

ARCHEAÏQUES

Vous trouverez ici de quoi aider les joueurs à créer leurs personnages, ici sont regroupés les principaux archétypes intéressants que l'on peut trouver dans le Weird West.

LE SEXE FAIBLE

Dans l'univers de Deadlands, la guerre de Sécession dure depuis 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 le Weird West, les femmes peuvent être joueuses professionnelles, pistoleros, shérifs, exploratrices, pilleuses de banques, Medicine-woman, politiciennes (au niveau local seulement), et toute autre fonction imaginable.

MODELES DE PERSONNAGES

Ces modèles ne sont que des idées pour créer ton personnage et pas des obligations. Vous y trouverez une description, une citation typique ainsi que les impératifs nécessaires (il s'agit toujours des minimums, un joueur peut acheter une aptitude plus élevée s'il le souhaite, mais elle ne peut, par contre, y être inférieure) pour incarner cet archétype. Il peut également être une bonne idée de cumuler plusieurs archétypes, par exemple, un huckster de la Pinkerton, un bodyguard ayant des connaissances en sortilierie, un savant-fou huckster, un tueur à gages ayant appris à pratiquer les arts-martiaux afin de mieux exécuter ses contrats, un brave désabusé par son peuple et devenu prospecteur, un officier militaire pied-tendre, un adjoint du shérif qui est aussi black angel pour arrondir les fins de mois, un aliéniste savant-fou qui teste de nouvelles méthodes de soins psychiatriques, etc.

★ Adjoint (du Shérif ou du Marshal)

Les adjoints du shérif et les assistants du Marshal sont en fait là, la plupart du temps, pour faire le sale boulot. Ils arrêtent les ivrognes, nettoient les rues, chassent les chiens errants, etc. Ils assistent également leur supérieur en cas de pépins, les adjoints sont souvent derrière leur shérif ou sur le toit du général store avec un shotgun pointé sur le hors-la-loi qui veut jouer du flingue. C'est pourquoi, la plupart des représentants de la loi entretiennent de bonnes relations avec leurs assistants. En effet, il vaudrait mieux que ce dernier ne tire pas à côté au moment crucial.

Citation : Je ne suis peut-être que l'adjoint, mais mon scattergun tire les mêmes pruneaux que celui du shérif !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir adjoint, il doit prendre le Handicap Obligation : protéger sa ville (s'il soutient le Marshal, coût : 5) ou son comté (s'il soutient le shérif, coût : 4) contre les criminels et acquérir l'atout Homme de loi : adjoint (coût : 1) ainsi que l'aptitude Carrière : représentant de la loi 1.

★ Alchimiste

L'alchimie consiste à mélanger des ingrédients rares et exotiques en suivant à la lettre des formules ésotériques pour obtenir des breuvages magiques (qui à parler de whisky, là ?). Ceux qui étudiaient les textes déjantés des alchimistes médiévaux ont soudain réussi à comprendre (après le Jugement) les formules de leurs glorieux aînés. Aussitôt, Roger Bacon, Albertus Magnus et Paracelsus sont devenus des

auteurs en vogue. Ceux qui les ont étudiés se sont rendus compte qu'ils parvenaient à concocter des élixirs stupéfiants, du moins, s'ils possédaient les ingrédients nécessaires et suffisamment de pierre philosophale.

Citation : Un instant, je vous prie, le temps d'éteindre mon manteau...

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir alchimiste, il doit acquérir l'atout Arcane : savant fou (coût : 3) ainsi que les aptitudes Science : alchimie 4 et Science : chimie 2.

★ Aliéniste

Les aliénistes travaillent dans les asiles d'aliénés et autres sanatoriums que l'on trouve dans l'Est (beaucoup de travail grâce à la guerre de Sécession où les hommes sont nombreux à fondre un fusible) ou dans les grandes villes comme City O'Gloom (où le travail à la chaîne et la vie perpétuelle sous le brouillard à de quoi en rendre dingue plus d'un). Ce n'est pas une vie agréable, mais cela forge leur sang-froid et leur musculature. Il arrive que les aliénistes ne soient pas d'une meilleure santé mentale que ceux qu'ils tentent de soigner. Enfin, plutôt de garder enfermer.

Citation : Un cas vraiment très intéressant, il croit vraiment qu'il est revenu d'entre les morts après avoir été tué dans un duel ?

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir aliéniste, il doit acquérir les aptitudes Carrière : médecine à au moins 3, Médecine : générale 2 et Médecine : psychiatrie 4.

★ Agent de la Pinkerton

L'agence Pinkerton est, au départ, une simple agence de détective, mais depuis le Jugement, elle a d'autres fonctions. Les agents de la Pinkerton ont deux missions bien distinctes : lutter contre le Sud, il s'agit alors d'espions classiques (voir cette rubrique un peu plus haut) et se battre contre les critters qui hantent le Nord. Dans ce domaine, ils sont l'équivalent des Texas Rangers. Ils s'occupent des abominations et s'arrangent pour que personne ne soit au courant de leur travail afin que la panique se propage pas.

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

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir agent de la Pinkerton, il doit prendre les Handicaps Ennemis : les Texas Rangers détestent les Pinkertons (coût : 2) et Obligation : tu es fréquemment appelé par l'agence pour enquêter sur des phénomènes surnaturels (coût : 3) puis acquérir les atouts Homme de loi : agent de la Pinkerton (coût : 1), Grade militaire : représentant de la loi (coût 1), Possession : pistolet Gatling (coût : 3) et Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que les aptitudes Carrière : représentant de la loi 2, Tirer : automatiques 2 et langue : code Pinkerton 2.

★ Agent du Service Secret des USA

Le Service Secret a été créé pour lutter exclusivement contre les faussaires. Comme chaque banque peut imprimer ses propres billets, ces derniers avaient la vie belle. Depuis le début de la guerre de Sécession, ils sont également chargés de la protection du président et des autres sommités de la nation. Depuis peu, ils ont aussi reçu pour mission de surveiller les progrès constants de la science, afin que les USA ne prennent pas trop de retard dans ce domaine. Ils ont droit à

une belle étoile en or frappée du bouclier américain et des mots *United States Secret Service*.

Citation : Ah non, Artemus, c'est moi qui ai vu cette charmante demoiselle en premier...

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir agent du service secret des USA, il doit prendre le handicap Obligation : s'occuper des faux-monnayeurs et de ceux qui menacent le président (coût : 3) et acquérir les atouts Homme de loi : agent du service secret (coût : 3) et grade militaire : sous-officier (coût : 2).

★ Akicita

Un akicita est l'équivalent d'un policier au sein de la communauté indienne. Il est mandaté par le conseil mais n'a le droit d'agir qu'en temps de crise ou lorsque plusieurs clans de la même tribu sont réunis pour une cérémonie ou un pow-wow.

Citation : Young Horse ? Je sais que tu as acheté de l'eau-de-feu aux prospecteurs de Deadwood.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir akicita, il doit acquérir les atouts rang (militaire) : brave (coût : 1) et homme de loi : akicita (coût : 1).

★ Artificier

Les artificiers sont des spécialistes des explosifs employés par les barons du rail ou les propriétaires de mines. Ils utilisent de la dynamite et de la nitroglycérine. Les plus téméraires ajoutent à leur préparation de la Ghost Rock. On en trouve également qui louent leurs services au plus offrants. On peut ainsi les engager afin de faire sauter le ranch d'un propriétaire qui ne veut pas céder ses droits de passage à une compagnie du rail, pour faire sauter un immeuble dont on veut revendre le terrain dans une ville plus grande, détourner le cours d'une rivière afin de chasser les indiens de la région qu'ils occupent, etc.

Citation : Pardon ? J'ai compris rien ! Parlez plus fort !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir artificier, il doit acquérir l'aptitude Explosifs 4.

★ Armurier

Les armuriers sont précieux dans le Weird West, en effet, ce sont eux qui réparent les flingues endommagés et en créent d'autres. Ils tiennent également souvent un magasin de détails que l'on appelle armurerie où l'on peut se fournir en matériel à cracher du plomb. Les plus ingénieux ont vu leurs plans se modifier et sont devenus des savants-fous spécialisés dans l'armement très prisés par les militaires, toujours à la recherche du meilleur moyen de trucher son prochain.

Citation : Tu veux que je t'installe le système de levier Winchester sur ton Peacemaker ? Si ça peut se faire ? Ouais, si t'as les banknotes qui faut...

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir armurier, il doit acquérir l'aptitude Carrière : armurier 4.

★ Artisan

Ce sont les forgerons, les charpentiers et les maçons qui ont bâti l'Ouest. Au fur et à mesure que la civilisation avance, la demande en spécialistes s'accroît : on a besoin de joailliers, de potiers, de selliers, de cordonniers et de menuisiers. Les charrons et les feronniers sont toujours les bienvenus. Les forgerons sont essentiels à l'Ouest, en effet, ils

réparent les outils et les véhicules, soignent et ferment les bêtes (chevaux et bœufs).

Citation : *Mon prix ne vous convient pas ? Pas grave... Juste une chose, mon collègue le plus proche est à 4 jours de cheval, et comme le vôtre n'a plus de fer...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir artisan, il doit acquérir l'aptitude Métier : forge, menuiserie, etc. (suivant sa spécialité) 3.

★ Artiste

Le Weird West est avide de distractions et même les pires amateurs peuvent attirer du monde. Le pays regorge de cirques, de chanteurs d'opéra et d'acteurs de théâtre itinérants. On peut rencontrer des troupes de cracheurs de feu et d'avalers de sabres, sans oublier les acrobates. Les propriétaires de saloon engagent volontiers des chanteurs, des acteurs et des musiciens. Les cirques sont généralement constitués d'un orchestre, de magiciens, d'animaux dressés, d'acrobates et de clowns. Certains sont traités comme des rois. D'autres sont méprisés par les citoyens respectables, comme les danseuses et les pianistes de saloon.

Citation : *Tous des incultes ! Incapable d'apprécier un chanteur de ma qualité... tout ce qu'ils veulent, c'est des culs qui se trémoussent !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir artiste, il doit acquérir l'aptitude Arts : spécialité 2.

★ Aumônier

En 1863, le général sudiste Leonidas Polk a démissionné pour constituer le régiment des aumôniers. Croyant convaincu, Polk était convaincu qu'il pouvait soutenir sa cause en l'assistant sur le plan spirituel. Depuis le Jugement, leur utilité a encore grandi, en effet, ils sont maintenant capables, comme tous les croyants d'effectuer des miracles. Le Nord n'a pas tardé à suivre l'exemple des confédérés et a en incorporer dans sa propre armée. La majorité est protestante et a un statut d'officier mais ne peut donner le moindre ordre. Comme les confessions des soldats sont nombreuses, ils apprennent tous les rites chrétiens (catholiques, baptistes, etc.). Après la bataille de Gettysburg, leur travail s'est compliqué. Les membres du régiment des aumôniers sont spécialement entraînés par les sudistes pour lutter contre les menaces surnaturelles. Les religieux de ce corps spécial sont faciles à distinguer de leurs collègues, ils portent le sabre.

Citation : *Vous trouvez cela affreux ? Vous auriez du faire la guerre avec moi !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir aumônier, il doit prendre les Handicaps Loyal : n'abandonne jamais ses ouailles au combat (coût : 3), obligation : tu dois faire un rapport après chaque accroc avec le surnaturel (coût : 2) et Vétéran du Weird West (coût : 0) puis acquérir l'atout Arcane : croyant (coût : 3) ainsi que les aptitudes Saint Office 3 et Universalis : Occultisme 2. Les pouvoirs auxquels ils ont droit varient suivant leur confession.

★ Aviateur

L'avenir du transport est dans les airs, c'est enfin l'argument de ces fous volants. Depuis les récents changements, voler comme un oiseau est maintenant possible et de nombreux rêveurs ont saisi l'occasion. Comme toutes les nouvelles sciences, celle-ci n'est pas sans danger, les appareils volants ayant souvent des problèmes mécaniques, mais les aviateurs n'échangeraient leur place contre rien au monde. On les utilise aussi bien dans l'armée (qui découvre les joies du bombardement) qu'à la Wells Fargo qui a découvert les vertus de rapidité et de sécurité (tout est relatif) d'un tel moyen de transport. En effet, les

desperados ont déjà plus de mal à les intercepter, ce qui leur permet d'amener leur cargaison à bon port.

Citation : *Pas la peine de vous en faire, on a bien dû passer à un bon demi-mètre de cette montagne !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir aviateur, il doit acquérir les atouts Arcane : savant fou (coût : 3), mécano (coût : 1) et Possession : son engin (coût : 4) ainsi que l'aptitude : son engin 4.

★ Bandito

Les banditos sont les hors-la-loi mexicains qui n'hésitent pas à traverser la frontière pour se mettre à l'abri ou commettre leurs exactions. La Piste Fantôme est d'ailleurs un de leur lieu de prédilection pour leurs forfaits. Depuis la guerre de Sécession, leur "travail" est grandement simplifié, les militaires étant occupés ailleurs.

Citation : *Madre de dios ! Vous avez vu les crocs de cette saleté ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Bandito, il doit prendre le Handicap Hors-la-loi (coût : 2).

★ Banquier

Les banques sont très nombreuses dans le Weird West. On y trouve aussi bien des émanations de grands organismes financiers que de petites banques familiales et locales dont le directeur est le père de famille, la femme, la comptable, la fille la secrétaire et le fils, le guichetier. Toutes les banques ont le droit de frapper monnaies, facilitant ainsi la vie des faussaires. Face à cela, les habitants du Weird West ont tendance à préférer la monnaie métallique à la monnaie scripturale. Toutefois, le banquier est indispensable à la vie d'une ville, c'est lui qui prête l'argent aux autres habitants et leur permet de réaliser leurs projets. Il a généralement beaucoup d'influence dans sa ville et cumule souvent son métier avec les fonctions de maire.

Citation : *Un prêt ? Vous voulez un prêt ? Quelles garanties pouvez-vous me fournir ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir banquier, il doit acquérir l'atout Money-Money (coût : 4) ainsi que l'aptitude Carrière : Banque 3.

★ Barman

Les saloons ont une fonction essentielle dans le Weird West. Ils permettent aux habitants de la Frontière, souvent turbulents, de passer leur agressivité dans l'alcool, le jeu ou les filles. Et dans ce lieu, leur meilleur ami est le barman. En effet, c'est lui qui sert l'alcool derrière le bar, autorise les parties de poker ou appelle les filles pour tenir compagnie à un pauvre cow-boy solitaire. Mais ne le croyez pas sans défense, il est courant pour lui d'avoir un shotgun derrière son comptoir, il sait également se servir de ses poings et peut compter sur l'aide des clients réguliers pour lui venir en aide (ils ne vont pas rater une bonne bagarre !).

Citation : *Crache encore une fois par terre et je te remplis la paillasse de plomb !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir barman, il doit acquérir l'aptitude métier : Saloon 2.

★ Berdache

Lorsqu'un indien ne montre ni courage, ni rapidité, ni don pour parler avec les esprits, la tribu ne le considère pas comme un homme. Il doit alors prendre un nom de femme, s'habiller comme les femmes et exécuter les tâches ménagères qui lui sont confiées. Avant de commencer à te poser des questions, dis-toi bien que les berdaches sont respectées par le reste de la tribu car ce sont souvent d'excellents artisans

et, sur leur vieil âge, on va les consulter aussi souvent que les chamans lorsque l'on a besoin de leur sagesse.

Citation : *Nous ne suivons pas la même voie, vous et moi.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir berdache, il doit avoir au moins d'10 en connaissances, et acquérir l'aptitude foi 2.

★ Black Angel

On regroupe sous cette catégorie (littéralement Anges Noirs) les danseuses, serveuses et autres prostituées. On les appelle aussi "Night Lady", "Colombe Souillée" ou "Entraîneuse". Elles 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.

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

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Black Angel, il doit acquérir l'atout Belle gueule (coût : 1).

★ Bodyguard

Il y a toujours eu des personnes qui ont besoin d'une protection. Et depuis la bataille de Gettysburg, cela ne s'est pas arrangé. Politiciens, banquiers, barons du rail, chefs religieux, nombreux sont ceux qui ont besoin de la protection d'un Bodyguard (garde du corps) efficace. Toujours aux aguets, rapides de leurs poings comme de leurs armes à feu, ce sont des spécialistes de la protection rapprochée. Certains sont prêts à risquer leur vie pour leur client (en s'interposant sur le trajet d'une balle par exemple) mais pas tous. En effet, d'autres utilisent cette position pour améliorer leur réseau de connaissances et profiter des largesses de leur employeur, mais le moment crucial venu, ils se dégonfleront comme une baudruche.

Citation : *Au moment crucial, quand je dirai « A Terre ! », vous vous couchez ! Vous avez bien compris, cardinal ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir bodyguard, il doit prendre le Handicap obligation : protéger son client (coût : 3) et acquérir l'atout aux aguets (coût : 3) ainsi que l'aptitude métier : garde du corps 3.

★ Boxeur

Les animations ont beaucoup de succès dans le Weird West. Surtout les animations dangereuses et/ou violentes. Aussi les combats de boxe sont-ils très prisés. On les organise aussi bien dans les garnisons sur le front que dans les camps de pointe des compagnies du rail ou les villes animées comme Dodge City, Wichita ou Tombstone. Les boxeurs peuvent être amateurs et avoir un emploi en à-côté ou professionnels et se déplacer de ville en ville, de combat en combat. Ces boxeurs itinérants parient une certaine somme que leur challenger peut gagner en les mettant K.O. ou en leur infligeant un certain nombre de dégâts définis à l'avance. Certains n'hésitent pas à affronter plusieurs adversaires simultanément.

Citation : *Le premier qui me met K.O. empoche \$50.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir boxeur, il doit acquérir les aptitudes combat : boxe 4 et esquiver 2.

★ Braqueur de banques

Il est difficile de faire plus simple pour un hors-la-loi : il entre, le visage caché par un foulard, et menace le guichetier de ses armes. Ces braquages demandent plus ou moins de préparations suivant les villes, les banques, les shérifs locaux et l'intellect du desperado.

C'est un métier à risque même s'il peut rapporter gros. Les jours de vaches maigres, ils n'hésitent pas à se rabattre sur l'attaque de train ou de diligence.

Citation : *Haut les mains ! C'est un hold-up !... J'ai pas envie d'vous descendre, m'sieur. posez votre arme, écarterez vous d'mon ch'min, et tout ira bien.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir braqueur de banques, il doit prendre le Handicap hors-la-loi (coût : 4).

★ Brave

Le chef de guerre dirige les braves au combat, mais c'est bien souvent à ces derniers que va la gloire en cas de victoire. Tous les chefs de guerre étaient autrefois des guerriers. Certains braves le restent toute leur vie, même après avoir fondé un foyer car ils sont incapables de résister à l'appel des armes. Les vétérans sont bien souvent les guerriers les plus dangereux qui soient car certains ont parfois vaincu plusieurs centaines d'ennemis. 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.

