies écrasée et décidèrent de tirer avantage de la situation. Cinq hommes — Earl Pickett, Bernard Spurlock, Victor Downes, Clovis Garman et Claude Lemley — choisirent de travailler avec les pillards et de les tenir informés de ce qui se passait en ville. En échange, Slate réduisit secrètement leurs "impôts", et leur laissait de temps en temps un os à ronger contre des informations particulièrement précieuses.



Voilà la cavalerie

En novembre 1866, une colonne de cavalerie de l'Union arriva à Pawnee Rock. Croyant leur salut à portée de main, les habitants de la ville les accueillirent chaleureusement. Consternés, ils apprirent du commandant yankee, le Capitaine Harmon Linkous, que les soldats ne s'étaient arrêtés à Pawnee Rock que pour faire réparer le chariot qu'ils escortaient.

Le chariot fut amené à la forge de Claude Lemley. Pendant qu'il le réparait, Lemley jeta un œil à sa cargaison, des caisses de lingots d'or. Il prévint immédiatement les autres.

Ils mirent rapidement un plan au point. Lemley travaillerait le plus lentement possible sur le chariot pour retarder le départ des soldats. Downes et Garman se glisseraient hors de la ville et chevaucheraient jusqu'au camp de Slate pour prévenir ce dernier que des troupes de l'Union se trouvaient à Pawnee Rock. Spurlock, qui tenait l'abreuvoir local, ferait en sorte que Linkous et ses hommes, mangent et boivent bien, afin qu'ils baissent leur garde. Pickett irait au saloon et prétendrait se joindre à d'autres habitants de la ville pour convaincre Linkous de rester et de se battre contre Slate.

Epuisés par leur marche, Linkous et ses hommes acceptèrent volontiers l'hospitalité de la ville. Les habitants supplièrent Linkous de courir immédiatement après Slate, mais il refusa de désobéir aux ordres. Cependant, il n'était pas indifférent à leurs problèmes, et il promit de les aider dès qu'il aurait accompli la mission en cours. Cette nuit-là, Linkous et ses hommes dormirent dans des lits secs et chauds pour la première fois depuis des semaines.

Les traîtres passent à l'action

Downes et Garman revinrent tard cette nuit-là. Ils informèrent les autres que Slate était en route et comptait attaquer à l'aube. Juste avant le lever du soleil, Downes, Garman et Lemley entrèrent dans la forge, comme s'ils devaient continuer à travailler sur le chariot. Entre temps, Pickett et Spurlock grimpèrent jusqu'aux chambres au-dessus du saloon qu'occupaient Linkous et ses officiers. Ils firent irruption dans les chambres et tuèrent les hommes dans leur sommeil.

Quand ils entendirent les coups de feu, les ignobles chacals qui se trouvaient dans la forge abattirent les malheureuses sentinelles qui gardaient le chariot. Ils tirèrent les caisses dans le jardin derrière la forge et les balancèrent dans le puits.

Réveillés par les coups de feu, les soldats de l'Union essayèrent de se rassembler dans la rue, mais furent attaqués par Slate et son gang. Plusieurs habitants prirent les armes et essayèrent d'aider les soldats à défendre la ville. Slate n'avait aucune envie de perdre du temps ou des hommes à nettoyer la ville : il ordonna d'y mettre le feu. Les flammes se répandirent parmi les bâtiments serrés, obligeant les défenseurs à se disperser dans les rues. Slate et ses hommes n'étaient pas d'humeur à faire des prisonniers. La plupart de ceux qui échappaient aux flammes étaient abattus par les pillards. Certains furent autorisés à se rendre. Pour les punir d'avoir résisté, Slate ordonna que tous les soldats soient exécutés, ainsi que tous les hommes qui leur étaient venus en aide.

Après que Slate soit parti, les survivants enterrèrent les soldats et les habitants qui avaient été abattus. La ville étant en ruines, et Slate toujours dans les parages, la plupart des survivants décidèrent qu'il était temps d'arrêter les frais. Tous, sauf quelques durs à cuire (et les conspirateurs) firent leurs bagages et mirent les bouts.

Répercussions

Au printemps 1867, les cruelles manœuvres de Slate s'étaient retournées contre lui. La plupart de ses victimes étaient parties, et il pouvait presque sentir le souffle des Marshals US sur sa nuque. Il décida de revenir dans les bonnes grâces des confédérés en proposant ses hommes comme volontaires pour aller combattre les Mexicains dans le sud du Texas. En manque d'effectifs, les confédérés acceptèrent son offre.

Dès qu'ils furent sûrs que Slate était parti pour le Texas, Pickett et ses amis sortirent l'or du puits. Ils le fondirent en "pépites", prirent une concession dans une mine abandonnée à l'extérieur de la ville, et la garnirent richement.

Les nouvelles de la "découverte" attirèrent de nouveaux arrivants dans les collines autour de Pawnee Rock, et la ville fut bientôt de nouveau en plein

boom. A présent, 10 ans plus tard, la ville est une communauté minière petite mais stable, toujours en activité grâce à l'argent découvert dans la région. La plupart des habitants continuent à prospecter les collines, espérant trouver un filon d'or aussi riche que celui découvert par Pickett et les autres.

La fortune des conspirateurs leur a donné de l'importance : ce sont aujourd'hui des membres respectables de la communauté, et deux d'entre eux y assument des fonctions officielles. Pickett est maire, et Downes est le shérif de la ville.

Downes ayant tendance à embellir une histoire et en jeter les parties qui ne lui plaisent pas, celle du combat de la ville contre Slate a pris au fil des ans des allures de légende. Les conspirateurs se sont redistribués les rôles de héros de l'histoire, les seuls à avoir eu suffisamment de tripes pour se dresser contre Slate. Ceux qui voyaient les choses autrement sont allés voir ailleurs ou ont eu quelques "accidents". Aujourd'hui, alors que le 10^e anniversaire de la bataille approche, une population reconnaissante et inconsciente - menée par la nouvelle arrivée Clara Poole, une vraie mouche du coche (voir *Maison Poole* dans *Pawnee Rock*) - a pris sur elle d'honorer la bravoure de ses premiers citoyens.

Lors de l'anniversaire, un mémorial en l'honneur de ces héros sera inauguré sur la colline où furent enterrées les victimes. N'ayant jamais vraiment connu le repos dans la tombe, le Capitaine Linkous revient maintenant pour assouvir sa vengeance sur ceux qui ont causé le massacre de ses hommes, et sur quiconque essaiera de l'arrêter.

La mission ratée

A l'insu des citoyens, Linkous et ses hommes accomplissaient une mission vitale pour le Département de la Guerre. Des sécessionnistes du Texas avaient pris contact avec Washington. Si les Etats de l'Union leur fournissaient un soutien financier, ils pourraient renverser le gouvernement de l'état et déclarer le Texas république indépendante alliée de l'Union. Enfin, c'est ce qu'ils prévoyaient.

Les troupes de Linkous convoiaient jusqu'à la frontière du Texas l'or des agents sécessionnistes. Etant donné la nature sensible de leur mission, la route prévue pour la colonne passait loin des zones habitées. Des rencontres avec des pillards forcèrent les

soldats à changer de route. Lorsqu'ils furent obligés de s'arrêter à Pawnee Rock pour faire réparer leur chariot, la colonne s'était écartée de plus de 150 kilomètres du chemin qui était prévu.

Lorsqu'on se rendit compte que la colonne avait disparu, des troupes furent envoyées à sa recherche, mais on ne put trouver nulle trace de Linkous ou de ses hommes. Les relations entre Washington et les agents texans devinrent tendues. Les officiers responsables des recherches conclurent que les Texans avaient mené double jeu, qu'ils avaient balayé la colonne, et s'étaient emparés de l'or. L'affaire fut classée.

LA MISE EN PLACE

Une fois par mois, un chariot est détaché de la banque principale de la Wells Fargo à Denver et fait le tour de toutes les petites villes minières de la région. Dans chaque ville, le chariot récupère tout l'or et l'argent déposés à la banque locale et le ramène à Denver pour le garder en lieu sûr. Le Gang a été engagé pour jouer du shotgun lors du prochain ramassage. Les héros seront payés chacun 10\$ par jour pour ce travail délicat.

Le groupe est accompagné par Lewis Hutchens, un agent de la banque. Il supervise tous les transferts et la paperasserie afférente.

