

WEREWOLF

THE FORSAKEN WEST

the World of Darkness

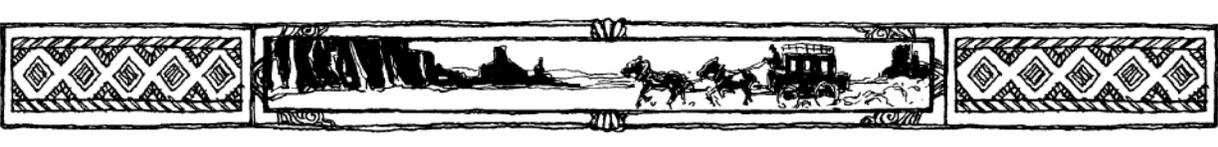


WEREWOLF
THE FORSAKEN WEST



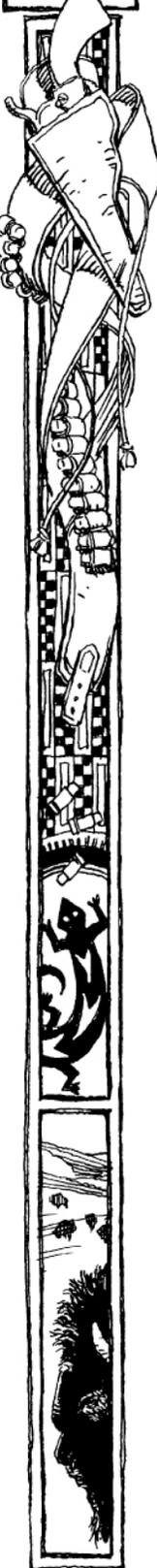
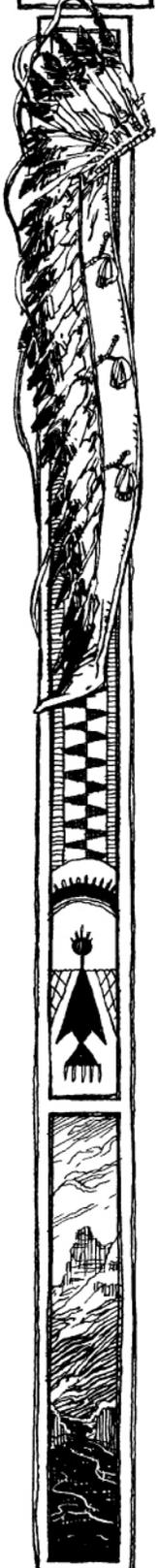
WEREWOLF : THE FORSAKEN WEST