Citation : *Houwonwouwon !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir brave, il doit acquérir l'atout rang (militaire) : brave (coût : 1).

★ Bûcheron

Les bûcherons gagnent leur vie en abattant les arbres. Ces derniers sont ensuite convoyés par la rivière ou par le rail jusqu'à l'Est ou les zones de front. Musclés, endurants, les arbres qu'ils abattent sont souvent d'une taille impressionnante et il leur faut un bon moment avant d'en faire tomber un. Les plus téméraires escaladent ces arbres à l'aide d'une lanterne de cuir et de crampons pour couper les branches et la tête de l'arbre avant de l'abattre, c'est en effet plus pratique. Depuis l'apparition de la tronçonneuse dans laquelle certains ont investi, leur travail peut être effectué plus rapidement et efficacement, mais cette machine est encore rare sur les chantiers.

Citation : *Elle a beau être grosse cette bestiole, par Bunyan, un bon coup de hache devrait lui exploser la tête !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir bûcheron, il doit acquérir l'atout baraqué (coût : 3) ainsi que les aptitudes métier : bûcheron 2 et attaque : hache 3.

★ Buffalo Soldier

Les Buffalos Soldiers sont les soldats du célèbre 10^{ème} de Cavalerie du capitaine Jay Kyle créé en juin 1866. Ce régiment est constitué uniquement de soldats noirs (même si Kyle est blanc). Les indiens les ont baptisés ces militaires "soldats-bisons" à cause de leurs cheveux crépus, qui évoquaient la laine des bisons. Ces soldats sont fiers de ce surnom. Le taux de désertion y est étonnamment bas et le taux de réengagement extrêmement élevé. Du coup, la plupart de ces hommes sont des vétérans. Les apaches ont vite appris à les craindre et les respecter. Mais, victime des tireurs isolés des apaches postés au sommet des cols montagneux, cette unité de cavalerie, malgré son courage était pour le moins impuissante, jusqu'à ce que Kyle commande des sacs à dos à réaction (ou SACAR) pour ses hommes. Ils n'en sont maintenant que plus dangereux et les apaches sont fiers de les affronter.

Citation : *Traite moi encore de Niger, Moon Face, et tu vas voir ce qu'un mal-blanchi sais faire avec un .44 Army !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Buffalo Soldier, il doit prendre les Handicaps Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les Reb's (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) Obligation : ses supérieurs (coût 2) puis acquérir les atouts Grade militaire : soldat (coût : 1), possession : SACAR (coût : 3) et Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que les aptitudes conduire : SACAR 2 et Tirer : fusils 3.

★ Cajun

On appelle Cajun dans le Weird West tous ceux qui viennent de la région des Everglades, en Floride. Spécialiste des marécages, ce sont des chasseurs d'alligators, des pêcheurs ou des guides chassés de chez eux par la guerre. Pour la plupart, ce sont des descendants des colons français du Canada déporté par les anglais dans les marais de Floride. Ils parlent le cajun, mélange de français, d'anglais et de créole. Endurant, solide, habitué à un univers maritime chaud et humide, ils se sont révélés très adaptés au Maze de Californie où en trouvent maintenant un grand nombre. Certains ont repris leur ancien métier, ils chassent le requin à la place de l'alligator pour nourrir les rockers, ils sont guides ou pêcheurs. Mais d'autres ont été pris par la fièvre ambiante et sont devenus des rockers.

Citation : *Pfff... Ces p'tits r'quins valent vraiment pas les alligators qu'on trouve de par chez moi.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir cajun, il doit acquérir l'aptitude Survie : marécages 2.

★ Cavalier du Pony-express

"WANTED - Jeunes gens minces et nerveux, âgés de moins de 18 ans. Cavaliers émérites, doivent être prêts à risquer leur vie chaque jour. Si possible orphelins."

Cette compagnie de transport du courrier a été fondée en 1860 et le texte ci-dessus est inscrit sur ses affiches de recrutement. Ces cavaliers sont payés \$25 par semaine, n'ont pas le droit de peser plus de 55 kg et font serment de ne pas jurer, se saouler, jouer, maltraiter leur monture ou interférer avec les civils ou les indiens. A leur engagement, ils reçoivent une bible, une paire de Colts Peacemaker, une Winchester .73, une chemise rouge, un pantalon bleu, un stetson et des bottes montantes. Ils couvrent entre 50 et 100 km par jour en changeant de montures aux relais locaux. Ils ont vu leurs missions de courrier augmenter avec la guerre, il leur faut parfois amener un message urgent à un officier sur le front. Le danger de ce métier ne va donc pas en diminuant.

Citation : *A votre place, mister, je lâcherais ce fusil et j'arrêterais les conneries. Rien ne peut empêcher le courrier d'arriver à destination.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir cavalier du Pony Express, il doit prendre les Handicaps Rachitique (coût : 5) et Obligation : livrer le courrier coûte que coûte (coût : 5) puis acquérir l'atout faire-valoir : compagnon animalier, son cheval (coût : 5) ainsi que les aptitudes Connaissance des routes de communication 3 et équitation 5.

★ Céleste

Les célestes sont les criminels d'origine asiatique. Pour eux, le crime est un état d'esprit. Ces chinois sont à la tête de pas mal de bordels, salles de jeu et autres fumeries d'opium. On les trouve essentiellement dans le Maze, surtout à Shan Fan, où ils sont sous la protection de la Hsieh Chia Jên, une sorte d'organisation qui fait la loi dans la ville et constitue l'autorité la plus populaire et la plus reconnue du Maze. Cette organisation a de nombreuses guerres intestines. On trouve aussi des

célestes ailleurs dans le Weird West, comme les hommes de Kwan, le seigneur de la guerre de la Californie, ceux du roi de l'horizon ou ceux de Kang, le baron du rail et patron de l'Iron Dragon. D'autres ont un bon fond, comme les cent huit bandits vertueux.

Citation : *Monsieur, auriez-vous l'aimable obligation de bien vouloir me remettre votre portefeuille et votre montre ?... Maque toi, command !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir céleste, il doit prendre le Handicap hors-la-loi (coût : 3) et acquérir l'atout amis hauts placés : la Hsieh Chia Jên (coût : 4).

★ Chaman

Le chaman répond aux aspirations spirituelles de son peuple. Il parle avec les esprits pour aider sa tribu. C'est également lui qui est chargé de défendre les siens en cas d'attaque des esprits maléfiques. Enfin, il a la charge des reliques et objets sacrés qui sont souvent convoités par les autres tribus.

Citation : *Mettons de côté nos différences. L'heure est venue de tous partager la même vision.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chaman, il doit prendre le Handicap serment : société de chamans (coût : 3) et acquérir l'atout arcane : chaman (coût : 3) ainsi que les aptitudes Carrière : religion 3 et foi 3.

★ Chamelier

Avec la guerre, le besoin du transport de matériel n'a cessé d'augmenter. et dans certaines régions, l'utilisation de chariots était problématique (zones marécageuses ou boueuses, déserts de sable, etc.). Aussi cherchèrent-ils une autre solution. Un major nordiste du nom de Van Buren qui avait visité l'Afrique leur apporta la solution d'importer des chameaux, capables de transporter de grosses quantités de matériel avec peu de nourriture et d'eau sur de grandes distances. Les yankees mirent ce programme en place, ce qui leur permit de remporter plusieurs batailles. Face à ce problème du transport de matériel, le Sud, lui, s'est tourné vers la technologie des savants-fous qui inventa les véhicules à chenilles. Les nordistes sont, eux, restés fidèles à ces montures pour les transports en zone problématique.

Citation : *Si vous êtes malade, c'est que vous n'êtes pas habitué à monter un chameau. Mais encore deux ou trois jours et ça ira mieux.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chamelier, il doit prendre l'atout possession : au moins 3 chameaux (coût : 2) ainsi que l'aptitude équitation : chameau 4.

★ Charlatan & Escroc

De faux religieux, de petits voleurs et des arnaqueurs en tout genre se déplacent de ville en ville. Ils s'arrangent généralement pour rester juste hors de portée de leurs précédentes victimes. Des apothicaires doués pour le baratin vendent de l'"huile de serpent" dans toutes les villes. Certains sont honnêtes, d'autres sont un peu fous. Certains s'installent simplement au coin d'une rue pour débiter leur boniment. D'autres proposent des "spectacles médicaux" élaborés, avec musiciens, danseuses et artistes de cirque. Une fois la foule rassemblée, le "doc" commence à vendre sa marchandise. Les charlatans sont quelquefois surnommés Hucksters, mais il y a une sacrée différence entre ces colporteurs baratineurs et les vrais jeteurs de sort. 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. Un charlatan sait se protéger, d'une façon ou d'une autre, en effet, il arrive parfois que les gogos n'aient pas se faire avoir et s'accrochent.,

Citation : Non, shérif. Je n'ai jamais prétendu que boire cette lotion soignerait les brûlures d'estomac, j'ai dit qu'elle était recommandée pour se faire des frictions sur les bras !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir charlatan ou escroc, il doit prendre le Handicap hors-la-loi : tu es recherché ici ou là pour de petites larcins (coût : 3) et acquérir l'atout La Voix : apaisante (coût : 1) ainsi que les aptitudes persuasion 3 et éloquence 2.

★ Chasseur de bisons

Ces derniers ont vu leur activité se développer d'étrange façon au cours des dernières années. Les Nations Sioux ont fait revenir la plupart des troupeaux dans leurs territoires. Cela signifie que la viande et la peau de bison – autrefois peu coûteuse 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. De plus, avant, ils travaillaient essentiellement en hiver, période où le cuir était meilleur, mais maintenant, ils s'aventurent tout au long de l'année sur les territoires sioux. 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.

Citation : Rien ne peut tenir debout après une balle de mon Buffalo Gun, même pas cette saleté de dragon du Mexique !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de bisons, il doit prendre le Handicap Ennemi : les indiens (coût : 5) et acquérir les aptitudes métier : chasse au bison 3 et Tirer : fusil 4.

★ Chasseur de primes

Il s'agit d'un étrange mélange entre le représentant de la loi et le desperado. Même s'il est du bon côté de la barrière, ses méthodes sont souvent illégales. Ils traquent les hors-la-loi et les livrent à la justice pour toucher la récompense et ne se gênent pas pour pénétrer chez les gens par effraction ou malmenier un suspect qui détiendrait des informations. Prudence, cependant, car le chasseur peut parfois devenir la proie si celle-ci a flairé que quelqu'un est sur ses traces.

Citation : L'affiche disait mort ou vif. Et j'ai moins de soucis quand ils ne sont plus capables de me planter un couteau dans le dos pendant mon sommeil.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de primes, il doit acquérir les aptitudes pister 3 et carrière : droit 2.

★ Chasseur de scalps

Les chasseurs de scalps sont une profession en voie de disparition. Certains états confédérés et unionistes payent jusqu'à \$50 le scalp de certaines tribus indiennes hostiles. Mais, avec le réveil des esprits, les indiens sont devenus bien plus dangereux et les prix ont flambé et on en est maintenant à \$200 le scalp mais rare sont les volontaires prêts à risquer leur peau à la chasse à l'indien. On trouve quelques Mountain Mans ou pionniers dont les familles ont été exterminées par les Red-Skins, mais cette profession est vouée à disparaître rapidement, les états ne voulant plus se mettre les indiens à dos, mais faire une paix définitive avec eux.

Citation : Un bon indien est un indien mort, comme dit ce brave homme de Custer.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de scalps, il doit prendre le Handicap ennemi : les indiens (coût : 5).

★ Chasseur de sorcières

Les chasseurs de sorcières sont des religieux qui cherchent à éliminer les menaces qui se cachent parmi

les hommes. "Il n'est pas de plus grand péril que le Mal qui se cache parmi nous." En effet, pour eux, l'adversaire le plus dangereux est toujours le plus subtil ainsi luttent-ils contre les disciples des cultes insidieux et contre les abominations qui se cachent parmi les hommes (comme les déterrés). C'est un travail particulièrement dangereux, mais il faut bien que quelqu'un le fasse.

Citation : Le Mal meurt toujours quand on le confronte à l'éclat de la vérité.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de sorcières, il doit prendre les Handicaps fanatique (coût : 3) et serment : traquer et mettre au jour sectes et sorcières (coût : 4) puis acquérir les atouts arcane : croyant (coût : 3) et Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que les aptitudes foi 4, carrière : théologie 3 et universalis : occultisme 4.

★ Chasseur de trésors

Le Grand Tremblement, en Californie, a balancé une grande quantité d'objets de valeur (denrées ou meubles de luxe, matériaux de construction, etc.) dans les chenaux du Dédale. Comme l'on pouvait s'y attendre, les plus recherchés sont les coffres de banque. Pour résumer, ils pillent les restes de San Francisco, Los Angeles, San Diego ou Sacramento. Le potentiel de départ est donc très important, d'autant que les nombreux pirates de la région et les marées traîtresses du Maze y ont rajoutés un grand nombre d'épaves. La plupart des fouilles sont effectués par des gens extrêmement démunis dont c'est là le seul moyen de subsistance ; mais les autres, ce sont les trésors qui les intéressent. Tous ces individus doivent être capable de se défendre. En effet, il y a toujours un brigand qui attend que vous découvriez un trésor pour vous le dérober. Les professionnels se regroupent en bande et travaillent pour leur propre compte et il est parfois difficile de les distinguer des desperados, car ils n'hésitent pas à aller effectuer leurs fouilles dans les campements de leurs rivaux.

Citation : Cette fois, c'est la bonne, je le sens.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de trésors, il doit acquérir l'aptitude Connaissance du Maze 3.

★ Chasseurs de trophées

Les chasseurs de trophées sont des pieds-tendres venus dans le Weird West pour chasser les abominations qui y sont apparues. Et tout cela, "pour le sport". Ils sont venus dans l'Ouest chasser l'ours Kodiak, le bison, le cougar mais aussi le Wendigo, le Crotale Mojave, le Chupakabra, le dragon du Mexique, le Jackalope ou le Sasquatch. Ils sont un peu fous et peuvent entraîner leurs compagnons de route dans des histoires abracadabrantes pour la peau d'une bestiole. Ces chasses leurs permettent de se valoriser en société dans l'Est, il ne cherche donc pas que le trophée, mais aussi la gloire de l'avoir abattu.

Citation : Sa tête fera un très bel effet sur le manteau de ma cheminée.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de trophées, il doit prendre le Handicap expatrié (coût : 3) ou pied-tendre (coût : 2) puis acquérir l'atout possession : fusil sur mesure (coût : 2) ainsi que les aptitudes Tirer : fusil 4 et carrière : chasseur 3.

★ Chasseur de vers

Des fous s'essayèrent à la chasse au ver pour nourrir les habitants de Salt Lake City, la nourriture y est, en effet, plutôt rare. Au début, les chasseurs opéraient en petits groupes, comme pour les bisons. Ils attachaient une vache pour servir d'appât et attendaient l'arrivée d'un ver pour le truffer de plomb. Ça marchait pas terrible. Ces foutus vers sont

sacrement coriace. Et puis un génie à eu l'idée de truffer la vache de dynamite. La technique se révéla très efficace contre les vers mais aussi contre les chasseurs, qui l'abandonnèrent. Et puis, Crazy Pete inventa le planeur (un ornithoptère sans moteur). Pour décoller, il suffit d'accrocher le planeur à un chariot à vapeur et, avec l'élan, on s'envole. On garde ensuite la technique de la vache pour appât et le chasseur fait des cercles en l'air comme un busard. Il lui suffit ensuite de lâcher des bâtons de dynamite sur le ver jusqu'à ce qu'il y reste. Les chasseurs de vers travaillent en équipe de cinq ou six dont deux au chariot à vapeur. Ils sont actuellement en guerre avec les harponneurs, chacun s'accusant de la raréfaction (toute relative) du gibier.

Citation : Les vers ? Faut pas les prendre pour des animaux stupides ! J'peux t'dire qui sont plus malins qu'nous ! J'les ai un tendre des pièges. J'les ai eux faire le mort.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chasseur de vers, il doit prendre l'atout possession : planeur (coût : 2) ainsi que les aptitudes conduire : planeur 3, lancer : dynamite 3 et métier : chasse au ver 3.

★ Chauffeur de loco

Le rail ne serait rien sans eux. Ils pilotent les locomotives des compagnies du rail. Chaque locomotive a deux chauffeurs attirés qui en prennent soin comme de la prunelle de leurs yeux. Ils la réparent, l'astiquent et, même, lui parlent pour ne pas qu'elle se sente seule. Depuis la guerre du rail, les locomotives sont de plus en plus sophistiquées, aussi les chauffeurs ont-ils du s'adapter à ces nouvelles machines plus performantes, mais plus capricieuses qui fonctionnent à la Ghost Rock plutôt qu'au charbon.

Citation : Y'en a pas de plus rapide que ma jolie Lucibel !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chauffeur de loco, il doit prendre le Handicap loyal : compagnie du rail (coût : 3) et acquérir les aptitudes métier : chauffeur de loco 3 et conduire : locomotive 4.

★ Chef de convoi

Les chefs de convoi organisent les convois des pionniers à destination des terres de l'Ouest. Ils connaissent la route par cœur, ont prévu les villes étapes, les pistes à prendre et à éviter, les points d'eau où faire arrêt obligatoirement, etc. Ils engagent les éclaireurs qui reconnaissent la piste du convoi, les gardes qui vont accompagner et protéger les pionniers et sont, en quelque sorte, les chefs de ces convois. Ce sont eux qui vont négocier avec les indiens ou les ranchers locaux, qui organisent la défense du convoi en cas d'attaques. Attaques qui peuvent venir d'indiens, de desperados, de soldats du camp adverse (ou, parfois même, de son propre camp), de mexicains, de ranchers sans scrupules ou d'une sale bête.

Citation : On va être obligé de passer par la passe de Donner pour éviter le territoire de la bande de Bob Callahan.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chef de convoi, il doit acquérir l'aptitude connaissances des pistes des pionniers 3.

★ Chef de guerre

Mi-guerrier, mi-chaman, le chef de guerre invoque les esprits pour porter les braves jusqu'à la victoire. En règle générale, il ne s'adresse aux esprits que pour meurtrir ses ennemis. Sa magie n'est pas aussi puissante que celle du médicine-man, ni aussi diversifiée que celle du chaman, mais c'est lui qui a le plus l'occasion de partir à l'aventure. Il a le statu d'un chef au sein de son groupe de guerrier.

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

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chef de guerre, il doit acquérir les atouts arcane : chaman (coût : 3), rang (militaire) : chef de groupe de guerriers (coût : 2) et Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que l'aptitude foi 3.

★ Chef

Le chef dirige un village, un clan ou même une tribu entière. Il a de nombreuses responsabilités qui ne sont pas drôles : s'assurer que tout le monde mange à sa faim, passer des accords avec les ennemis et les alliés potentiels ou encore résoudre les différends entre les siens. D'un autre côté, c'est aussi le membre de la communauté le plus respecté par les autres.