Lewis Hutchens

Hutchens est un pied-tendre de l'Est. Il a été récemment transféré à Denver, contre sa volonté. Il se plaint abondamment des riqueurs de la vie itinérante et des conditions de vie barbares de l'Ouest. Cependant, Hutchens ne dira rien qui pourrait lui mettre un des membres du Gang à dos, parce qu'il se rend compte que sa vie sera peut-être un jour entre leurs mains.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Vendredi (mal)saint se concentre sur les trahisons de cinq hommes (Downes, Garman, Lemley, Pickett, et Spurlock) et sur les conséquences de leurs actes. A part eux, deux autres hommes (Slate et le Capitaine Linkous - mort depuis longtemps) sont impliqués dans l'intrigue, et ils ont soif de vengeance.

D'autres personnes jouent des rôles mineurs dans cette histoire. Ils sont décrits dans la section *Pawnee Rock* aux lieux où ils vivent et travaillent.

Victor Downes

Toute sa vie, Vic Downes a été une brute et un vantard. Ce sont ses vantardises à propos de ses exploits qui ont fait que la nouvelle venue Clara Poole s'est intéressée à l'histoire de la ville et a déclenché toute cette série d'événements.

Downes est un véritable ours. Il a la quarantaine. Il semblerait qu'il ait été puissamment bâti plus jeune, mais tout ce qu'il avait comme muscle semble être passé dans le camp du gras. Vic arbore une grosse moustache tombante qu'il tortille lorsqu'il est énervé.

Physique

Dextérité : 2d10, Agilité : 3d4, Force : 2d10, Rapidité : 4d8, Vigueur : 3d8.

Tirer : pistolet 4d10, tirer : fusil 3d10, ventiler 4d10, dégainer : 3d8, esquive 3d4, combat : bagarre 4d4, équitation 4d4

Mental

Perception : 3d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 1d8, Astuce : 2d6, Ame : 2d10

Pister 3d6, intimider 3d8, persuasion 2d8, bluffer 4d6, tripes 3d10

Handicaps : gros tas (+2 en Taille)

Matériel : deux Colts Army .44, une Winchester 73.

Clovis Garman

Clovis n'a jamais été très à l'aise avec le plan des conspirateurs, mais il a dû faire avec parce qu'il s'est rendu compte qu'il n'avait pas trop le choix. À partir du moment où le magot a été partagé, Clovis a gardé ses distances avec les autres. Il a investi sa fortune dans le bétail et possède maintenant un ranch prospère.

Ces dix dernières années, Clovis a passé la plus grande partie de son temps dans son ranch avec sa femme, Mavis, et ses deux jeunes fils. Il va rarement en ville, et lorsqu'il le fait, il ne s'arrête presque jamais pour rendre visite à ses anciens amis les traîtres. Il n'a jamais été très drôle de toute façon, et il ne leur manque pas trop.

Clovis est un homme trapu et grisonnant, proche de la cinquantaine. Il s'habille modestement, et

porte des vêtements de travail. De loin, rien ne le distingue de ses garçons vachers.

Physique

Dextérité : 3d6, Agilité : 2d8, Force : 3d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 1d8

Tirer : pistolet 3d6, Tirer : fusil 3d6, esquive 3d8, combat : bagarre 3d8, équitation 4d8, attelage 3d8.

Mental

Perception : 2d8, Connaissances : 3d6, Charisme : 2d4, Astuce : 2d8, Ame : 2d6

Pister 3d8, dressage 5d4, parler 3d8, tripes 3d6.

Matériel : Peacemaker, Winchester 73.

Claude Lemley

Claude est le premier à avoir découvert l'or de l'Union, mais aussi celui qui en a le moins profité. Ce qu'il n'a pas gaspillé au jeu lors de soirées bien arrosées, il l'a perdu lorsque le troupeau qu'il avait acheté a chopé la fièvre aphteuse et a dû être abattu. Les autres lui «prêtent» de temps en temps de l'argent pour qu'il se tienne tranquille.

Claude est généralement mal rasé, et il flotte autour de lui une odeur répugnante de purin, de sueur et de whisky. Il porte une salopette souillée de tabac qui semble dater d'avant le Déluge. Lorsqu'il parle, il s'arrête souvent au milieu d'une phrase, comme si le train de sa raison venait de dérailler.

Physique

Dextérité : 2d8, Agilité : 2d8, Force : 2d12, Rapidité : 3d6, Vigueur : 3d8

Tirer : pistolet 3d8, lancer : couteau 4d8, combat : bagarre 3d8, combat : masse 3d8, équitation 3d8.

Mental

Perception : 3d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 2d6, Astuce : 3d4, Ame : 1d8

Métier : forge 5d6, dressage 4d6, tripes 2d8.

Handicap : Accoutumance sévère à l'alcool.

Matériel : Bowie knife, masse.

Earl Pickett

Le maire Pickett est la tête pensante des conspirateurs. C'est lui qui a mis le plan original au point, et qui a eu l'idée du faux filon d'or. Il a soigneusement investi son argent, et c'est maintenant un homme très riche.

La fierté est son principal défaut. Le respect et les honneurs qu'il reçoit des gens de Pawnee Rock satisfont son ego et il n'a jamais eu le cran de partir, ce qui était pourtant l'option la plus sage.

Pickett passe généralement ses matinées à régler des affaires à son bureau. Les après-midi, il se promène en ville et serre des paluches. En fin de soirée, on le trouve généralement au Cackling Crow, en train de boire un verre avec ses amis.

Si le Gang devient gênant, il fait courir la rumeur qu'il s'agit d'un groupe de sympathisants confédérés venus en ville pour gâcher la fête. Les héros trouveront alors la ville beaucoup moins accueillante qu'auparavant.

Pickett est un petit homme soigné avec des cheveux bruns et une moustache bien taillée. Il est toujours bien habillé : il porte un costume et un chapeau melon, même pour les affaires courantes.

Physique

Dextérité : 2d8, Agilité : 1d8, Force : 2d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 1d10

Tirer : pistolet 3d8, tirer : fusil 3d8, combat : couteau 3d8, esquive 2d8, équitation 3d8.

Mental

Perception : 2d10, Connaissances : 3d8, Charisme : 4d8, Astuce : 2d8, Ame : 2d8

Scruter 3d10, intimider 4d8, persuasion 4d8, bluff 3d8, tripes 2d8.

Matériel : Petit couteau, Derringer .44

Bernard Spurlock

Spurlock est un ami proche de Pickett depuis l'enfance, et il suit généralement son avis. Bernie est un anxieux, et la célébration le rend nerveux, parce qu'elle va attirer l'attention sur le groupe. Si le Gang commence à fouiner partout, on peut être sûr qu'il dira à Pickett : «je t'avais prévenu».

Le saloon de Bernie est sa grande fierté, et il fait tout pour qu'il ne lui arrive rien. Quand il était jeune, il traînait dans le bar de son grand-père dans l'Est avant de venir avec ses parents dans l'Ouest pour établir une ferme. Bernie a recréé le saloon de son grand-père au détail près, si ce n'est que tout y est plus neuf et plus brillant.

Spurlock est un grand gars dégingandé à l'air lugubre. Il imite la façon de s'habiller de Pickett, dans

l'espoir de paraître respectable. Malheureusement il ressemble moins à un homme d'affaires prospère qu'à un type prêt à être exposé dans la vitrine du croque-mort.

Physique

Dextérité : 3d6, Agilité : 2d8, Force : 2d6, Rapidité : 3d8, Vigueur : 2d8

Tirer : shotgun 3d6, tirer : pistolet 4d6, esquive 3d8, équitation 3d8, combat : bagarre 4d8, combat : couteau 3d8

Mental

Perception : 2d8, Connaissances : 3d6, Charisme : 2d8, Astuce : 1d10, Ame : 3d6

Métier : barman 5d6, scruter 3d8, persuasion 3d8, bluff 2d10, tripes 2d6.

Matériel : petit couteau, Derringer .44

John Slate

Alors qu'il se battait le long de la frontière mexicaine, Slate entendit quelques rumeurs sur ce qui se passait à Pawnee Rock. Il décida de remonter vers le nord avec quelques hommes pour découvrir la vérité. Maintenant, il compte donner aux habitants de la ville une petite leçon de respect.

Slate est terriblement résistant. Son visage buriné par les intempéries témoigne de son passé : une grande cicatrice court sur sa mâchoire gauche. Ses cheveux sont poivre et sel. Le regard pénétrant de ses yeux gris-vert semble capable de lire dans votre âme.

Physique

Dextérité : 3d10, Agilité : 2d8, Force : 3d8, Rapidité : 4d12, Vigueur : 3d8

Ventiler 6d10, tirer : pistolet 6d10, tirer : fusil 5d10, esquive 3d8, combat : couteau 4d8, dégainer 3d12.