Adaptation de Werewolf : the Forsaken au Far West

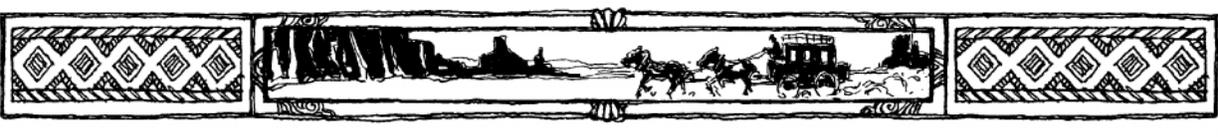


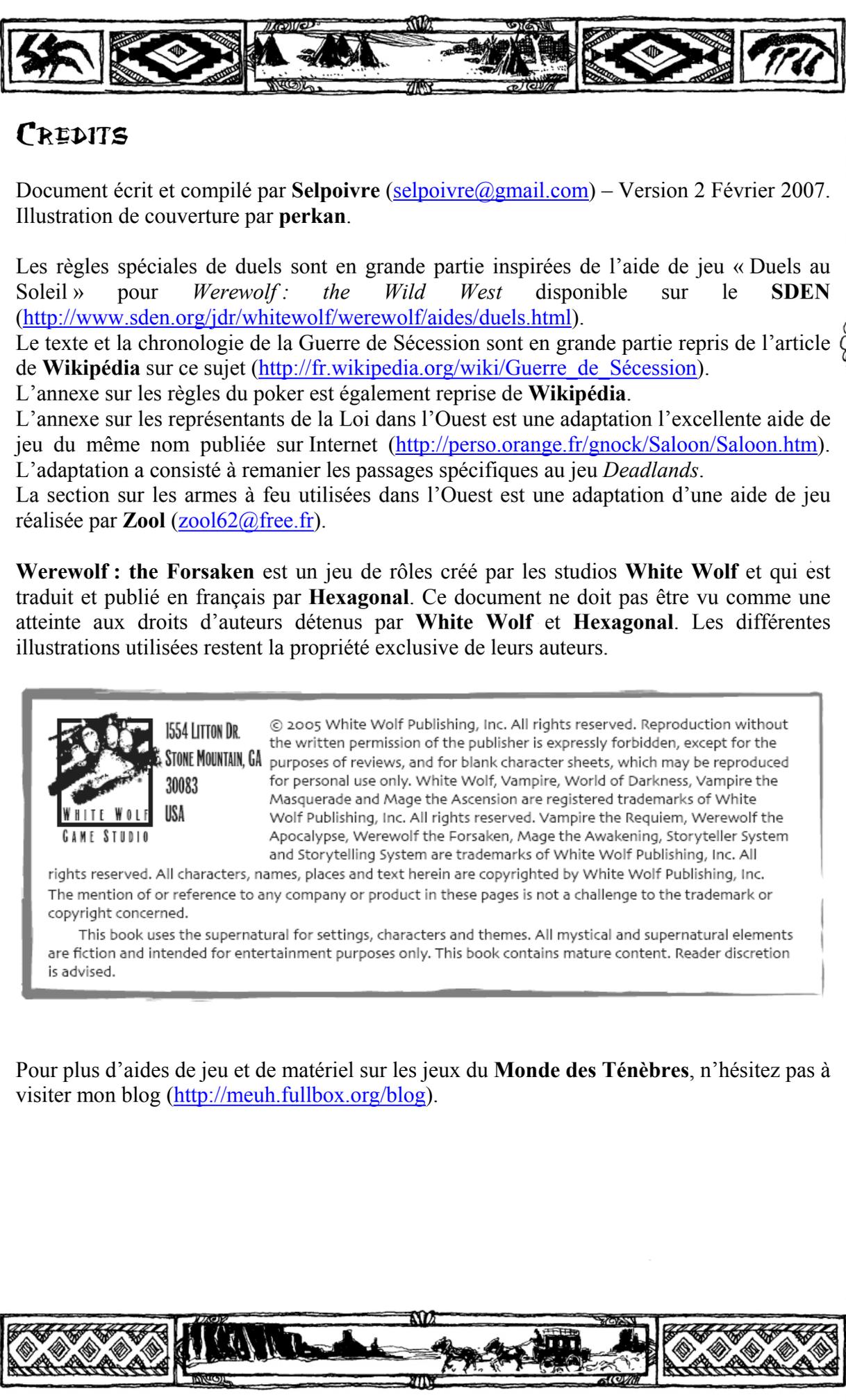


SOMMAIRE



SOMMAIRE	3
CREDITS	4
INTRODUCTION.....	5
DE L'HISTOIRE ANCIENNE.....	7
UNE PERIODE TROUBLE.....	9
L'OUEST DES TENEBRES.....	16
SYSTEMES DRAMATIQUES	20
SECRETS ET RUMEURS DE LA GUERRE.....	29
ANNEXE 1: ARMES A FEU DU FAR WEST.....	31
ANNEXE 2: LA LOI ET SES REPRESENTANTS..	36
ANNEXE 3: RAPPEL SUR LE POKER.....	40





CREDITS

Document écrit et compilé par **Selpoivre** (selpoivre@gmail.com) – Version 2 Février 2007.
Illustration de couverture par **perkan**.

Les règles spéciales de duels sont en grande partie inspirées de l'aide de jeu « Duels au Soleil » pour *Werewolf: the Wild West* disponible sur le **SDEN** (<http://www.sden.org/jdr/whitewolf/werewolf/aides/duels.html>).

Le texte et la chronologie de la Guerre de Sécession sont en grande partie repris de l'article de **Wikipédia** sur ce sujet (http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_de_Sécession).

L'annexe sur les règles du poker est également reprise de **Wikipédia**.

L'annexe sur les représentants de la Loi dans l'Ouest est une adaptation l'excellente aide de jeu du même nom publiée sur Internet (<http://perso.orange.fr/gnock/Saloon/Saloon.htm>).

L'adaptation a consisté à remanier les passages spécifiques au jeu *Deadlands*.

La section sur les armes à feu utilisées dans l'Ouest est une adaptation d'une aide de jeu réalisée par **Zool** (zool62@free.fr).