Citation : *Il est dans l'intérêt de toute la tribu que nous ne fassions pas usage d'armes à feu, afin de ne pas vexer les esprits.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chef, il doit prendre le Handicap Obligation : prendre soin de son village ou de son clan (coût : 5) et acquérir les atouts rang (militaire) : chef (coût : 3), arcane : chaman (coût : 3) et esprit protecteur (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3.

★ Chercheur militaire

Le Nord comme le Sud se sont engagés dans la course à la technologie pour battre l'adversaire. Le Sud a montré la voie et infligé de sévères défaites aux yankees grâce aux inventions de leurs chercheurs basés à la base secrète de Roswell. Le Nord, bien obligé de reconnaître l'efficacité des armes employées et le massacre qu'il subit dû se résoudre à en faire de même. Il installa alors, à son tour, des chercheurs au fameux Fort 51, près de la piste fantôme et des apaches, le fort de cantonnement des fameux Buffalos Soldiers du capitaine Jay Kyle. Dans un camp comme dans l'autre, les recherches sont essentiellement axées sur les armes et les défenses contre ces mêmes armes. Tous sont des savants-fous.

Citation : *Ouais, il est mort... mais c'est pas normal, normalement, il aurait seulement dû subir une blessure au troisième degré.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir chercheur militaire, il doit prendre le Handicap obligation : donner ses découvertes à l'armée (coût : 3) et acquérir l'atout Arcane : Savant fou (coût : 3) ainsi que l'aptitude Science : ingénierie de l'armement 4.

★ Conducteur

Ils 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 sous faire la course avec des bandes de pillards, des bandits et des créatures auxquelles personne ne croit.

Citation : *Yea ! Yea ! Allez, mes beaux... On va bien finir par les semer ! Yea ! Yea !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir conducteur, il doit acquérir les aptitudes Attelages 4 et équitation 2.

★ Contremaître

Les contremaîtres s'assurent que l'équipe dont ils ont la responsabilité effectue correctement son travail, que ce soit des junkers dans une usine de Salt Lake City, des ouvriers du rail dans le camp de pointe de l'Union Blue, ou des dockers sur les berges du Mississippi. Ce sont souvent, eux-mêmes, d'anciens ouvriers plus capables, nommés à ce poste un peu mieux payé car ils sont, le plus souvent, appréciés des hommes dont ils s'occupent.

Citation : *Tas de larves, maniez-vous ! Il faut que l'on est atteint le sommet ce soir pour y installer le dépôt de rails.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir contremaître, il doit acquérir les aptitudes métier : Le rail ou Usine 3 et Autorité 2.

★ Contrôleur

Les contrôleurs vérifient que tous les passagers de leur train ou de leur bateau sont en règle. La plupart du temps, ils n'ont pas de problèmes, mais il peut arriver qu'ils tombent sur des types vraiment peu recommandables qui refusent de payer. Pour ces situations, ils doivent savoir se servir d'une arme de poing et de leurs mains. Si l'opposition est vraiment trop forte, il appelle les gardes qui se trouvent à bord et qui sont là pour maintenir l'ordre et défendre le bâtiment contre les attaques extérieures. Dans les trains, ils vérifient également les wagons de transport de matériels et les wagons à bestiaux, car des passagers clandestins, que l'on appelle des hobos, peuvent s'y cacher.

Citation : *cette fois-ci, Hobo, tu vas sauter du train ou tu vas goûter de ma matraque !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir contrôleur, il doit acquérir les aptitudes autorité : 2 et métier : le rail 2.

★ Convoyeur de diligence

Les voyages en diligence ne sont pas de tout repos, c'est pourquoi les compagnies engagent des convoyeurs qui accompagnent les conducteurs dans les trajets afin de mieux affronter les dangers de la route. En effet, il n'est pas recommandé aux personnes fragiles de traverser le pays en diligence. Les passagers sont à la merci des blizzards soudains, du balancement constant, des essieux qui cassent, des chevaux qu'il faut constamment changer, des maladies, des bandits, des indiens et des petits défauts de leurs compagnons de route. La claustrophobie et le manque de sommeil risquent de transformer le plus doux des agneaux en dangereux maniaque. Si la diligence se renverse, il faut la redresser, si elle a une panne irréparable, il n'y a plus qu'à attendre la diligence suivante. Donc, le convoyeur doit non seulement lutter contre les desperados, mais aussi contre des clients hargneux et une nature capricieuse pour que leur diligence arrive à bon port.

Citation : *Plus vite ! Ils nous rattrapent ! Et essaie de faire moins sauter la diligence, j'ai du mal à viser !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir convoyeur de diligence, il doit acquérir l'aptitude Tirer : fusil 3.

★ Cosaque

Jefferson Davis et le tsar de toutes les Russies sont des amis. Aussi, lorsque le président des CSA lui demanda un coup de main, le dirigeant russe, qui ne disposait pas de beaucoup d'or, préféra-t-il lui envoyer un contingent de soldats. Il prit pour cela les plus indisciplinés, mais aussi les meilleurs cavaliers que comptaient son armée, j'ai nommé : les cosaques. Leurs capacités d'équitation firent merveille du côté sudiste mais leur nombre diminua régulièrement au fur et à mesure des batailles. Aussi, lorsqu'il ne resta plus qu'une cinquantaine de survivants, Davis les remercia, leur offrit une grosse somme d'argent, la nationalité américaine et les laissa partir pour l'Ouest. Nombreux sont ceux qui ont rejoint des organisations comme le Pony Express, les Texas Rangers ou des ranchs qui les prirent comme cow-boys aux vues de leurs capacités.

Citation : *Dasvidania ! A la tienne !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir cosaque, il doit acquérir l'atout Né à cheval (coût : 3) ainsi que l'aptitude équitation 4.

★ Cow-boy & Vaquero

Mal payés et surchargés de travail, les cow-boys supportent le mauvais temps, dorment à la belle étoile et passent leurs journées en compagnie de bovins hargneux, propriété du rancher du coin. Malgré cela, ils sont généralement amicaux, dotés d'un joyeux caractère et aiment s'amuser. Ils savent se servir d'une carabine et d'un lasso, qui s'avère très souvent utile, que ce soit pour capturer un monstre ou 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. Ils sont endurants car il faut bien tenir lorsqu'il s'agit, des semaines durant, de conduire le troupeau à travers les immensités désertes des plaines de l'Ouest. Les vaqueros sont l'équivalent mexicains des cow-boys américains.

Citation : *Les bêtes sont pas tranquilles ce soir. Y'a un truc qui les effraie. Un gros truc. Un truc dangereux. J pense que c'est à mon tour de monter la garde.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir cow-boy ou vaquero, il doit acquérir les aptitudes connaissance des chemins de troupeaux 3 et équitation 3.

★ Croyant catholique

Dans l'Ouest, on trouve des curés catholiques d'origines diverses (irlandaise, mexicaine, française, italienne ou espagnole, voire même américaine) venus apporté la bonne parole. Tous, dans ce pays à majorité protestante, ne sont pas forcément bien accueilli mais ils trouvent presque toujours assez de paroissiens pour s'installer. Surtout depuis qu'ils sont capables de faire des miracles. Les membres du clergé catholique font vœu de chasteté et ils n'ont pas le droit de se marier.

Citation : *Au nom du Pere, du Fils et du Saint Esprit, Amen !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir croyant : catholique, il doit acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3. S'il s'agit d'un curé l'atout Saint Office (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : théologie 1 et langue : latin 1 ; pour un évêque ou une mère supérieure : Saint Office (coût : 2) ainsi que Carrière : théologie 2 et langue : latin 2 ; enfin, pour un archevêque : Saint Office (coût : 4) ainsi que Carrière : théologie 4 et langue : latin 2. Les pouvoirs suivants leur sont également interdits : les miracles ça et là, derviche, énigmes et voies impénétrables, ainsi que le don du ciel auto-discipline.

★ Croyant juif

Le judaïsme est l'une des plus anciennes religions qui soient encore pratiquées à l'heure actuelle. Ils ont de nombreux ennemis qui ne supportent pas les juifs et font l'objet de préjugés dans le Weird West. Ils suivent les préceptes de la Torah et du Talmud. Depuis quelques temps, ils commencent à être de plus en plus nombreux à étudier également la Zorah, le livre de la kabbale juive. Les juifs doivent respecter un régime alimentaire très strict. Comme toutes les autres religions, les croyants de la religion juive ont maintenant le moyen de faire payer à leurs ennemis les abus dont ils sont victime ; en effet, ils peuvent faire appel à des miracles qui ont de quoi refroidir plus d'un pistolero.

Citation : *Etes vous sur que cette viande est bien kasher ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir croyant : juif, il doit acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3. S'il s'agit d'un rabbin l'atout Saint Office (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : théologie 1, Carrière : autre profession (joaillier, commerçant, banquier, etc.) 2 et langue : hébreu 1 ; ceux qui suivent les règles de la

kabbale ont également Universalis : occultisme (coût : 2). Les pouvoirs suivants sont interdits aux juifs orthodoxes et réformistes : les miracles ça et là, derviche, exorcisme et voies impénétrables ainsi que le don du ciel auto-suggestion ; pour les membres de la kabbale, les miracles interdits sont : ça et là, chant de guerre, derviche et inspiration ainsi que le don du ciel auto-suggestion.

★ Croyant mormon

Chez les mormons, toutes les personnes de sexe masculin reçoivent l'ordination mais seuls les évêques peuvent mener l'office. Ce sont des religieux très importants qui ont également un statut administratif dans l'état théocratique du Deseret. Et leurs pouvoirs se sont encore accrues depuis qu'ils sont capables d'effectuer des miracles. C'est une religion chrétienne dont la différence fondamentale est de s'appuyer autant sur le Livre de Mormon que sur la Bible. Ainsi, ils considèrent que le corps humain est sacré et déconseillent l'usage de substances telles que l'alcool, la morphine, l'opium, le café ou encore le thé. La polygamie est la pratique qui leur a mis toutes les autres confessions chrétiennes à dos.

Citation : Ça me rappelle un truc qui est arrivé au Prophète, un jour, à Nauvoo.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir croyant : mormon, il doit prendre les Handicaps Loyal : Eglise mormone (coût : 3) et intolérant : habitants du Missouri (coût : 2) puis acquérir les atouts arcane : croyant (coût : 3) et amis hauts placés : Eglise mormone (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3. S'il s'agit d'un évêque l'atout Saint Office (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : théologie 2 et Carrière : politique 2. Les pouvoirs suivants leur sont également interdits : les miracles ça et là, derviche, énigmes et voies impénétrables, ainsi que le don du ciel auto-discipline.

★ Croyant musulman

Les Imams sont les religieux qui mènent le culte musulman, ils sont très peu nombreux dans le Weird West. Même si leur religion semble efficace aux vues des miracles qu'ils sont capables de réaliser. Ils s'appuient sur les cinq piliers de leur religion : le Credo (une phrase répétée comme un mantra), la prière quotidienne (au moins 5 prières par jour), l'aumône (céder une partie de ses richesses aux plus pauvres), le jeûne (la période du ramadan) et le Hajj (le pèlerinage de La Mecque). Ils peuvent être de confession sunnite, chiïte ou soufite.

Citation : Allah est le seul vrai dieu et Mahomet est son prophète.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir croyant : musulman, il doit acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3. S'il s'agit d'un imam l'atout Saint Office (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : théologie 1 et langue : arabe 1. Les pouvoirs suivants sont interdits aux sunnites et chiïtes : les miracles ça et là, combustion spontanée, crocs de bois, marche sur l'eau et voies impénétrables ainsi que le don du ciel auto-persuasion ; pour les soufis, les miracles interdits sont : chant de guerre, châtement, festin, force divine, forteresse et sanctifier.

★ Croyant protestant

Si l'on regroupe toutes les chapelles sous la même étiquette, les protestants sont nettement plus nombreux que les catholiques dans le Weird West. Les protestants manquent d'organisation et de traditions mais ils se rattrapent par l'enthousiasme et la conviction. Ce sont les prêcheurs apocalyptiques si cher aux Weird West. Leurs sermons ont aujourd'hui d'autant plus de poids qu'ils sont capables d'infliger aux pécheurs les tourments de l'au-delà qu'ils leur promettent sur cette bonne vieille terre. Ils peuvent

être baptistes, épiscopaux, luthériens ou méthodistes.

Citation : Fais tes prières, vermine !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir croyant : protestant, il doit acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que l'aptitude foi 3. S'il s'agit d'un prêtre épiscopal, d'un pasteur baptiste, méthodiste ou luthérien l'atout Saint Office (coût : 1) ainsi que l'aptitude Carrière : théologie 1 ; pour un évêque épiscopal, méthodiste ou luthérien : Saint Office (coût : 2) ainsi que Carrière : théologie 2 ; enfin, pour un archevêque épiscopal : Saint Office (coût : 4) ainsi que Carrière : théologie 4. Les pouvoirs suivants leur sont également interdits : les miracles ça et là, derviche, énigmes et voies impénétrables, ainsi que le don du ciel auto-discipline.

★ Danite

Les danites sont l'ultime instrument de la justice mormone de Salt Lake City. Attention, c'est un sujet on ne peut plus explosif. D'après les anti-mormons, leur mission est d'effectuer la sale besogne de l'Eglise. Ça veut dire meurtre, incendie volontaire, cambriolage et toute autre exaction nécessaire à la tyrannie de Brigham Young. Du point de vue de l'Eglise, maintenant, les danites n'existent pas. Ils sont les descendants des filles de Sion fondées en 1838 dans le Missouri. Certains membres masculins n'appréciaient guère ce titre, qui fut d'abord changé en Anges Volants, puis Anges Exterminateurs, Grand Eventail, Frères de Gedeon et enfin Fils de Dan. Une fois terminée leur crise d'identité, tout le monde s'est mis à les appeler Danites.

Citation : Nous venons de la part de Brigham Young.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Danite, il doit prendre les Handicaps loyal : Danites (coût : 3) et obligations : obéir aux ordres de l'Eglise mormone (coût : 3), puis acquérir les atouts amis hauts placés : Eglise mormone (coût : 3) et grade militaire : Danite (coût : 3) ainsi que les aptitudes conduire : chariot à vapeur 1, furtivité 2 et foi 2.

★ Déserteur

Ils ont quitté leur poste pour diverses raisons. Certains fuient 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 rebelles, yankees, légionnaires, canadiens ou mexicains, ils sont en général exécuté quand on les attrape. Il arrive également qu'on envoie un ou plusieurs hommes à leur poursuite afin de les ramener (c'est la règle chez les légionnaires français qui ne supporte pas la désertion).

Citation : moins j'vois d'uniformes, mieux j'me porte !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir déserteur, il doit acquérir les impératifs de son corps d'armée, mais sans les handicaps Loyal (coût : 3) et Obligation (coût : 2), ni l'atout Grade militaire (coût : 1), par contre il doit acquérir le handicap Ennemi : ton ancien corps d'armée (coût : 3).

★ Desperado & Hors-la-loi

Un hors-la-loi est prêt à tout pour gagner de l'argent rapidement. Argent qu'il flambra en quelques jours dans une ville de perdition. Attaque de train, escroquerie, meurtre, attaque de diligence, tout est bon pour récupérer du pognon. Certains travaillent seuls, d'autres préfèrent s'associer et former des bandes qui terrorisent des régions entières. Il y en a qui se trouvent une excuse (il redonne son argent aux pauvres), mais tous sont accros à l'adrénaline.

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

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir desperado ou hors-la-loi, il doit prendre le Handicap hors-la-loi (coût : 3).

★ Détective privé

Successeurs de l'agence Pinkerton qui s'est recyclée dans d'autres domaines, ces agences n'ont pas tardées de fleurir dans l'Est, aussi bien au Nord qu'au Sud. On trouve souvent ces détectives dans l'Ouest à la recherche d'un bandit, d'un employé de banques qui s'est tiré avec la caisse, d'un mari qui a disparu en laissant femme et enfants, etc.

Citation : Je suis à la recherche de cet homme. Vous ne l'auriez pas vu, par hasard ?

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir détective privé, il doit acquérir les aptitudes connaissances de la rue 2 et carrière : droit 2.

★ Détérré

Les déterrés sont des gars qui ne peuvent pas rester six pieds sous terre comme tout le monde. Ils sont revenus d'entre les morts. Mais maintenant, c'est un fauteuil pour deux. En effet, ils doivent partager leur cadavre pourrissant avec un passager clandestin : un Manitou venu directement des Terres de Chasse pour lui pourrir la vie.

Citation : Ecoute, j'ai vraiment pas envie de me battre aujourd'hui, alors si tu posais ton flingue afin qu'on aille boire un coup ensemble ? Dans le cas contraire, l'un de nous deux va y rester, et tu peux me croire, ça sera pas moi.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir déterré, il doit tirer deux Jokers d'affilée (un pour l'événement mystérieux et un second pour dire que le personnage est en fait déjà mort) lors de la création du personnage, en effet, je trouve les déterrés créés à la création des personnages beaucoup trop puissants.

★ Eclaireur

Les pionniers prudents embauchent toujours des guides connaissant les régions qu'ils traversent. La plupart sont d'anciens trappeurs ou Mountain Man revenus à la civilisation. Ils savent survivre en extérieur, connaissent les meilleures pistes et découvrir les cachettes, les forces et les intentions des ennemis potentiels.

Citation : Nous avons le choix entre deux chemins différents. Le premier est le territoire du desperado Bloodie Bill Hancock, le second nous fait traverser un col, et à cette saison, on peut s'y retrouver coincer pour tout l'hiver.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir éclaireur, il doit acquérir l'atout sens de l'orientation (coût : 1) ainsi que les aptitudes connaissances des territoires 4 et survie : un environnement 2.

★ Ermite

Les ermites sont des croyants qui ont décidé de vivre leur foi dans l'isolement. Ayant perdu le sens des relations sociales, ils sont souvent odieux et ont parfois des habitudes répugnantes. Mais il est vrai que malgré leur dénuement, ils n'ont pas l'air de mal se porter, on dirait presque que la Nature prend soin d'eux.

Citation : Restez pas sous le vent, je sens rien avec tout ce savon parfumé que vous avez utilisé.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ermite, il doit acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que les aptitudes foi 4 et survie : au choix 4. Les pouvoirs qui lui sont autorisés varient suivant sa confession.

★ Esclave en fuite

Les esclaves qui ont fui les plantations de cotons, de tabac, les fermes et les usines du Sud sont nombreux dans le Weird West. Plus ou moins marqués par leur captivité, ils cherchent à se faire une vie, un endroit où ils pourraient vivre sans qu'on leur reproche leur couleur de peau. Nombreux sont ceux qui gagnent le Nord et s'engagent dans l'armée afin de faire regretter aux sudistes leurs années de servitude.

