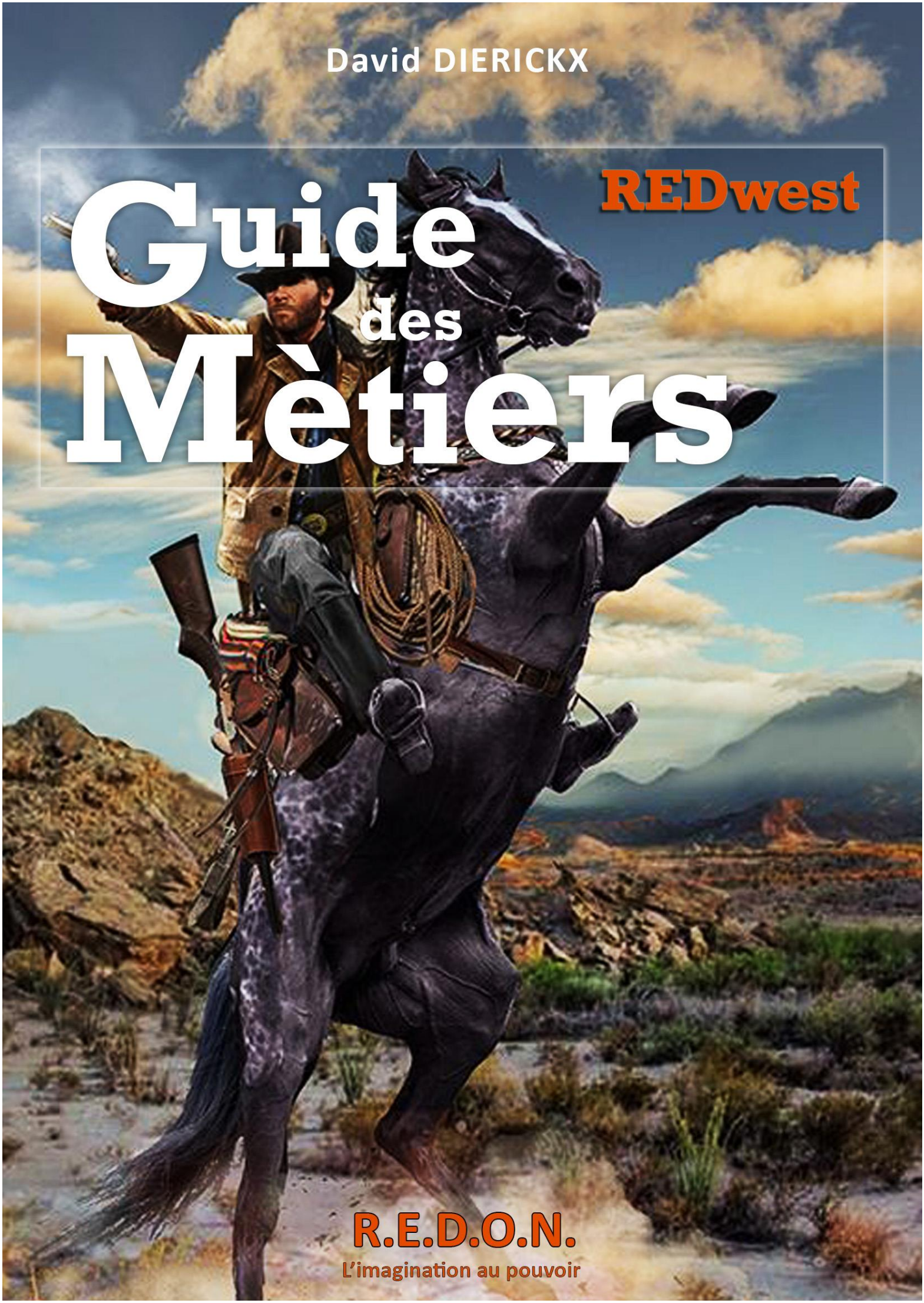
David DIERICKX

REDwest

Guide des Mètiers



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Table des Matières

I. Les Métiers

Le **Chasseur indien**
Le **Chasseur de Prime**
Le **Cowboy**
Le **Hors-la-Loi** (Outlaw)
Le **Joueur professionnel**
Le **Justicier**
Le **Médecin**
Le **Pasteur**
Le **Pisteur**
Le **Pistolero**
Le **Représentant de l'ordre**
Le **Soldat**
Le **Sorcier indien**
Le **Trappeur**

A l'étude :

Le **Prestidigitateur**

Cornes-vertes
Va-nu-pieds
Traîne-savates

Version du 7 février 2023

I. Les Métiers

Lors de la création d'un personnage, le joueur effectue un certain nombre de tirages, aléatoires. Il déterminera ainsi les notes de ses qualités majeures et mineures, ses aptitudes de base, sa taille…
En fonction de ces résultats, il pourra aussi choisir quel métier exercera son personnage.

REDwest permet de jouer plusieurs types de personnages : cowboy, outlaw, marshal, chasseur de prime, trappeur, …
Chaque métier apporte son lot d'avantages, d'aptitudes, que le joueur utilisera au mieux pour relever tous les défis que le Far West ne manquera pas de lui présenter.
Dans cette version de REDON, on ne peut pas « bi-classer » un personnage, mais on peut toujours arrêter un métier pour tenter d'en commencer un nouveau.

Vous trouverez ci-après :

Le **Chasseur indien**
Le **Chasseur de Prime**
Le **Cowboy**
Le **Hors-la-Loi** (Outlaw)
Le **Joueur professionnel**
Le **Justicier**
Le **Médecin**
Le **Pasteur**
Le **Pisteur**
Le **Pistolero**
Le **Représentant de l'ordre**
Le **Soldat**
Le **Sorcier indien**
Le **Trappeur**




W.A. DOOGE

Le chasseur (indien)



Les amérindiens, autochtones d'Amériques, forment un peuple aux multiples ethnies. Arapahos, Apaches, Sioux, Comanches, Cheyennes, Pieds-noirs, Nez-percés, Idaho, Uthes, …
Certains sont nomades et parcourent un territoire plus ou moins grand, suivant souvent les mouvements des troupeaux de bisons dont ils se nourrissent, d'autres sont sédentaires et éleveurs…

Quelle que soit leur tribu, les indiens se révèlent de bons chasseurs. Cette activité est honorée dans cette culture. Et les plus grands chasseurs font également les meilleurs guerriers.

NB : dans un clan indien de 300 individus, il n'y a guère que 12 à 20 chasseurs véritables. Les autres hommes, armés d'arc ou autre, peuvent se révéler de valeureux combattants mais ne possèdent pas les avantages du chasseur.

- Valeurs de base

Pour être chasseur indien, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Adresse**, de 11 en **Force** et de 14 en **Constitution** et en **Perception**

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **6 points** de légende.

- Les Armes



Combattant redoutable, le chasseur indien utilise le **poignard**, le **tomahawk**, le **fusil** et, toujours lorsqu'il chasse, l'**arc**.

Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 1 points en Attaque ET en Parade.
Le revolver est utilisé mais avec un malus de 2 points en Adresse.

- Les Protections

Il porte des **vêtements en cuir** qui lui confère normalement 1 point de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.
Il peut également (variable selon les tribus) porter des fourrures ou des peaux, dont la protection pourra augmenter encore sa protection.

- Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le cowboy dispose des aptitudes suivantes :

- *Equitation* (degré II) - *Orientation* (degré III) - *Pistage* (degré III)
- Chasse (degré III) - *Réparer les armes* (degré III) - *Prévision du temps* (degré I)
- Acrobatie de base (degré I) - Danse (degré I)

- Armes de Tir.
Le chasseur indien est très habile au lancé de **tomahawk** et au tir à l'**arc**. A condition de respecter un entraînement d'au moins trois fois une demi-heure par semaine, le chasseur indien possède les avantages suivants :

Niveau du chasseur	Bonus de tir	Bonus de dégâts	Bonus de distance (à l'arc)
2	/	1 pt	/
4	1 pt	2 pts	+10%
6	2 pts	3 pts	+15%
8	3 pts	4 pts	+25%

10	4 pts	5 pts	+35%
12	5 pts	6 pts	+45%
14	5 pts	7 pts	+60%
16	6 pts	8 pts	+75%
18	6 pts	9 pts	+100%
20	7 pts	10 pts	+120%

- **Calme sur les Animaux** de son milieu de prédilection. Il peut ainsi tenter de calmer un animal sauvage par une épreuve de Charisme, plus ou moins modifier selon les circonstances, et qui lui prend de 1 à 10 assauts. A noter qu'un animal ainsi calmé ne devient pas un animal domestique, mais qu'il considère simplement le trappeur comme un individu potentiellement non-agressif.

- **Chasse**, aptitude au degré III dès le niveau 1 pour le trappeur. Avec un bonus de 1 point par deux points de Perception au-dessus de 14.

- Déplacement silencieux
Lorsqu'il y prend garde, le chasseur indien est capable de se mouvoir sans faire de bruit afin de surprendre sa proie. Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du trappeur. (+4% par niveau au-delà du 14ème)

Niv.	Dep. Sil. (%)	Dissim. Nat (%)
1	15	14
2	18	17
3	21	20
4	25	23
5	29	26
6	33	29
7	37	32
8	41	35
9	45	38
10	49	41
11	53	45
12	57	49
13	62	53
14	67	57
15	72	61
16	77	65
17	82	69
18	87	73
19	92	78
20	97	83
21	102	88

- Dissimulation en milieu naturel
Quand il travaille à remonter la piste d'une proie, le chasseur indien sait se rendre presque totalement invisible dans ses dissimulations. Il sait utiliser les endroits d'ombres et ceux dont le contre-jour empêchera l'adversaire de détecter sa présence.

- **Dressage**, au degré III, qui lui permet de domestiquer un animal, tout comme l'aptitude traditionnelle, mais avec un bonus d'un jet supplémentaire en cas d'échec, valable uniquement sur une race précise, au choix du Chasseur indien au niveau 1.

- **Endurance.** S'il est en chasse, le chasseur indien se trouve dans un état intérieur très particulier. Son calme est impressionnant, plus rien ne compte que le « lien » entre lui et sa proie. Dans cet état, il peut résister à la fatigue au-delà de la résistance humaine normale. Il pourra chevaucher plus longtemps que d'ordinaire, ne dormir que deux ou trois heures dans une journée, se contenter de quelques bribes de nourriture, de peu d'eau...
La durée maximale de cette endurance est égale à sa (Constitution/2) jours.

Après une traque qui aura ainsi sollicité particulièrement sont endurance, un chasseur devra se reposer durant au moins deux jours entiers.

- **Instinct du danger.** Le chasseur indien est un individu d'un grand calme, à l'écoute de son environnement, cette attention, même inconsciente, aux moindres signaux que lui adresse son environnement, développe chez lui une sorte de prescience du danger.
Cette prescience est de 5% par niveau du chasseur indien.
Cet instinct est testé par le MdJ chaque fois que le chasseur est potentiellement en situation dangereuse (attaque soudaine, piège, fruit toxique ou empoisonné, …).

- **Langues**. Les indiens forment un peuple aux multiples cultures. Depuis très longtemps, ils sont habitués à apprendre des langues étrangères et possèdent des dispositions impressionnantes en la matière.
Un chasseur indien possède au moins 2 langues parfaitement à son début de carrière. En outre, il est capable d'apprendre les rudiments d'une langue en seulement quelques jours (1D5 jours), et ce jusqu'à concurrence de 1 langue pour chacun des 2 points d'Intelligence qu'il possède.



- **Passage sans traces**. Habitué à suivre les traces, le chasseur indien sait comment brouiller les siennes, ou celles de son groupe de compagnon. Cela implique un déplacement plus ralenti, mais imposera un malus de 50% à toute personne qui voudrait le traquer.

- ***Perception des sentiments animaux***. En permanence, pour les animaux qu'il croise et peut observer au moins 2 assauts, le chasseur indien perçoit les sentiments de crainte ou de joie, de courage ou de peur, de faim ou de satiété, etc… comme au travers d'un sortilège de Télesthésie.

- **Pistage**. Chasseur sans pareil, le chasseur indien peut passer des heures à traquer une proie (il fait 2 fois moins d'épreuve de pistage qu'un individu normal) quelle que soit la nature du terrain !
Il possède le Pistage au degré IV dès son niveau 1. Il ajoute à la note de pistage 1 point par trois niveaux qu'il possède (arrondi à l'entier inférieur).

- **Psychologie**. Grâce à sa perception fine des psychologies, des comportements, le chasseur indien est capable de pratiquer une « télesthésie » sur un individu (il saura alors si le sujet est animé d'intention néfaste, positive, s'il est plutôt courageux ou lâche, …).
Cette épreuve est réalisée sous :

(Intelligence + Sagesse + Perception)%

- ***Rencontre d'un animal suivant***. Si le pisteur indien désir s'attacher l'amitié d'un animal, il doit consacrer au moins deux semaines à l'observer, à l'approcher par des offres de nourriture, à l'habituer à sa présence. Au terme de cette période, le chasseur lance une épreuve de pourcentage, égale à 5 fois son niveau. En cas d'échec, mieux vaut abandonner définitivement la tentative avec cet animal précis. Par contre, si l'épreuve est un succès, il pourra continuer son approche encore deux semaines, et tenter une nouvelle épreuve, égale à 7 fois son niveau, qui indiquera par son succès, que l'animal lui est attaché par son affection.