Werewolf: the Forsaken est un jeu de rôles créé par les studios **White Wolf** et qui est traduit et publié en français par **Hexagonal**. Ce document ne doit pas être vu comme une atteinte aux droits d'auteurs détenus par **White Wolf** et **Hexagonal**. Les différentes illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.



1554 LITTON DR.
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

© 2005 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, World of Darkness, Vampire the Masquerade and Mage the Ascension are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Vampire the Requiem, Werewolf the Apocalypse, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Storyteller System and Storytelling System are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

Pour plus d'aides de jeu et de matériel sur les jeux du **Monde des Ténèbres**, n'hésitez pas à visiter mon blog (<http://meuh.fullbox.org/blog>).



INTRODUCTION

Des loups-garous dans le Far West... et pourquoi pas des dinosaures zombis dans l'espace ? ... et pourtant, passé le premier sentiment d'absurdité, ce mariage contre nature ne le semble pas tant que cela... Après tout, l'Ouest est un endroit et une époque propice aux mystères et au surnaturel : des prédicateurs sillonnent le désert en menaçant les pêcheurs de damnation éternelle, les hommes médecine indiens semblent traiter avec des forces au-delà de notre compréhension, le jackalope hante les vastes plaines de l'Ouest et on ne compte plus les rumeurs de villes fantômes.

Ce document est donc une adaptation du jeu de rôles **Werewolf : the Forsaken** (traduit en français sous le nom de **Loup-Garous : les Déchus**) à un nouveau cadre : celui d'un Far West teinté de surnaturel, de mysticisme et d'horreur. Ce cadre vous propose de répondre par l'affirmative à la question : « Et si toutes ces rumeurs effrayantes qui parcourent l'Ouest étaient vrai ? ».

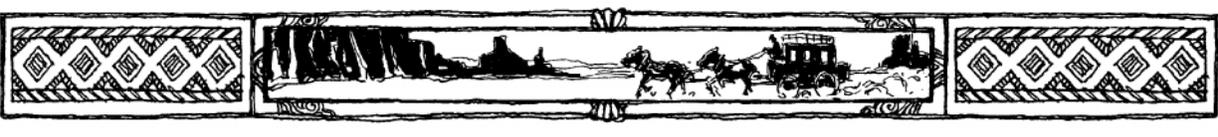
D'AUTRES MONSTRES DANS L'OUEST ?

La question des cross-overs dans les jeux du Monde des Ténèbres a toujours été délicate pour les Conteurs : Entre le souhait d'une variété dans les êtres surnaturels et une surpopulation qui rendrait les simples mortels minoritaires, l'équilibre n'est assurément pas facile à atteindre. Ce document ne prétend pas résoudre cet épineux problème, mais prends partie d'une certaine variété dans le Monde des Ténèbres : il considère qu'en plus des adversaires habituels des Uratha, le Monde des Ténèbres est également peuplé d'autres monstres, dont les Vampires de **Vampire : the Requiem**, les Mages de **Mage : the Awakening** et les créatures artificielles de **Promethean : the Created**. Toutefois, leur influence est considérée comme minime dans l'Ouest, ce qui les rend facilement supprimables de la scène si vous ne souhaitez pas inclure ces jeux à votre chronique. Si vous prenez le parti de les inclure, veillez à les maintenir en minorité par rapport aux humains, afin de conserver l'ambiance mystérieuse du jeu et pour éviter de tomber dans une guerre des gangs surnaturelle. L'influence des êtres surnaturels sur le monde reste également « locale », car il n'y a pas de grande organisation nationale ou internationale pour prendre les décisions et manipuler les plus faibles. Les personnages sont donc au cœur de l'histoire et « libres » de leurs choix et de leurs actions.

SOURCES ET INSPIRATIONS

Livres nécessaires pour exploiter cette adaptation :

World of Darkness Rulebook et *Werewolf : the Forsaken* vous seront tous deux nécessaires, car contenant l'ensemble des règles (ils sont disponibles en VF chez Hexagonal).





Livres optionnels :

Les ouvrages suivants ne sont en aucune manière nécessaires pour exploiter la présente adaptation, mais leur lecture vous permettra d'exploiter d'autres antagonistes, comme les Voleurs de Peaux, les Revenants ou les Srizaku.

Skinchangers (Gamme *World of Darkness*) : contient les informations sur les Voleurs de Peau ainsi que sur d'autres types de métamorphes uniques ou légendaires. Il contient également une multitude de Totems animaux et un index de mythes classés par espèce animale.