Citation : *J'te conseille de plus jamais me traiter de sale nègre, sinon t'auras droit au même sort que mon ancien maître...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir esclave en fuite, il doit prendre les Handicaps hors-la-loi (coût : 1) et Ennemi : ses anciens maîtres (coût : 1).

★ Espion

Depuis le début de la guerre, les espions sont légions, tous les camps s'observent, s'espionnent et se sabotent. On trouve, chez ces pros de l'observation, pêle-mêle, des confédérés, des agents de la Pinkerton spécialisé dans l'espionnage, des français, des mexicains, des canadiens, des espagnols, des anglais, des indiens, des mormons au service du Deseret, des espions industriels, des chinois travaillant pour les différentes organisations du crime, d'autres qui travaillent pour les barons du rail ou le révérend Grimme. Enfin bref, tout le monde espionne tout le monde. Et il y a des endroits où ils sont presque plus nombreux que les habitants, on peut citer les Territoires contestés, Salt Lake City, City of Lost Angels, Washington et Richmond. En conclusion, c'est un métier d'avenir dans le Weird West.

Citation : *Cher monsieur, je serais absolument ravie que vous m'emmeniez voir votre nouvelle invention ! Même si ma petite tête ne comprend rien de rien aux machines à vapeur.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir espion, il doit prendre les Handicaps ennemis : si ont e découvre, tu es mort (coût : 3) et obligation : remplir les missions que ton employeur te confie (coût : 2) puis acquérir l'atout Mœurs locales : tu es versé dans les usages de tes ennemis (coût : 2).

★ Explorateur

Même si c'est devenu plus rare, les USA et les CSA financent des expéditions destinées à étayer leurs revendications territoriales et à établir de bonnes relations avec les Indiens. Des expéditions scientifiques se consacrent à la collecte des données topographiques, géologiques, botaniques et zoologiques. Ils savent que le concept de frontière est quelque peu dépassé, mais de nombreuses contrées restent vierges de toute exploration approfondie (et sans doute y a-t-il une bonne raison à cela) et ils sont toujours prêts à partir. Beaucoup d'explorateurs font partie de la société des explorateurs (voir sociétaire) à qui ils rendent compte de leurs découvertes.

Citation : *Si je suis là, c'est pour être le premier à me rendre dans ce territoire isolé et pour ouvrir une nouvelle piste vers The City of Lost Angels.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir explorateur, il doit acquérir les aptitudes connaissances des territoires 4 et art : croquis 1.

★ Femme par correspondance

Même si les proportions entre hommes et femmes ont tendance à revenir à la normale (la guerre de Sécession ayant pris son tribut de mâles), les hommes sont toujours plus nombreux dans le Weird West. Aussi, certains hommes aisés n'hésitent-ils pas à passer une petite annonce dans un quotidien de l'Est pour se trouver une femme. Les orphelinats proposent d'ailleurs souvent de jeunes filles à peine majeures ayant reçues une bonne éducation dans des journaux comme le Tombstone Epitaph ou d'autres qui

ont une large diffusion dans l'Ouest. Toutes se sont rabattues sur cette solution car elles n'en avaient pas d'autres, et elles sont nombreuses à le regretter et à s'enfuir en voyant leur futur époux.

Citation : *C'est vous Elmer Simmons ? ... Non, non... je ne suis pas Rebecca Mulrooney...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir femme par correspondance, il doit prendre le Handicap pied-tendre (coût : 2).

★ Fermier

Les fermiers sont de petits propriétaires terriens. Ne possédant pas beaucoup de terres, ils les exploitent au maximum en plantant du maïs ou du blé ou en installant du fil barbelé autour de leurs terres. Souvent installés près d'un point d'eau (voire même du seul point d'eau à des dizaines de kilomètres), cela ne plaît pas aux ranchers qui ne peuvent alors plus faire boire leurs troupeaux. Ces derniers coupent les fils et envoient leurs bovins à la source ou au puits et font boire leurs bêtes à cornes. Les récoltes sont alors détruites ou les animaux des fermiers en fuite. Cela a déjà entraîné plusieurs batailles entre ranchers (avec leurs cow-boys et leurs hommes de mains) et fermiers que l'on nomme les Fence Wars. Et avec la guerre et les besoins des militaires, cela n'est pas prêt de s'arrêter.

Citation : *J'uis p'têt qu'un p'têt fermier, mais y'en a beaucoup des p'tits fermiers dans le coin, MONsieur le rancher !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir fermier, il doit prendre le Handicap Ennemi : les ranchers (coût : 2) et acquérir l'atout possession : une petite ferme (coût : 2) ainsi que l'aptitude métier : la ferme 2.

★ Ferailleux

Au départ, les ferailleux sont des hommes qui se font remplacer un membre perdu. Jusqu'à ce qu'en 1874, à Salt Lake City, une violente explosion secoua le Junkyard laissant un cratère de 3 mètres de profondeur sur prêt de 15 de diamètre. Personne ne savait quoi en faire jusqu'à ce que deux abrutis aient l'idée de se sauter dessus et commencent à se massacrer la gueule. Peu après, des matches de boxe s'organisèrent tant bien que mal dans la fosse, attirant des centaines de spectateurs. Les affaires marchaient bien, mais sans plus pour Bill King, le propriétaire, jusqu'au jour où arriva un boxeur avec un bras amélioré par ce bon docteur Gash. Il fit – littéralement – exploser son adversaire. La foule lui fit un véritable triomphe. Ainsi naquirent les combats de fosse. Les boxeurs ordinaires n'y ont plus aucune chance. C'est devenu un cirque moderne dans lequel des gladiateurs améliorés combattent entre eux ou contre des ours, des lions des montagnes ou de pauvres imitations des automates du Dr. Hellstromme. Donc, pour résumer, aujourd'hui, la plupart des ferailleux sont des combattants de la fosse ou des types qui ont voulu être améliorés pour une raison ou une autre (un pistolero qui veut être encore plus rapide, etc.), mais on peut parfois en trouver qui ont seulement fait remplacer l'un de leurs membres après un accident.

Citation : *C'est l'heure de passer à la moulINETTE !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ferailleux, il doit acquérir l'atout possession : ses améliorations corporelles (coût : au moins 3) ainsi que l'aptitude Combat : bagarre 4.

★ Fouille-merde

Ce 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 gagnes 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. Mais attention, dans le Weird West, l'édition d'un journal est parfois un métier dangereux. Jesse Randall, rédacteur en chef du Courrier de Georgetown, Colorado se fit tirer dessus par son maire mécontent. William M. Nyers se fit kidnapper par des hors-la-loi, il avait fait des remarques désagréables sur leur saloon favori. A Cheyenne, Wyoming, Asa Smith, du Northwestern Live Stock Journal, fut mis en prison par les ranchers locaux qu'il avait imprudemment traités de "bandits des plaines". A Ogden, dans l'Utah, Bill Sledgewell, du Morning Rustler, impopulaire et bruyant, eut droit au goudron et aux plumes. Seul le manque de goudron et le prix des oreillers en plumes évita ce sort à M.J. Cochran, son collègue du Barber County Mail. Ses lecteurs se contentèrent de l'enduire de mélasse et de le rouler dans le sable, avant de l'expulser de la ville à cheval sur un rail. Alors, messieurs les Pulitzer en herbe, faites attention à ce que vous écrivez.

Citation : *Allons voir ça. Je sens le scoop !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir fouille-merde, il doit prendre les Handicaps Serment : tu dois dire la vérité, quelle qu'elle soit (coût : 5) et Curieux (coût : 3) ainsi que l'aptitude Carrière : journalisme 3.

★ Gamin

Les mêmes sont nombreux dans le Weird West. Orphelins venus de l'Est, gamin dont les parents ont été tués par les indiens, la maladie, la guerre ou une sale bête, même qui ont fugué leur cocon doré pour les légendes de l'Ouest, etc. Mais ne vous fier pas à leur jeune âge, une balle tirée par de petites mains peut toujours t'éclater les tripes.

Citation : *Tu vois ? C'était rien du tout. Tu t'fais trop d'mouron, vieillard.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir gamin, il doit prendre le Handicap même (coût : 2).

★ Gardien de prison

Voilà un boulot qui n'était déjà pas de tout repos avant le Jugement, alors après... les gardiens on des nerfs en acier fantôme, des muscles de mercure liquide et un tir digne d'un tireur de foire, enfin, pour ceux qui y restent et y survivent longtemps. En effet, garder un détérré, un huckster, un chaman, un pratiquant des arts martiaux ou une autre saloperie du même genre derrière les barreaux, il faut avoir une sacrée paire de balloches. C'est pourquoi on les recrute surtout chez les vétérans de la guerre et les anciens d'organisations comme les Texas Rangers, les Marshals fédéraux ou les Pinkertons. D'autres gardent les prisonniers de guerre, et il est vrai que cela semble plus calme que d'essayer de retenir des prisonniers de droit commun. Si vous leur demandez leur avis, il faudrait tous les fusiller.

Citation : *Dix jours de mitard !... Zwei ? Quinze jours !... T'insiste ?... Un mois !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir gardien de prison, il doit prendre les Handicaps Intolérant : les prisonniers (coût : 1), Loyal : les autres gardiens (coût : 3), Obligations : prendre "soin" des prisonniers (coût : 2) et Ennemi : tous ceux qui sont passés par ta prison, et ils sont nombreux ! (coût : 3) puis acquérir les atouts homme de loi : gardien de prison (coût : 1), mœurs locales : la population carcérale (coût : 1) ainsi que les aptitudes combat : matraque 3 et métier : la prison 3.

★ Gaucho

Face à la guerre de Sécession qui décima leurs effectifs de cow-boys, les ranchers durent trouver de la main d'œuvre pour les remplacer. Un petit malin, au

Texas, eu l'idée de faire appel à des gauchos brésiliens chiliens et argentins. Ses confrères ne tardèrent pas à l'imiter et la langue anglaise est devenue d'utilisation minoritaire face à l'espagnol dans certains ranchs du Weird West.

Citation : *No problema. Je vais vous montrer comment on traite ces bestioles au sud de votre pays.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir gaucho, il doit acquérir les aptitudes lancer : bolas 3 et équitation 3.

★ Gentleman cambrioleur

Voilà un hors-la-loi qui a de la classe (enfin, surtout pour les gommeux de l'Est). Il vole en ne se faisant pas remarquer, il n'utilise pas un six-coups en tirant dans tous les coins. Lui, va venir à la banque en se faisant passer pour un riche pied-tendre, va repérer les lieux, les systèmes d'alarme, les points faibles, le personnel corrompue (à son charme ou à l'argent) puis va organiser son cambriolage. Enfin, il l'exécute avec finesse et somptuosité. Il quitte la ville, alors que tout le monde se demande encore comment le voleur a bien pu faire.

Citation : *Vous dites que cette banque est la plus sûre à l'Est de Saint-Louis ? Plus pour très longtemps.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir gentleman cambrioleur, il doit prendre le Handicap hors-la-loi (coût : 4) et Ennemis : gens de la bonne et haute société (coût : 2) puis acquérir l'atout Mœurs locales : haute société (coût : 1).

★ Gitan

Dans tout fruit peut se cacher un ver, et bien, pour les américains, les gitans sont ce ver. Ils sont venus dans le Weird West pour les mêmes raisons que tout le monde : c'est un pays où les gens font rapidement fortune. Vite déçus, ils reprennent souvent leurs anciennes activités, les femmes se font cartomanciennes, herboristes ou diseuses de bonne-aventure alors que les hommes se font hors-la-loi. Les plus doués, ou les plus malins, montent un orchestre avec des danseurs et danseuses.

Citation : *Gadga ! Enlève tes sales pattes de ma sœur ! répète ? Tu veux vraiment te ramasser un coup de schlasse !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir gitan, il doit prendre le Handicap loyal : sa famille (coût : 3) et obligation : sa famille (coût : 2) acquérir l'atout (coût :) ainsi que les aptitudes combat : couteau 2 et langue : gitan 2.

★ Guardian Angel

Ce groupe de maintien de l'ordre (ailleurs, on appelle cela un comité de vigilance) a été constitué dans les premiers temps de l'existence de City of Lost Angels, alors qu'il n'y avait pas encore de Marshal. Ils sont censés avoir de bonnes connaissances théologiques. Leur fonction est finalement assez simple : pendre haut et court les fauteurs de troubles. Maintenant que la ville a un Marshal, les anges gardiens s'occupent plus spécifiquement de faire respecter ce qu'ils appellent la "loi spirituelle". Qu'est-ce que c'est que ça, dis-tu ? Si j'ai bien pigé, à peu près ce qu'ils veulent. En résumé, ils arrêtent quiconque fricote avec "Satan et ses séides", ce qui inclut hucksters, chamans, déterrés, savants, pistoleros, etc. bref tous ceux que le révérend Grimme ne peut pas piffer.

Citation : *T'as droit au Rock mon pote ! Fallait pas chercher le révérend !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Guardian Angel, il doit prendre les Handicaps loyal : Eglise du révérend Grimme (coût : 3) et obligations : obéir aux ordres de l'Eglise de Grimme (coût : 3), puis acquérir les atouts amis hauts placés : Eglise de Grimme (coût : 2) et homme de loi :

guardian angel (coût : 1) ainsi que les aptitudes tirer : fusil 2 et foi 2.

★ Harponneur

Les harponneurs font partie de la compagnie créée par Harold Towers : la Salt Flats Warming Company. A l'instar des baleiniers, ces derniers traquent les Crotales Mojaves à bord d'espèces de grands bateaux roulants ; ils les écorchent puis vendent leur lard sous forme d'huile à usage industriel. Leur chair est grasse mais comestible si elle est cuisinée convenablement. A bord des crotaliers (le nom des bâtiments), les harponneurs commencent par attirer un Crotale en jetant un bœuf par-dessus bord. Puis, dès que le ver pointe le bout de ses tentacules, il lui tire dessus au lance-harpon (d'où leur nom). Ces harpons sont conçus pour s'élargir à l'intérieur de la plaie et sont ainsi plus facilement fixés qu'un harpon ordinaire. Une fois croché, le ver sonde invariablement et commence à traîner le crotalier derrière lui. L'équipage lance alors le moteur et tire dans une autre direction. Tôt ou tard, le ver se fatigue et remonte à la surface. Si le ver meurt sous terre, il n'y a plus moyen de le remonter, la difficulté consiste donc à le ramener à la surface quand il est encore en vie, mais après que ses forces l'aient quitté, afin qu'il n'oppose pas une trop grande résistance. Ensuite, le crotalier l'attire à lui et il est achevé au fusil Sharp Big 50. Les hommes sautent ensuite à terre pour procéder au dépeçage à l'aide de tronçonneuses. Mais les crotales sont rusés, alors attention, ils leur arrivent de faire le mort ou de servir d'appât pour d'autres à proximité.

Citation : *Il sonde !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir harponneur, il doit acquérir les aptitudes Métier : chasse au ver 3 et lancer : harpon 4.

★ Herboriste

Les herboristes sont les médecins asiatiques, il utilise la médecine traditionnelle chinoise pour soigner leurs patients. Pour cela, ils utilisent des plantes, des remèdes, des infusions et l'acupuncture. Les blancs, les noirs et les indiens (qui ont recours aux médecine-man) ne font pas trop confiance à leur médecine aussi la plupart de leurs clients sont-ils des asiatiques connaissant les vertus des soins des herboristes.

Citation : *Les plantes peuvent presque tout soigner, mon ami.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir herboriste, il doit acquérir les aptitudes Universalis : les plantes 2, médecine : générale 2 et médecine : traditionnelle chinoise 4.

★ Heyoka

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

Citation : *As méca èc ! Jerdé el dan teusse nehu tepor ej quoirpou ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir heyoka, il doit prendre le Handicap respect des coutumes ancestrales (coût : 3) et acquérir les atouts esprit protecteur (coût : 1), heyoka (coût : 3) et La Faveur des Ancêtres (coût : 3) ainsi que les aptitudes carrière : heyoka 2, ridiculiser 2 et foi 1.

★ Hobo

Les hobos sont des hommes, plutôt pauvres, qui ont la bougeotte. Les rails du chemin de fer et les routes commerciales fluviales le guident dans son errance continue de ville en ville travaillant suivant la nécessité, poète et vagabond et parfois aventurier,

hors-la-loi ou voleur. Ils jouent un peu une sorte de cache-cache mortel avec les contremâtres des compagnies de chemin de fer ou de bateaux à vapeur.

Citation : *Pourquoi payer quand on peut voyager gratuitement ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir hobo, il doit prendre le Handicap dèche (coût : 3), hors-la-loi : tu es recherché pour de petits larcins un peu partout (coût : 2) et Ennemis : les compagnies de chemin de fer (coût : 3) puis acquérir les aptitudes connaissance de la rue 2 et connaissances des voies de chemin de fer 3.

★ Homme-chien

Les célèbres Homme-chien sont une société de braves exclusivement constituée de cheyennes. Leur réputation les a précédés dans la quasi-totalité du Weird West ; partout, on dit d'eux qu'ils sont parmi les plus farouches guerriers indiens qui soient. Ils sont surtout connus pour leur coutume, qui veut qu'ils s'attachent à un pieu planté dans le sol avant le combat. De cette manière, ils sont sûrs de ne jamais fuir ni reculer. Il y a quelques années, ils ont proposé leurs services aux états de l'Union, mais ils ont cessé cette pratique depuis que la nation sioux s'est constituée. Il arrive qu'ils travaillent encore pour les Visages Pâles mais, dans ce cas, c'est bien souvent en qualité d'intermédiaire entre les prospecteurs et les Lakotas de la nation sioux.

Citation : *Aujourd'hui, beaucoup vont mourir.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir homme-chien, il doit prendre les Handicaps Désir de mort (coût : 5), Ennemis : les Pawnees (coût : 2) et Héroïque (coût : 3), puis acquérir les atouts esprit protecteur (coût : 1), renommée (coût : 5) et Rang (militaire) : brave (coût : 1) ainsi que les aptitudes combat : gourdin à dents 3 et foi 2.

★ Huckster

Ils ont tous le goût du risque. La vie de tous les jours est trop fade pour eux, et affronter le danger devient rapidement sa raison de vivre. Peut-être s'est-il essayé au métier de joueur professionnel, mais même la possibilité de perdre tout ce qu'ils possèdent sur une donne de poker ne parvenait plus vraiment à l'exciter. Par contre, jouer avec sa vie, c'est le genre de mise qui lui fait monter le taux d'adrénaline ! Les sorts qu'il jette n'ont pas vraiment d'importance. Ce qui l'attire vraiment, c'est le Jeu lui-même. Les Hucksters de ce type sont des risque-tout qui affrontent les périls en chantant. Ils meurent très rarement dans leur lit. Ensuite, tous les Hucksters ont de sacrés tripes. Il faut en avoir pour s'attaquer quotidiennement à une créature cauchemardesque. Enfin, ils désirent tous découvrir un savoir qui échappe au commun des mortels. Ils veulent toujours en savoir plus, c'est pourquoi ils ont décodé et appris les secrets du Livre de Hoyle. Certains disent que dans ce texte cryptique sont cachés d'étranges messages détaillant d'anciennes 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 pistolero.