Mental

Perception : 3d8, Connaissances : 3d6, Charisme : 2d8, Astuce : 1d8, Ame : 2d10

Scruter 3d8, pister 4d8, autorité 3d8, intimider 5d8, bluff 2d8, survie 3d8, tripes 3d10.

Atout : la voix (+2 pour intimider)

Handicaps : Sanguinaire, méchant comme une teigne.

Matériel : 2 Colts Army .44, une Winchester 73, un Bowie knife, un cheval.

Le spectre d'Harmon Linkous

C'est le désir de punir la forfaiture de ses assassins qui a empêché Linkous de rester dans sa tombe. Au cours des ans, sa colère a cru et s'est envenimée, consumant toute la compassion qu'il aurait pu ressentir. Il ne reste pas grand-chose du soldat qui est mort il y a 10 ans. Le spectre (ce n'est pas un Déterré) qui marche parmi les vivants ne pense plus qu'à une chose : la vengeance.

L'esprit de Linkous se lève chaque nuit au coucher du soleil mais doit retourner dans sa tombe à l'aube. Détruire le corps de Linkous brise le lien qui relie son esprit au monde matériel et le bannit à jamais. Toute tentative de ce genre attire l'attention de Linkous comme pourrait le faire un fer porté au rouge. Il attaquera n'importe quel fossoyeur à toute heure de la journée et invoquera ses troupes défuntes pour se battre à ses côtés (voir le Chapitre Neuf : la seconde bataille de Pawnee Rock, pour la façon dont ça fonctionne).

Physique

Dextérité : 3d10, Agilité : 2d8, Force : 2d8, Rapidité : 3d12, Vigueur : 4d8

Tirer : pistolet 5d6, tirer : fusil 4d10, ventiler 5d10, esquive 3d8, équitation 4d8, dégainer 4d12, combat : sabre 4d8, combat : bagarre 3d8.

Mental

Perception : 2d10, Connaissances : 3d8, Charisme : 2d10, Astuce : 3d8, Arme : 3d12

Artillerie 2d10, pister 4d10, autorité 3d10, intimider 4d10, tripes 3d12.

Matériel : monture fantôme

Terreur : 9

Capacités spéciales :

• Spectre :

Linkous est immatériel de façon permanente. Il ne peut se matérialiser ou interagir avec des objets physiques autres que ceux qui lui ont appartenu de son vivant ou qui ont causé sa mort. Cela comprend ses deux Colts Army, son sabre, et le shotgun de Spurlock. Ce sont aussi les seules armes qui peuvent blesser Linkous.

Il est parfaitement au courant que ces armes peuvent le blesser. C'est pourquoi il fera tout ce qu'il peut pour les récupérer avant de détruire la ville

(sans compter qu'il aimerait bien que les conspirateurs fassent dans leur froc avant de les tuer). Il n'aimerait pas les perdre dans la bataille, qu'on les trouve et qu'on les utilise ensuite contre lui.

Les attaques magiques lui infligent des dommages normaux.

Lorsqu'il porte ces objets, Linkous peut les rendre immatériels, mais ils ne peuvent plus blesser quiconque. Il utilise ce pouvoir pour emporter ses armes dans la tombe lorsque le soleil se lève. Dans les mains de Linkous, ses Colts Army se rechargent entièrement en une action après qu'ils aient été vidés.

• Dévoreur d'âme :

Linkous a une capacité semblable au pouvoir de Déterrés dévoreur d'âme, au niveau 3. Outre qu'il soit difficile de bloquer quelqu'un qui peut passer au travers des murs, les personnages qui se défendent contre les attaques de Linkous ne peuvent ajouter leur Aptitude de combat au Seuil de difficulté (mais ils peuvent toujours se tailler normalement). Un héros en possession de l'une des armes de Linkous peut s'en servir pour se défendre comme d'habitude.

• Ultime Essence :

Dans les mains d'un Déterré, les pistolets de Linkous infligent des dommages de Souffle normaux aux autres Déterrés. Un Déterré blessé par ces armes souffre en plus d'une hémorragie "spirituelle" pour les blessures graves ou pire. Ce sont des vieux revolvers, et il faut 3 actions pour les recharger. Si les pistolets sont trafiqués pour recevoir des cartouches, leur capacité spéciale est perdue.

CHAPITRE I :

TOUT POUR VOUS ACCUEILLIR...

Les premières haltes sur la route du Gang se déroulent sans incident. Les héros arrivent à Pawnee Rock un mardi, trois jours avant la date du dixième anniversaire de la bataille. Sans perdre un instant, Hutchens contacte Pickett, l'agent local de la Wells Fargo.

Pickett lui annonce que la plupart des mineurs seront en ville vendredi pour la commémoration. Hutchens décide que le Gang va rester en ville jusque-là pour récolter les dépôts des mineurs.

La ville en elle-même est plutôt petite, à peine une

poignée de bâtiments. La majorité des habitants possèdent une maison à portée de vue du centre ville. La plupart des prospecteurs vivent dans de petites cabanes construites sur leurs concessions et viennent en ville uniquement pour le ravitaillement. L'atmosphère de la ville est festive, car tout le monde se prépare pour la grande commémoration. Il y a des banderoles et des drapeaux partout, et il règne une atmosphère générale d'excitation.

Si le Gang pose des questions sur le pourquoi de la commémoration, ils entendent à peu près la même histoire de la plupart des gens de la ville : la cité vivait sous la terreur de Slate et de sa bande de confédérés. Exagère les détails comme tu le sens. Tout ce que les gens savent de ces événements est ce que les conspirateurs leur en ont raconté. Laisse sous-entendre que Slate possédait des pouvoirs surnaturels. C'est une bonne diversion, et ça pimente bien l'histoire des conspirateurs.

Lorsque le capitaine Linkous est arrivé en ville, quelques citoyens, menés par Pickett et ses amis, l'ont convaincu de rester pour combattre Slate (les noms des chefs mentionnés varient à chaque histoire. Si le Gang parle à plusieurs personnes, les noms des cinq conspirateurs finiront par être mentionnés).

La bataille entre les hommes de Slate et les soldats fit rage pendant des heures, mais Slate fut finalement vaincu. Il quitta la ville et personne ne l'a revu depuis. Malheureusement les défenseurs payèrent un lourd tribut — tous les soldats et de nombreux habitants de la ville avaient été tués. La ville elle-même était en ruine. La plupart des survivants renoncèrent et s'en allèrent. Seuls les cinq conspirateurs (encore une fois, la plupart des gens ne mentionneront pas les cinq noms) et une poignée d'autres personnes eurent le courage de rester et de reconstruire la ville. Aucune mention n'est faite d'un chariot ou d'une cargaison d'or.

Va voir la section *Pawnee Rock* pour toutes les informations dont tu as besoin sur la ville et le puits de Lemley.

Primes

Le Gang découvre les noms de la majorité des conspirateurs : 3 points.

Le Gang découvre le secret du puits derrière la forge de Lemley : 3 points.

CHAPITRE 2 : LA MINE D'OR

La plupart des chapitres se suivent en ordre logique, mais celui-là peut être utilisé n'importe quand. Si le Gang décide d'inspecter la mine des conspirateurs, les renseignements sont faciles à obtenir. Tout le monde en ville sait où se trouve la mine. Elle est appelée «la mine d'or» à la fois parce que elle est bien connue — et parce que c'est la seule mine du coin qui produit de l'or.

La mine est située dans les collines à six kilomètres à l'ouest de la ville. La piste qui mène au puits est envahie par les herbes, n'ayant pas été empruntée pendant plusieurs années. L'entrée est bloquée par une lourde porte en fer scellée dans le roc et fermée par un gros cadenas en acier. Porte et cadenas sont tous les deux rouillés et inutilisables. La serrure peut être arrachée avec une masse ou un gros caillou et un jet rude (7) de Force.

Les seules choses que l'on peut trouver à l'intérieur de la mine sont quelques caisses éparses, des lanternes, des piolets. Les lanternes sont inutilisables ; l'huile qui était dedans a séché depuis longtemps et forme maintenant une épaisse croûte brunâtre.

Un personnage possédant une expérience de la mine peut dire qu'autrefois, celle-ci était en service. Si les personnages regardent plus attentivement, fais faire à tous les héros qui ont science : géologie ou métier : prospection un jet difficile (9). S'ils réussissent, ils découvrent des traces d'argent dans les parois de la mine.