Predators (Gamme *Werewolf : the Forsaken*) : contient plus de détails sur les Hôtes Araignées et Rats et évoque les Serpents, les Locustes et les Corbeaux. Ce livre est également une mine d'informations sur les Esprits et les Possédés.

Antagonists (Gamme *World of Darkness*) : contient les informations sur les Revenants et sur les cultes fondés par des mortels illuminés (disponible en VF chez Hexagonal). A noter que les données techniques concernant les Revenants ont été réimprimées dans le livre de base de *Mage : the Awakening* et que les cultes ont également été traités dans *Second Sight*.

Second Sight (Gamme *World of Darkness*) : contient toutes les informations sur les médiums, les thaumaturges et les adorateurs d'entités Lovecraftiennes. Il vous sera utile pour décrire les hommes médecins Indiens si vous ne souhaitez pas intégrer le jeu *Mage : the Awakening* à votre chronique.

Blasphemies (Gamme *Werewolf : the Forsaken*) : Ce livre peut vous être utile si vous souhaitez mettre l'accent sur les différences de Foi entre les Uratha Indiens et Européens. Il contient également quelques informations supplémentaires sur les cultes fondés par les Azlu, les Beshilu, les Esprits ou encore les Uratha eux-mêmes.

Armory (Gamme *World of Darkness*) : Ce volume peut être utile pour une chronique centrée sur le combat armé, notamment pour ses Styles de Combat. Néanmoins, l'essentiel de son contenu sur les armes à feu et les véhicules est très axé sur le monde moderne et ne vous sera donc d'aucune utilité.

En cas de crossovers avec d'autres créatures du MdT, les autres jeux peuvent vous apporter plus de détails sur les autres habitants :

Vampire : the Requiem

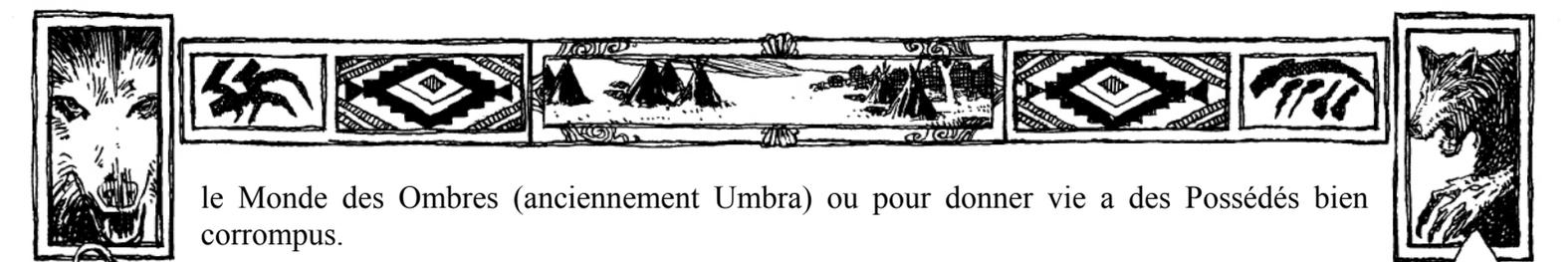
Mage : the Awakening

Promethean : the Created

Inspirations : Jeux de rôles :

Werewolf : the Wild West : l'adaptation au Far West des loups-garous de la première mouture du Monde des Ténèbres qui a inspiré ce document. Bien que les univers de *Forsaken* et d'*Apocalypse* soient très différents, ce livre fourmille d'idées d'ambiance pour





le Monde des Ombres (anciennement Umbra) ou pour donner vie a des Possédés bien corrompus.

Deadlands : Western spaghetti agrémenté de tentacules : LA référence rôliste du western fantastique. Bien qu'il soit basé sur une uchronie (ou des soldats se relèvent d'entre les morts après Gettysburg, un nouveau carburant est découvert et la Californie s'effondre sur elle-même), il peut servir d'inspiration pour donner au Monde des Ombres une forte teinte Indienne ou pour rendre les Possédés et les Revenants encore plus inquiétants. Le système alternatif d'initiative présenté ici est fortement inspiré des règles de ce jeu.

Romans :

La tour du diable et sa suite *Le train du diable* par Marc Sumner : On peut difficilement faire plus dans l'ambiance que ces deux romans. Vous pouvez y aller les yeux fermés.