*
* *

« Lorsque l'aigle plane au-dessus de la tête du chasseur,
Garde-toi de prendre cela pour un signe favorable…
C'est peut-être simplement que l'aigle et toi avez choisi la même proie ! »

Anonyme



Le chasseur de primes



On le nomme également « vautour noir » ou encore « ombre de la mort ». Le chasseur de primes, comme son nom l'indique, agit en auxiliaire de justice. Il s'empare des avis de recherche qu'il juge les plus intéressants et parcoure souvent des centaines de kilomètres pour « cueillir » sa proie. En fonction de l'annonce, il ramène celle-ci vive… ou morte !

- Valeurs de base

Pour être un chasseur de primes, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Courage**, de 11 en **Adresse**, de 11 en **Force** et de 13 en **Constitution.**
*NB : le **Charisme** du chasseur de prime est pénalisé de 4 points dès que son métier est connu. Au pire cette note sera descendue à 8.*

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **7.**

Son dé d'initiative est un **D6**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **6 points** de légende.

- Les Armes

Le chasseur de prime est avant tout un maître de la surprise et des embuscades. Il utilise plus volontiers la **carabine** ou le **fusil**, bien qu'il porte normalement un **colt** à la ceinture.

- Les Protections

Il porte des **vêtements peu épais** qui lui confère normalement 1 point de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.
Des vêtements trop épais lui occasionnent un malus de 1 point en Adresse par point de Protection au-dessus de 1.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le chasseur de prime dispose des aptitudes suivantes :

- *Equitation* (degré II) - *Orientation* (degré IV) – *Pistage* (degré III)
- *Déplacement Silencieux* (degré II) – *Torture* (degré II)
- *Pratique des nœuds* (degré II) – *Réparer les armes* (degré III)

- Découverte d'indices. Lorsqu'il rejoint un lieu dans lequel un individu a séjourné durant au moins une douzaine d'heures, le chasseur de primes peut tenter de découvrir des indices de son activité (cendres de pipe, rognures d'ongle, déchets de nourriture, brouillon de lettre à demi calciné, ...).
Pour avoir une chance de trouver un éventuel indice, le chasseur de primes doit consacrer au moins une dizaine de minutes à fouiller méticuleusement le périmètre (en fait 10 minutes par portion de 50 m²). Un test manqué empêchera le chasseur de primes de faire une nouvelle recherche sur la zone concernée.

Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice
1	27 %	8	36 %	15	50 %
2	28 %	9	38 %	16	52 %
3	29 %	10	40 %	17	55 %
4	30 %	11	42 %	18	58 %
5	31 %	12	44 %	19	62 %
6	32 %	13	46 %	20	66 %
7	34 %	14	48 %	21	70 %

- Interrogatoire. Mieux vaut ne pas tomber entre les mains d'un chasseur de primes qui s'est mis en tête que vous avez sans doute des renseignements, car il se montre particulièrement inventif dans la cruauté de ses interrogatoires.
Il bénéficie d'un bonus de 2 points à ses épreuves de Torture.

- **Psychologie** A condition d'être en possession de connaissances minimales sur le caractère et/ou le passé de sa proie, le chasseur de primes peut tenter de « penser comme sa proie ». Il sera ainsi en mesure de deviner certaines de ses actions, ses réactions, ses sentiments, … Sur un jet de « psychologie » particulièrement réussi, le chasseur de prime pourra même parvenir à deviner le chemin qu'aura pris sa proie pour tenter de s'échapper…
Le chasseur de primes peut lancer autant de jet de psychologie concernant une même proie qu'il le souhaite sur une journée, mais s'il en rate une seule, il ne pourra plus tenter de jet avant que 24 heures se soient écoulées.

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	20 %	**8**	34 %	**15**	52 %
2	22 %	**9**	36 %	**16**	56 %
3	24 %	**10**	38 %	**17**	60 %
4	26 %	**11**	40 %	**18**	65 %
5	28 %	**12**	43 %	**19**	70 %
6	30 %	**13**	46 %	**20**	75 %
7	32 %	**14**	49 %	**21**	80 %

- **Tir patient.** Lorsqu'il peut s'installer confortablement et viser tranquillement sa cible, le chasseur de primes peut effectuer un « tir patient ». Un tel tir doit être réalisé au fusil et ne peut être utilisé qu'une seule fois par embuscade.
Le chasseur de prime doit pouvoir viser sa cible durant au moins 5 assauts complets. Il bénéficie alors d'un bonus de 2 points pour son épreuve de tir. S'il touche effectivement sa cible, il augmente ses dégâts de 1D6 points pour chacun des 2 niveaux qu'il possède (1 au niveau 2, 2 au niveau 4, 3 au niveau 6, …).



☉ Inconvénients : la déprime du chasseur de prime

Le chasseur de primes est un aventurier plein de ressources. Il peut faire face à bon nombre de situations et le sang-froid est souvent son trait de caractère le plus développé !
Mais il est un élément qui s'avère toujours difficile à un moment ou à un autre de la carrière d'un « Chasseur d'Homme », c'est la fréquente solitude qui le touche. On voit ainsi souvent des chasseurs de primes connaître de véritables doutes existentiels et s'orienter vers des périodes de profonde dépression.

On détermine une « dépressions du Traqueur » en effectuant une **épreuve sous sa Sagesse** (au moins une fois par mois).

Si le chasseur de primes est seul (sans ami ou sans relation) depuis plus d'un mois : malus de 2 points.
Si le chasseur de primes a subi récemment des manifestations franches d'hostilités à cause de son métier : malus de 2 points.
Si le chasseur de primes a obtenu une prime pour la livraison d'une proie : bonus de 2 points.

Si l'épreuve est un échec, le chasseur de primes sombre dans une dépression d'1D4 jours durant laquelle il subit les pénalités suivantes : **2 points en Courage, Sagesse et Intelligence**.

Lorsqu'il sort d'une période de dépression, le chasseur de primes subit durant 1D2 jours un abattement qui se traduit par un malus de 1 point en Courage, en Force et en Constitution.

*
* *

« Que la tronche soit ressemblante ou pas…
Si le nom du client est le bon : ça vaut certainement une prime ! »

Barrett Mc Glide – chasseur de prime
(1842-1879)

Le cowboy



Littéralement c'est un « garçon vacher », celui qui conduit les bêtes d'un ranch à un autre, ou à l'abattoir.
Le plus souvent le cowboy est itinérant. Il vend ses services au propriétaire d'un élevage pour quelques mois, ou juste un convoyage, puis profite de son salaire en whisky et autres distractions. Et lorsqu'il a dilapidé tout ce qu'il avait… il cherche un nouvel emploi dans un autre ranch.
Le cowboy est un individu qui recherche d'abord la liberté, la vie au grand air.

- Valeurs de base

Pour être cowboy, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Adresse**, de 11 en **Force** et de 14 en **Constitution**

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **7.**

Son dé de dégainer est un **D6**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **5 points** de légende.

- Les Armes

Le cowboy est multi-talents. Il porte toujours un **colt** à la ceinture et généralement une **carabine** ou un **fusil** dont il se sert pour éloigner les prédateurs du troupeau qu'il conduit.

- Les Protections

Il porte des **vêtements épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le cowboy dispose des aptitudes suivantes :

- *Equitation* (degré IV) - *Orientation* (degré III) – Pratique des nœuds (degré III)
Lasso (degré II) – Dégainer (degré I) – *Réparer les armes* (degré III)

- Armes de Tir – Tir précipité.
Habitué à réagir vite, le cowboy bénéficie d'un allègement des malus pour le tir précipité dans un assaut.
Le premier tir est amputé de 2 points, le deuxième de 5 points seulement et le troisième de 7 points.

- Progression rapide. Le Cowboy apprend vite, très vite.
Concrètement, il bénéficie d'un bonus de 10% sur ses gains de points d'aventure.
Ce bonus est de 15% s'il possède une Perception à 17 (ou plus) et une Sagesse à 15 (ou plus).
Ce bonus passe à 20% s'il possède une Perception à 19 et une Sagesse à 18 (ou plus).

- Armes de jet. A partir du niveau 4, le Cowboy choisit une spécialisation dans une arme de jet (poignard, hache de jet, …). Après 30 heures d'entraînement au lancé de cette arme il obtient un bonus de 1 point au jet d'Adresse et de 1 point aux dégâts. Pour conserver cet avantage, le Cowboy doit ensuite s'entraîner au moins 2 heures par semaine.

- Armes de corps à corps - Malus allégé. Dès le niveau 5, le Cowboy bénéficie d'un allègement d'1 point sur les malus d'Attaque et de Parade éventuellement inhérents aux armes (ainsi un poignard devient 0/-3, un fléau 0/-4).

- Armes de tir. A partir du niveau 6, le Cowboy choisit une spécialisation dans une arme de jet. Après 40 heures d'entraînement au lancé de cette arme il obtient un bonus de 1 point au jet d'Adresse et de 1 point aux dégâts.
Pour conserver cet avantage, le Cowboy doit ensuite s'entraîner au moins 3 fois une demi-heure par semaine.

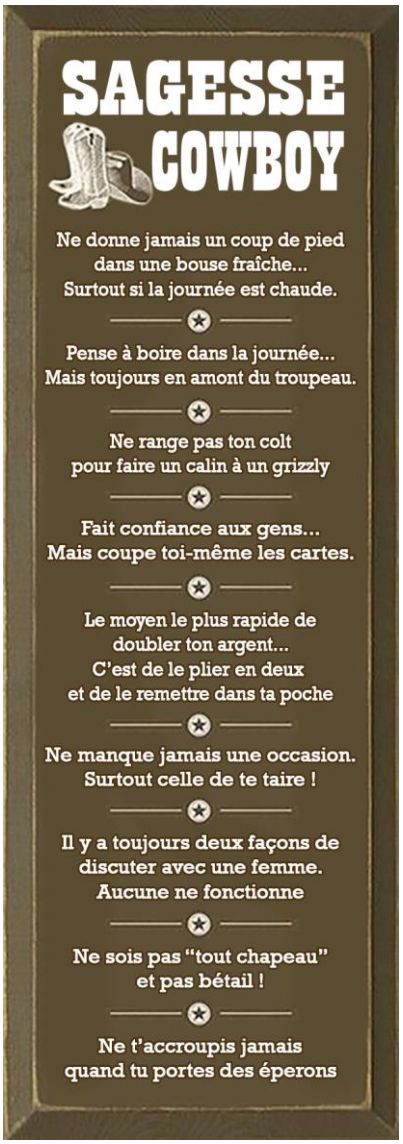
- Chute de cheval. Dès le niveau 3, le cowboy ne perd plus que 50% des points de vie d'une chute de cheval « standard ». A partir du niveau 7, il ne perd plus qu'un quart des points de vie consécutifs à une telle chute.

- **Endurance.** Le cowboy est habitué à une vie des plus rudes. Il peut rester en selle une dizaine d'heure sans difficulté, et jusqu'à 16 heures par jour pour ses journées les plus longues.
Il sait se contenter de peu de sommeil, trois ou quatre heures, durant plusieurs jours (1 jour par 2 points de Constitution qu'il possède). Ensuite il doit se reposer vraiment durant au moins 24 heures.

- **Lasso**. Lorsqu'il manie un lasso, le cowboy peut tenter d'attraper à peu près n'importe quoi, du coup d'un maverick à une bouteille de whisky…

- **Rodéo**. Débourrer un cheval sauvage… c'est le travail du cowboy quand il ne conduit pas le troupeau. Il excelle ainsi dans le fameux « rodéo » qui marque l'image de l'Ouest.
Il réalise ainsi toutes ses épreuves d'Equitation avec un bonus de 2 points !

- **Troupeaux**. Le cowboy développe une quasi-« osmose » avec le bétail.
Dès le niveau 2, il sait distinguer les beuglements « normaux » des beuglements liés à un danger particulier, une perturbation extérieure, …
Dès le niveau 3, il peut prévoir la direction de fuite qu'adoptera un troupeau en cas de panique.
Dès le niveau 5, il peut d'un coup d'œil (ou d'oreille) comprendre ce qui perturbe un troupeau (présence de prédateurs, d'humains inconnus, bête malade, …).



Θ Dons

Les Cowboys sont naturellement doués dans différents domaines. A la « naissance » de son personnage, il convient que le joueur choisisse 2 domaines parmi ceux qui sont indiqués ci-après.

- **Chant.** Le Cowboy possède l'aptitude de Chant au degré III.
Lorsqu'il atteint le degré V dans cette aptitude, il peut entonner une chansonnette de détente qui apaisera ses compagnons et leur donnera un bonus de Courage de 2 points pour une demi-heure environ.
Pousser ainsi la chansonnette sera efficace une fois par jour et par « auditoire ».

- **Combat à mains-nues**. A force de fréquenter les saloons, le cowboy se retrouve plus souvent qu'à son tour au cœur de belles bagarres.
Lorsqu'il possède ce don, il bénéficie automatiquement de l'aptitude de « combat à mains-nues » au degré V. Il possède également une chance de KO Technique de 15% et une Résistance au KO Technique de 2 fois sa valeur de Constitution.

- **Combat ambidextre.** Même sans avoir obtenu l'ambidextrie au tirage de son personnage, le cowboy peut combattre en ambidextre dès le niveau 1 (s'il possède au moins une Adresse à 12). Dans ce cas, il se réfère au tableau ci-après pour connaître les modificateurs d'Attaque et de Parade auxquels il est soumis. A noter qu'avec une certaine valeur d'Adresse, le cowboy bénéficie d'un bonus de Protection.