Citation : *Prenez une carte. N'importe quelle carte.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir huckster, il doit acquérir l'atout arcane : huckster (coût : 3) ainsi que l'aptitude Universalis : occultisme 1.

★ Infirmière du front

Les types qui se battent sur le front, pour le Nord ou pour le Sud finissent presque tous pas atterrir à un moment ou à un autre dans un hôpital de campagne. Là, des bouchers... heu... des médecins vont s'occuper d'eux rapidement avant de passer au blessé suivant. Ceux qui vont vraiment les soigner, ce sont

les infirmières du front. Des femmes, qui pour une raison ou une autre, ont décidé d'aider les soldats. Leurs bonne humeur, leur apparence et leurs qualités humaines sont aussi importantes au bon rétablissement des soldats que leurs soins quotidiens aussi ne savent-elles pas toutes se servir d'une seringue en arrivant. Mais elles apprennent très rapidement.

Citation : *C'est moche, mais ça peut se soigner, j'ai vu bien pire au front.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir infirmière du front, il doit acquérir l'atout « La Voix » : apaisante (coût : 1) ainsi que l'aptitude médecine : générale 3.

★ Ingénieur

En 1838, l'U.S. Army était un corps d'ingénieurs topographes qui cartographia systématiquement l'Ouest. Dans les années 1860, leurs découvertes furent synthétisées en une seule grande carte qui couvrait toute la zone s'étendant du Mississippi au Pacifique. Ce fut la première carte à peu près fiable de l'Ouest. Par la suite, les géographes continuent à analyser le Weird West, sa flore, sa faune, sa géologie, sa topologie, etc. Les barons du rail ont engagé un grand nombre de géographes afin de fixer le tracé des voies ferrées. Par ailleurs, chaque ville a besoin d'un employé du cadastre pour déterminer les parcelles des uns et des autres. Certains ont été influencés par le Jugement et sont alors devenus des savants-fous.

Citation : *Croyez-moi, messieurs, à votre place je ne passerais pas sur ce pont, sa solidité ne me semble pas être garantie.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ingénieur, il doit acquérir les aptitudes carrière : ingénieur 2 et science : ingénierie 3.

★ Instituteur

Les instituteurs (et très souvent des institutrices) essaient, avec toute leur volonté, d'inculquer un peu de connaissances aux enfants du Weird West. Mais ils ont beaucoup de difficultés : financières, ils ont rarement le matériel dont ils ont besoin et leurs salaires sont faibles ; intellectuelles, ils n'ont pas toujours la formation adéquate ou nécessaire ; de volonté : les jeunes têtes blondes qu'ils cherchent à former sont rarement intéressés par la lecture ou le calcul mais beaucoup plus par un duel entre le shérif et un pistolero de passage.

Citation : *Du calme, les enfants, ces cou-boys vont bientôt s'en aller.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir instituteur, il doit prendre le Handicap obligation : ses élèves (coût : 3) et acquérir l'aptitude carrière : instituteur 3.

★ Ivrogne

Les ivrognes traînent toujours autour des personnages importants d'une ville et font (fort mal) tous les petits boulots qu'on veut bien leur confier. Le pistolero sur le retour, le médecin rongé par la culpabilité et l'indien noyé dans l'eau-de-feu font des stéréotypes intéressants. De temps en temps, ils dessaoulent juste assez pour sauver le héros (ou la ville). Par ailleurs, il est toujours possible que le pochard vétéran de la guerre soit un imposteur, qui cherche juste à récolter des informations pour son camp, un espion quoi.

Citation : *Une p'tite pièce pour aller manger ? Si' vous plaît, m'dame.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ivrogne, il doit prendre le Handicap accoutumance : alcool (coût : 3).

★ Jayhawker

Les Jayhawkers sont des voleurs de bétail. C'est un crime qui est automatiquement puni de la corde. Mais le jeu en vaut la chandelle, surtout depuis que le pays est coupé en deux. En effet, ils volent dans un camp et revendent dans l'autre en toute impunité. Certains préfèrent détrousser les mexicains ou ne pas faire de voyage et revendre sur place en modifiant la marque du ranch auxquels les bestiaux appartiennent.

Citation : *On pourrait tirer un bon prix de ce troupeau de Long Horn de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Jayhawker, il doit prendre le Handicap Hors-la-loi (coût : 3) et acquérir l'aptitude équitation 2.

★ Joueur professionnel

On trouve des joueurs professionnels dans les trains et les bateaux à aubes. Chaque village a son passionné des cartes. Certains sont relativement honnêtes, se fiant à leur talent et à leur "sens des cartes". D'autres sont de véritables salopards prêts à parier sur n'importe quoi, y compris la durée de vie d'une pauvre mexicaine que ses compagnons peu reluisants sont en train de violer.

Citation : *Vous voulez faire une partie ? Je vous promets de perdre pendant au moins une demi-heure.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir joueur professionnel, il doit acquérir les aptitudes Jeux 5 et Bluff 4.

★ Juge itinérant

Dans les territoires sauvages, les juges itinérants sont chargés d'interpréter (ou, comme certains le prétendent, d'inventer) la loi. On leur confère ce surnom car ils se déplacent sans cesse en suivant un circuit bien précis qui leur fait traverser toutes les villes qui dépendent de leur juridiction. Il n'y a pas suffisamment de juges (ni même de citoyens) pour qu'il existe des tribunaux permanents, ce qui signifie qu'il faut souvent attendre de deux à dix semaines pour être jugé "vite et équitablement". Et si le juge se fait flinguer pendant qu'il effectue son circuit, vous êtes bon pour attendre que l'état nomme son remplaçant. Certains de ces juges ont la mauvaise réputation de pendre tout ce qui bouge, on les a surnommés les "juges de potence". De plus, nombre de parents des condamnés n'hésitent pas à venir venger leurs proches en abattant celui qui a scellé leur destin. Et depuis peu, il y a même pire, les clients n'hésitent pas à revenir d'entre les morts pour se venger eux-mêmes.

Citation : *Vous êtes condamné à la mort par pendaison !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir juge itinérant, il doit prendre le Handicap Obligation : appliquer la loi (coût : 2) et Ennemis : les hors-la-loi condamnés et leurs familles (coût : 4) puis acquérir l'atout homme de loi : juge (coût : 1) ainsi que les aptitudes équitation 1 et carrière : droit 4.

★ Junker

Ainsi nommés car ils habitent dans le quartier du Junkyard à City O'Gloom, les junkers sont les hommes qui travaillent dans les usines de Salt Lake City pour des patrons comme Smith & Robards, le Dr. Darius Hellstrom ou le Dr. Gregory Tremane. Sous-payés, plus ils travaillent, plus ils s'endettent, plus ils doivent travailler pour rembourser, les junkers sont des esclaves qui s'ignorent. La plupart ne trouvent de détente que dans les sports sanglants comme les combats de fosse, le Skullchucker ou le Swing. Ils sont prêts à tout pour quitter cet enfer, même à se convertir à la religion mormone.

Citation : *Un travail bien payé qui disait !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Junker, il doit acquérir l'aptitude métier : usine 2.

★ Justice Assermented

Ces représentants de la loi sont mandatés par les juges itinérants pour arrêter des hommes qui ont réussi à s'enfuir mais ne doivent pas échapper à la justice des hommes. Leur rémunération est variable, mais tous on une prime quand ils ramènent un client pour la potence. En fait, ce sont des chasseurs de primes qui bénéficient de la protection d'un juge. Ceux qui ont le moins de scrupules travaillent pour un juge de potence, les autres laissent parfois échapper ceux qui leurs semblent les moins dangereux ou les plus honnêtes.

Citation : *Le juge Parker veut te voir. Il a dit en vie, mais si tu continues à m'emmerder, tu vas avoir très mal au crâne.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir justice assermented, il doit prendre le Handicap Loyal : ton juge (coût : 3) puis acquérir les atouts homme de loi : justice asermented (coût : 1) et amis hauts placés : ton juge (coût : 2) ainsi que l'aptitude Carrière : représentant de la loi 1.

★ Légionnaire

Quand Maximilien prit le contrôle du Mexique, il se débarassa de la lie de la fière armée française, la Légion Etrangère, en la postant au nord du pays. Car même si la légion est un corps d'armée couvert de gloire, tout le monde sait qu'il est constitué d'individus peu recommandables (déserteurs, voleurs, assassins, etc.). Même ses officiers sont des âmes perdues chassées de leur régiment d'origine. Mais dès qu'un combat s'annonce, les légionnaires sont des adversaires à prendre au sérieux. Ces hommes sans avenir sont rusés et sans pitié. L'ennui qui les mine à leur position fait qu'ils font tout leur possible pour que la bonne entente que la France entretient avec les états du Sud cesse, pour cela, ils traversent la frontière et attaquent les caravanes qui suivent la piste fantôme, les témoins survivants sont rares. Après des années passées à lutter dans le désert africain, les légionnaires sont capables de se déplacer extrêmement rapidement à cheval, de se cacher au milieu de nulle part et même de supporter l'effroyable chaleur mieux que les Texas Rangers eux-mêmes.

Citation : *C'que j'ai fait avant la légion ? Ça te regarde pas. Et si tu continues à me prendre la tête avec ça, tu vas savoir c'que j'ai fait PEN'DANT la légion !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir légionnaire, il doit prendre les Handicaps Identité secrète (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) et Obligation : ses supérieurs (coût 2) puis acquérir les atouts Grade militaire : soldat (coût : 1) et Peur de rien (coût : 2) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1, survie : désert 3 et Tirer : fusils 3.

★ Légionnaire de Nauvoo

Quand l'état du Deseret déclara son indépendance, il fallut bien trouver un moyen de le défendre aussi créa-t-on les légionnaires de Nauvoo, en hommage à leur ancienne ville de Nauvoo, en Illinois. Ce sont, en fait, des militaires. Mais les garnisons postées près de City O'Gloom servent aussi de police. Ils sont sévères mais justes, empreints de compassion mais néanmoins expéditifs le moment venu. La plupart d'entre eux se sont battus dans la guerre de Sécession avant de se convertir au mormonisme. En découvrant qu'ils n'avaient aucunes compétences exploitables dans le Deseret, et peu désireux d'aller travailler aux usines, ils ont revêtu l'uniforme une fois de plus. Les meilleurs du lot sont des soldats honorables, les pires sont des canailles dissimulées sous les atours de la légion.

Citation : *Gentil ! Gentil ! C'est vite dit !*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir légionnaire de Nauvoo, il doit prendre le Handicaps Intolérant: tu n'aimes pas beaucoup les gentils (coût: 2), Ennemi: et ils ne t'aiment pas non plus (coût: 2), Loyal: ses camarades (coût: 3) Obligation: ses supérieurs (coût 2) puis acquérir l'atout Grade militaire: légionnaire (coût: 1) ainsi que les aptitudes Carrière: militaire 1 et Tirer: fusils 3.

★ Légionnaire de Thomas

La Légion de Thomas est une unité de cavalerie sudiste rattachée au 1^{er} Régiment uniquement constituée de braves cherokees. Cette unité fut constituée par Thomas Yellow Hand, un chef de guerre Cherokee ami du colonel sudiste qui dirigeait le 1^{er} Régiment. Lorsqu'ils ont fini leur service, ceux-ci retournent parfois auprès des leurs mais, la plupart du temps, ils en sont incapables, changés qu'ils ont été par la société de l'homme blanc.

Citation: *Les hommes, quelle que soit leur couleur de peau, sont tous les mêmes; il y en a de bons, de moins bons et de francs salopards!*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir légionnaire de Thomas, il doit être un indien de la tribu des cherokees, prendre le Handicaps Intolérant: tu n'aimes pas les yankees (coût: 2), Ennemi: et ils ne t'aiment pas non plus (coût: 2), Ennemi: les Navajos et leurs messagers militaires (coût: 2), Loyal: ses camarades (coût: 3) Obligation: ses supérieurs (coût 1) puis acquérir les atouts Mœurs locales: la société de l'homme blanc (coût: 2), Né à cheval (coût: 3), Grade militaire: soldat (coût: 1) et Rang (militaire): brave (coût: 1) ainsi que les aptitudes Carrière: militaire 1, équitation 2 et Tirer: fusils 3.

★ Légionnaire du crépuscule

La Légion du Crépuscule a été fondée à l'époque romaine pour lutter contre les monstres qui infestaient l'Empire. Elle fut dissoute quand ceux-ci disparurent. Mais depuis le jugement, la société des Explorateurs, qui a été fondée par des descendants de ses membres, a recréé cette unité. La plupart des membres de la société n'ont jamais entendu parler de la Légion du Crépuscule. La Légion est actuellement forte d'une vingtaine de membres et recrute activement au sein de la société. Le capitaine Pennington-Smythe et le major Nicholas Trevalyan en sont les fondateurs et aimeraient bien augmenter leurs effectifs, mais ils se sont aperçu que la plupart des membres de la société sont des vantards incapables de prendre le moindre risque. La publication du Critters, Vermines & Abominations visait à attirer de nouveaux membres dignes de confiance. Pinkertons et Rangers n'apprécient pas les membres de la société des explorateurs (ils ne connaissent pas la Légion) qu'ils considèrent comme des "amateurs."

Citation: *Mon ami, vous me semblez digne d'entrer dans le secret de la société des Explorateurs.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir légionnaire du crépuscule, il doit prendre le Handicap loyal: légion du Crépuscule (coût: 3) puis acquérir les atouts Possession: une place dans la société des explorateurs (coût: 2) et Vétéran du Weird West (coût: 0).

★ Livreur de S & R

Smith & Robards s'est constitué une petite flotte d'auto-coptères et de vole-au-vent spécialement conçue pour la livraison de leurs machines infernales. Les pilotes de S & R sont très entraînés, extrêmement motivés (certains préfèrent dire complètement dingues) et prêts à livrer leur marchandise à peu près n'importe où, même en plein milieu d'un combat à mort (mais, dans ce cas, il y aura une surtaxe conséquente). Les véhicules de S & R sont toujours armés jusqu'aux dents afin que les

livreurs puissent faire fasse à toutes les attaques qu'ils pourraient subir, que ce soient en raison d'abominations ou de desperados.

Citation: *Vous voulez ça où? Quand? Pas de problème.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir livreur de S&R, il doit prendre le Handicap Obligation: Smith & Robards (coût: 2) ainsi que l'aptitude conduire: auto-coptère 3.

★ Marchand & Commerçant

Les boutiquiers (qui tiennent le general store), hôteliers et autres hommes d'affaires sont le sang de toutes les villes. Il est courant de voir l'épouse gérer l'affaire de son mari immobilisé par une blessure par balle ou mutilé par la guerre. Il suffit d'une bonne idée, d'un peu d'argent et d'énormément de travail pour changer un individu entreprenant en un homme d'affaires enrichi. Ceux qui profitent des mines d'or ou de Ghost Rock, par exemple, ne sont pas les mineurs. Ce sont ceux qui veillent à leur bien-être: artistes, convoyeurs, banquiers et, bien sûr, propriétaires de saloon.

Citation: *Non, monsieur, je ne fais pas de réduction aux cow-boys... mais demandez comme cela, monsieur, ce sera avec plaisir que je vous consentirai une petite ristourne... une grosse ristourne, vous avez raison.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir marchand ou commerçant, il doit acquérir l'atout possession: un petit commerce (coût: 3) ainsi que l'aptitude métier: commerce 2.

★ Marine

Les marines sont les matelots et combattants des marines confédérée et unioniste. On les trouve à bords des bâtiments de ces deux nations mais également sur ceux de l'Armada mexicaine. On les rencontre en grand nombre dans le Maze où les batailles maritimes entre les différentes forces en présence sont nombreuses et meurtrières.

Citation: *Les pirates, toujours les pirates! Jamais on parle de nous*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir marine, il doit prendre le Handicaps Intolérant: tu n'aimes pas beaucoup les marines des autres camps (coût: 2), Ennemi: et ils ne t'aiment pas non plus (coût: 2), Loyal: ses camarades (coût: 3) Obligation: ses supérieurs (coût 2) puis acquérir l'atout Grade militaire: marine (coût: 1) ainsi que les aptitudes Carrière: militaire 1, carrière: matelot 2 et Tirer: fusils 3.

★ Marshal

Ils représentent la loi à l'intérieur d'une ville. La plupart d'entre eux sont nommé par le conseil municipal. Ils ont les mêmes pouvoirs que les shérifs pour arrêter les gens, mais leur juridiction s'arrête à la limite de la ville. Ils ont de nombreuses autres responsabilités: garder les rues propres, veiller à ce qu'il n'y est pas de départ de feu, abattre les chiens errants, s'assurer que l'ordre règne dans les cabarets et saloons, etc.

Citation: *Vous venez d'arriver en ville? ... J'espère que vous vous comporterez bien et que l'on ne se reverra pas.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir Marshal, il doit prendre le Handicap Obligation: protéger sa ville contre les criminels (coût: 5) puis acquérir les atouts homme de loi: Marshal (coût: 2) et grade militaire: représentant de la loi (coût: 1) ainsi que l'aptitude Carrière: représentant de la loi 2.

★ Marshal fédéral

Ils poursuivent les criminels endurcis à travers l'Ouest, enfin aux USA. Ils n'ont aucun pouvoir aux CSA. Bien qu'ils aient l'autorité suffisante pour réunir

un gang autour d'eux, ils doivent souvent travailler seuls. Ils effectuent le même travail que les Texas Rangers, sans le côté surnaturel. Ils doivent arrêter les criminels et les amener devant la justice.

Citation: *Au nom de la loi, je vous arrête.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir Marshal fédéral, il doit prendre le Handicap Obligation: protéger sa région contre les criminels (coût: 2) puis acquérir les atouts homme de loi: Marshal fédéral (coût: 5) et grade militaire: sous-officiers (coût: 2) ainsi que l'aptitude Carrière: représentant de la loi 2.

★ Mécano

Les mécanos sont des petits génies de la mécanique. Capables de réparer pratiquement n'importe quel engin, ce sont, bien souvent, les assistants compétents d'un savant-fou ou d'un pilote de machine infernale.

Citation: *Bien sûr que je peux le réparer, mais c'est pas gratuit.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir mécano, il doit acquérir l'atout Mécano (coût: 1) ainsi que les aptitudes Bidouiller 4 et Science: ingénierie 1.