Films :

Blueberry, l'expérience secrète

La trilogie du Dollar de Sergio Leone : *Pour une poignée de dollars, Et pour quelques dollars de plus, Le bon la brute et le truand*

Il était une fois dans l'Ouest

Mon nom est personne

Django (et ses innombrables suites)

Impitoyable

Wild Wild West

Retour vers le Futur III

DE L'HISTOIRE ANCIENNE...

MODIFICATIONS DU BACKGROUND DE WEREWOLF: THE FORSAKEN

Cette adaptation de **Werewolf : the Forsaken** est basée sur une histoire différente de celle décrite dans le livre de base de ce jeu. Les modifications apportées à l'historique de ce jeu sont résumées ici.

L'histoire de Père Loup et Mère Lune :

L'histoire de Père Loup et de Luna est une légende transmise par les Déchus Indiens uniquement. Traditionnellement, les Déchus Européens expliquent leur origine par une malédiction millénaire d'origine démoniaque/magique ou par une punition divine. Certains Européens ne reconnaissent pas les Sang-du-Loup comme étant des Déchus potentiels.

Les Uratha en Europe :

Pour une raison inconnue, la plupart des Déchus Européens subissent leur Premier Changement sous la pleine lune. Cette particularité a probablement donné naissance à la légende européenne des loups-garous influencés par la pleine lune. Ils se considèrent la plupart du temps comme maudits par Dieu. Certains chassent les esprits pour protéger les humains et gagner leur rédemption. D'autres servent les courts d'esprits pour gagner leur





place dans le monde des Ombres. D'autres encore tentent d'oublier leur part de loup pour tenter de vivre parmi les hommes.

Les Déchus Européens sont largement solitaires et ne s'organisent généralement pas en Tribus comme leurs cousins américains. Leur unique Tribu, les Maîtres du Fer, date du début de la Révolution Industrielle et de la nécessité pour les Déchus de s'adapter aux métropoles naissantes. Toutefois, les Maîtres du Fer sont encore méconnus et minoritaires en Europe.

Les Uratha Indiens :

Les Déchus indiens sont les plus proches de ceux décrits dans le livre de base de **Werewolf: the Forsaken**. Ils s'organisent en quatre tribus principales, réclament descendre de Père Loup et s'estiment garants de l'équilibre entre le Monde des Ombres et la réalité physique.

Les Tribus Uratha :

Les Tribus décrites dans le livre de base ne sont pas présentes sur toute la planète mais sont purement locales au continent Américain. Seuls les Maîtres du Fer ne sont pas originaires d'Amérique mais d'Europe.

Les Tribus Pures :

Les Tribus Pures sont largement minoritaires et presque confinées au Nouveau Monde. Beaucoup de Déchus, notamment les Européens, n'en ont jamais rencontré.

Les Hôtes :

Bien qu'ils ne soient pas aussi nombreux que les Azlu et les Beshilu, les Hôtes Locustes (les Srizaku décrits dans le supplément *Predators*) sont suffisamment courants pour être connu de la plupart des Tribus Uratha.

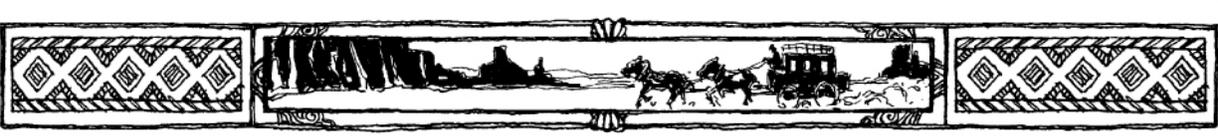
Le Vampirisme :

Si le Conteur souhaite intégrer les Vampires à sa chronique, cette adaptation part du principe que le Vampirisme est originaire du Vieux Monde et n'était absolument pas présent sur le continent Américain avant l'arrivée des Blancs. Ceci explique qu'en 1863 la plupart des Vampires restent confinés aux grandes villes de la côte Est. Les rares Vampires Indiens ont donc été étreints assez récemment.