Si le shérif Downes entend dire que le Gang pose des questions sur la mine, il saisit cette opportunité pour se débarrasser des héros. Il va à la mine avec ses adjoints et les arrête pour viol de concession. Si les héros essaient de retourner les adjoints contre Downes, ce dernier essaie de déclencher une bagarre. Avant que les choses ne deviennent trop dangereuses, il ordonne la retraite, puis retourne en ville et déclare les héros hors-la-loi.

Primes

Le Gang se rend compte que la mine n'est pas vraiment une mine d'or : 2 points.

CHAPITRE 3 : LE CIMETIÈRE.

Le cimetière se trouve sur une petite colline à 300 mètres au nord-est de la ville. Les héros y sont envoyés s'ils posent des questions sur le sort de ceux qui sont morts durant la bataille.

Le cimetière est petit, seulement 50 mètres carrés. La plupart des tombes du devant sont récentes. Au fond, il y a un groupe de 40 croix blanches, soigneusement plantées en rang. Un grand chêne fournit de l'ombre à ceux qui viennent voir les tombes. C'est là que reposent (malheureusement pas pour toujours) Linkous et ses hommes.

La plupart des tombes sont marquées "Inconnu", mais certaines, dont celles de Linkous, possèdent un nom. Quelques-unes portent le nom d'habitants de la ville, comme celle de Tom, le mari de la veuve Hapgood.

Une grande statue d'un soldat à cheval a été érigée près des tombes. Elle est recouverte d'un drap de toile, qui doit rester en place jusqu'à la cérémonie du souvenir de vendredi. Si on lui pose la question, Clara Poole peut dire au Gang que le maire Pickett l'a commandée à un sculpteur de l'Est.

La nuit de l'arrivée du groupe, une bande d'enfants descend la rue principale en hurlant. Les gamins étaient en train de jouer dans le cimetière lorsqu'ils ont trouvé Claude Lemley mort, parmi les tombes. Si les héros inspectent le corps avant qu'il ne soit déplacé, ils trouvent Claude adossé au pied d'un arbre, les yeux écarquillés de peur. Aucune des tombes n'a été profanée, et rien n'indique que quelqu'un d'autre que Claude (et les enfants) se soit trouvé dans le cimetière.

Claude était en train de réparer la porte du cimetière pour la cérémonie de vendredi lorsque le spectre de Linkous est sorti de sa tombe. Claude avait déjà un pied dans la tombe lorsque la chose est arrivée, et Linkous n'a pas eu trop de travail. Si le Gang parle à Doc Strickland après qu'il ait examiné le corps, son opinion est que le cœur de Claude a lâché.

Primes

Le Gang jette un coup d'œil au corps de Claude au cimetière : 1 point.

CHAPITRE 4 : UNE VISITE

Le lendemain matin, le destin malheureux de Claude est au centre des conversations. Les spéculations sur ce qui s'est passé sont à peu près aussi épaisses que les pancakes que les membres du Gang reçoivent pour leur petit déjeuner, lequel est de toutes façons interrompu par l'arrivée de quelques hommes de main du ranch de Garman.

Les cow-boys débarquent en trombe dans la ville pour chercher le shérif. Si les héros se demandent pourquoi il y a un tel vacarme, ils voient plusieurs gars du ranch en train de tourner en rond devant la maison de Vic Downes. Si le Gang demande aux employés du ranch ce qui se passe, ses membres apprennent que Garman a été tué par balles dans son bureau. Personne n'a entendu ou vu quoi que ce soit de suspect avant la fusillade. Il n'y avait aucun signe révélant que quelqu'un soit entré par effraction dans le ranch. Pour ce que les types du ranch peuvent en dire, la seule chose qui ait disparu est un vieux Colt Army que Clovis gardait dans son bureau. Fais faire à tous les personnages présents un jet de *scruter rude* (7). Les héros qui réussissent peuvent remarquer qu'un des cow-boys, Jake Eckart, ne dit pas tout ce qu'il sait. Il faudra un jet de *Persuasion difficile* (9) pour le convaincre de se confier. S'il le fait, il raconte la chose suivante (malgré les moqueries de ses compagnons) :

"Je surveillais le troupeau à cheval la nuit dernière lorsque j'ai entendu les coups de feu. J'ai regardé en direction de la maison et j'ai vu une sorte de fantôme qui galopait. J'ai couru après et lorsque j'me suis rapproché, ça s'est retourné vers moi. J'vous l'dis franchement, j'ai jamais eu aussi peur de ma vie. Je me suis arrêté, et comme il s'éloignait au galop, il a fait feu sur moi mais il m'a manqué. Je crois que c'était avec le Colt de Mr Garman".

Il n'y a rien de plus à découvrir dans le ranch lui-même.

Primes

Le Gang entend parler du visiteur fantôme de Clovis : 2 points.

CHAPITRE 5:

LE RETOUR DE SLATE

Downes revient du ranch de Garman juste après le déjeuner et va directement au Cackling Crow pour voir Pickett et Spurlock. Ils s'assoient ensemble à l'une des tables du saloon et discutent des derniers événements. Downes commence à boire plus que de coutume.

Peu de temps après le retour de Downes, quatre hommes lourdement armés arrivent à cheval dans la ville, couverts de poussière, leurs chevaux écumants. Ils se dirigent droit vers le Cackling Crow. Slate est revenu sur ses anciennes terres pour remettre les registres à jour. Si le Gang est au Cackling Crow lorsque Slate arrive, il voit ce qui se passe. Sinon, on lui raconte après.

Les quatre hommes passent brutalement la porte du saloon. Karl se baisse pour atteindre le shotgun sous le comptoir mais avant qu'il ait pu s'en saisir, un pistolet est posé contre sa tempe. Les deux étrangers postés près de la porte sortent des shotguns de sous leur cache-poussière et couvrent la pièce. Un jet de *Perception* faisable (5) permet de repérer, traînant dans la poussière de la piste, des morceaux d'uniformes confédérés en lambeaux.

Le maire et ses amis interrompent leur discussion pour voir ce qui se passe, et deviennent blancs comme des linges.

Le chef des nouveaux arrivants, un gaillard à l'air dur avec une cicatrice sur la joue gauche, avance de quelques pas et lève son chapeau en direction du maire.

"Bon après-midi, messieurs", dit-il avec un lourd accent texan en embrassant la pièce d'un regard admiratif.

"Eh bien Bernie, il semblerait que tu aies fait du bon boulot ici depuis la dernière fois que je suis passé dans le coin, vraiment du bon boulot. J'étais sur la route de Mexico, et j'ai entendu dire que vous organisiez une petite fête ici. J'ai attendu, j'ai attendu... mais mon invitation n'est jamais arrivée. J'espère que vous m'en voudrez pas, je me suis invité, moi et mes gars. N'est-ce pas ? J'en étais sûr. Bon, je dois y aller, mais je vous reverrai bientôt. Très bientôt."

Sur ce, lui et ses hommes se dirigent lentement vers la porte. Une fois dehors, ils sautent sur leurs chevaux, et galopent hors de la ville.

Le maire Pickett et Bernie Spurlock sont maintenant pâles comme des morts. Une grosse goutte de sueur roule le long du nez du shérif Downes et, dans le silence qui s'ensuit, vient bruyamment s'écraser sur le sol. Malgré leur réaction évidente à l'apparition de Slate, aucun des conspirateurs n'est désireux de reconnaître qui il est.

Slate est un malpropre

Après la confrontation, Slate galope hors de la ville, là où le reste de ses hommes s'est installé pour établir un campement. Si le Gang réussit à suivre la piste de Slate jusque-là, il est dans son humeur "on-tire-d'abord-on-discute-après".

Les héros ont intérêt à s'expliquer très vite s'ils veulent éviter un cas grave d'empoisonnement au plomb. Le seul sujet de conversation qui puisse intéresser Slate est l'or (dont il ne sait rien).

Si le Gang peut retenir l'attention de Slate suffisamment longtemps pour le persuader de ne pas les utiliser comme cibles d'entraînement, il leur révèle le vrai rôle de Pickett & Co lors de la bataille de Pawnee Rock :

"Héros, mon œil. Cette bande de minables se ferait botter le cul par les femmes de la Ligue de Tempérance. Ces putois bossaient pour moi. Si un chien de prairie pétait en ville, je le savais. Par l'enfer, lorsque ces yankees se sont ramenés, Garman et Downes sont arrivés si vite à mon campement que vous auriez pu croire qu'ils vous annonçaient le Second Avènement. Ils m'ont dit qu'ils s'occuperaient des officiers, qu'ils les saouleraient dans le bar de Bernie et qu'ils les tueraient dans leur sommeil. Lorsque j'ai entendu les premiers coups de feu que ces chiens jaunes ont tirés, moi et mes gars, on a foncé et on a terminé le reste des yankees et aussi quelques habitants qui s'y croyaient un peu trop."