★ Médecin

Ils ne peuvent pas grand chose pour la plupart de leurs clients. Même si le Weird West est en avance sur l'Ouest, les anesthésiques sont peu fiables. Savoir se comporter devant un malade est bien souvent aussi important que les soins eux-mêmes. Les dentistes sont encore plus rares. Des dentistes itinérants visitent les petites villes et arrachent les dents pour 25 cents pièce. Les patients qui ont besoin de dentiers doivent aller voir le dentiste le plus proche, qui enverra la prothèse (généralement mal faite) par la poste, deux ou trois semaines plus tard. Nombre de médecins de l'Ouest évitent de retourner dans l'Est, généralement à cause de leur incompétence. D'autres sont venus dans le Weird West afin de tester leurs pratiques et inventions, ce sont des savants-fous du bistouri.

Citation: *Je suis vraiment désolé, il semblerait qu'un Texas Tummy Twister est décidé d'être domicile dans votre abdomen.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir médecin, il doit acquérir les aptitudes médecine: générale 4, médecine: chirurgie 2 et carrière: médecin 2.

★ Medicine-man

C'est lui aussi un chaman mais, quand il s'adresse aux esprits, c'est pour aider celui qui vient le trouver et non l'ensemble de la tribu. Il soigne les maladies et s'assure que la récolte sera bonne et la chasse abondante. De tous les indiens, c'est souvent lui qui a les visions les plus détaillées mais peut-être est-ce dû au fait qu'ils sont très spécialisés.

Citation: *Amm. Ça à l'air de faire mal. Je vais t'aider, mais seulement si tu promets de te souvenir de la tradition.*

Impératifs: pour que ton personnage puisse devenir medicine-man, il doit acquérir l'atout arcane: chaman (coût: 3) ainsi que l'aptitude foi 3.

★ Membre de l'ordre de Saint-Georges

En 1869, un concile très particulier s'est tenu au Vatican. Il avait pour but de déterminer les étranges événements qui se multipliaient depuis l'été 1863. Le manque de preuves tangibles a empêché l'Eglise de prendre position de manière définitive sur ce sujet. Toutefois, le concile a décidé de fonder un ordre chargé d'enquêter de manière plus approfondie sur ce phénomène. Le groupe a été nommé Ordre de Saint-

Georges, en mémoire du héros qui est censé être venu à bout d'un dragon. L'Ordre est très modeste et composé de seulement cent membres. Les Georgiens n'ont à répondre de leurs actes que devant le pape et ses cardinaux. Une vingtaine d'entre eux se trouve actuellement en Amérique du Nord. N'étant pas officiellement reconnu par le Vatican, l'Ordre tente d'opérer aussi discrètement que possible. Sa mission principale consiste à enquêter sur les événements surnaturels. Bien qu'ayant reçu des instructions de non-intervention, les Georgiens se retrouvent parfois en conflit avec les forces du Mal. Les membres de l'Ordre de Saint Georges qui opèrent dans le Weird West le font souvent avec l'aide de l'Agence Pinkerton. Il n'est pas rare que les deux organisations collaborent étroitement lorsqu'elles se retrouvent opposées à des abominations particulièrement dangereuses.

Citation : *Vade Retro Satanas ! Go to Hell !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir membre de l'ordre de Saint-Georges, il doit prendre les Handicaps Loyal : envers son ordre (coût : 3), fanatique (coût : 3) et serment : lutter contre les démons (coût : 2) puis acquérir les atouts Arcane : croyant (coût : 3), Saint Office (coût : 2), amis hauts placés : Vatican & Agence Pinkerton (coût : 3) et Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que les aptitudes Carrière : théologie 2, langue : latin 2, Universalis : occultisme 3 et foi 4. Les pouvoirs suivants leur sont également interdits : les miracles ça et là, derviche, énigmes et voies impénétrables, ainsi que le don du ciel auto-discipline.

★ **Messenger militaire Navajo**

Le capitaine Jay Kyle, commandant le 10^{ème} de Cavalerie, a toujours une idée d'avance. Absolument pas raciste (son unité est constituée exclusivement de noirs), il utilise maintenant de nombreux braves Navajos pour transporter les messages cruciaux devant traverser les lignes ennemies. Le langage des Navajos est similaire à celui des apaches et autres tribus du Sud-Ouest mais, quand on l'écrit en anglais, il devient un code impossible à décrypter. D'où leur utilité pour un militaire ayant le nez fin.

Citation : *Le colonel Mac Caffrey recevra ce message, Sir !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir messenger militaire Navajo, il doit être un indien de la tribu des Navajos, prendre les Handicaps Intolérant : les Reb's (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Ennemi : les cherokees et la légion de Thomas (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) Obligation : ses supérieurs (coût : 1) puis acquérir les atouts Grade militaire : soldat (coût : 1), Rang (militaire) : brave (coût : 1), Né à cheval (coût : 3), Mœurs locales : la société de l'homme blanc (coût : 2) et sens de l'orientation (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1 et équitation 3.

★ **Moine shaolin**

L'origine du temple Shaolin se perd dans les brumes du temps, et cela convient parfaitement aux moines tout d'orange vêtu qui y vouent leur existence. Ils mènent une existence de reclus. Ces moines apprennent, certes, à devenir les meilleurs combattants qui soient au monde, mais leur objectif est juste d'atteindre la paix intérieure, et ils ne font étalage de leur virtuosité qu'au cours de démonstrations. Ils perdirent leur belle neutralité quand les Mandchous détruisirent leur temple et qu'ils luttèrent pour le défendre (ils n'hésitent plus aujourd'hui à utiliser leurs capacités pour défendre une cause qu'ils jugent juste). Les moines s'éparpillèrent alors dans le monde et quelques-uns s'installèrent dans le Weird West et fondèrent le temple de la Trente-Septième Cellule. Pour les moines Shaolin, la Ghost Rock constitue un terrible affront pour tout ce qui est équilibré dans la nature et l'univers. Ils s'opposent également à la science

actuelle et certains d'entre eux reçoivent parfois pour mission d'empêcher un chargement de Ghost Rock d'arriver à bon port ou de saboter des machines à vapeur et autres engins qui utilisent cette source d'énergie. Quand à savoir pourquoi ils agissent de la sorte...

Citation : *Entendez-vous le bruit que vous faites en tapant dans vos mains ? Très bien. Maintenant, essayez avec une seule main.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir moine Shaolin, il doit prendre les Handicaps Pacifiste (coût : 3) et Serment : servir le temple Shaolin (coût : 3) puis acquérir les atouts Arts martiaux (coût : 3) et Illumination (coût : 2) ainsi que les aptitudes Combat : Shaolin 5, Universalis : bouddhisme 2 et Illumination 3.

★ **Moine tibétain**

Les moines tibétains sont presque inconnus dans le Weird West. Il est en effet rare que ces religieux descendent de leurs montagnes... et plus encore qu'ils prennent le bateau pour venir en Amérique ! Cela fait longtemps que les moines tibétains ont recours aux défenses magiques pour contrer les ombres et les démons qui hantent notre monde. Combattre les abominations est comme qui dirait leur lot quotidien. Les adversaires sont justes plus nombreux depuis quelques temps. Il faut savoir que leur Dalai Lama est mort en 1874 et mis face au fait que son successeur ne se trouvait pas dans leur pays (une année entière de recherche), les moines tibétains arpentent le monde en tout sens afin de le découvrir. Ils recherchent un jeune garçon exhibant certains traits extrêmement précis : il doit, entre autres, avoir de grandes oreilles et pouvoir reconnaître du premier coup les possessions de son prédécesseur après que celles-ci aient été mélangées à d'autres objets.

Citation : *Je vais là où me mènent mes pas.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir moine tibétain, il doit prendre les Handicaps Loyal : dalaï lama (coût : 3), Obligation : découvrir le nouveau dalaï lama (coût : 2) et pacifiste (coût : 3) puis acquérir les atouts Arts martiaux (coût : 3), arcane : croyant (coût : 3) et Saint Office (coût : 1) ainsi que les aptitudes Combat : Tai Ki 3, carrière : théologie 1, Universalis : philosophie 3 et foi 4.

★ **Mountain Man & Trappeur**

Ils chassent dans la forêt profonde, récoltent des peaux et se louent comme éclaireurs. Ils sont vêtus de cuir, chaussés de moccasins et voyagent à cheval. Ces hommes, doués d'une rare vitalité se nourrissent presque exclusivement de viande provenant de leur chasse. Beaucoup vivent avec les indiens et ont épousé une indienne. Toutefois, rares sont ceux qui ont un véritable esprit familial. Ce qu'ils aiment, c'est la route, le voyage. Ils chassent pendant une année complète puis vendent leurs peaux à un grand meeting, un « rendez-vous », pendant lequel ils font la fête avec d'autres Mountain Man pendant deux ou trois jours avant de retourner dans les montagnes pour une autre année. Aux vues de leurs connaissances du terrain, il n'est pas rare qu'ils servent d'éclaireurs. Leur domaine est l'ouest des plaines, du Colorado et du Wyoming à la côte Pacifique, au nord-ouest.

Citation : *Pfffff ! Ces gars d'ouilles !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Mountain Man ou trappeur, il doit acquérir les aptitudes connaissances de ton territoire 4, survie : ton milieu 4 et métier : trappeur 3.

★ **Mountie**

La création de la police montée canadienne est plutôt récente (1873). Elle a pour tâche de maintenir l'ordre dans les territoires canadiens du Nord-ouest. Les

premiers mounties rejetèrent les trafiquants de whisky au sud de la frontière, puis apaisèrent les soulèvements indiens (c'est la raison pour laquelle il n'y a pas eu de création d'un état indien chez eux). Les mounties protègent les colons et les Indiens les uns des autres et veillent au respect de la loi. Leur habitude de négocier honnêtement et paisiblement avec les Indiens leur a valu très rapidement une bonne réputation auprès de ces derniers. Les mounties portent des vestes d'uniforme écarlates, des culottes de cheval grises ou bleues et des bottes montantes marrons munies d'éperons. Pour le travail de tous les jours, ils portent volontiers de grands chapeaux mous noirs ou marrons.

Citation : *Victoria's Queen ! Nous n'avons pas l'habitude de procéder ainsi au Canada.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir mountie, il doit prendre le Handicap obligation : protéger ton pays (coût : 1) et acquérir les atouts homme de loi (coût : 2) et grade militaire : représentant de la loi (coût : 1) ainsi que les aptitudes survie : montagnes 1 et carrière : représentant de la loi 2.

★ **Muleskinner**

Tant qu'il n'y a ni route, ni chemin de fer, les mules sont le seul moyen de franchir les montagnes. Une caravane de 50 à 200 mules couvre 20 à 25 kilomètres par jour. Le muleskinner avance en tête, montée sur une mule surnommée "Bellgirl". Les autres bêtes sont entraînées à suivre le son des clochettes de son harnais. Le convoi ne se repose pas à midi. En effet, une mule qui se couche avec son chargement risque de se blesser sérieusement en se relevant. Les muleskinners (un pour huit mules) vérifient constamment la répartition des charges (environ 150 kg par bête). Les bats ont en effet tendance à glisser et risquent de tomber ou de passer sous le ventre de l'animal. Ces convois apportent du matériel et des vivres aux prospecteurs, rockers et autres militaires.

Citation : *Hue, Bellgirl, Hue !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Muleskinner, il doit acquérir les aptitudes attelages 1, connaissance des pistes 3 et équitation 2.

★ **Musher**

On rencontre les mushers dans les territoires du Nord-Ouest, où la neige est présente une bonne partie de l'année empêchant ainsi la plupart des communications avec le monde civilisé. Les mushers sont là pour remédier à ce problème. Ils conduisent des traîneaux tirés par une demi-douzaine de chiens, généralement des huskys et peuvent ainsi amener tout fret d'un point à un autre dans le Grand Nord.

Citation : *Mush ! Mush ! Mush !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Musher, il doit acquérir les aptitudes attelages 4 et survie : montagnes et région polaire 3.

★ **Négociant indien**

Les négociants indiens sont les intermédiaires entre les tribus indiennes et la société de l'homme blanc. Ils se rendent régulièrement dans les villes (de deux à huit ou neuf fois par an) afin de vendre ou de troquer ce que produit leur peuple : peaux de castor, martre, bison, viande séchée, poisson, huile de baleine, artisanat. En échange, ils ramènent dans leur tribu des fusils et des munitions (quand les blancs le veulent bien et qu'ils ne respectent pas le mouvement des coutumes ancestrales), des tomahawks à tête métallique, des couteaux en acier, des miroirs, de la farine, des couvertures, de l'eau-de-feu (en douce la plupart du temps) ou de la verroterie. Ce sont sans doute, parmi les indiens, ceux qui connaissent le mieux les mœurs de l'homme blanc.

Citation : Non, non... Vos papiers verts ne m'intéressent pas. Par contre... la Winchester modèle 73 sur votre cheval...

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir négociant indien, il doit acquérir l'atout mœurs locales : la société de l'homme blanc (coût : 2) ainsi que l'aptitude métier : commerce 3.

★ Ninja

Les seigneurs du crime ou de guerre chinois font parfois appelle à des ninjas. Ces célèbres assassins tout de noir vêtu viennent directement du Japon. Ce sont des espions, des assassins et des saboteurs de grande compétence. Ce sont des ombres qui frappent puis disparaissent. Ils n'ont pas de véritable identité et se contentent d'endosser celle qu'ils ont temporairement pour effectuer leur mission. Ils n'ont pas de domiciles, uniquement des couvertures et des refuges. Leur entraînement a commencé dès l'enfance pour en faire des tueurs froids et méthodiques très appréciés par les chefs du crime asiatiques du Weird West.

Citation : ----

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ninja, il doit prendre le Handicap loyal : ta secte de ninja (coût : 3) et Obligation : remplir les missions que te confie ta secte (coût : 3) puis acquérir l'atout arts martiaux (coût : 3) ainsi que les aptitudes furtivité 4, combat : Wing Chun 4 et lancer : Shuriken 3.

★ Noble européen

On trouve beaucoup de nobles européens dans le Weird West. Attirés comme les moins fortunés par les romans à deux sous et les légendes de l'Ouest, certains sont là pour faire le coup de feu sur de sales bestioles, d'autres pour voir de leurs yeux des indiens ou des cow-boys, d'autres pour voir les progrès de la technologie, d'autres encore pour découvrir des moyens surnaturels d'augmenter leur pouvoir et parfois même juste pour s'encanailler dans un endroit où on ne les connaît pas.

Citation : Entassez tout mon équipement par là et monter la tente pendant que je fume ma pipe. Quoi ? Vous n'êtes pas encore partis ramasser du bois ? Il faut donc tout vous dire ? Bande de béotiens !... Je suis entouré d'idiot !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir noble européen, il doit prendre le Handicap expatrié (coût : 3) et acquérir l'atout Money-Money (coût : 4).

★ Old Timer

Les vieux ne sont pas si courants dans le Weird West. Mais certains sont vieux avant l'âge. Y'a des trucs qui te font prendre vingt ans d'un coup. Quoi qu'il en soit, ton personnage est un vieux de la vieille, les gens du coin l'appellent Old Timer et les atouts et handicaps Bigleux, Dur de la feuille ou Vétéran du Weird West sont particulièrement adaptés à son cas.

Citation : J'suis p'têt vieux, mais pas complètement gâteux. J'peux encore monter la garde !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir old timer, il doit prendre le Handicap croulant (coût : 5).

★ Officier militaire

Les officiers sont les cadres de l'armée et la plupart des grades exigent une éducation supérieure d'une forme ou d'une autre. Les plus ambitieux sortent de West Point, pour l'Armée ou d'Annapolis, pour la Marine. Mais à côté de ces jeunes officiers aux dents longues qui espèrent se faire un nom en cassant de l'indien ou du Reb's (ou du yankee, s'ils sont sudistes), il y a les hommes du rang exceptionnellement méritant et expérimenté qui reçoivent le grade de "Warrant Officer". Bien qu'il s'agisse, techniquement, du grade

d'officier le plus bas, le temps et l'expérience nécessaire à cette promotion font que son titulaire est entouré d'un respect et d'une considération qui dépassent de loin ceux accordés aux grades supérieurs. Certains de ces officiers sont compétents et humains, d'autres ne veulent que se faire un nom afin de mieux préparer la suite de leur carrière, quelle soit politique ou économique.

Citation : Aye, aye, Sir ! Lieutenant Johnson au rapport, mon colonel.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir officier militaire, il doit prendre les Handicaps Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Loyal : ses hommes (coût : 3) Obligation : ses supérieurs (coût 2) puis acquérir l'atout Grade militaire : lieutenant, capitaine ou major (coût : 2) ou Grade militaire : colonel ou général (coût : 3) ainsi que l'aptitude carrière : militaire 3.

★ Ouragan

Les Hucksters sont des êtres redoutables, mais ils sont tout sauf dangereux à côté de ces pauvres diables nés avec les dons de l'Ouragan. Même s'ils parviennent à survivre suffisamment longtemps pour atteindre l'âge adulte, ils doivent s'attendre à ce que le ciel finisse par leur tomber sur la tête. On leur a donné le nom d'ouragans car ils sont tout aussi incontrôlables et destructeurs qu'une tempête. La plupart d'entre eux meurent au bout de quelques années, mais d'autres ont davantage de chance et leurs pouvoirs ne commencent pas à leur pourrir la vie avant l'âge de l'adolescence. Pour les Ouragans, l'adolescence est vraiment un sale moment à passer. Certains d'entre-eux finissent par parvenir à contrôler leur pouvoir naissant au bout de quelques mois. S'ils sont vraiment vernis, ils devraient survivre assez longtemps pour apprendre à contrôler un minimum leur talent, voir même à y faire appel quand ils en ont besoin. Mais les pouvoirs de l'Ouragan finissent toujours par le prendre au dépourvu un jour ou l'autre. Et si cela se produit en pleine rue à midi, il a de bonnes chances de se balader au bout d'une corde à la nuit tombée. Comme tous les Hucksters, l'Ouragan peut invoquer le feu du ciel, dompter les animaux, soigner les blessures ou se fondre dans l'ombre, mais alors que les fans de Hoyle tirent leur énergie du Manitou qu'ils parviennent plus ou moins à contrôler, l'Ouragan, lui, la puise au fond de son être. Le seul problème, c'est que ce genre de pouvoir fini rapidement par vous échapper, et que les Ouragans ont donc tendance à se retrouver bien vite six pieds sous terre. Mais il y a pire. En effet, il est possible que le pouvoir de l'Ouragan se manifeste au moment où il s'y attend le moins (et généralement quand cela peut lui poser le plus de problèmes, comme par exemple au beau milieu d'un duel ou dans un tribunal plein à craquer).

Citation : Croyez-moi sur parole, il vaut sans doute mieux que vous ne me voyez jamais en colère.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir ouragan, il doit acquérir l'atout Don : Ouragan (coût : 5).

★ Ouvrier

Toute personne dépourvue de talents utiles peut se faire ouvrier. Le long des fleuves, on trouve des emplois de dockers. Il y a toujours des monceaux de gravier à tamiser pour le propriétaire d'une mine. Et les compagnies de chemin de fer engagent des milliers d'ouvriers pour poser leurs rails. Parmi les ouvriers qualifiés, citons les **bullwackers** qui conduisent les attelages de taureaux, les ouvriers des scieries ou des abattoirs.