Note d'Adresse	Malus sur la Première Attaque	Malus sur la Seconde Attaque	Malus sur la Parade	Divers
12	3 pts	6 pts	3 pts	
13	2 pts	5 pts	2 pts	
14	2 pts	4 pts	2 pts	Protection +1
15	1 pt	4 pts	1 pt	
17	0 pts	3 pts	0 pts	
19	0 pts	2 pts	0 pts	Protection +2
20	0 pts	0 pts	0 pts	

- **Dressage**. Les animaux… c'est son truc. Il possède dès le début de sa carrière l'aptitude de dressage au degré III. Il lui faut moitié de temps pour parvenir à mener à bien un dressage complet ! Bonus de 2 points aux épreuves pour le dressage des chevaux.



- **Musique.** Le Cowboy possède l'aptitude de Musique au degré III. Il joue alors plutôt bien du banjo, de l'harmonica ou du bandonéon (illustration ci-contre).
Lorsqu'il atteint le degré V dans cette aptitude, il peut réaliser une « petite musique des songes », sorte de chansonnette mais uniquement musicale qui permettra, à qui l'entend au moment de son endormissement, de passer une très bonne nuit de sommeil parfaitement reposante. Il faudra réussir un jet de

Musique pour réussir cet air. Le Cowboy peut utiliser cette « petite musique des songes » une fois par jour.

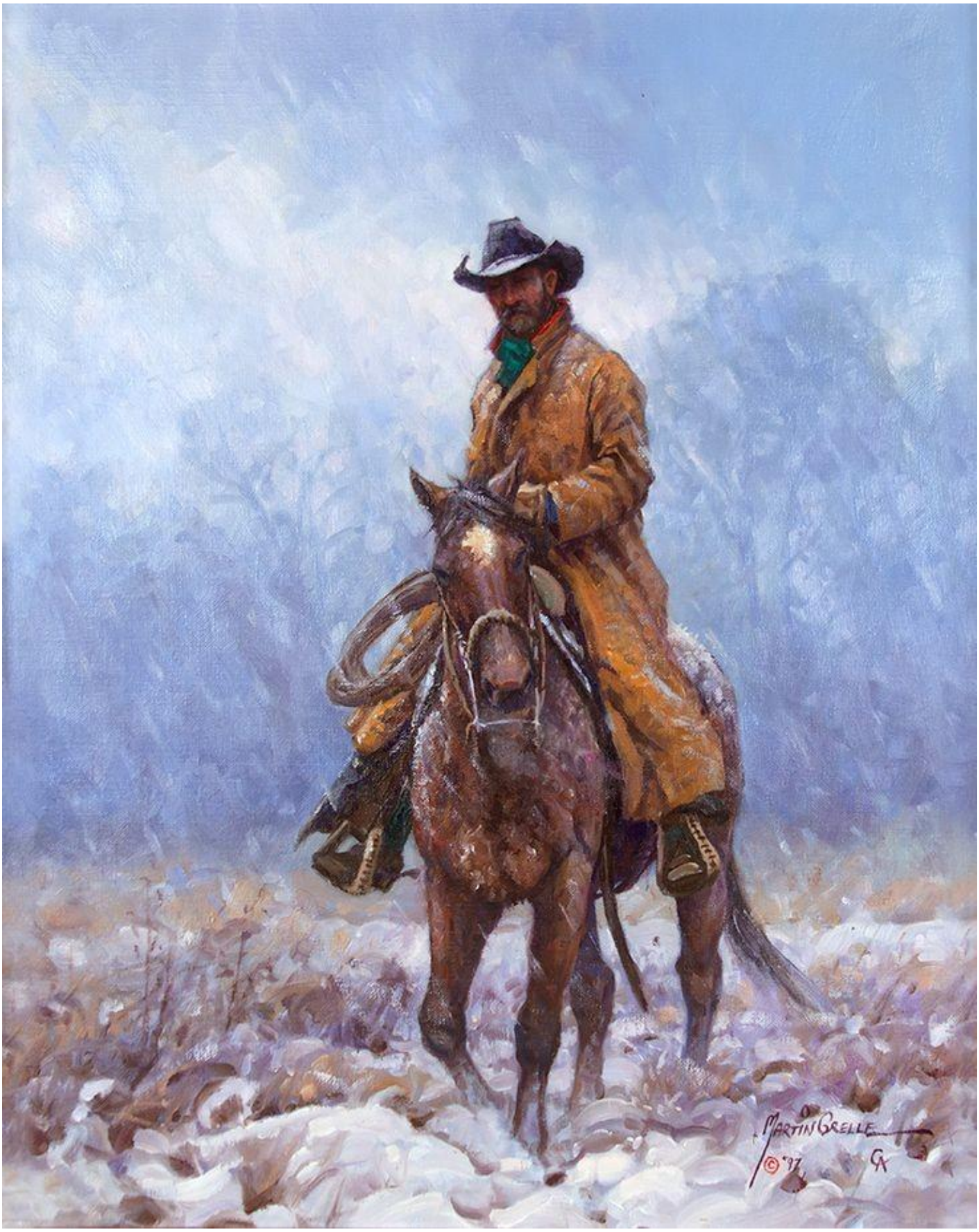
- Talents manuels. Le personnage possède une « main d'or ». Il est capable de réussir avec une aisance déroutante dans presque toutes les disciplines manuelles, à condition qu'il s'y intéresse un peu.
Apprendre une nouvelle aptitude « manuelle » ne coûte qu'un point au cowboy.

*
* *

« Entretien ton fusil… il repoussera les coyottes.
Graisse ton colt… il tuera le serpent à sonnette.
Mais surtout soigne ton cheval… c'est lui qui te porte ! »

Dan Culligan – cowboy du ranch « double B »
(1836~1878)




MARTIN GRELLE
©'97

Le hors-la-loi



Qu'on le nomme « bandit », « outlaw » ou encore « pilleur de banque », le hors-la-loi est une figure emblématique de l'Ouest sauvage. Et, s'il est suffisamment malin, il a de beaux jours devant lui, car le pays est grand et les endroits où se planquer sont nombreux !

- Valeurs de base

Pour être un hors-la-loi, il faut disposer d'un minimum de 10 en **Courage**, de 10 en **Adresse** et de 12 en **Constitution.**

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **7.**

Son dé d'initiative est un **D6**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **4 points** de légende.

- Les Armes

Le hors-la-loi utilise indifféremment le **colt** ou le **fusil**.

Habitué à faire « feu de tout bois », le hors-la-loi bénéficie d'un bonus d'un point (en Attaque OU en Parade) sur toutes les autres armes (à déterminer au commencement de la carrière.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le hors-la-loi dispose des aptitudes suivantes :

- *Equitation* (degré II) – *Serrures* (degré II) – *Déguisement* (degré III)
- *Déplacement silencieux* (degré II) – *Escalade* (degré II) – *Réparer les armes* (degré II)

- Récupérer de l'information. Le hors-la-loi est particulièrement habile dans la collecte et le recoupement d'informations.
Lorsqu'un groupe d'aventurier, qui représente potentiellement une « source de revenus » pour lui, a séjourné au moins une heure dans une taverne ou une auberge, le Hors-la-loi possède (intelligence x 2)% de chance de récupérer sur place des informations importantes, relatives aux lieux qu'ils ont visités récemment, à la direction qu'ils ont prise…
Une telle tentative prend environ 10 minutes.

- Détection des Passages Secrets (Cf instinct des passages secrets dans le Guide des Races de REDON – Chapitre « Nain »).
Chaque passage dissimulé est doté sur le plan du Maître de Jeu d'un nombre compris entre 6 et 16. Lorsque le hors-la-loi annonce : « MdJ je tente une détection des passages secrets », il lance 2D6 et 1D4, en fait la somme et l'annonce au MdJ qui le compare avec la valeur inscrite sur son plan (si le résultat des 3D6 est inférieur, l'instinct du Hors-la-loi n'a pas permis la découverte du passage, si le résultat est supérieur ou égal, alors le Hors-la-loi a clairement « senti » la présence du passage secret).

- Défoncer les portes. Muni d'une masse solide, le Hors-la-loi bénéficie d'un bonus de 2 points sur ses épreuves de « défoncer les portes ». Il ne s'agit pas alors de tentatives d'ouvertures franches avec des coups d'épaule, mais de coups répétés à la masse.
Une telle entreprise nécessite de 1 à 8 minutes d'efforts (en fonction de la porte considérée).



- **Fouille.** Applicable à une pièce ou à un individu (ou créature), la « fouille » permet au Hors-la-loi de trouver des objets, même bien cachés. Il lance alors 3D6 et en fait la somme, qu'il annonce au Maître de Jeu. Si ce résultat est supérieur ou égal à la valeur prévue par le MdJ, alors le Hors-la-loi trouve les éléments dissimulés (plus un objet est bien dissimulé, plus la valeur choisie par le MdJ sera importante avec : mini 6 et maxi 16).
La fouille d'un individu dure 3 minutes.
La fouille d'une salle de 12 m² dure 10 à 15 minutes (selon l'encombrement de la salle).
A noter que si le Hors-la-loi se livre à une « fouille approfondie », il peut ajouter 2 points au résultat de son jet de dés, mais le temps de fouille est alors triplé.

- **Intimidation.** Par ce qu'il représente, mais également sa force de caractère, le Hors-la-loi est capable d'imposer un comportement à un individu.
Pour ce faire, le Hors-la-loi doit réussir une épreuve de Charisme éventuellement modifiée par la portée de ses ordres sur le destin du sujet lui-même, mais également par le Courage de celui-ci (si le sujet à un Courage au moins égal à 12 alors l'épreuve du Hors-la-loi est à faire avec malus de 2, si le Courage est au moins égal à 14 c'est malus de 4, à 16 malus de 6, à 18 malus de 8 et à 20 malus de 10).
La durée de cette intimidation est d'environ 30 minutes !

- **Capacités de voleur**. Le Hors-la-loi utilise certaines habiletés de Voleur, avec deux niveaux de moins (minimum valeurs d'un niveau 1). *Pick-pocket, Crochetage, Détection des pièges, Dissimulation dans l'ombre*, *Déplacement Silencieux*.

- **Lien avec les bandes de voleurs**. Que ce soit pour l'entrainement à la détection de pièges, ou l'écoulement des trésors récupérés, les Hors-la-loi sont généralement en cheville avec les bandes de voleurs de la région. Il faut à un Hors-la-loi entre 4 et 7 heures d'investigation en ville pour obtenir des contacts la pègre locale.
Les Hors-la-lois sont très appréciés des bandes de voleurs, car ils constituent un lien direct très utile avec les zones non urbaines, ainsi qu'un bon moyen de blanchir des activités illicites.

*
* *

« Peu importe si c'est bien ou pas…
La seule question est : combien ça rapporte ! »

James « Fat » Longleg – Braqueur de banque
(1840-1866)

Le joueur professionnel



On le nomme parfois « gratte la chance » ou « sourire du démon », on accole souvent à son prénom un sobriquet qui en dit long, comme « Lucky Jack » ou « Ace Willy », le joueur professionnel est avant tout un animal de saloon !
Généralement bien mis, soigné de sa personne, rasé de frais, il arbore un sourire confiant et sympathique… qui ne le quittera pas même si le « sort des cartes » ne lui est pas favorable aujourd'hui. C'est qu'il sait qu'il y a toujours un « moyen de se refaire » !

- Valeurs de base

Pour être un joueur professionnel, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Intelligence**, 11 en **Charisme**, de 12 en **Adresse** et de 14 en **Beauté.**

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **6.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **25 points**.

Il possède **4 points** de légende.

- Les Armes

C'est le ***six coups*** qui a toujours les faveurs du joueur professionnel. Il le porte à la ceinture, sous une veste élégante. Mais son préféré reste le petit ***Deringer*** à deux coups qu'il cache dans une poche, ou dans une botte, et qui sera son « atout maître surprise » en cas de divergence de point de vue avec un quidam. Avec cette arme il bénéficie d'un bonus supplémentaire de 2 points aux dégâts s'il tire à moins de 5 mètres !

Il n'est pas très à l'aise avec le **fusil** (malus de 2 au viser).

Toutes les autres armes, à l'exception du couteau et du poignard, sont maniées avec un malus supplémentaire de 1 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Il porte des **vêtements de ville** qui lui confèrent 1 point de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :

- *Jeu de hasard* (degré III) – *Contes et Mimes* (degré I) – *Lecture et Ecriture* (degré III)
- *Déguisement* (degré II) – *Marchandage* (degré III) – *Equitation* (degré I) – *Réparer les armes* (degré I)

- Apaisement. Le joueur professionnel est souvent habile dans ses relations avec les autres. Il est parfois « beau parleur » et capable, par ses mots, par le ton de sa voix, par la douceur de ses propos, de désamorcer des situations délicates. Il peut amener l'apaisement dans le cœur des personnes les plus agressives, les plus emportées.
Pour réussir un tel apaisement, il doit réussir une épreuve de Charisme, plus ou moins difficile en fonction de la situation et des personnes concernées.
Le joueur professionnel peut même, avec une épreuve de **Charisme** assortie d'un malus de 4 points, calmer une personne sous l'influence d'un sortilège de furie ou d'**Amok**, fut-elle une ennemies du joueur professionnel lui-même.

- Capacités de Voleur. Le joueur professionnel est généralement doué pour la « roublardise »… Il pratique, au même niveau de maîtrise que le Hors-la-loi lui-même, les capacités de *Pick-Pocket*, de *Crochetage* et de *Déplacement Silencieux*.