Ces sales menteurs m'ont jamais rien dit d'un chariot plein d'or. Je crois que je devrais avoir une petite conversation avec ces gars-là."

Slate peut accepter de travailler avec le Gang s'il semble qu'il peut mettre la main sur l'or. Une fois que le Gang ne lui sera plus utile, il essaiera de tuer les personnages.

Primes

Le Gang découvre la véritable histoire de la bataille : 3 points.

Le Gang bat Slate et ses hommes : 4 points.

CHAPITRE 6 :

UN ÉCLAIR DU PASSÉ

Bernie Spurlock reçoit un visiteur indésirable jeudi au petit matin : Linkous revient récupérer son épée suspendue, au-dessus du bar de Spurlock. Il ne le retient pas longtemps.

Le shotgun que Spurlock avait utilisé pour tuer Linkous est sous le comptoir. Le défunt capitaine l'utilise pour retourner le compliment. La ville entière est réveillée à trois heures du matin par deux détonations sourdes et les cris d'une femme.

Quiconque se rend sur place trouve Liza Dean, une des serveuses de Spurlock, vêtue de sa chemise de nuit, pleurant dans la rue. Une fois qu'elle est calmée, elle raconte l'histoire suivante :

"Un coup de feu à l'étage supérieur m'a réveillée. Je me suis levée pour voir si Bernie allait bien. Ce que j'ai vu était terrible : il y avait cette forme fantomatique au-dessus du lit de Bernie, un shotgun encore fumant dans les mains. C'était étrange, presque comme si vous pouviez voir au travers lui, mais... mais pas entièrement. Il portait un pistolet et le sabre qui était pendu au-dessus du comptoir, et ces trucs... ils paraissaient normaux... Le reste tourbillonnait, comme du brouillard, vous voyez ? J'ai regardé en dessous et... mon Dieu ! Il y avait Bernie. Il avait été presque coupé en deux par le shotgun. Le salaud qui l'avait tué avait marqué quelque chose sur le mur, avec le sang de Bernie, mais je n'ai pas pris le temps de le lire. J'ai commencé à courir, et il s'est tourné vers moi et m'a regardé droit dans les yeux. J'étais tellement effrayée que je ne pouvais même pas bouger le petit doigt. J'ai cru qu'il allait me tuer sur-le-champ, mais il ne l'a pas fait. Très calmement, il m'a dit :

"Regarde-le bien. C'est ce qui arrive à toutes ces raclures de traîtres et à ceux qui les respectent. Dis aux autres que le même destin les attend. Lorsque j'en aurai fini, les rues de cette ville seront rouges du sang des traîtres."

Puis il a regardé au loin, et j'ai couru comme jamais. Les mots inscrits sur le mur sont : "Luc, 12 : 20". Si les héros vérifient, ils trouvent le verset correct : "Mais Dieu lui dit : Insensé, cette nuit même on va te redemander ton âme".

Downes essaie vaguement d'organiser une expédition punitive, mais il n'y a aucune trace de l'assassin de Spurlock, et comme Downes ne veut pas foncer droit sur Slate, il laisse finalement tomber.

Le lendemain matin

À la lumière du jour, plusieurs personnes suggèrent que la commémoration soit annulée. Clara Poole ne l'entend pas de cette oreille, quoi qu'il arrive. Elle prétend que donner raison à un tueur qui en veut à la ville serait admettre la défaite. Les conspirateurs encore en vie sont pris de panique, persuadés que Slate se trouve d'une façon ou d'une autre derrière les meurtres. Ils sont trop trouillards pour agir directement contre lui, et préfèrent comploter pour lui tendre une embuscade... lorsqu'il viendra s'occuper d'eux. Ils sont persuadés que c'est durant la cérémonie qu'il y a le plus de chances qu'il attaque : ils veulent donc que la commémoration ait lieu.

Downes désigne plusieurs adjoints et organise des tours de garde à chaque sortie de la ville.

Primes

Le Gang parle à Liza Dean et fouille le lieu du crime : 2 points.

CHAPITRE HUIT :

MORT D'UNE LÉGENDE.

La nuit du jeudi, Linkous tue Slate et ses hommes. Il avait d'abord prévu d'aller chercher Vic Downes et de récupérer son autre revolver, mais l'idée de se venger a été trop tentante. Lors de la bataille, le son de la fusillade s'entend depuis la ville.

Si le Gang enquête, il découvre une scène de carnage en arrivant au camp de Slate : l'odeur de poudre et de sang frais est lourde dans l'air de la nuit. Alors que les héros approchent du campement, la lueur du feu de camp jette sur les cadavres un éclairage tremblotant. Slate et ses hommes sont éparpillés dans la clairière comme des jouets cassés. Celui qui

a fait ça a été généreux de ses balles : la plupart des victimes ont été touchées au moins trois fois.

Slate est étendu à la lisière de l'obscurité, le dos appuyé contre un tas de bois. Il a été blessé plusieurs fois et a reçu une sale blessure au sabre à l'abdomen. Il laisse échapper un faible grognement lorsqu'on s'approche.

Regarder cette scène impose un jet de *tripes* rude (7). Si le Gang s'occupe de Slate, il revient brièvement à lui et leur raconte ce qui s'est passé :

"C'est ce capitaine yankee — ce bâtard de Linkous. Il est rentré dans le camp comme s'il était le maître des lieux."

Slate tousse péniblement et s'arrête une seconde pour reprendre son souffle.

"Inutile de le dire, moi et mes gars on a pas trop apprécié. On a ouvert le feu sur lui avec tout ce qui nous tombait sous la main, mais quelque chose collait pas. Il a juste souri et a commencé à nous plomber de loin. J'ai bien dû lui balancer 5 ou 6 pruneaux, il a simplement éclaté de rire comme s'il était le diable en personne. Les balles passaient au travers, comme s'il n'était pas là."

Bon Dieu, la balle que j'ai dans l'épaule est celle que Bob lui a tirée en plein dans son foutu cœur. J'ai vu des trucs salement bizarres durant mon séjour sur terre, mais j'avais encore jamais vu une chose pareille."

Slate s'arrête encore et fait signe au personnage le plus proche de se pencher un peu plus et l'attrape par la chemise.

"Tu diras à ces chacals en ville que c'est pas terminé. Je suis dix fois plus méchant que ce que Linkous croyait. S'il peut revenir, alors moi aussi — même si pour ça je dois botter le cul à Satan."

Il retombe encore une fois contre le tas de bois et s'évanouit.

Si au moins une des blessures de Slate n'est pas soignée, ce qui nécessite de la magie ou un jet de *médecine* : chirurgie incroyable (11), il meurt en moins d'une heure.

Si Slate et ses hommes ont déjà été éliminés avant par le Gang, ce chapitre n'a évidemment pas lieu (ou alors ça arrive en prison, si c'est là que se trouvent Slate et ses hommes). Si Slate et son équipe sont morts, Linkous ne va pas en ville ce soir. Il repère les gardes et décide d'attendre, jusqu'à ce qu'il puisse

lancer ses hommes sur la ville et venger leur mort.

Primes

Le Gang apprend que Linkous ne peut pas être blessé par des armes ordinaires : 1 point.

CHAPITRE 9 :

LA SECONDE BATAILLE DE PAWNEE ROCK

L'aube se lève vendredi matin sur un ciel lourdement chargé. Juste avant le lever du soleil, Linkous arpente le cimetière et appelle ses hommes pour une dernière charge. Ceux qui sont assez malchanceux pour se trouver dans les parages assistent à l'horrible scène suivante.

La figure fantomatique du capitaine Linkous remonte lentement l'allée du cimetière. Il avance jusqu'au fond, se poste devant les tombes de ses hommes qui furent massacrés, et baisse la tête comme s'il était en prière. Le tonnerre gronde faiblement au loin. Les nuages qui passent au-dessus du cimetière deviennent plus sombres et plus sinistres. Le tonnerre gronde de plus en plus fort, et des formes mouvantes descendent des nuages. Les cris et les plaintes d'âmes tourmentées se mêlent au vent tourbillonnant.

Linkous relève la tête, et un formidable éclair frappe la terre, fendant en deux le vieux chêne noueux qui montait la garde sur sa tombe vide. Quelques instants après, le sol qui recouvre les tombes des soldats commence à remuer. Ici et là, une main squelettique perce la surface et se dresse vers le ciel. En quelques minutes, tous les soldats s'arrachent à la boue collante et se mettent silencieusement en rang. La compagnie A du 3^e de Cavalerie US est de retour pour sa dernière bataille.