Citation : Oui patron... bien, patron.

Impératifs : il n'y a aucun impératif pour devenir ouvrier.

★ Pêcheur de sel

Ce sont les habitants de l'état du Deseret qui habitent près du Grand Lac Salé qui recueillent ce sel et le revendent aux grandes villes de l'Ouest comme de l'Est. Les pêcheurs de sel utilisent d'immenses chalutiers à vapeurs pour tirer des filets métalliques à travers le lac. Ces filets, connectés à un générateur électrique, sont parcourus par un courant qui provoque la cristallisation des particules de sel. Il suffit alors de ramener les filets sur la berge pour gratter le sel collé aux mailles.

Citation : Ça c'est encore un coup de Briny !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir pêcheur de sel, il doit acquérir l'aptitude métier : pêche au sel 2.

★ Péon

Les péons sont les paysans mexicains. Exploités, au statut proche de l'esclave, la révolution couve. Nombreux sont ceux qui veulent prendre les armes et chasser Maximilien et Santa Anna. Mais pour le moment, ce dernier leur fait trop peur, aussi se contentent-ils de leur vie misérable à gratter un morceau de terrain sec et poussiéreux qui leur fournit juste assez de nourriture pour survivre jusqu'à l'année suivante (quand les militaires ne leur volent pas leurs réserves).

Citation : Señor, ma qué ? Qu'est-ce que tu fais ?

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir péon, il doit acquérir l'aptitude métier : la ferme 2.

★ Photographe

Ils 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'Épithaphe 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.

Citation : Dites à votre cheval d'arrêter de bouger ! Sinon la photo sera floue !

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir photographe, il doit acquérir l'aptitude carrière : photographe 2.

★ Pied-tendre

Un pied-tendre (ou **Green Horn**) est un naïf qui ne connaît rien aux dangers du Weird West. Un **dude** (dandy) est un étranger fier de ses vêtements, qui porte son costume national – casquette à la Sherlock Holmes et monocle pour un anglais, grand chapeau pour un Bostonien – ou qui s'habille dans ce qu'ils croient être la mode de l'Ouest. Les uns comme les autres sont insultés et maltraités. Les gars du Weird West détestent particulièrement les Anglais, même s'ils n'ont rien de pieds-tendres. L'une des espèces de **dude** la plus répandue est le touriste, qui transporte d'énormes quantités de bagages, des guides de voyage et des romans à deux sous.

Citation : Mais non, mister, je n'ai ni le pied tendre, ni de cornes vertes comme vous dites... et veuillez bien lâcher ma cravate... si il vous plaît.

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir pied-tendre, il doit prendre le Handicap pied-tendre (coût : 2).

★ Pionnier, Squatter & Sodbuster

De nombreux pionniers sont des fermiers destinés à se forger une vie nouvelle, mais rarement préparés aux étendues sauvages qui les entourent. Le voyage est hasardeux, et atteindre sa destination ne signifie pas que les ennuis sont terminés. Des colonnes entières partent en direction de l'Ouest, mais il n'est pas rare que les recruteurs de l'armée fassent un tabac parmi eux à l'aide d'un peu d'alcool. beaucoup s'imaginent que le Weird West est un pays de cocagne, où les récoltes sont abondantes et où l'on peut devenir riche avec un minimum d'efforts. ce doux rêve est alimenté par les "manuels" des pionniers, les récits populaires, les articles de journaux sur les ruées vers l'or ou la Ghost Rock, les romans, etc. Les pionniers achètent une concession de 65 hectares pour \$10, à la condition qu'ils entretiennent cette terre pendant au moins cinq années. Les squatters s'installent sur une terre "libre" hors de toute légalité. Enfin, les sodbusters sont les colons qui, faute de moyens ne peuvent se rendre sur les terres riches et utilisent leur droit pour s'installer dans la plaine, en construisant des maisons couvertes de gazon (peu d'arbres et de pierres dans la plaine).

Citation : *Go to West !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Pionnier, Squatter ou Sodbuster, il doit acquérir l'atout possession : un chariot Conestoga rempli de tes diverses possessions avec 2 bœufs (coût : 2).

★ Pirate du Maze

Ils effectuent leurs exactions dans le Maze de Californie, apparu après le Grand Tremblement de 68. Il existe cinq types de pirates différents dans la région : les chinois, les mexicains, les maraudeurs du Nord ou du Sud (leurs effectifs sont trop réduits, ils sont donc obligés d'engager des pirates pour combler leurs effectifs), et les indépendants. Chacune de ces catégories possède ses navires spécifiques et son style inimitable qui lui permettent de voler les mineurs du Maze qui se tuent à la tâche. Mais ces bandits des mers n'aiment rien tant que de s'affronter les uns les autres.

Citation : *Préparez-vous à nous recevoir à votre bord.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir pirate du Maze, il doit prendre le Handicap Ennemi : à force, la piraterie... (coût : 3), puis acquérir l'atout Vétéran du Weird West (coût : 0) ainsi que les aptitudes Carrière : matelot 1 et Combat : sabre 2.

★ Pisteur

Les jeunes guerriers particulièrement braves font parfois office d'éclaireurs. Rapides et discrets, ils connaissent toutes les ruses pour éviter de se faire repérer. Même les visages pâles sont conscients de leur valeur. Pour s'en convaincre, il suffit de voir les sommes importantes que leur offrent les Texas Rangers et les compagnies de chemin de fer.

Citation : *Ces traces ont été laissées par des prospecteurs blancs. Il y a un total de dix mulets et deux hommes à cheval, envoyés en avant-garde. L'un d'eux est gros, l'autre est blond... mais ce n'est pas sa couleur naturelle.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir pisteur, il doit prendre l'atout sens de l'orientation (coût : 1) ainsi que l'aptitude pister 4.

★ Pistolero

Les membres de la fraternité de la gâchette ont des compétences exceptionnelles et sont prêts à jouer leur vie. Les porte-flingues professionnels se baptisent eux-mêmes "Shootist" (flingueurs). Ce sont des tueurs redoutés. 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 les barons du rail, terrorisant les villes et les ranchs qui ne veulent pas leur céder leur droit de passage. Qu'ils soient du bon ou du mauvais côté, les pistoleros inspirent la peur. L'apparition soudaine de l'un d'eux suffit à flanquer la frousse aux gens des villes. Lorsqu'ils se rassemblent, les rues se vident à toute vitesse.

Citation : *Dégaine, foi jaune !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir pistolero, il doit prendre le Handicap Ennemi : il y a toujours quelqu'un pour te prouver qu'il est plus rapide que toi (coût : 2) et acquérir l'atout renommée (coût : 2) ainsi que les aptitudes adresse 3, dégainer : pistolet 4 et tirer : pistolet 4.

★ Planter

Les planters sont les propriétaires des plantations sudistes. Beaucoup se sont retrouvés ruinés par la guerre de Sécession, en effet, nombreuses sont les plantations qui ont été détruites par les bombes ou dont les esclaves se sont tous enfuis et qui retournent à l'état sauvage faute d'entretien. Obligés de soutenir l'effort de guerre, ils y ont souvent perdus le peu d'argent qui leur restait. C'est pourquoi on en trouve maintenant dans le Weird West venu chercher un moyen de refaire leur fortune.

Citation : *En Louisiane, c'était très différent...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir planter, il doit prendre le Handicap intolérant : les noirs (coût : 3).

★ Policier de l'Est

Le Weird West attire bien des individus en indélicatesse avec la loi de l'Est. Chez les gommeux, la police ferme alors ses dossiers par la mention "G.T.T." (Gone To Texas - parti au Texas). Mais depuis quelques temps, les policiers de l'Est ont tendance à s'acharner et à poursuivre leur gibier de potence jusque dans les plaines du Weird West. On dirait presque qu'ils ont reçu des ordres dans cette direction.

Citation : *Allez, Johnny, fais pas l'imbécile, le tribunal de Boston t'attend...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir policier de l'Est, il doit prendre les Handicaps obligation : ramener son hors-la-loi devant la justice (coût : 2) et pied-tendre (coût : 2) et acquérir les atouts homme de loi : policier (coût : 1) et grade militaire : représentant de la loi (coût : 1) ainsi que l'aptitude carrière : représentant de la loi.

★ Politicien

On trouve dans le Weird West de nombreux politiciens qui n'ont qu'une idée : se faire élire pour regagner l'Est le plus vite possible en y gagnant pas mal d'argent comme représentants des états de la Frontière. Mais d'autres préfèrent rester sur place et essayer de développer leur ville ou leur région. Il n'est ainsi pas rare de voir un maire aller trouver un baron du rail afin de le convaincre que sa ville serait l'endroit idéal pour y faire passer le chemin de fer et y implanter une gare. D'autres misent sur une foire aux bestiaux (comme Dodge City), la prospection ou d'autres solutions très variées comme d'en faire un lieu de perdition où l'on peut venir se défouler. Ces politiciens ont parfois à cœur le bien-être de leurs citoyens et font leur possible pour améliorer leur quotidien.

Citation : *Il est certain que le chemin de fer permettrait à tous de s'enrichir.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir politicien, il doit acquérir l'aptitude carrière : politique 3.

★ Prédicateur itinérant

On en trouve de toutes les confessions, même si les protestants et les mormons sont les plus nombreux. Cherchant à convertir le maximum de mondes à leur religion, ils organisent des revivals dans cette optique (surtout les protestants). Un revival ressemble à une sorte de foire, mais sans les animaux. Ces rencontres attirent aussi bien des fermiers ou des marchands que des voyous, sans oublier ceux qui viennent manger gratuitement. Il y a en général des centaines de personnes, parfois des milliers. Ce genre de rencontre commence par un hymne interprété par un chanteur "évangélique". Les assistants "témoignent" ensuite, expliquant comment ils ont été sauvés du péché et de la misère. On enchaîne ensuite sur d'autres chansons, prières et lectures de la Bible. Il y a beaucoup de cris et de pleurs, et parfois quelques cas d'hystérie dont les victimes se mettent à "parler en langues". Tout ce termine par des chants d'action de grâce larmoyants à souhait et par une collecte pour le prêcheur. Beaucoup ne sont que des charlatans et continuent à organiser leurs événements de la même manière mais d'autres sont de véritables croyants qui effectuent réellement des miracles. Enfin, certains prédicateurs préfèrent se déplacer seuls et donner la bonne parole dans le plu grand bâtiment local en toute sobriété ; bien sur, ils attirent beaucoup moins de monde, mais leurs objectifs semblent plus louables.

Citation : *Mes sœurs et mes frères, aujourd'hui est un jour béni entre tous !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir prédicateur itinérant, il doit se conformer aux impératifs de sa religion (protestant la plupart du temps) et acquérir l'aptitude éloquence 4.

★ Prévôt

Les prévôts sont chargés de faire respecter la loi militaire dans les zones directement concernées par la guerre, mais aussi dans les forts et les lieux d'assignation des garnisons. Il s'agit en fait de la police militaire. Ils sont bien souvent impopulaires (les règles militaires sont très strictes) et ont également pour mission d'arrêter déserteurs et espions.

Citation : *La loi militaire est sévère mais juste.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir prévôt, il doit prendre les Handicaps Obligation : faire respecter la justice militaire (coût : 3), Loyal : ses camarades (coût : 3), Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon (coût : 2) et Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2) puis acquérir les atouts Homme de loi : prévôt (coût : 3) et Grade militaire : sous-officier (coût : 2) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1 et carrière : représentant de la loi 2.

★ Professionnels divers

Dans les villes du Weird West, la plupart des citoyens importants sont des spécialistes : médecins, professeurs, hommes de lois, banquiers, comptables ou vétérinaires. On trouve bien d'autres professions dont (en vrac) : des bouchers, des dentistes et des rédacteurs en chef.

Citation : *Ça fera \$5, Monsieur.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir un professionnel divers, il doit acquérir l'aptitude carrière : sa profession 2.

★ Prospecteur & Mineur

Ils savent que la fortune se trouve dans l'or, l'argent et la Ghost Rock - le tout, c'est de trouver le filon.

Ces personnages doivent être prêts à subir les affres d'une vie de chercheur pour découvrir le pactole qui leur permettra de s'installer pour le reste de leur vie. Certains creusent sans équipement ni expérience, d'autres travaillent pour de grosses compagnies minières. 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...

Citation : *L'or et la Ghost Rock sont décidément pas les seules choses qui sont planquées sous le sol.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir prospecteur ou mineur, il doit acquérir les aptitudes Carrière : prospection 3 et explosifs 2.

★ Rancher & Haciendados

Ils 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 rancher, ton personnage a intérêt à bien connaître la région et les principales voies commerciales. Les haciendados sont l'équivalent mexicain des ranchers, ils vivent dans des haciendas, d'où leur nom.

Citation : *Il faudrait saucissonner ces fermiers et ces shepherds avec leur maudit barbed wire !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir rancher, il doit prendre les Handicaps Intolérant : ceux qui utilisent des barbelés (coût : 1) et Ennemi : fermiers et Shepherds (coût : 3) puis acquérir l'atout possession : un ranch (coût : 5). Les haciendados n'ont pas de problèmes avec les fermiers et les shepherds, aussi n'ont-ils qu'à acquérir l'atout possession : un ranch (coût : 5)

★ Recruteur

Les armées yankees et rebelles ont toujours besoin de nouvelles recrues à envoyer se faire tuer sur le front. Les recruteurs sont là pour les leur fournir. Ils sillonnent l'Amérique à la recherche de volontaires pour la boucherie. Leurs techniques sont diverses, certains saoulent les futurs signataires, d'autres ont de grands discours patriotiques et héroïques à destination des plus jeunes, d'autres recrutent chez les nouveaux immigrants qui apposent leur signature sans savoir qu'ils viennent de s'engager, d'autres enfin n'hésitent pas à écumer les prisons en proposant aux condamnés de signer et de s'engager afin d'éviter la mort ou le bagne. Quoi qu'il en soit, la plupart sont des individus qu'il ne vaut mieux pas fréquenter si l'on ne veut pas se retrouver avec un bel uniforme neuf sur le dos.

Citation :

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir recruteur, il doit prendre les Handicaps Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) Obligation : recruter régulièrement des bleus pour le front (coût : 3) puis acquérir l'atout Grade militaire : sous-officier (coût : 2) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1, bluff 3 et persuasion 4.

★ Religieuse

On trouve des religieuses catholiques (des "cornettes") un peu partout dans le Weird West. Elles s'occupent d'orphelinats, font office d'institutrices, organisent les collectes et les repas pour les plus démunis et servent d'infirmières sur le front. Courageuses, elles ont vu leur foi grandir avec la possibilité d'effectuer de véritables miracles dans leurs missions quotidiennes.

Citation : *Enlève tes sales pattes de cette jeune fille, maudite honneur de l'enfer !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir religieuse, il doit prendre le Handicap Serment : respecter les vertus du Seigneur, parmi lesquelles la chasteté ou le pacifisme (coût : 5) et acquérir l'atout arcane : croyant (coût : 3) ainsi que les aptitudes foi 3, carrière : théologie 2 et langue : latin 2.

★ Révolutionnaire

Les révolutionnaires sont nombreux dans le Weird West. On peut y trouver des Californios, qui cherchent l'indépendance de la Californie, des mexicains qui se cachent dans les CSA en attendant leur prochain coup d'éclat contre le pouvoir de Maximilien, des irlandais obligés de fuir leur pays pour échapper à la police, des précurseurs du communisme débarqués de leur lointaine Russie, des anarchistes d'Europe qui ont fait sauter un carrosse de trop ou encore des indigènes des colonies anglaises (comme les zoulous, les hindoux ou les chinois), française (indochinois, algériens ou haïtiens), espagnole (brésiliens) ou autres qui ont fait le coup de feu pour essayer d'obtenir l'indépendance de leur pays. Tous voient en le Weird West, une terre d'asile où l'on aura du mal à venir les chercher.

Citation : *Si n'importe quel tyran peut mourir dans l'explosion de son carrosse ou son bureau, alors un pauvre petit banquier du Weird West...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir révolutionnaire, il doit prendre les Handicaps hors-la-loi : tu peux pas t'en empêcher (coût : 1) et Ennemi : le pouvoir officiel (coût : 2) puis acquérir les aptitudes explosifs 3 et connaissance de la rue 2.

★ Rocker

Les rockers sont les prospecteurs du Maze. En dépit de tout ce qu'on peut entendre dans l'Est, le métier de rocker n'est pas vraiment rentable. C'est un job dangereux, déplaisant, et le moins que l'on puisse dire, c'est que rares sont les îlots du Maze qui regorgent de Ghost Rock. Environ un type sur mille touche le jackpot. Le rocker moyen se détruit la santé sur sa Fille de Joie (une sorte de panier fixé à une poulie qui pend le long des falaises), et quand il remonte, il a juste découvert de quoi se payer le petit-déjeuner du lendemain... s'il a de la veine. La première des choses à faire pour un rocker est de s'assurer que l'endroit que l'on veut prospecter n'est pas une concession qui appartient déjà à quelqu'un ; pour cela, il faut se renseigner auprès de l'Association des Mineurs du Labyrinthe (l'AML). Dans cette région, c'est ce qui ressemble le plus à un gouvernement. Une fois que le rocker a extrait son minerai, il doit vendre sa production, on trouve, pour cela, des essayeurs (qui évaluent le minerai) dans toutes les villes d'importance de la région. Ensuite, l'AML le lui rachète au prix normal, puis le revend en grande quantité aux barons du rails, usines de City O'Gloom et compagnies de l'Est ou d'Europe.

Citation : *Barre toi, voleur de concession !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir rocker, il doit acquérir les aptitudes connaissance du Maze 3, Carrière : prospection 3 et explosifs 2.

★ Rooster

Les roosters sont les marins des navires de commerce et de plaisance que l'on trouve un peu partout en Amérique. Qu'il soit chasseur de baleines dans les mers polaires, pêcheur dans le Golfe du Mexique ou marin sur un bateau à vapeur du Mississippi, les roosters sont nombreux et occupent des emplois variés mais toujours liés à l'élément liquide (qui à dit Whisky ?) et à un bateau.

Citation : *Tas jamais vécu une tempête en mer ? Et bien, ton petit orage, c'est vraiment rien à côté.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir rooster, il doit acquérir l'aptitude Carrière : matelot 3.

★ Rust-eater

Les Rust-eater (Bouffe-Poussière) sont les acheteurs de bestiaux que l'on trouve dans toutes les villes à vaches. Ces maquignons travaillent pour l'armée, des compagnies de l'Est ou les barons du rail. Leur travail consiste à acheter le plus possible de tête de bétail pour le moins cher possible, puis de les charger dans des wagons, direction plein Est.