N.B. : avec 16 en Adresse, 5% à répartir dans ces compétences, 12% avec 18 en Adresse, et 20% avec 20 en Adresse.

- **Prestidigitation.** Le joueur professionnel est capable d'utiliser avec art l'aptitude d'Illusion (au degré III). Il pourra alors réussir les plus jolies manipulations, les plus beaux tours de cartes, de dés, de cordelettes, de foulards…

- **Ventriloquie.** Le joueur professionnel est parfois capable de pratiquer la ventriloquie et de donner ainsi l'illusion d'une voix ou d'un « bruit » émanant d'un endroit situé jusqu'à 7 mètres de l'endroit où il se tient lui-même. Pour croire à cette « illusion » auditive, la victime doit échouer dans une épreuve d'intelligence modifiée par la différence avec 10 du Charisme du joueur professionnel.

- **Chance.** Une fois par jour, à partir du niveau 3, le joueur professionnel peut relancer une épreuve (d'aptitude, de combat, de tir, …). Seul le second résultat est alors pris en considération.
Au niveau 6, il peut relancer deux épreuves dans une journée.
Au niveau 9, il peut relancer jusqu'à trois épreuves, jusqu'à quatre au niveau 12, cinq au niveau 15, six au niveau 18 et sept au niveau 21.

- **Tir Chanceux**. Une fois par jour, lors d'un Tir avec une arme à feu, le joueur professionnel peut lancer deux dés 12 de localisation d'impact. Il lance ces deux dés en même temps et conserve celui de son choix !
Au niveau 4, il peut utiliser le « tir chanceux » deux fois par jour, puis 3 fois au niveau 8, 4 fois au niveau 12, 5 fois au niveau 16 et 6 fois au niveau 20.

*
* *

« Tant qu'il reste une carte au talon…
Rien n'est jamais complètement perdu ! »

Douglas « Lucky » Sprint – joueur professionnel
(1822~1879)

Le justicier



Figure torturée qui parcourt l'Ouest en recherche de quelqu'un ou de… quelque chose, le justicier est un personnage difficile à cerner. C'est qu'il y a toujours une part de lui, une cicatrice profonde qui ne guérit pas, qu'il se refuse obstinément à dévoiler.
Enigmatique, sujet aux variations d'humeur, c'est un individu qui ne reposera son arme qu'une fois sa quête achevée…

- Valeurs de base

Pour être un justicier, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage**, de 12 en **Adresse**, de 10 en **Force** et de 14 en **Perception.**

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **7.**

Son dé d'initiative est un **D8**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **6 points** de légende.

- Les Armes

Si le justicier manie indifféremment toutes les armes, sa préférence va souvent au **colt** et au **fusil**.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :

- *Dégainer* (degré I) - *Equitation* (degré III) – *Pistage* (degré II)
- *Torture* (degré II) – *Soigner les blessures* (degré II) – *Réparer les armes* (degré III)

- Découverte d'indices. *Comparable à l'avantage du chasseur de prime* - Lorsqu'il rejoint un lieu dans lequel un individu a séjourné durant au moins une douzaine d'heures, le justicier peut tenter de découvrir des indices de son activité (cendres de pipe, rognures d'ongle, déchets de nourriture, brouillon de lettre à demi calciné, ...). Pour avoir une chance de trouver un éventuel indice, le justicier doit consacrer au moins une dizaine de minutes à fouiller méticuleusement le périmètre (en fait 10 minutes par portion de 50 m²). Un test manqué empêchera le justicier de faire une nouvelle recherche sur la zone concernée.

Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice
1	27 %	8	36 %	15	50 %
2	28 %	9	38 %	16	52 %
3	29 %	10	40 %	17	55 %
4	30 %	11	42 %	18	58 %
5	31 %	12	44 %	19	62 %
6	32 %	13	46 %	20	66 %
7	34 %	14	48 %	21	70 %

- Endurance. S'il est en chasse, le justicier est souvent dans un état d'excitation très particulier. Galvanisé par l'envie de capturer sa proie, il peut ainsi résister à la fatigue au-delà de la résistance humaine normale.
Il pourra chevaucher plus longtemps que d'ordinaire, ne dormir que deux ou trois heures dans une journée, se contenter de quelques bribes de nourriture, de peu d'eau...
La durée de cette endurance est égale à sa (Constitution/2) jours.

Après une traque qui aura ainsi sollicité particulièrement sont endurance, un Traqueur devra se reposer durant un nombre de jours égal à la durée de cette traque.

- Fouille. Applicable à une pièce ou à un individu (ou créature), la « fouille » permet au justicier de trouver des objets, même bien cachés. Il lance alors 3D6 et en fait la somme, qu'il annonce au Maître de Jeu. Si ce

résultat est supérieur ou égal à la valeur prévue par le MdJ, alors le justicier trouve les éléments dissimulés (plus un objet est bien dissimulé, plus la valeur choisie par le MdJ sera importante avec : mini 6 et maxi 16).
La fouille d'un individu dure 3 minutes. La fouille d'une salle de 12 m² dure 10 à 15 minutes (selon l'encombrement de la salle).
A noter que si le justicier se livre à une « fouille approfondie », il peut ajouter 2 points au résultat de son jet de dés. Le temps de fouille est alors triplé.

Θ Inconvénients : l'humeur du justicier

Le justicier est un individu aux sautes d'humeur aussi fréquentes qu'importantes.
Il peut ainsi se montrer froid et déterminé, d'une force à déplacer les montagnes…
Et puis l'instant d'après s'effondrer dans les affres du désespoir et du pessimisme le plus intense !
C'est que les blessures qui le poussent à conduire sa *vendetta* sont aussi puissantes « vers le haut » que « vers le bas » !
Chaque jour, le justicier doit faire un jet de « moral » sous :

(Intelligence + Sagesse + Consitution + niveau) %



<u>En cas d'échec</u>, il se montre grincheux, colérique par moment et abattu à d'autres. Il se laisse alors volontiers aller au renoncement, à l'alcool, à la drogue.

→ Il perd 1 point en Courage, Adresse, Force, Sagesse et Constitution. Ainsi que 1 point en Attaque et en Parade.
(éventuellement plus s'il est en état d'ébriété)

<u>En cas de succès</u>, il est exagérément gai et enjoué.
Il fait preuve d'un optimisme exagéré, et se montre prêt à toutes les hardiesses.

*
* *

« Mon amour, quoi qu'il arrive, j'en ai fait le serment…
Je retrouverai celui qui est responsable
de l'effondrement de notre bonheur ! »

Matt Gallagan – justicier
(1833-1869)

Le médecin



Homme instruit, à l'esprit habile, le médecin est au contact des populations, tant en ville que dans les fermes les plus isolées. Il est celui qui soigne les corps, mais également celui qui remonte le moral, qui écoute et conseil.
Exceptionnellement aventurier, lorsqu'il le devient c'est souvent pour des raisons personnelles et des motivations qui pourraient bien le rapprocher du justicier… ou du hors-la-loi.

- Valeurs de base

Pour être médecin, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Intelligence**, de 12 en **Adresse** et de 14 en **Sagesse**

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **6.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **25 points**.

Il possède **4 points** de légende.

- Les Armes

Combattant assez faible, le médecin volontiers le **fusil** pour se défendre.
Médiocre tireur au **colt**, il subit un malus de 2 points au tir avec cette arme dans des situations de stress !

Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 1 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :

- *Soigner les blessures* (degré V) - *Médecine* (degré III) - *Chirurgie* (degré I)
- *Herboristerie* (degré III) - *Traiter les fièvres* (degré III) - *Anatomie* (degré III)
- *Lecture et Ecriture* (degré IV) - *Equitation* (degré I) – *Réparer les armes* (degré I)

- **Diagnostic**. La valeur de base de cette capacité est de 30%. Pour chaque niveau qu'il possède au-delà du premier, le médecin ajoute 3%.
Il reçoit un bonus de 2% par point de Sagesse au-dessus de 14, et 1% par point de Perception au-dessus de 15.
Un bonus de 1% est accordé par degré d'aptitude en Anatomie.

N.B. : le diagnostic de certaines maladies, rares ou dites « incurables », peut s'avérer plus difficile et occasionner un malus de plusieurs dizaines de pour cent à l'épreuve de diagnostic.

Effets d'un Diagnostic réussi : Bonus de 1 point à l'épreuve de « soigner les blessures » et restitution d'un point de vie supplémentaire. Bonus identique pour une épreuve de Médecine.

En cas de maladie, bonus de 2 points aux épreuves d'Intelligence et Sagesse pour confectionner un traitement capable de soigner cette maladie (si possible), et bonus d'1 point à l'épreuve de niveau.

- **Réconfort**. Lorsqu'un Médecin se trouve au sein d'un groupe, tous ses compagnons bénéficient d'un bonus de 1 point en Courage.

- **Langues**. Passionné par les cultures, le médecin s'intéresse de très près aux langues. Il possède au moins 2 langues parfaitement à son début de carrière.
En outre, il est capable d'apprendre les rudiments d'une langue en seulement une semaine, et ce jusqu'à concurrence de 1 langue pour chacun des 2 points d'Intelligence qu'il possède.

- **Soigner les Blessures.** Cette capacité utilise l'aptitude classique disponible pour tous les aventuriers. Comme à l'accoutumée, le médecin restitue à son patient les points de vie définis par l'aptitude, auxquels il ajoute les bonus ci-dessous indiqués. En cas d'échec la perte n'est « que » d'1D4 points de vie !
En outre, le Médecin, professionnel des soins, dispose des avantages suivants :

Niveau	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*	*Niveau*	*Bonus Pts de vie*	*Bonus épreuve*
1	1		***8***	5		***15***	10	
2	2		***9***	6		***16***	10	
3	2		***10***	6	2 pts	***17***	11	
4	3		***11***	7		***18***	12	4 pts
5	3	1 pt	***12***	8		***19***	12	
6	4		***13***	8		***20***	13	
7	4		***14***	9	3 pts	***21***	14	

- **Recherche d'ingrédients.** L'une des fonctions principales du médecin est de confectionner des traitement curatifs. Pour cela, il doit d'abord se fournir en plantes, en minéraux, bref en ingrédients divers. S'il ne les achète pas, il peut les rechercher dans son environnement avec une chance de base de 7% par niveau (maximum : 91%).

N.B. : Dans un environnement très différent de son environnement habituel, le médecin peut voir cette chance de base amputée de plusieurs dizaines de pour cents.

- **Confection de Médications.** Quel que soit l'utilité de la potion, restitution de points de vie, lutte contre la fièvre ou la maladie, le médecin procède de la manière suivante pour son élaboration :

1°) épreuve de Sagesse pour se souvenir des ingrédients à mêler.
2°) épreuve d'Intelligence pour se remémorer la façon de les mêler.
3°) épreuve d'Adresse pour les « cuisiner » correctement.

Pour pouvoir tenter la confection d'un traitement capable de guérir une maladie, le médecin doit en outre satisfaire à une épreuve de niveau affectée d'un malus d'un point par degré de gravité de la maladie (Cf. Force de la Maladie).

N.B. : dans certains cas, le MdJ indiquera au Médecin que la confection d'une potion en vue de guérir une maladie particulière est impossible sans avoir effectué au préalable un certain nombre de recherches et d'expérience (pouvant aller de quelques jours à quelques mois ou années…).

Un Médecin crée des traitements de 1D4 points de vie par deux niveaux (1 au niv.1, 2 au niv.3, 3 au niv.5…), et jusqu'à un maximum de 5D4. Au-delà, il ajoute à sa potion automatiquement un point par niveau supérieur à 9.
Ainsi, un médecin de niveau 15 créera-t-il des potions de 5D4+6.
La durée d'efficacité complète de ces traitements est de 6 jours. Après cette période, leur efficacité est encore de 75% durant 72 heures, puis de 50% durant 72 nouvelles heures, et de 25% durant encore 72 heures.

- **Analyse des Poisons**. Le Médecin peut, avec 5% de chance par niveau, identifier avec exactitude un échantillon de poison. Cette identification lui prend 1D4 tours de jeu, et il doit avoir avec lui un matériel alchimique léger ainsi que la possibilité de faire du feu.

Il peut aussi, sur la base d'un diagnostic réussit, parvenir à identifier avec 4% de chance par niveau, et grâce aux seuls symptômes d'un individu empoisonné, parvenir à identifier un poison. Cette identification ne requiert aucun matériel, et s'effectue en 1D4 minutes.

- **Création d'antipoison**. Le Médecin est capable, s'il a réussi à identifier un poison, de réaliser un philtre de contre-poison.
Faire un contre-poison requiert un matériel de chimie, la possibilité de faire du feu, et surtout les ingrédients nécessaires.
Il faut en général entre 1 et 4 heures de travail pour confectionner un tel philtre.

- **Tir « anatomique »**. Lorsqu'il possède l'aptitude Anatomie au degré V, le Médecin peut utiliser cette connaissance théorique du corps humain pour toucher des zones plus ou moins sensible de sa cible.
Il pourra alors, s'il le désire, relancer un D12 qu'il jugerait insatisfaisant. Il devra alors conserver uniquement le résultat du second dé.
Un tel tir demande ½ assaut supplémentaire pour le viser.

Dès le niveau 9, il peut relancer deux fois le D12 (pour ne conserver toujours QUE le dernier).
A partir du niveau 15, le tir anatomique ne prend pas de temps de viser supplémentaire.