Assister à cette scène impose un jet de *tripes* incroyable (11). Si les personnages se trouvent dans le cimetière, et décident d'attaquer, sache qu'il faut trois actions à chaque soldat mort-vivant pour sortir complètement de sa tombe. Les cavaliers n'ont aucune arme au début, mais ils se saisissent des armes de leur victime.

Dès que les soldats sont sortis de terre, ils forment les

rangs et marchent sur Pawnee Rock, entrant par le nord de la ville. En ville, Linkous ordonne à ses troupes de se disperser, de mettre le feu à la cité et de tuer tous ceux qui résistent. Accompagné de 10 de ses soldats mort-vivants, il poursuit tous les conspirateurs encore en vie.

Tous les personnages qui assistent à cette invasion de cadavres titubants doivent effectuer un jet de *tripes* incroyable (11).

Si le Gang essaie d'arrêter Linkous et ses hommes, le capitaine les prend personnellement en grippe. Les hucksters ou les héros équipés d'armes pouvant le blesser sont ses premières cibles. Considère que Linkous a toujours dix mort-vivants avec lui. Si l'un d'entre eux tombe, un autre le remplace au round suivant. Et il y en a 30 en tout.

La bataille continue jusqu'à ce que Pawnee Rock soit détruite, ses habitants tués, ou que Linkous soit abattu. Si ce dernier est vaincu, tous les morts vivants qui restent s'effondrent en tas de chairs pourrissantes.

Primes

Le Gang bat Linkous et son armée de mort-vivants : 4 points.

Le Gang rassemble suffisamment de preuves et/ou de confessions pour résoudre le mystère de l'or disparu : 2 point.

PAWNEE ROCK

Le Cackling Crow

Description : un bar absolument magnifique — parquet de bois, lampes gravées, solide comptoir d'acajou, etc. Cela conviendrait parfaitement à un beau quartier d'une grande ville. Les appartements de Spurlock sont à l'étage.

Occupants : Bernard Spurlock (le propriétaire : voir les personnages principaux ; on le trouve généralement en train de boire en compagnie de Pickett et de Downes, jamais derrière le comptoir), Karl et Klaus Knudsen (serveurs/videurs : deux frères grands et costauds, genre suédois : tous les deux ont les cheveux blonds, mais Karl a les yeux bruns alors que ceux de Klaus sont bleus.)

Ce que sait Spurlock : il est fier de son saloon et prêt à le protéger. A cette fin, un shotgun à double canon

est planqué sous le comptoir.

Ce que savent les frères Knudsen : rien sur la façon dont Bernie a gagné son fric. Ils adorent leur travail, et sont ravis de jeter quiconque semble causer des problèmes.

Secrets : le sabre de cavalerie de Linkous est pendu au-dessus du comptoir. Les mots "Présenté au 2e Lieutenant Harmon Linkous le 4 avril 1857" sont gravés sur la lame. Entourée de gravures décoratives, l'inscription n'est pas visible sans un examen minutieux. Donne aux joueurs qui examinent l'arme de près une Pépite bleue.

Le Crazy Buffalo

Description : bar miteux (3 chambres disponibles, 1\$ la nuit).

Occupants : des prospecteurs malchanceux et des mineurs. Elmer Philbin (le propriétaire : petit et bourru, vieux avant l'âge, il est là depuis 5 ans).

Ce que sait Elmer : Tout sur la confrontation entre Tommy et Victor Downes. "Ah ouais, ils se sont vraiment pris la tête. Vic, il est arrivé pour arrêter une bagarre entre mineurs et il a décidé de rester et de s'en jeter un ou deux. Il a commencé à débâter sur tous les trucs héroïques qu'il a fait lorsqu'il s'est battu contre ce Slate.

Tom a pas aimé. Il a commencé à raconter que sa mère avait vu une bonne partie de la bataille de sa fenêtre et qu'elle n'avait jamais vu de près ou de loin Vic durant tout le bastingue.

Sur que ça a dû énerver Vic. J'ai bien cru qu'il allait plomber ce pauvre Tommy sur le champ."

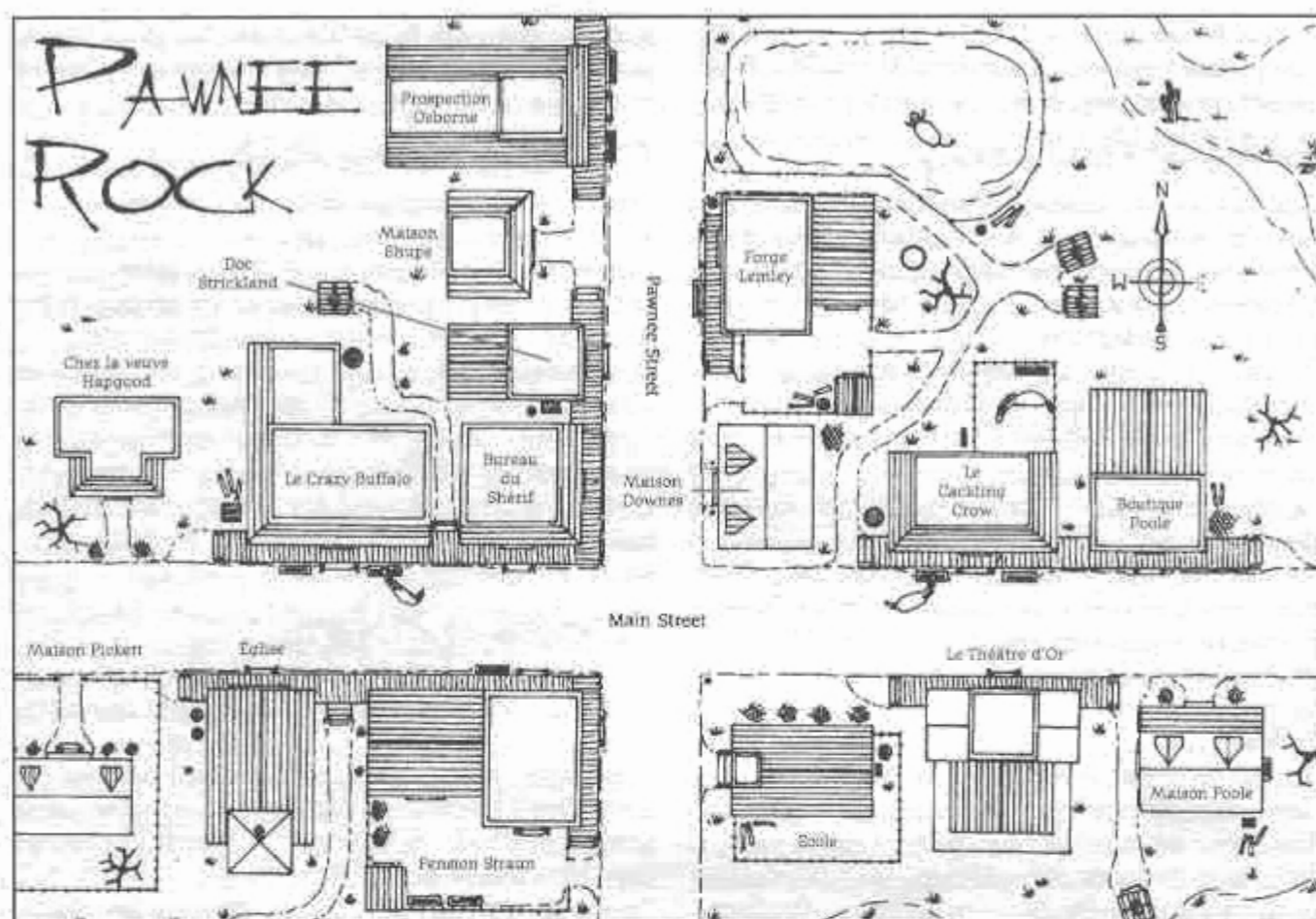
Le cabinet de Doc Strickland

Description : un chouette cabinet, une maison de bois.

Occupants : Doc Strickland (un homme sympathique, d'âge moyen, chauve, lunettes à monture acier).

Ce que sait Doc : les conspirateurs sont des bonimenteurs plus doués que la moyenne. Ils ont exagéré cette bataille de dingue, et la commémoration est vraiment une idée stupide. Mais enfin, ça peut toujours être bon pour la ville.

Les seuls qui restent du temps de cette bataille sont les conspirateurs et la veuve. Son fils a été tué par des maraudeurs il y a de cela quelques semaines (en



vérité : il a été tué par Lemley et Downes pour avoir publiquement remis en cause leurs rôles dans la bataille).