Citation : *Uy sont vraiment pas bien beaux les beef master. Comme on se connaît depuis longtemps, j'te prends le lot pour...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Rust-eater, il doit acquérir l'aptitude métier : commerce 3.

★ Samuraï

Les samuraïs sont tous considérés comme des guerriers au Japon mais certains sont plus des bureaucrates que des combattants professionnels. Ils sont fidèle à leur daimyo (seigneur) et ont peu de chances de se retrouver dans le Weird West. Ceux que l'on a déjà plus de chances de rencontrer, ce sont des ronins, des samurais rejetés par leur seigneur ou dont le clan a été détruit. Certains quittent leur pays à la recherche d'un riche protecteur qui aurait besoin d'un garde du corps ou d'un lieu idéal pour installer une école d'arts martiaux ou bien encore, tout simplement, pour protéger la veuve et l'orphelin en respectant le code d'honneur des samuraïs. Certains ont des idées de vengeance alors que d'autres jettent l'argent par les fenêtres et se lancent dans une vie de débauche.

Citation : *La seule véritable épreuve de courage, c'est la dernière.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Samuraï, il doit prendre les Handicaps Loyal : son daimyo (coût : 3) et Serment : respecter le code d'honneur des samuraïs (coût : 3) puis acquérir l'atout Arts martiaux (coût : 3) et les aptitudes combat : katana 4, dégainer : katana 2 et combat : La mante religieuse 3.

★ Savant-fou

Ce sont des inventeurs et des ingénieurs qui utilisent la Ghost Rock pour fabriquer des machines infernales faites d'acier et de vapeur. Ces individus sont tous plus ou moins dérangés. Chacun d'eux à sa spécialité : les machines volantes, les trains, les bateaux, les sous-marins, les chariots à vapeurs, les plus légers que l'air, les gadgets ménagers, les outils de travail, les armes, l'électricité, l'alchimie, les améliorations du corps humain, les croisements hommes – animaux (dans le genre île du docteur Moreau de H.G. Wells ou la BD l'indien blanc), le voyage dans l'espace, la radio, les détecteurs et les alarmes...

Citation : *Ne touche pas à ça, malheureux !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir savant-fou, il doit acquérir l'atout Arcane : savant fou (coût : 3) ainsi que l'aptitude Science : sa spécialité 4.

★ Shepherd

Les Shepherd (ou bergers), à la recherche de terres disponibles pour faire paître leurs troupeaux se sont, depuis le début des années 1870 heurtés aux ranchers. Ces derniers, peu désireux d'être dépossédés de leurs terres abattent les moutons (parfois même les bergers) ou pratiquent le Rimrocking, une technique qui consiste à précipiter à précipiter un troupeau de moutons du haut d'une falaise (on économise ainsi les balles !). Mais ce n'est pas tout, ils empoisonnent aussi les moutons avec des grains fourrés à la strychnine ou au salpêtre (ce

dernier est sans danger pour le bétail). On voit régulièrement les cow-boys galoper autour des troupeaux de moutons, en tirant allègrement dans le tas. Il leur arrive aussi de jeter des bâtons de dynamite au milieu du troupeau ou de mettre le feu à la toison des bêtes ! Mais cela ne semble pas trop décourager les shepherds dont le nombre continue d'augmenter, en effet, la mise de départ est beaucoup moins importante que pour un troupeau de bêtes à cornes. De plus, il permet de gagner de l'argent régulièrement avec la tonte qui fournit la laine.

Citation : *Les ranchers nous prennent pour des moutons bon pour la tonte, mais ils vont voir ce que peut faire un bélier en colère.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Shepherd, il doit prendre le Handicap ennemis : ranchers (coût : 3) et acquérir l'atout possession : un troupeau de moutons (coût : 3) ainsi que les aptitudes métier : berger 2 et dressage : chien 1.

★ Shérif

Ils ont fort à faire dans le Weird West. Ils sont responsables d'un comté. Elus pour une période de un ou deux ans, ils doivent arrêter ceux qui enfreignent la loi. Ils peuvent se faire aider par un ou plusieurs adjoints. Ils ont parfois également d'autres fonctions, comme collecter les impôts ou veiller à l'entretien des routes. Ce n'est pas un métier de tout repos. On risque sa vie presque quotidiennement pour un salaire de misère.

Citation : *Faites passer les six-coups. Lentement et calmement.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir shérif, il doit prendre le Handicap Obligation : protéger son comté (coût : 4) puis acquérir les atouts homme de loi : shérif (coût : 3) et grade militaire : représentant de la loi (coût : 1) ainsi que l'aptitude Carrière : représentant de la loi 3.

★ Skullchucker player

Le Skullchucker (Lance-crâne) est un jeu qui fait fureur à City O'Gloom. Chaque équipe reçoit un crâne peint à ses couleurs et tente de le porter sur la plateforme centrale du terrain de jeu ou sur celle qui se trouve de l'autre côté du camp adverse. Cette équipe peut également tenter de s'emparer du crâne de l'adversaire pour le ramener sur sa propre plateforme. La moitié des membres de l'équipe – les cogneurs – sont armés de matraques ou de bâtons. Les autres – les lanceurs – portent une protection mais n'ont pas le droit d'avoir une arme. La stratégie la plus fréquente consiste à se lancer le crâne d'un équipier à l'autre tout en guettant une ouverture. Ce sport connaît un tel succès que des équipes ont commencé à se constituer dans les villes voisines.

Citation : *Au ! Au ! Les brises-crânes sont des ânes, Ceux de Factory 24 sont les plus forts ! Au ! Au !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Skullchucker Player, il doit acquérir l'atout solide comme un roc (coût : 2) ainsi que l'aptitude métier : le Skullchucker 2.

★ Snapper

Les snappers sont des cow-boys spécialisés dans le dressage de chevaux. Les jambes arquées, portant des chaps, ils attendent leur monture dans le corral. Le mustang rentre alors et c'est à lui de faire son travail. Il doit apprendre au cheval à supporter un mors, une selle et un cavalier. Mais dresser des chevaux sauvages est loin d'être sans risques et ils sont nombreux à se retrouver avec de nombreuses fractures ou blessures souvent sérieuses.

Citation : *Aucun mesteños ne m'a jamais résisté !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Snapper, il doit acquérir les aptitudes équitation 4 et dressage : chevaux 4.

★ Sociétaire

Les sociétaires sont les membres de la société des explorateurs. On trouve trois factions dans cette dernière : il y a les audacieux qui croient vraiment à ce qu'ils font, ceux qui recherchent l'aventure, mais uniquement pour s'amuser, et enfin ceux qui ne font partie de l'organisation que pour se vanter d'être des "explorateurs" lorsqu'ils fument leurs cigares en compagnie de leurs amis. Certains sont totalement inexpérimentés, tandis que d'autres sont des chasseurs de monstres extrêmement compétents (que la légion du Crépuscule ne tardera pas à contacter, voir Légionnaire du Crépuscule, un peu plus haut).

Citation : *Je suis d'abord et avant tout un explorateur. Si je tue des monstres, c'est uniquement pour me détendre.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir sociétaire, il doit acquérir l'atout Possession : une place dans la société des explorateurs (coût : 2).

★ Soldat

Ils servent aussi bien dans l'armée confédérée que chez les yankees. Ils font office d'éclaireurs, de tueurs d'indiens et occasionnellement de pillards. Sur la frontière, on les utilise également pour bâtir les routes et les ponts, réparer les lignes télégraphiques et autres corvées. Les recruteurs de la cavalerie promettent gloire et célébrité mais la plupart des soldats ne voient rien de tel, la mort ou la mutilation au front sont bien plus courantes. On s'engage pour cinq ans, avec la certitude d'être logé-nourri-blanchi. Quoique ce soit strictement non réglementaire, la coutume s'est répandue de porter des foulards aux couleurs de son arme (jaune pour la cavalerie, rouge pour l'artillerie et bleu pour l'infanterie). La solde est faible et il arrive qu'elle se fasse attendre plus de six mois. Le règlement impose de prendre un bain par semaine (c'est difficile au front).

Citation : *Comment ça, nous sommes la cavalerie ?*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir soldat, il doit prendre les Handicaps Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) Obligation : ses supérieurs (coût : 2) puis acquérir l'atout Grade militaire : soldat (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1 et Tirer : fusils 3.

★ Sortilero

Le sortilero est vraiment un être à part, puisqu'il s'agit en quelque sorte d'un croisement entre un pistolero et un huckster. Suite au Jugement, certains Shootists se sont dit qu'il était peut-être possible d'adapter cette magie à leur art. Les meilleurs sont devenus des sortileros. Quant aux autres, mieux vaut ne pas savoir ce qu'ils sont devenus. Il semblerait que l'inventeur de ce nouveau type de magie soit un certain John Henry Hollyday, dit "Doc", un ancien dentiste devenu pistolero, qui a à plusieurs reprises, fait étalage d'impressionnants pouvoirs occultes. Contrairement aux Hucksters, les sortileros ne peuvent s'appuyer sur un bouquin, leur savoir se transmet uniquement par voix orale.

Citation : *A ton tour de goûter à la magie, saleé !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir sortilero, il doit prendre le Handicap Focalisation : son flingue (coût : 1) et acquérir l'atout arcane : sortilero (coût : 3) ainsi que l'aptitude Universalis : occultisme 1.

★ Spécialiste en art martial

Les asiatiques ont amené avec eux de nombreux secrets de leurs pays. Les plus célèbres sont sans doute ces pratiques martiales millénaires. S'il faut en croire les légendes, les pratiquants ayant atteint un niveau de maîtrise formidablement élevé peuvent accomplir de véritables exploits surhumains. Depuis le Jugement, certains ont d'ailleurs affiché leurs facultés en public, et leurs pouvoirs légendaires peuvent aujourd'hui être maîtrisés par les individus plus ordinaires. De nos jours, les élèves concentrés sur leur art progressent bien plus vite que de par le passé. Aujourd'hui, la discrimination dont étaient victimes les Chinois diminue. Peut-être car les occidentaux commencent à accepter le mode de vie des chinois, peut-être aussi que leur nombre (plus de trente milles dans le Maze !) fait réfléchir les blancs. Les arts-martiaux y sont peut-être également pour quelque chose dans ce nouveau respect. En effet, les américains se méfient davantage maintenant que même un vieillard grabataire peut être capable de leur décrocher la mâchoire d'un seul coup de pied. Quoi qu'il en soit, les pratiquants des arts-martiaux sont aujourd'hui plutôt nombreux et redoutables.

Citation : *Vous prétendez m'être supérieur en arts martiaux ? Ne plaisantez pas avec moi ! Ah, ce n'est pas une blague ? Dans ce cas, je suis désolé... Kiiiaaai !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir spécialiste en art martial, il doit acquérir l'atout arts martiaux (coût : 3) ainsi que l'aptitude Combat : sa spécialité 4.

★ Swinger

Le plus récent des sports sanglants de City O'Gloom est le Swing. Il est né dans le Junkyard, au milieu des centaines de conduites et de poutrelles qui surplombent le Slurdge (une rivière tellement polluée qu'elle a la consistance du goudron !). Les équipes de maintenance avaient pour habitude d'utiliser des cordes et des harnais pour éviter de tomber dans les eaux polluées. Certains ouvriers développèrent de vrais talents d'acrobates ; ils se déplaçaient en se balançant au bout de leurs cordes, comme des singes. Un jour, deux d'entre eux décidèrent de voir qui était le plus fort. Le Swing était né. Il oppose deux camps de un à quatre joueurs, qui s'attachent aux poutrelles en différents points puis se balancent dans le vide au-dessus du Slurdge au bout d'une corde de douze mètres. Le but du jeu consiste à trancher les cordes des autres et à être le dernier à se balancer – ou à rester en vie. Les joueurs ont droit à tous les types de lames – couteaux, sabres ou même haches. Inutile de dire que les joueurs passent plus de temps à se taillader entre eux qu'à viser les cordes. Le Swing n'a pas d'arbitre, et tous les coups sont permis. La seule interdiction concerne les armes à feu et les gadgets. C'est la pression du public qui la fait appliquer. Le vainqueur remporte 25% des gains des bookmakers.

Citation : *J'ai le niveau pour battre "Slicer" Muldoon !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir swinger, il doit prendre acquérir les aptitudes grimper 2, esquiver 2, métier : le Swing 3 et combat : couteau, hache ou sabre 2.

★ Syndicaliste

A City O'Gloom, quelques ouvriers (que l'ont appellent syndicalistes puisqu'ils veulent monter des syndicats pour protéger les ouvriers) commencèrent à organiser un mouvement de protestation des travailleurs, en clamant que les gens ne peuvent pas continuer à vivre dans des conditions aussi lamentables. Depuis l'incident de la petite Mary Gallagher, ils adressent des réclamations aux grands patrons des usines. Jusqu'ici, cette "alliance ouvrière" n'a obtenu que quelques concessions mineures. La fumée et la suie sont désormais rejetées hors des usines, les crusettes

et autres secteurs dangereux sont isolés par des barrières de sécurité, ce genre de chose. Mais l'alliance menace désormais de faire grève pour négocier des augmentations de salaire, et cela ne va sans inquiéter les grands patrons.

Citation : *L'alliance ouvrière doit montrer sa force et entrer en grève pur améliorer nos salaires et nos conditions de travail.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir syndicaliste, il doit prendre le Handicap Ennemi : les grands patrons de City O'Gloom (coût : 3) et acquérir l'aptitude métier : l'usine 2.

★ Texas Rangers

Un ranger doit « monter à cheval comme un mexicain, pister comme un indien, tirer comme un pistolero et se battre comme un beau diable ». Ils constituent en fait la police nationale de tous les états de la confédération, et pas seulement du Texas. De plus, ils s'occupent également des abominations qui sévissent dans le Sud et s'arrangent pour que les effets de leur travail ne soit pas connus. « Une émeute, un rangers » est un proverbe célèbre qui s'applique pour les cas naturels.

Citation : *J'aurais pas dû faire ça, vermine. Tu t'mets à mal avec l'orqueil du Texas.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Texas Rangers, il doit prendre les Handicaps Ça va les chevilles ? : une émeute, un rangers (coût : 3), ennemis : les yankees (coût : 2) et obligation : protéger son pays (coût : 1) puis acquérir les atouts Texas Rangers (coût : 4), vétérans du Weird West (coût : 0) et grade militaire : représentant de la loi 1 ainsi que l'aptitude Tripes 2.

★ Télégraphiste

Les télégraphistes sont les seuls capables de faire parvenir une nouvelle très rapidement à l'autre bout du Weird West. Ils connaissent le morse et des rudiments de mécaniques. Mais cet emploi est rarement suffisant pour leur permettre de vivre, aussi font-ils souvent office d'écrivains publics ou d'instituteurs, voir même d'employé de la banque locale.

Citation : *L... E... S... les J... N... D... J... E... N... S... indiens ...*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir télégraphiste, il doit prendre acquérir l'aptitude métier : télégraphe 2.

★ Tireur d'élite

Toutes les unités militaires modernes ont au moins un tireur d'élite par section de combat. Ce soldat est spécialisé dans une arme et est capable de descendre une "épaulette" (un officier) ennemie à plus de deux cents mètres. Ce sont souvent des vétérans qui ont montrés leurs compétences avec une arme à feu et que l'on a alors renvoyé à l'arrière pour subir une formation complémentaire comme tireur précision.

Citation : *Attends... avance... vas-y... encore un peu... voilà, bouge plus !... BANG !... Dans le mille !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir tireur d'élite, il doit prendre les Handicaps Intolérant : tu n'aimes pas beaucoup les soldats de l'autre côté de la ligne Mason-Dixon (coût : 2), Ennemi : et ils ne t'aiment pas non plus (coût : 2), Loyal : ses camarades (coût : 3) Obligation : ses supérieurs (coût 2) puis acquérir les atouts Possession : fusil de précision + lunette (coût : 2), Œil de Lynx (coût : 1) et Grade militaire : soldat (coût : 1) ainsi que les aptitudes Carrière : militaire 1, Tirer : fusils 5 et recharge rapide : fusil 3.

★ Tueur à gages

Les tueurs à gages ne sont pas légion dans le Weird West. En effet, n'importe quel pistolero suffit le plus souvent à liquider une personne gênante. Aussi, lorsque l'on fait appel à un tel professionnel, c'est qu'il y a une bonne raison. N'hésitant pas à liquider leur contrat d'une balle dans le dos, d'un poison dans son whisky, d'une explosion de dynamite dans les toilettes, etc. Les tueurs à gages ne respectent absolument pas la loi de l'Ouest. Ils effectuent froidement leur travail, touchent leurs banknotes et retournent d'où ils sont venus (qui à dit l'Enfer ?).

Citation : *C'est pas un contrat facile, mais avec une rallonge de 60%, je dois pouvoir m'en occuper.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir tueur à gages, il doit prendre le Handicap Hors-la-loi (coût : 4) puis acquérir l'atout Possession : fusil de précision + lunette (coût : 2)

ainsi que les aptitudes Tirer : fusils 3, Explosifs 3 et Universalis : poisons 3.

★ Wrangler

Les wranglers sont les types qui gèrent les ranchs pour les ranchers. Ils commandent les cow-boys, vendent les bestiaux ou achètent des taureaux prometteurs. Ce sont également eux qui commandent les cow-boys lorsque ces derniers emmènent le troupeau à leur lieu de vente (Dodge City le plus souvent). Ce sont eux-mêmes d'anciens vachers un peu plus malins que les autres qui ont su se faire une bonne place dans le ranch où ils travaillaient.

Citation : *God Damness ! Tu est ce que j'avais dit Joe ? « Pas de bordel à Dodge » J'ai suis désolé Joe, mais c'est pas la première fois. Tes viné !*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir Wrangler, il doit acquérir l'atout Vétéran du Weird West (coût : 0) et les aptitudes autorité 3, connaissance des chemins de troupeaux 3 et équitation 3.

★ X-Squadder

Les X-Squadders sont le service de sécurité d'Hellstromme Industries. Ce sont les membres les plus loyaux et les plus compétents dans les domaines militaires qui travaillent comme hommes de main pour Hellstromme qui peuvent intégrer cette unité d'élite. Le professeur leur fait passer toute une batterie de tests de loyauté très rigoureux avant de les admettre dans son équipe. Très bien rémunérés, ils observent une discrétion totale. Ce n'est pas à eux qu'il faut apprendre ce qu'il en coûte de trahir la confiance de Darius Hellstromme.

Citation : *J'aurais jamais du essayer d'espionner Hellstromme Industries.*

Impératifs : pour que ton personnage puisse devenir X-Squadder, il doit prendre le Handicap loyal : Dr. Darius Hellstromme (coût : 3) puis acquérir les atouts Amis hauts placés : Hellstromme (coût : 2) et possession : un équipement spécial comme un pistolet Gatling, un lance-flamme ou un sac à dos à réaction (coût : 2) ainsi que les aptitudes tirer : fusil 3 et celle qui correspond à sa machine infernale à 5.