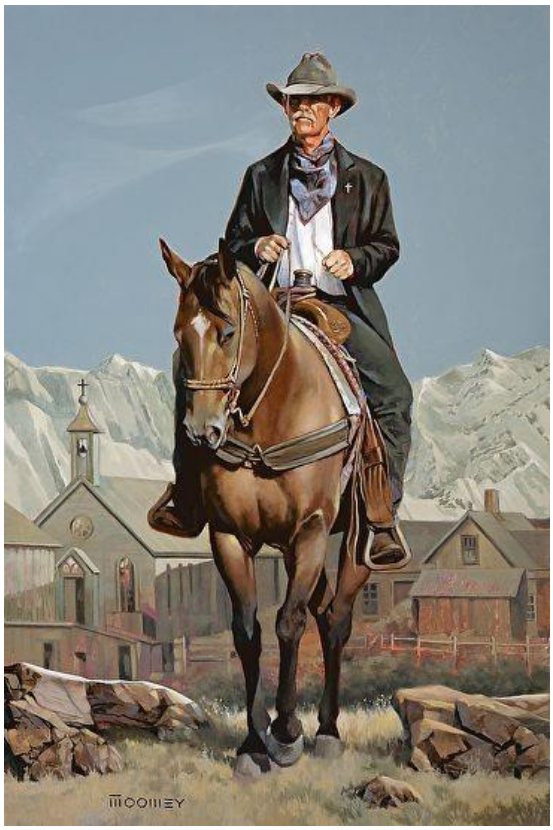
*
* *

« Dieu a sans doute créé les hommes…
Mais c'est bien au médecin qu'il incombe de les remettre sur pieds
quand d'aventure ils se sont tellement percé la caouane
qu'ils se retrouvent aux portes de la mort ! »

Emet Jonhson Jr – Médecin à Houston
(1836-1889)



Le pasteur



Si la majorité des pasteurs est attachée à une communauté, il en existe quelques-uns qui, mués pas une foi inébranlable, s'attachent à parcourir les vastes espaces sauvages de l'Ouest pour « apporter la divine parole » aux infortunés colons isolés.

- Valeurs de base

Pour être pasteur, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Intelligence**, de 12 en **Charisme** et de 14 en **Sagesse**

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **6.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **25 points**.

Il possède **6 points** de légende.

- Les Armes

Le pasteur est d'abord armé de sa bible, et c'est surtout à elle qu'il fait confiance pour survivre dans l'univers impitoyable qu'il traverse en ce bas monde.
Ensuite… c'est à un bon vieux **colt**, ou à un **fusil**, qui sera bien utile quand « le malin aura trop assourdi les oreilles des pauvres pécheurs ».

Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 1 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base.
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :

- *Théologie* (degré IV) - *Prêcher* (degré III) - *Protocole* (degré III)
- *Chant* (degré II) - *Marchandage* (degré III) - *Equitation* (degré II)
- *Lecture et Ecriture* (degré III) – *Réparer les armes* (degré I)

- **Autorité**. Formé à la psychologie et auréolé d'une autorité spirituelle forte, le pasteur est capable d'influencer par ses ordres un individu quelconque (qui n'aura pas de statut social supérieur à sa fonction de pasteur).
Cette épreuve est réalisée sous : **(Intelligence + Sagesse + Perception)%**



- **Confiance démesurée**. Par sa paix intérieure et sa fonction d'homme de Dieu, le pasteur inspire à tout homme élevé dans la foi une confiance particulière.
Sa parole, ses opinions, son témoignage auront une force très importante et peu d'hommes remettront spontanément en doute ses propos.

- **Présence apaisante.** Lorsqu'un groupe d'individus a en son sein un pasteur, chacun bénéficie d'un sentiment d'apaisement, de confiance.
Tant qu'il se trouve à moins de 200 mètres, le Courage et la Sagesse des compagnons du pasteur sont augmentés de 1 point.

- **Prière réconfortante**. Une fois par jour, un pasteur peut bénéficier des bienfaits de la prière sur son mental.
Il doit prier durant au moins 10 minutes et réussir une épreuve de Sagesse. Si tel est le cas, il se sent serein, assuré. Durant les trente minutes suivantes, toutes ses épreuves reçoivent un bonus de 1 point !

Au niveau 5, il peut bénéficier de 2 prières réconfortantes par jour. Trois à partir du niveau 10.

- **Psychologie**. Grâce à sa perception fine des psychologies, des comportements, le pasteur est capable de pratiquer une « télesthésie » sur un individu (il saura alors si le sujet est animé d'intention néfaste, positive, s'il est plutôt courageux ou lâche, …).
Cette épreuve est réalisée sous :

(Intelligence + Sagesse + Perception)%

- **Tir de Grâce**. En y mettant sa foi et sa miséricorde, le pasteur peut, une fois par combat, « tirer en s'en remettant à la Grâce de Dieu ». Ce tir particulier permet souvent d'épargner un adversaire en le blessant sans trop de gravité.
Cette intention doit être annoncée au Maître de Jeu avant le tir. Si le pasteur touche effectivement sa cible, il lance simultanément deux D12 (au lieu de 1 normalement) pour connaître l'endroit où sa cible est touchée. Il annoncera ensuite au MdJ le résultat du D12 qui occasionnera le moins de blessure à sa cible.

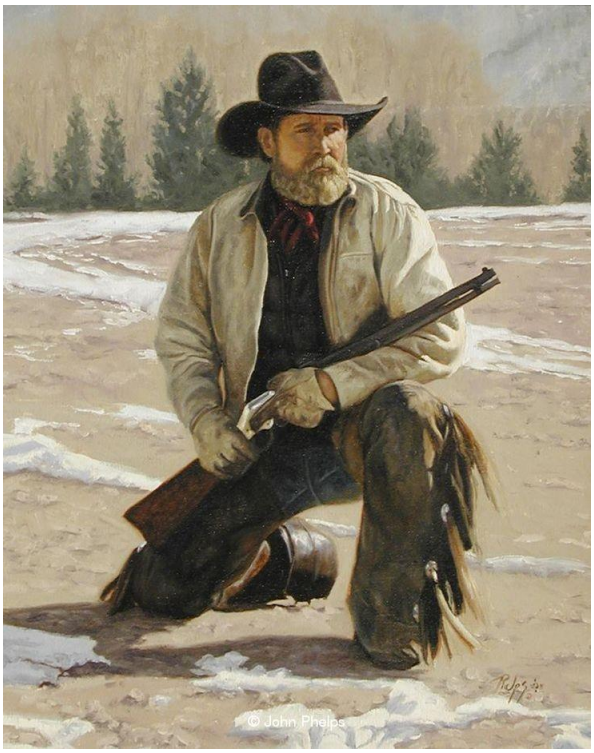
- **Tir de Ferveur**. En mettant dans son cœur, dans son œil et dans sa main toute l'expression de la « colère Divine », le pasteur peut, une fois par jour, cibler une zone plus « mortelle » d'un adversaire.
Cette intention doit être annoncée au Maître de Jeu avant le tir. Si le pasteur touche effectivement sa cible, il lance simultanément deux D12 (au lieu de 1 normalement) pour connaître l'endroit où sa cible est touchée. Il annoncera ensuite au MdJ le résultat du D12 qui occasionnera le plus de blessure à sa cible.

*
* *

« Rien n'est plus fort que la parole de Dieu…
Mais l'expérience m'a enseigné qu'un colt bien chargé
permet d'obtenir l'attention des plus vils pécheurs ! »

Philip Mickael Van Dickens – Pasteur itinerant
(1831-1897)

Le Pisteur



C'est souvent un fils de trappeur, qui a grandit dans des régions sauvages, au contact de la nature.
Il connaît les traces que laissent les animaux et les hommes et sait lire une piste comme personne.
Le pisteur trouve souvent des emplois, plus ou moins longs, auprès des unités de cavaleries affectées aux régions les plus sauvages.

- Valeurs de base

Pour être pisteur, il faut disposer d'un minimum de 11 en **Courage**, de 10 en **Intelligence**, de 11 en **Adresse** et de 12 en **Sagesse**.

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D6**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **5 points** de légende.

- Les Armes

Le pisteur manie indifféremment toutes les armes, avec une légère préférence pour le **fusil**.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Pisteur dispose des aptitudes suivantes :

- *Pistage* (degré IV) - *Chasse* (degré III) - *Connaissance des animaux* (degré III)
- *Orientation* (degré II) - *Déplacement silencieux* (degré III) - *Equitation* (degré II)
- *Prévision du temps* (degré V) - *Chasse* (degré II) – *Réparer les armes* (degré III)

- Instinct du danger. Le pisteur est un individu assez calme, à l'écoute de son environnement, cette attention, même inconsciente, aux moindres signaux que lui adresse son environnement, développe chez lui une sorte de prescience du danger.
Cette prescience est de 5% par niveau du pisteur.
Cet instinct est testé par le MdJ chaque fois que le pisteur est potentiellement en situation dangereuse (attaque soudaine, piège, fruit toxique ou empoisonné, …).

- Passage sans traces. Habitué à suivre les traces, le pisteur sait comment brouiller les siennes, ou celles de son groupe de compagnon. Cela implique un déplacement plus ralenti, mais imposera un malus de 50% à toute personne qui voudrait le traquer.

- Pistage. Chasseur sans pareil, le pisteur peut passer des heures à traquer une proie (il fait 2 fois moins d'épreuve de pistage qu'un individu normal) quelle que soit la nature du terrain !
Il possède le Pistage au degré IV dès son niveau 1. Il ajoute à la note de pistage 1 point par trois niveaux qu'il possède (arrondi à l'entier inférieur).
Lorsque le pisteur obtient un jet de test d'aptitude réussi à 50% ou plus, alors il obtient de ses observations des informations très précises qui pourront souvent s'avérer très précieuses.

- Prévision du temps. Le pisteur possède une connexion assez importante avec l'environnement naturel. Il en connaît les variations, même infimes. Celui lui confère une aptitude de Prévision du temps au degré maximum dès son début de carrière. Cette prévision s'étend avec précision sur les 72 heures à venir, et peut s'étendre régulièrement à une semaine entière.

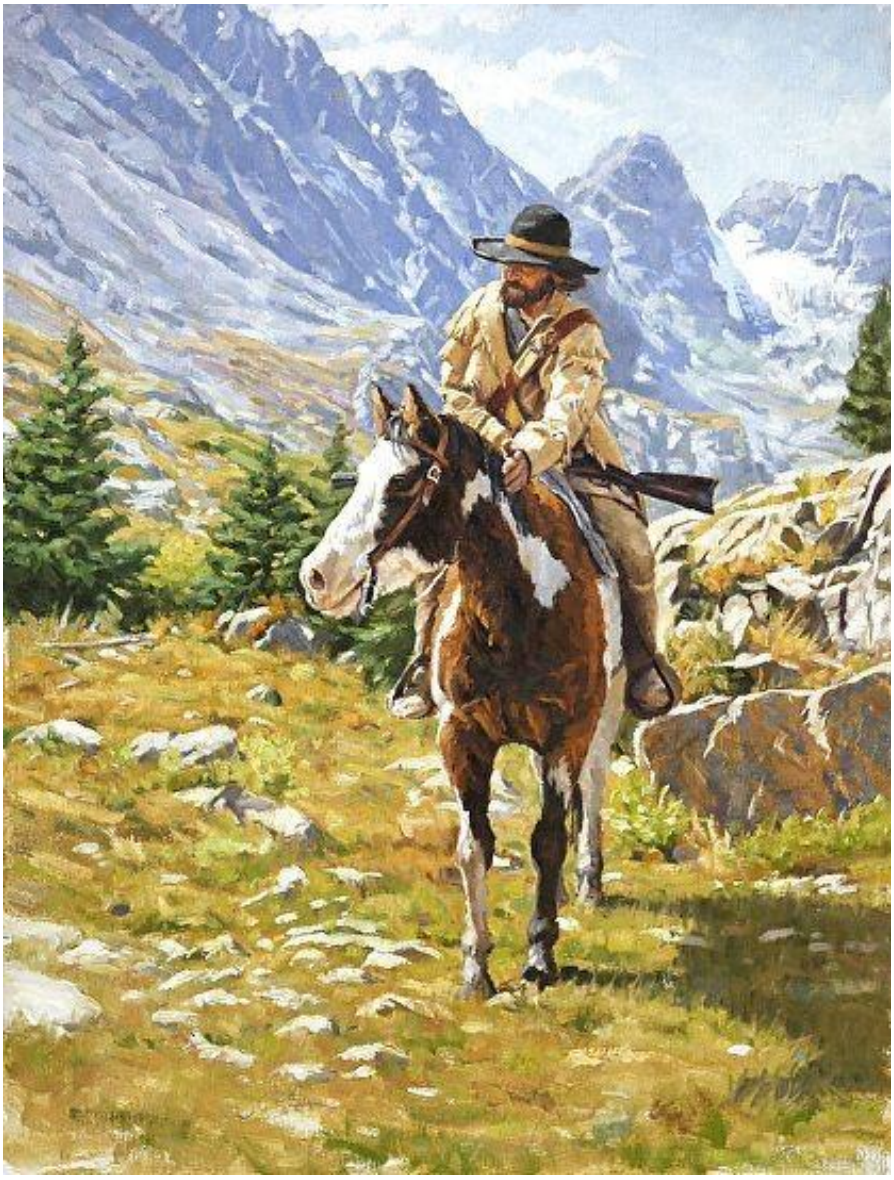
- Visée longue / fusil. Lorsqu'il utilise le fusil, le pisteur peut opérer une « visée prolongée » (2 assauts minimum). Un tel temps de viser lui permet de bénéficier d'un bonus de deux points au tir (au lieu du bonus de 1 point pour une viser patiente).