Si Doc t'aime bien : il te présente personnellement à la veuve Hapgood.

Chez Downes

Description : une maison blanche à deux étages.

Occupants : Victor Downes (généralement au bureau du shérif ou au Cackling Crow).

Ce que sait Downes : tout, si ce n'est que Linkous revient le chercher.

Secrets : il y a un coffre sous la carpeite du bureau au rez-de-chaussée. Un jet de *crocheter* incroyable (II) est nécessaire pour l'ouvrir. Le coffre contient les titres de propriété de plusieurs mines de la région, la clef de la serrure de la porte de la mine d'or, une petite bourse contenant 10 "pépites" d'or, et un vieux Colt Army à balles et à amorces, avec les

initiales H. L. gravées sur la crosse (c'est l'un des deux Colts ayant appartenu au capitaine Linkous). Tous les personnages qui examinent les pépites peuvent faire un jet de *Perception* incroyable (II) pour remarquer qu'il n'y en a que de trois formes, comme si elles avaient été coulées dans un moule. Récompense les personnages qui s'en rendent compte d'une Pépite rouge.

Le Théâtre d'Or

Description : en ruines il y a encore un mois, ce grand bâtiment a été nettoyé et décoré pour la commémoration. Il avait fermé 3 ans auparavant, mais Clara Poole se l'est approprié pour les festivités.

Occupants : Clara Poole (le plus souvent : voir la maison Poole).

Ce que sait Poole : le matin lors de l'inauguration de la statue, tout le monde doit se retrouver au théâtre

et voir les enfants de l'école rejouer la bataille. Clara passe beaucoup de temps à s'occuper des décors et des costumes et à surveiller les répétitions.

Ecuries et Forge Lemley

Description : un grand bâtiment, avec des boxes pour les chevaux (loué 50 cents la journée) et une forge pour le travail du métal, ainsi qu'un bureau à l'arrière. Il y a plus de place pour les chevaux dans le corral derrière.

Occupants : Claude Lemley (le propriétaire ; pendant la journée ; voir *personnages principaux*) et Clarence Shupe (les après-midi et en soirée ; voir *la maison Shupe*).

Ce que sait Lemley : tout, sauf que Linkous vient pour lui.

Secrets : c'est dans la forge que l'or a été fondu. Il n'en reste aucune preuve, si ce n'est la "pépite" de Clarence Shupe. Le puits dans lequel l'or a été déversé se trouve derrière le bâtiment. Il est assez grand pour qu'un personnage y soit descendu jusqu'au fond. En bas, un jet de détecteur difficile (9) permet de découvrir un lingot d'or couvert de mousse.

Les caisses qui contenaient les lingots se sont brisées lorsqu'elles ont été balancées dans le puits, et les conspirateurs en ont oublié quelques unes après. Un personnage peut faire un autre jet de détecteur toutes les 15 minutes de recherche. Il y a encore trois autres barres et un morceau de caisse pourrie. Sur le fragment de caisse, les mots "U. S. Army" sont à peine lisibles.

Explosifs et Prospection Osborne

Description : grand, comme un entrepôt. On y vend de l'équipement de prospection et des explosifs.

Occupants : Owen Osborne (propriétaire ; vieil homme au profil de corbeau à la barbe blanche et broussailleuse, option vieux chicots).

Owen dit : (à propos de la mine des conspirateurs) "J'te l'dis, en 20 ans de prospection, j'ai jamais vu un filon aussi riche. Y a des matins je r'garde ces collines et j'ai envie de fermer la boutique et d'aller fouiner moi-même dans le coin. Mais la chance a jamais été trop de mon côté, et c'est comme ça que j'ai décidé que je me ferais plus d'argent en vendant de l'équipement de prospection qu'en m'en servant.

Il y a eu quelques bons filons par ici, mais seulement d'argent. Le fait est que je connais pas d'autres mines d'or à 30 miles à la ronde."

L'église de Pawnee Rock

Description : une petite église au clocher pointu ; des appartements à l'arrière.

Occupants : le révérend Joseph Flynn (pasteur protestant, jeune et idéaliste) et Sarah Flynn (la femme de Joseph, un peu plus jeune que lui, sensible).

Ce que savent les Flynn : rien sur l'histoire de la ville. Le révérend est un fidèle des conspirateurs. Après tout, ce sont des membres honnêtes de la communauté qui font de généreuses donations. C'est un homme d'honneur, cependant, s'il apprend la vérité, il fera tout ce qu'il peut pour traduire les scélérats en justice.

La maison de Pickett

Description : une belle maison à deux étages, de style victorien, complétée par une clôture de piquets blancs.

Occupants : Earl Pickett (le maire ; voir *personnages principaux*), sa femme Maureen (une jolie jeune femme de 10 ans sa cadette), et leur fille Heather (une jolie mère de 4 ans).

Ce que sait Pickett : tout, si ce n'est que le spectre de Linkous est à ses trousses. Sa femme et sa fille ne savent rien et l'aiment beaucoup.

La maison Poole

Description : une jolie maison à deux étages. Bien tenue et pleine de trucs de l'Est hors de prix.

Occupants : Travis Poole (il tient la boutique Poole ; pied-tendre, la trentaine bien avancée, un excellent commerçant), et Clara Poole (la femme de Travis ; une charmante mondaine new-yorkaise, la trentaine à peine, une mouche du coche).

Ce que savent les Poole : rien de vrai sur la bataille. Clara est responsable de la cérémonie de l'anniversaire. A New-York, les Poole étaient prospères jusqu'à ce que la compagnie navale de Travis ne coule. Ils prennent ici un nouveau départ. Ce sont encore des pieds-tendres et Clara essaie de les intégrer à la communauté en apportant un peu de culture aux habitants de la ville encore plongés dans les ténèbres de l'ignorance. Après avoir entendu

parler du passé de Pawnee Rock, elle a décidé qu'un mémorial et qu'une célébration ne seraient pas de trop pour insuffler un peu de fierté civique.

La boutique Poole

Description : un magasin généraliste à un étage avec une réserve à l'arrière. Possède un bon choix de fournitures et d'équipements, y compris d'armes à feu, à l'exclusion du matériel qu'on peut trouver chez "Explosifs et Prospection Osborne".

Occupants : Travis Poole (propriétaire : présent de 6 heures du matin à 5 heures de l'après-midi : voir la maison Poole).

L'école

Description : une petite école à un étage. C'est propre, bien tenu, et pratiquement neuf.

Occupants : Marion Perkins (institutrice, une veuve sévère, la cinquantaine bien tassée, elle vit dans la pension des Straun). Six enfants de tous âges, tous de moins de 12 ans.

Ce que sait Perkins : les conspirateurs ont été extrêmement généreux pour l'école, en particulier Pickett, Sparlock et Downes.

Le bureau du Shérif

Description : bâtiment de bois à un étage, avec trois cellules et un petit bureau.

Occupants : Victor Downes (le shérif, voir *personnages principaux*). Jerry Eanes, Al Garst, Chuck Howe (adjoints : jeunes et naïfs, de bonne apparence, et trop sûrs d'eux).

Ce que savent les adjoints : rien sur la bataille ou sur la forfaiture de leur patron. Ils le soutiennent loyalement en toute occasion, sauf en face d'une preuve irréfutable.

La Maison Shupe

Description : une petite cabane, propre.

Occupants : Clarence Shupe (assistant à la Forge et Ecurie Lemley : un jeune efflanqué à tête de fouine, court sur pattes).

Ce que sait Clarence : il peut parler du morceau d'or qu'il a trouvé sous la forge de Lemley. Sur un jet de persuasion rude (7), Clarence montre le petit morceau en question. Sur un jet de Perception faisable (5), tu peux voir qu'il provient d'un moule.

La pension Straun

Description : un bâtiment de bois à deux étages, avec plusieurs chambres, toutes pleines. Bien tenu, et pas très cher.

Occupants : Roger et Andréa Straun (un couple, la quarantaine : ils sont tous les deux aussi bourrus et sympathiques qu'on peut l'être).

Ce que les Straun savent : peu de choses sur la bataille, si ce n'est que la célébration est bonne pour les affaires.

La maison de la veuve Hapgood

Description : une grande maison à deux étages, délabrée.

Occupants : Loretta Hapgood (charmante, une vieille dame de 84 ans malmenée par la vie : elle porte encore le deuil de son fils et est vêtue en noir).

Ce que la veuve sait : Elle ne fait pas confiance aux étrangers. Doc Strickland est un homme bon, et elle croit en lui.