- Visée d'affût / fusil. Lorsqu'il utilise le fusil, le pisteur peut opérer une « visée d'affût » (5 assauts minimum). Un tel temps de viser lui permet de bénéficier d'un bonus de trois points au tir (au lieu du bonus de 1 point pour une viser patiente).

*
* *

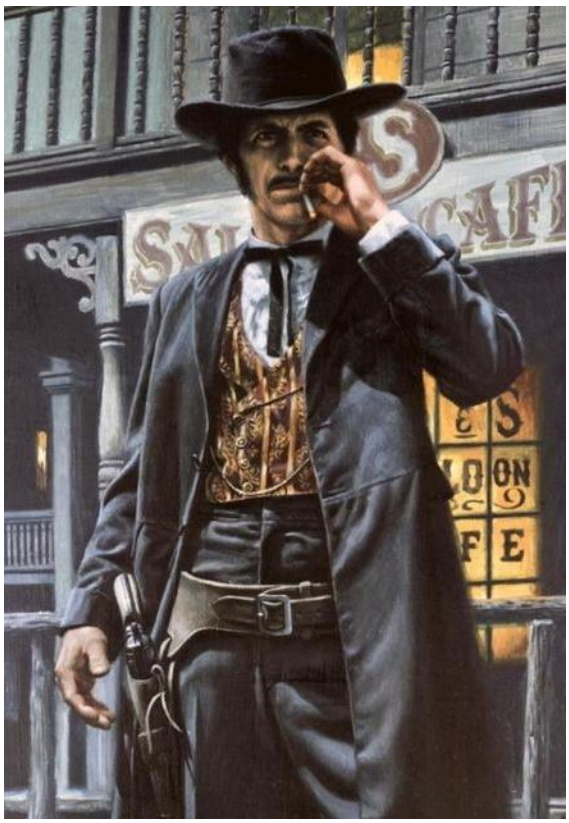
« Suivre une piste c'est comme suivre une histoire…
Nul ne peut savoir à l'avance comment elle finit.
Mais peu importe… car c'est la route qu'elle nous force à parcourir
qui seule est importante ! »

Alec Mc Doubt – Pisteur dans les rocheuses
(1816-1863)



Le Pistolero

Froid comme un serpent, cynique, désabusé souvent, le pistolero n'accorde de prix… qu'aux dollars qu'il empochera pour un contrat.
Beaucoup d'entre eux gagnent leur vie en tant que *tueur à gages*.
L'un des indices possibles de sa condition ? Il porte souvent un ceinturon à double sacoches…



- Valeurs de base

Pour être pistolero, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage**, de 12 en **Force** et de 14 en **Constitution.**

*NB : le **Charisme du Pistolero est amputé de 2 points** quand son véritable métier est connu.*
Par ailleurs, si le pistolero est essentiellement connu comme Tueur à gage, alors son Charisme est limité à 8.

*NBB : la **Sagesse du Pistolero est limitée à 16** à la création du personnage. Si le joueur obtient un score de Sagesse plus élevé, tous les points sont automatiquement transférés vers la note de Courage, dans le ratio de 1 point de Courage pour 2 points de Sagesse transférés.*

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D6**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **4 points** de légende.

- Les Armes

Le pistolero manie indifféremment toutes les armes. Il excelle particulièrement dans son utilisation du **colt**.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Pistolero dispose des aptitudes suivantes :

- *Dégainer* (degré II) - *Equitation* (degré II) – *Pistage* (degré I)
- *Torture* (degré I) – *Lecture et Ecriture* (degré I) – *Réparer les armes* (degré III)

- Bonus à l'utilisation du Colt. C'est bien sûr chez les pistoleros qu'on retrouve le plus grand nombre « d'as de la gâchette » de l'Ouest. C'est qu'ils s'entraînent très régulièrement pour rester les « meilleurs tireurs ».
A condition de respecter un entraînement d'au moins trois fois une demi-heure par semaine, le Pistolero bénéficie des avantages suivants :

Niveau du pistolero	Bonus de tir	Bonus de dégâts
2	/	1 pt
4	1 pt	1 pt
6	1 pt	2 pts
8	2 pts	2 pts
10	2 pts	3 pts
12	3 pts	3 pts
14	3 pts	4 pts
16	4 pts	4 pts
18	4 pts	5 pts

- **Tir patient.** Lorsqu'il peut s'installer confortablement et viser tranquillement sa cible, le Pistolero peut effectuer un « tir patient ». Un tel tir doit être réalisé au fusil et ne peut être utilisé qu'une seule fois par embuscade.
Le pistolero doit pouvoir viser sa cible durant au moins 5 assauts complets. Il bénéficie alors d'un bonus de 1 points pour son épreuve de tir. S'il touche effectivement sa cible, il augmente ses dégâts de 1D6 points pour chacun des 3 niveaux qu'il possède (1 au niveau 3, 2 au niveau 6, 3 au niveau 9, …).

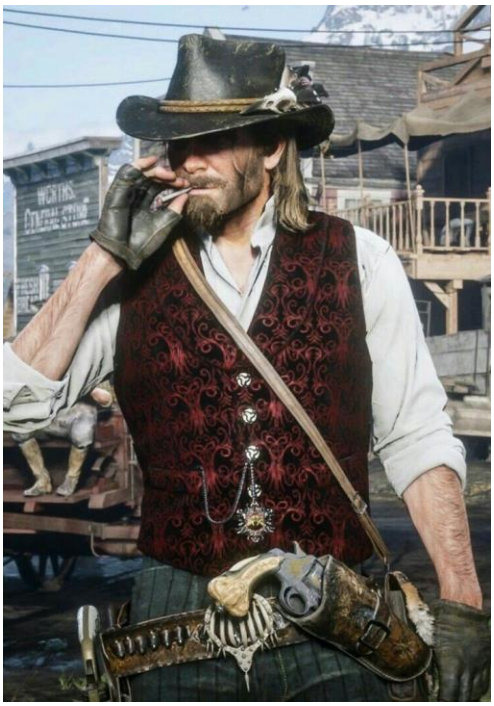
- **Psychologie** A condition d'être en possession de connaissances minimales sur le caractère et/ou le passé de sa proie, le Pistolero peut tenter de « penser comme sa proie ». Il sera ainsi en mesure de deviner certaines de ses actions, ses réactions, ses sentiments, … Sur un jet de « psychologie » particulièrement réussi, le pistolero pourra même parvenir à deviner le chemin qu'aura pris sa proie pour tenter de s'échapper…
Le pistolero peut lancer autant de jet de psychologie concernant une même proie qu'il le souhaite sur une journée, mais s'il en rate une seule, il ne pourra plus tenter de jet avant que 24 heures se soient écoulées.

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	14 %	**8**	28 %	**15**	43 %
2	16 %	**9**	30 %	**16**	46 %
3	18 %	**10**	32 %	**17**	49 %
4	20 %	**11**	34 %	**18**	52 %
5	22 %	**12**	36 %	**19**	55 %
6	24 %	**13**	38 %	**20**	59 %
7	26 %	**14**	40 %	**21**	63 %

- **Tir en ambidextre**. Même sans avoir obtenu l'ambidextrie au tirage de son personnage, le pistolero peut faire feu de ses deux colts, comme un ambidextre, dès le niveau 1 (à condition de disposer d'une note d'Adresse minimale de 11). Dans ce cas, il se réfère au tableau ci-après pour connaître les modificateurs à appliquer sur sa première main et sur sa seconde. Bien sûr il faudra augmenter ces malus des éventuels modificateurs de circonstances.

Note d'Adresse	Malus au tir de la main principale	Malus au tir sur l'autre main
11	4 pts	7 pts
13	3 pts	6 pts
14	2 pts	5 pts
15	1 pt	4 pts
17	0 pts	3 pts
19	0 pts	2 pts
20	0 pts	0 pts

Θ Inconvénients : les doutes existentiels du pistolero



Le pistolero est un aventurier particulièrement sombre, qu'on dit souvent « froid comme un serpent ». Si son sang-froid impressionne le plus souvent, il cache en fait une dépression aussi latente que possiblement profonde.
Après l'exécution d'un « contrat », il est parfois en proie à des troubles psychologiques très particuliers.
Il doit chaque fois qu'il termine un contrat, ou au minimum une fois par mois (car les fantômes du passé le hantent souvent) effectuer une **épreuve sous Sagesse**.
Si le pistolero est seul (sans ami ou sans relation) depuis plus d'une semaine : malus de 2 points.
Si le pistolero a subi récemment (dans le mois écoulé) des manifestations franches d'hostilités à cause de son métier : malus de 2 points.
Si le pistolero a exécuté un contrat que même sa « morale » réprouve (tuer un vieillard, un enfant, …) : malus de 2 points.
Si le pistolero a obtenu le paiement d'un contrat (dans le mois écoulé) : bonus de 2 points.

Si l'épreuve est un échec, le pistolero sombre dans une dépression profonde d'1D4 jours durant laquelle il subit les pénalités suivantes : **2 points en Courage, Charisme, Adresse, Sagesse**.

Lorsqu'il sort d'une période de dépression, le pistolero subit durant 1D2 jours un abattement qui se traduit par un malus de 1 point en Courage, en Adresse, en Force et en Constitution.

*

« La mort… la vie… ne sont que des illusions de l'âme.
Seuls les dollars qui paient le contrat forment une réalité tangible.
Et c'est cette réalité qui paie le bon temps ! »

Isaac « philo » Stanson – Pistolero
(1833-1863)



Le représentant de l'ordre



Qu'il soit Sheriff ou Marshal, ou encore prévot ou adjoint, le représentant de l'ordre est celui qui arbore fièrement son étoile.
Il est attaché à une juridiction (sa ville s'il est sheriff ou adjoint et son territoire si c'est un agent fédéral) et n'est couvert par son insigne que dans la limite de celle-ci.

- Valeurs de base

Pour être représentant de l'ordre, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage**, de 11 en **Intelligence,** de 11 en **Adresse** et de 12 en **Sagesse.**

Son Attaque est de **9** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D8**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **5 points** de légende.

- Les Armes

Si le représentant de l'ordre manie indifféremment toutes les armes, sa préférence va souvent au **colt** et au **fusil**.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.



Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base.
Dès le début de sa carrière, le représentant de l'ordre dispose des aptitudes suivantes :

- *Dégainer* (degré I) - *Equitation* (degré III) – *Pistage* (degré II)
- *Torture* (degré II) – *Soigner les blessures* (degré II) - *Lecture et Ecriture* (degré III) – *Réparer les armes* (degré III)

- Armes de Tir – Tir précipité.
Habitué à réagir vite, le représentant de l'ordre bénéficie d'un allègement des malus pour le tir précipité dans un assaut.
Le premier tir est amputé de 2 points, le deuxième de 4 points seulement et le troisième de 6 points.

- **Autorité**. Formé à la psychologie et auréolé d'une autorité spirituelle forte, le représentant de l'ordre est capable d'influencer par ses injonctions un individu quelconque (qui n'aura pas de statut social supérieur à sa fonction).
Cette épreuve est réalisée sous : **(Intelligence + Sagesse + Perception)%**

- Découverte d'indices. Lorsqu'il rejoint un lieu dans lequel un individu a séjourné durant au moins une douzaine d'heures, le représentant de l'ordre peut tenter de découvrir des indices de son activité (cendres de pipe, rognures d'ongle, déchets de nourriture, brouillon de lettre à demi calciné, ...). Pour avoir une chance de trouver un éventuel indice, le représentant de l'ordre doit consacrer au moins une dizaine de minutes à fouiller méticuleusement le périmètre (en fait 10 minutes par portion de 50 m²). Un test manqué empêchera le représentant de l'ordre de faire une nouvelle recherche sur la zone concernée.

Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice	Niv	Découverte d'indice
1	30 %	8	41 %	15	62 %
2	31 %	9	43 %	16	66 %
3	32 %	10	45 %	17	70 %
4	33 %	11	48 %	18	75 %
5	35 %	12	51 %	19	80 %
6	37 %	13	54 %	20	85 %
7	39 %	14	58 %	21	90 %

- Questionnement subtil. Pour parvenir à "coincer" un hors-la-loi qu'il traque, le représentant de l'ordre est très souvent confronté à la nécessité de conduire une véritable enquête auprès des populations. Il développe donc un talent particulier de "questionnement" qui lui permet de soutirer des informations à des individus, de conduire un véritable interrogatoire...
Si un tel questionnement est conduit avec succès, les interrogés ne s'apercevront souvent même pas de l'entreprise.

Pour réussir un "questionnement subtil" le représentant de l'ordre doit réussir un **jet d'Intelligence** plus ou moins difficile, en fonction de l'intelligence de son interlocuteur, du niveau de méfiance de celui-ci, de sa proximité avec le sujet du questionnement...

- Psychologie. A condition d'être en possession de connaissances minimales sur le caractère et/ou le passé du criminel qu'il traque, le représentant de l'ordre peut tenter de « penser comme sa proie ». Il sera ainsi en mesure de deviner certaines de ses actions, ses réactions, ses sentiments, … Sur un jet de "psychologie" particulièrement réussi, le représentant de l'ordre pourra même parvenir à deviner le chemin qu'aura pris sa proie pour tenter de s'échapper...
Le représentant de l'ordre peut lancer autant de jet de psychologie concernant une même cible qu'il le souhaite sur une journée, mais s'il en rate une seule, il ne pourra plus tenter de jet avant que 24 heures se soient écoulées.

Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage	Niv	Pourcentage
1	8 %	**8**	25 %	**15**	46 %
2	10 %	**9**	28 %	**16**	50 %
3	12 %	**10**	31 %	**17**	54 %
4	14 %	**11**	34 %	**18**	58 %
5	16 %	**12**	37 %	**19**	62 %
6	19 %	**13**	40 %	**20**	66 %
7	22 %	**14**	43 %	**21**	70 %



« La quiétude des citoyens… Est ma priorité.
La sécurité de chacun… Mon devoir ! »

Jo « sugar » Alloway – Shériff de Des Moines

Le soldat



Lorsqu'on le rencontre en aventure, c'est souvent un retraité de l'armée, ou bien un soldat en mission pour son unité.
Les soldats sont généralement dotés d'un grand sang-froid et savent obéir à un ordre. Ils sont méticuleux et froids.

Notons également qu'il peut s'agir d'un déserteur… et alors gare à lui si sa tête est mise à prix.

- Valeurs de base

Pour être soldat, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage**, de 12 en **Force** et de 12 en **Constitution**

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **30 points**.

Il possède **4 points** de légende.

- Les Armes

Rompu à l'utilisation des armes, régulièrement entrainé, le soldat est à l'aise avec : le **fusil**, la **baïonnette**, le **colt** et le **sabre**.

Il reçoit des avantages spécifiques pour chacune de ces armes au fil de son développement (Cf. plus bas)

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** qui lui confèrent de 1 à 2 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers



- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le soldat dispose des aptitudes suivantes :

- *Réparer les armes* (degré IV) – *Orientation* (degré II) - *Protocole* (degré I)
- *Lecture et Ecriture* (degré I) – *Combat à main nue* (degré III) – *Equitation* (degré II)

- **Combat à mains-nues**. A force d'entrainements, le soldat endurcit son corps.
Il bénéficie ainsi automatiquement de l'aptitude de « combat à mains-nues » au degré III.
Il possède également une chance de KO Technique de 10% et une Résistance au KO Technique de 2 fois sa valeur de Constitution.

- **avantage à la baïonnette**. Lorsqu'il combat en utilisant une baïonnette au bout du fusil, le soldat jouit d'un bonus d'Attaque ET de Parade de 1 point.

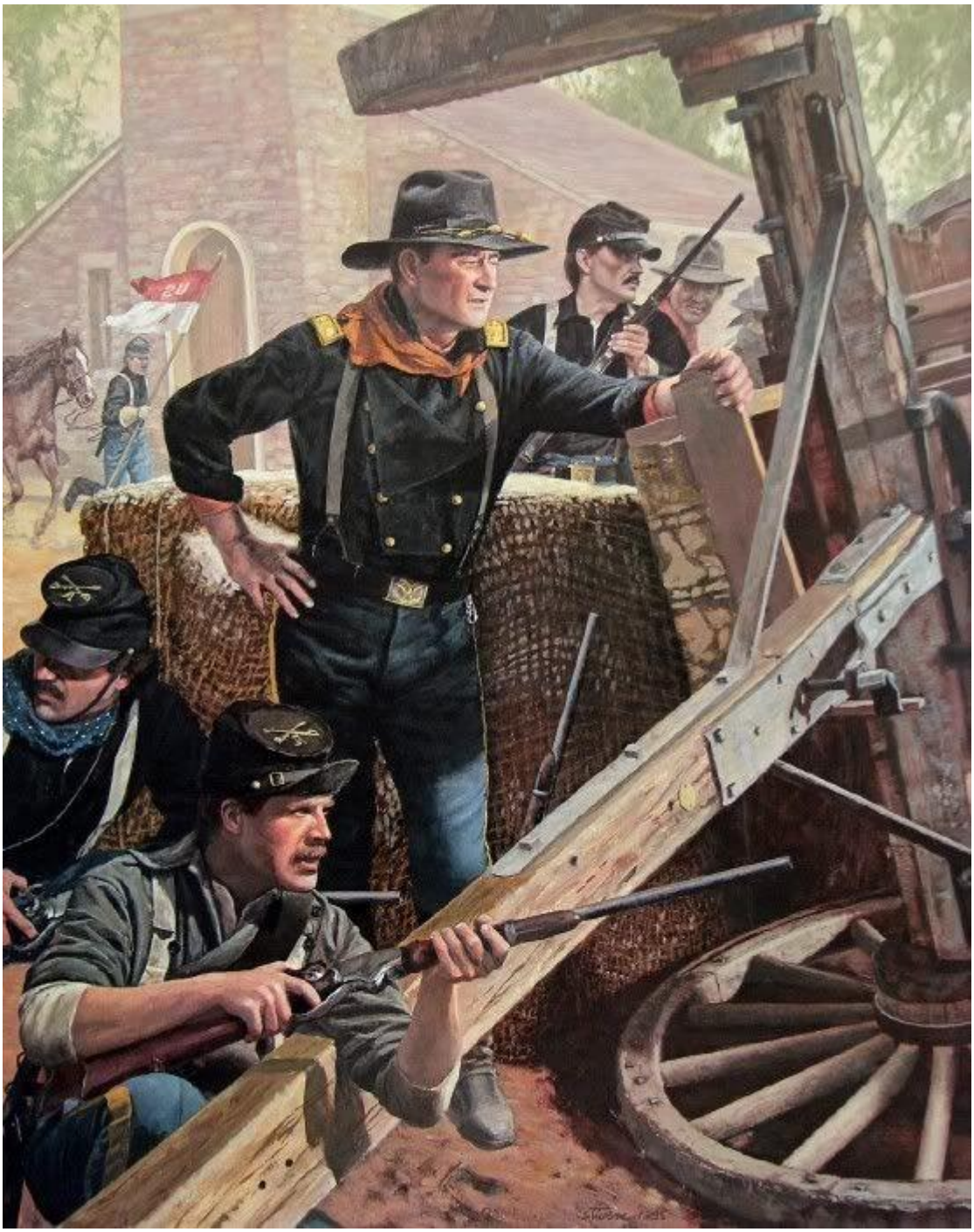
- **avantage au sabre**. Au niveau 2, le soldat reçoit un bonus de 1 point en Attaque ET Parade.
Avec cette arme, il bénéficie de la cadence de combat N°1.
Pour bénéficier de cet avantage, et le conserver, le soldat doit respecter un entraînement d'au moins trois fois une demi-heure par semaine.

- **avantage au fusil**. Au niveau 3, le soldat reçoit un bonus de 1 point à l'épreuve de tir au fusil. Il reçoit un nouveau bonus au niveau 7.
Pour bénéficier de cet avantage, et le conserver, le soldat doit respecter un entraînement d'au moins trois fois une demi-heure par semaine.

- **avantage au colt**. Au niveau 4, le soldat reçoit un bonus de 1 point à l'épreuve de tir au revolver. Il reçoit un nouveau bonus au niveau 8.
Pour bénéficier de cet avantage, et le conserver, le soldat doit respecter un entraînement d'au moins trois fois une demi-heure par semaine.

« Obéir n'est pas une soumission…
C'est remettre entre les mains d'un homme plus avisé sa propre survie ! »

Gregory Sunset – Sergent du XII^{ème} de cavalerie
(1829-1864)



Le Sorcier (indien)



Le sorcier est celui qui décrypte les volontés des esprits. Il possède une fonction de conseil dans la tribu et son autorité morale est respectée.
Le sorcier sait reconnaître les signes de la nature, il connait le rythme des saisons et prédit l'arrivée des grandes chaleurs comme celles des froidures.
Il est également celui qui intercède auprès des esprits pour protéger la tribu, permettre à la mère d'enfanter, au chasseur de trouver son gibier…

- Valeurs de base

Pour être sorcier indien, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Intelligence**, de 12 en **Charisme** et de 14 en **Sagesse**

Son Attaque est de **8** et sa Parade de **6.**

Son énergie vitale est de **20 points**.

Son énergie d'intercession est de **5 points**.
Son énergie de contrôle est de **15 points**.

Il possède **6 points** de légende.

- Les Armes

Combattant faible, le sorcier utilise le plus souvent un **bâton,** une **lance** ou un **poignard.**
Toutes les autres armes sont maniées avec un malus supplémentaire de 4 points en Attaque ET en Parade.

- Les Protections

Il porte des **vêtements en cuir** qui lui confère normalement 1 point de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.
Il peut également (variable selon les tribus) porter des fourrures ou des peaux, dont la protection pourra augmenter encore sa protection.

Θ Avantages particuliers

- **Energie d'intercession.** Dès Le sorcier dispose au niveau 1 de 5 points d'intercession. Ces points lui sont utiles pour demander « aux Esprits » une intervention, une « faveur » particulière. Il augmente ce capital de 1D2 points par niveau (+1 s'il possède une note de Sagesse au moins égale à 16, +2 s'il possède une note de Sagesse au moins égale à 18).

Récupération. Une fois dépensé, un point d'intercession est récupéré en 2D4 heures de prière.

Intercessions de base. Au niveau 1, le sorcier connaît en général 2 faveurs particulières des puissances.
A chaque passage de niveau, il possède (10 + Niveau + Sagesse) % de chance de découvrir une autre « faveur des puissances » possible. Ce test peut être plus ou moins affecté par le MdJ en fonction de la façon dont le joueur interprète son personnage.

Voir la liste des Intercessions dans le livret "Les nations d'Amérique"

- **Energie de Contrôle Elémentaire.** Le sorcier dispose au niveau 1 de 15 points de contrôle. Ces points lui permettent d'agir sur les éléments (feu, pierre, glace, …) pour en obtenir des effets qui lui seront utiles, favorables.

Ce capital de points de contrôle augmente à chaque passage de niveau de 1D4 points.
Si son Intelligence est au moins égale à 14 : il gagne +1
Si son Intelligence est au moins égale à 17 : il gagne +2
Si sa Sagesse est au moins égale à 14 : il gagne +1
Si sa Sagesse est au moins égale à 16 : il gagne +2
Si sa Sagesse est au moins égale à 18 : il gagne +3

Récupération. Après chaque nuit de sommeil d'au moins 5 heures, le sorcier récupère 1D4 points de contrôle (1D4+1 à partir du niveau 4, 2D4 à partir du niveau 8 et 3D4 à partir du niveau 12).

Contrôles de base. Au niveau 1, le sorcier connaît en général 3 contrôles élémentaires (entre 2 et 5).
A chaque passage de niveau, il possède (10 + Niveau + Intelligence) % de chance de découvrir une autre « action des puissances » possible. Ce test peut être plus ou moins affecté par le MdJ en fonction de la façon dont le joueur interprète son personnage.

Voir la liste des Contrôles élémentaires dans le livret "Les nations d'Amérique"

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le sorcier dispose des aptitudes suivantes :

- *Soigner les blessures* (degré III) - *Traiter les fièvres* (degré III) - *Equitation* (degré I)
- Herboristerie (degré III) - *Connaissance des animaux* (degré II) - *Prévision du temps* (degré II)
- Chant (degré II) - Danse (degré II) - Connaissance des Esprits (degré III)

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Sorcier dispose des aptitudes suivantes : *Soigner les Blessures* (degré III) – *Connaissance des animaux* (degré II) – *Traiter les fièvres* (degré III) – *Herboristerie* (degré II) – *Connaissance des Esprits* (degré III)

Soins du sorcier			15/20 pour 6 pts de vie	16/20 pour 7 pts de vie	17/20 pour 9 pts de vie	Semblable à l'aptitude « Soigner les blessures », mais plus efficace. Nécessite 5 minutes. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi. 1x /jour et par personne.
Connaissance des Esprits			Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de connaître la sphère d'influence d'un Esprit, de savoir lui parler, savoir lui demander des aides…

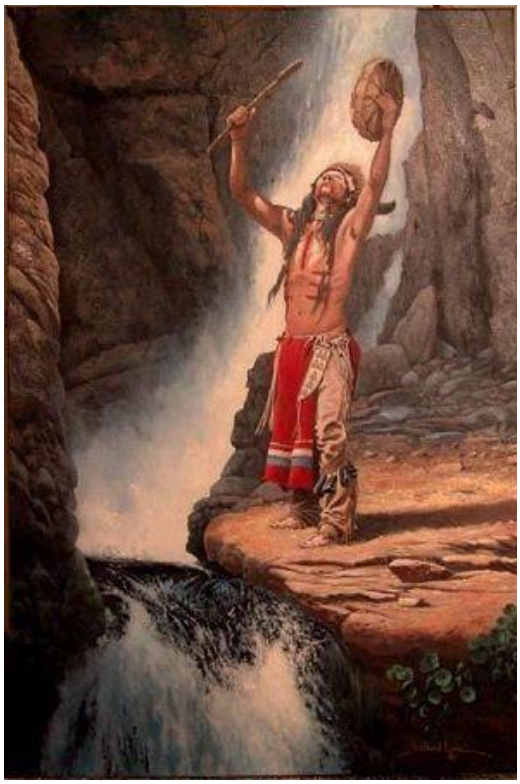
NB : lorsqu'un Sorcier échoue dans une épreuve de Soigner les blessures, il n'occasionne que 1D4 points de blessures (au lieu des 1D6+2 normalement).
Au niveau 5 le Sorcier redonne 1 point de vie en plus, 2 pts à partir du niveau 9, 3 pts à partir du niveau 12.

- Recherche d'ingrédients.
L'une des fonctions principales de ce sorcier est de confectionner des breuvages de guérison. Pour cela, il doit d'abord se fournir en plantes diverses. S'il ne les troque pas, il peut les rechercher dans son environnement avec une chance de base de 6% par niveau (maximum : 70%).

N.B. : Dans un environnement très différent de son environnement habituel, le sorcier peut voir cette chance de base amputée de plusieurs dizaines de pour cent.

- Confection de breuvages.
Quel que soit l'utilité du breuvage, restitution de points de vie, lutte contre la fièvre ou la maladie, le sorcier procède de la manière suivante pour son élaboration :

1°) épreuve de **Sagesse** pour se souvenir des plantes à mêler.
2°) épreuve d'**Intelligence** pour se remémorer la façon de les mêler.
3°) épreuve d'**Adresse** pour les mélanger correctement.



Pour pouvoir tenter la confection d'un breuvage capable de guérir une maladie, le sorcier doit en outre satisfaire à une épreuve de niveau affectée d'un malus d'un point par degré de gravité de la maladie *(Cf. Force de la Maladie)*.

N.B. : dans certains cas, le MdJ indiquera au Sorcier que la confection d'une potion en vue de guérir une maladie particulière est impossible sans avoir effectué au préalable un certain nombre de recherches et d'expérience (pouvant aller de quelques jours à quelques mois ou années…).

Un Sorcier crée des breuvages de 1D6 points de vie par deux niveaux (1 au niv.1, 2 au niv.3, 3 au niv.5…), et jusqu'à un

maximum de 5D6. Au-delà, il ajoute à sa potion automatiquement un point par niveau supérieur à 9.
Ainsi, un sorcier de niveau 15 créera-t-il des breuvages de 5D6+6.
La durée d'efficacité complète de ces breuvages est de 24 heures. Après cette période, leur efficacité est encore de 75% durant 24 heures, puis de 50% durant 24 nouvelles heures, et de 25% durant encore 24 heures.

- Analyse des breuvages.
Le Médecin peut, avec 3% de chance par niveau, identifier avec exactitude un échantillon de poison. Cette identification lui prend 1D4 tours de jeu, et il doit avoir avec lui les plantes nécessaires à ce travail d'identification.

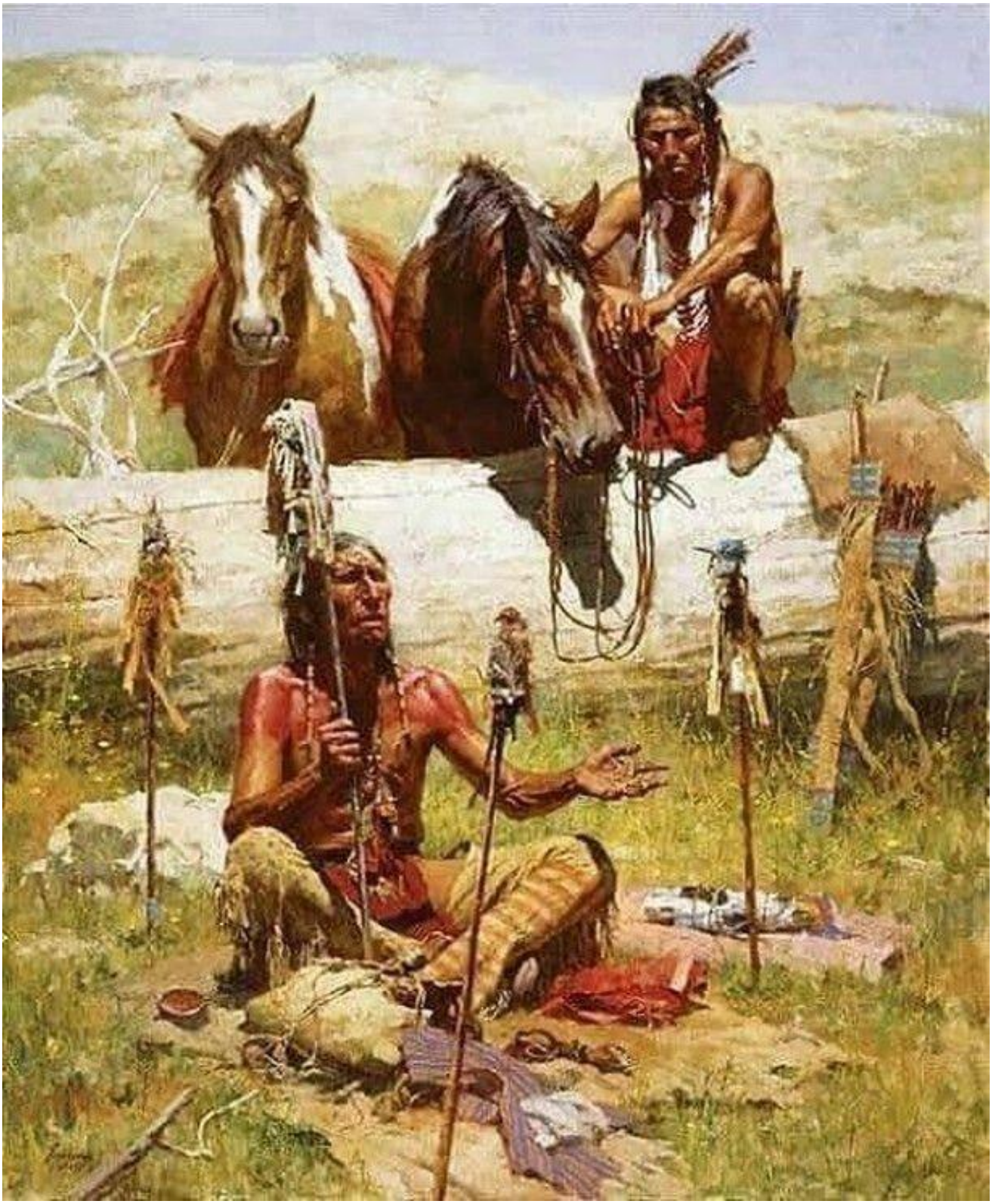
Il peut aussi, sur la base d'un diagnostic réussit, parvenir à identifier avec 2% de chance par niveau, et grâce aux seuls symptômes d'un individu empoisonné, parvenir à identifier un poison. Cette identification ne requiert aucun matériel, et s'effectue en 1D4 minutes.

- Création d'antipoison.
Le sorcier est capable, s'il a réussi à identifier un poison, de réaliser un breuvage de contrepoison. Faire un contrepoison requiert des plantes particulières et la possibilité de faire du feu. Il faut en général entre 1 et 4 heures de travail pour confectionner un tel philtre.

*
* *

« Quand les Esprits sont contrariés…
Il faut comprendre que les hommes en sont la cause… »

Otogwoh – Sorcier du clan *Uhota* du peuple Sioux



Le trappeur



C'est un coureur des bois. Acclimaté à une vie rude, il est un chasseur habile tant au fusil qu'avec des pièges. Souvent bourru, mal habitué à la vie en ville, il parle fort et présente des manières peu civilisées qui le font passer pour un rustre imbécile. C'est pourtant souvent loin d'être le cas et ces hommes des bois sont souvent des philosophes passionnants.

- Valeurs de base

Pour être trappeur, il faut disposer d'un minimum de 12 en **Courage**, de 12 en **Force** et de 14 en **Constitution**

Son Attaque est de **10** et sa Parade de **8.**

Son dé d'initiative est un **D4**.

Son énergie vitale est de **35 points**.
A chaque passage de niveau, le trappeur bénéficie d'un bonus de 1 points sur son D6 de points de vie.

Il possède **5 points** de légende.

- Les Armes

Aussi à l'aise dans le combat avec des armes de **corps-à-corps** que dans l'utilisation du **fusil**, le trappeur est un redoutable gaillard.

- Les Protections

Il porte des **vêtements plus ou moins épais** ainsi souvent que des **fourrures** qui lui confèrent de 1 à 4 points de protection contre les armes tranchantes ou contondantes.

Θ Avantages particuliers

- Aptitudes de base
Dès le début de sa carrière, le Cueilleur dispose des aptitudes suivantes :

- *Pistage* (degré III) - *Chasse* (degré III) - *Connaissance des animaux* (degré III) – *Orientation* (degré III) – *Equitation* (degré I) – *Pose de piège* (degré III) – *Réparer les armes* (degré III)

- Bonus aux jets de sauvegardes.
Exceptionnellement endurant et résistant, le trappeur bénéficie d'un bonus de 1 point sur tous ses jets de sauvegardes.

- Déplacement silencieux
Lorsqu'il y prend garde, le trappeur est capable de se mouvoir sans faire de bruit afin de surprendre sa proie. Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du trappeur. (+4% par niveau au-delà du 14ème)

- Dissimulation en milieu naturel
Quand il travaille à remonter la piste d'une proie, le trappeur sait se rendre presque totalement invisible dans ses dissimulations. Il sait utiliser les endroits d'ombres et ceux dont le contre-jour empêchera l'adversaire de détecter sa présence.
Cette capacité est directement dépendante du niveau d'expérience du trappeur. (+5% par niveau au-delà du 14ème)

Niv.	Déplac. Silencieux	Dissim. milieu naturel
1	12	10
2	15	13
3	18	16
4	21	19
5	24	23
6	28	27
7	32	31
8	36	35
9	41	39
10	46	43
11	51	48
12	56	53
13	62	58
14	68	63

- **Dressage**, au degré III, qui lui permet de domestiquer un animal, tout comme l'aptitude traditionnelle, mais avec un bonus d'un jet supplémentaire en cas d'échec, valable uniquement sur une race précise, au choix du trappeur au niveau 1.

- **Calme sur les Animaux** de son milieu de prédilection. Il peut ainsi tenter de calmer un animal sauvage par une épreuve de Charisme, plus ou moins modifier selon les circonstances, et qui lui prend de 1 à 10 assauts. A noter qu'un animal ainsi calmé ne devient pas un animal domestique, mais qu'il considère simplement le trappeur comme un individu potentiellement non-agressif.

- **Rencontre d'un animal suivant**. Si le trappeur désir s'attacher l'amitié d'un animal, il doit consacrer au moins un mois à l'observer, à l'approcher par des offres de nourriture, à l'habituer à sa présence. Au terme de ce mois, le trappeur lance une épreuve de pourcentage, égale à 5 fois son niveau. En cas d'échec, mieux vaut abandonner définitivement la tentative avec cet animal précis. Par contre, si l'épreuve est un succès, il pourra continuer son approche encore un mois, et tenter une nouvelle épreuve, égale à 7 fois son niveau, qui indiquera par son succès, que l'animal lui est attaché par son affection.

- **Perception des sentiments animaux**. En permanence, pour les animaux qu'il croise et peut observer au moins 2 assauts, le trappeur perçoit les sentiments de crainte ou de joie, de courage ou de peur, de faim ou de satiété, etc… comme au travers d'un sortilège de Télesthésie.

- **Chasse**, aptitude au degré III dès le niveau 1 pour le trappeur. Avec un bonus de 1 point par deux points de Perception au-dessus de 14.

- **Recherche de plantes curatives.** Savant dans le domaine de la botanique, le trappeur sait où et quand chercher les plantes qui lui permettront de confectionner des médications efficaces. Il a pour les trouver 6% de chance par niveau (95% de Maximum) (plus ou moins selon la saison, la région…).
Chaque recherche dure une heure. Un succès indique en général la découverte de plantes en quantité suffisante pour confectionner 1D4 médications.

- **Confection de médications.** Ces médications (potions à boire, onguents, …) permettent au consommateur de guérir ses blessures (reprendre des points de vie)… Pour confectionner une médication, le trappeur doit posséder une dose de plante, et la faire chauffer dans 25 centilitres d'eau, en réussissant avec un bonus de 2 points sur chacune une épreuve de Sagesse, d'Intelligence et d'Adresse.
Une telle potion peut guérir les points de vie ainsi :

[(1D4)/2niv] jusqu'au niveau 9, puis [(5D4)+(1/(niv-9)]

Ainsi, un trappeur de niveau 5 pourra obtenir des potions de 3D4 points de vie. De même, un trappeur de niveau 14 pourra confectionner une potion de 5D4+5 points de vie.

N.B. : la durée de vie de ces médications est de 24 heures pour une efficacité maximum. De 24 à 48 heures, les effets sont de moitié. Et de 48 à 72 heures, les effets sont égaux à ¼ de ce qu'ils auraient pu être.

- Bonus de dégâts au fusil.
Lorsqu'il utilise un fusil dit « de trappeur » (fusil à un coup, à chargement par la bouche), le trappeur bénéficie des avantages suivants :

Niveau du trappeur	Bonus de tir	Bonus de dégâts	D12 *localisation d'impact*
2	/	1 pt	
4	1 pt		
5			2ème essai*
6		2 pts	
8	2 pts		
9			3ème essai*
10		3 pts	
12	2 pts		
13			4ème essai*
14		4 pts	
16	3 pts		
17			5ème essai*
18		5 pts	
20	4 pts		

**2ème essai (ou 3ème, …) indique que, s'il ne le trouve pas « satisfaisant », le joueur peut relancer le D12 de localisation d'impact. On ne prendra alors en compte que le résultat du dernier D12.*

*
* *

*« Je ne sais pas si les forêts du Wyoming sont réellement dangereuses…
Ce que je sais c'est que j'ai croisé dans les villes des hommes bien plus agressifs que les animaux qu'on dit les plus sauvages… »*

Fred Toulouse – trappeur dans le Wyoming
(1816~1861)