Si la veuve t'aime bien : elle te parle de la mort de son fils. Ça nécessite une bonne histoire et un jet de Persuasion incroyable (11) pour la convaincre de se confier à des étrangers comme les personnages. Si Doc Strickland est dans le coin, cela n'impose qu'un jet de Persuasion faisable (5). Elle fait confiance à cet homme depuis des années.

"Mon fils Tom a été tué, il y a de cela deux semaines. C'était un bon garçon, il prenait bien soin de moi depuis que son père n'était plus là. Avant, Tommy était loin, dans l'armée, mais ils lui ont donné un congé pour qu'il puisse venir m'aider. Le shérif dit que c'est des bandits qui l'ont abattu, mais j'ai des doutes. La vieille mine qu'on possède, eh bien, il en sort assez d'argent pour nous vêtir et nous remplir la panse, mais c'est tout. Rien qui ne vaille la peine de tuer.

J'ai entendu dire de la part de braves gens que Tommy avait eu quelques problèmes avec ce shérif Downes, il y a de cela pas trop longtemps, au Crazy Buffalo. Il semblerait que le shérif avait bu, comme il le fait souvent, et qu'il a commencé à dire qu'il était un grand héros.

Mais Tommy, il m'a entendu dire des choses sur cette horrible bataille qui a eu lieu il y a quelques années, et m'est avis qu'il a trouvé à redire à ce que

le vieux Vic racontait. Je vis ici depuis 12 ans maintenant, et j'ai remarqué que les gens qui n'étaient pas d'accord avec Vic Downes avaient tendance à avoir des accidents. Il a toujours été une brute. — Si la veuve t'aime vraiment bien : Sur un jet de *Persuasion* identique, elle décrit la bataille.

«Seigneur, je me rappelle de ce jour horrible comme si c'était hier. J'étais levée de bonne heure, avant le lever du soleil, je préparais le petit déjeuner de Tom senior avant qu'il ne parte pour la mine. J'ai entendu quelques coups de feu dans la rue, là, près du Cackling Crow, et puis plus rien.

Peut-être, oh je dirais une minute après, Slate et ses

gars ont pénétré en trombe dans la ville, passant juste devant la fenêtre. Mon mari a pris son shotgun et a bondi au dehors pour aider ces pauvres soldats yankees, mais Slate l'a vu arriver et l'a abattu comme un chien. Tom est enterré sur la colline avec tous ces pauvres soldats, maintenant. Slate a mis le feu à la ville durant cette bataille. J'ai bien failli perdre ma maison — comme j'ai perdu mon mari ce jour-là. Des voisins m'ont aidée à éteindre un feu sur le toit. C'était de braves gens, mais la plupart s'en sont allés après ça. Je suis restée, parce que j'étais seule avec mon fils et que je n'avais nulle part où aller».



CIMETIÈRE

Adjointe

(Trois au total)
Attaque :
Pistolet 3d8/3d6
Fusil 3d8/4d8
Défense :
Esquive 3d6
Bagarre 3
Points de coups : 30

Vic Downes

Attaque :
Pistolet 4d10/3d6
Fusil 3d10/4d8
Défense :
Esquive 3d4
Bagarre 4
Points de coups : 40

Clotis Garman

Attaque :
Pistolet 3d6/3d6
Fusil 3d6/4d8
Défense :
Esquive 3d8
Bagarre 3
Points de coups : 30

Lewis Hutchens

Attaque :
Derringer 2d6/3d6
Défense :
Esquive 2d6
Points de coups : 30

Karl et Klaus Knudsen

Attaque :
Shotgun 3d8/2d6 + 4d6
Manche de hache 5d6/3d12 + 1d6
Défense :
Esquive 3d6
Manche de hache 5
Points de coups : 35

Claude Lemley

Attaque :
Couteau 4d8/2d12 + 1d6
Masse 3d8/2d12 + 1d8
Défense :
Couteau 4
Masse 3
Points de coups : 30

Capitaine Harmon Linkous

Attaque :
Pistolet 5d10/3d6
Sabre 4d8/2d8 + 2d8
Bagarre 3d8/spécial
Défense :
Esquive 3d8
Rapidité 3d12
Points de coups : 30
Capacités spéciales :
Dévoreur d'âme.
Immunisé contre les armes normales.
Spectre.

Earl Pickett

Attaque :
Derringer 3d8/3d6
Couteau 3d8/2d6 + 1d4
Défense :
Esquive 2d8
Couteau 3
Points de coups : 30

John Slate

Attaque :
Pistolet 6d10/3d6
Fusil 5d10/4d8
Couteau 4d8/3d8 + 1d6
Défense :
Esquive 3d8
Couteau 4
Points de coups : 30

Les hommes de Slate

(6 au total)
Attaque :
Pistolet 4d10/3d6
Fusil 4d10/4d8
Shotgun 4d10/2d6 + 4d6
Défense :
Esquive 2d8
Couteau 3
Points de coups : 30

Bernard Spurlock

Attaque :
Derringer 4d6/3d6
Couteau 3d8/2d6 + 1d4
Défense :
Esquive 3d8
Couteau 3
Points de coups : 30

Soldats mort-vivants

Attaque :
Pistolet 2d6/3d6
Fusil 2d6/4d8
Défense :
Esquive 2d6
Bagarre 3
Points de coups : 30
Capacités spéciales : encaissent les dommages comme les Déterrés.





To be continued...



Nom

Occupation

DEAD LANDS™

Munitions 1

MENTAL

d○ PERCEPTION _____
 Artillerie _____
 Arts : _____
 Détecter (1) _____
 Pister _____
 Scruter _____

Munitions 2

d○ CONNAISSANCES _____
 Carrière : _____
 Conn. des territoires : _____
 Région d'origine (2) _____
 Explosifs _____
 Déguisement _____
 Langue : _____
 maternelle (2) _____
 Médecine : _____
 Métier : _____
 Science : _____
 Universalis : _____

Munitions 3

d○ CHARISME _____
 Autorité _____
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Persuasion _____
 Spectacle : _____

d○ ASTUCE _____
 Bidouiller _____
 Bluff _____
 Conn. de la rue _____
 Dénicher _____
 Jeux _____
 Ridiculiser _____
 Survie : _____

d○ ÂME _____
 Foi _____
 Tripes _____

PHYSIQUE

d○ DEXTÉRITÉ _____
 Arc _____
 Crocheter _____
 Dérober _____
 Lancer : _____
 Passe-passe _____
 Recharge rapide _____
 Tirer : _____
 Tirer : _____
 Ventilier _____

d○ AGILITÉ _____
 Attelage _____
 Combat : _____
 Conduire _____
 Équitation _____
 Esquiver _____
 Furtivité (1) _____
 Grimper (1) _____
 Nager _____

d○ FORCE _____

d○ RAPIDITÉ _____
 Dégainer _____

d○ VIGUEUR _____

À-TOUS & HANDICAPS

BLESSURES

Légère	Blanc
Sérieuse	Jaune
Grave	Vert
Critique	Rouge
Définitive	Noir

TREMPE

BLESSURES

Tête
 Bras
 Droit
 Bras
 Gauche
 Tripes
 Jambe
 Droite
 Jambe
 Gauche

FLINGUES & CO.

Arme	Coups	Vitesse	CDT	Dégâts	Portée
------	-------	---------	-----	--------	--------

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Arme	Défense	Vitesse	Dégâts
------	---------	---------	--------

Poing	—	1	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

SOUFFLE (VIGUEUR+ÂME)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

DEADLANDS

Nous sommes en 1876, mais l'histoire n'est pas celle que vous connaissez. La Guerre de Sécession fait rage, et aucun des deux camps ne semble prendre l'avantage. La mer a englouti une grande partie de la Californie, la Nation Sioux revendique les territoires du Dakota. Et les morts marchent parmi nous.

En 1863, les Derniers Fils, une horde d'indiens assoiffés de vengeance, ont lâché les Manitous dans la nature, et le monde a basculé dans la terreur. Quelques durs à cuire reviennent d'entre les morts pour combattre les abominations du Jugement et leurs mystérieux créateurs, les Cavaliers.

Dans DEADLANDS™ : Le Jeu de Rôle déjanté de l'Ouest Sauvage, les joueurs incarnent des Hucksters thaumaturges, des savants fous armés de machines infernales, des pistoleros déchainés, des Indiens intrépides et des chamans au visage ridé. Tous livrent leur dernier combat. Venez donc les rejoindre...

Si vous l'osez.

Le Western Spaghetti avec supplément de tentacules !

DEADLANDS™ est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1996 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

une publication MULTISIM
sous licence PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP, Inc.

ISBN 2-909934-57-8

200 FF