DIFFERENCES DE FOI

Contrairement à leurs frères Indiens, les Déchus originaires d'Europe n'expliquent pas leur condition par la légende de Père Loup et Mère Lune. Leurs mythes sont en général bien différents et varient énormément selon la culture, la nation ou même la religion des Uratha avant leur Premier Changement. Ces mythes sont innombrables sur le Vieux Continent, mais ceux qui suivent sont parmi les plus fréquemment rencontrés dans l'Ouest :

Un Pacte avec le Diable : Les Déchus originaires des pays Nordiques clament être les descendants d'humains ayant vendu leur âme à des démons en échange de la capacité de se





changer en loup. Les raisons de ce pacte se sont perdues dans le temps mais ces Uratha supposent que leurs ancêtres cherchaient peut être à se venger d'un ennemi ou à protéger leurs villages d'une menace. Les Déchus suivant ce dogme ont tendance à avoir un grand sens des responsabilités : Ils sont conscients de ce qu'ils sont et acceptent plus facilement les conséquences des erreurs de leurs ancêtres. Ils ont en commun avec les Indiens le devoir sacré d'agir comme des gardes-chasse entre les mondes physiques et spirituels, car ils voient dans cette mission l'opportunité de racheter les fautes de leurs aïeux.

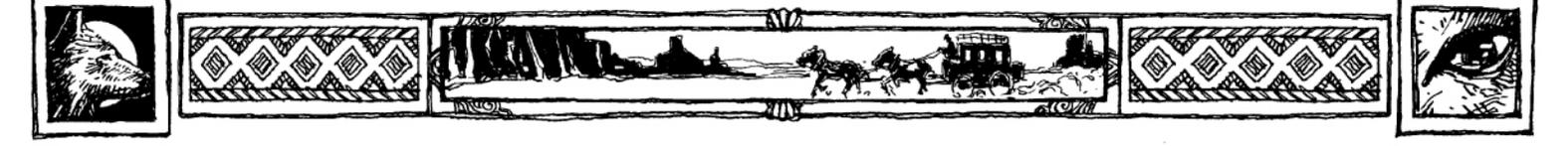
Maudits par Dieu : Certains loup-garous, surtout ceux qui étaient fortement croyants avant leur Premier Changement, imputent leur condition à une malédiction lancée par Dieu pour les punir de leurs péchés. La plupart des Déchus suivant ce dogme sont effrayés par leur propre condition et ont tendance à s'éloigner des communautés humaines, pour préserver l'humanité du danger qu'ils représentent. Ceux qui surmontent cette peur finissent par s'accepter mais continuent à parcourir le monde pour tenter d'aider ceux qui, comme eux, ont été maudits. D'autres Uratha se réclamant de cette Foi, se complaisent dans cette malédiction, et se voient comme les agents privilégiés de Satan sur Terre. Dans l'Ouest, ils finissent généralement par rejoindre les Maeljins et leurs serviteurs les Chiens Infernaux.

Des Loups parmi les Hommes : La condition de lycanthrope n'est pas toujours vue comme une malédiction parmi les Européens. Certains prennent même le contre-pied de cette vision et affirment qu'ils n'ont pas été maudits mais bénis par Dieu. Cette bénédiction serait accompagnée d'une mission divine : celle d'agir comme des prédateurs pour les hommes qui s'écarteraient du chemin de Dieu. Ce dogme, relativement proche de celui des Vampires de la Lancea Sanctum, réinterprète les éléments mystiques et spirituels Uratha à la lumière de cette mission : la Lune représente pour eux la face « cachée » de Dieu, celle d'une divinité vengeresse et jalouse, la Rage de la Mort est une manifestation de leur orgueil et de leur éloignement du chemin, les esprits et le monde des Ombres sont une manifestation du Malin...

Les Fils du Loup : Parmi les Déchus Européens, rares sont ceux qui n'incluent pas des éléments du Christianisme dans leur compréhension de leur condition. Parmi ces Uratha, certaines meutes d'Irlande et d'Ecosse clament que tous les lycanthropes sont en réalité les descendants de Possédés. Habituellement, les Possédés ne peuvent pas transmettre leur condition ou leurs capacités à leurs enfants éventuels, mais ces Déchus racontent l'histoire d'un puissant Esprit du Loup qui aurait pris possession du corps d'une jeune femme enceinte de jumeaux. L'influence spirituelle du Loup marqua non seulement la jeune femme mais aussi ses futurs enfants, lorsqu'elle accoucha, ses deux fils présentaient à la fois des caractéristiques humaines et spirituelles. Devant cette naissance hors du commun et les réactions du village, la mère et le Loup demandèrent à la Lune de protéger les enfants, en échange de la mort du Loup. Les premiers Uratha étaient nés....

UNE PERIODE TROUBLE

Avant l'arrivée des Européens, le continent Américain était en équilibre : les Indiens qui y vivaient étaient en harmonie non seulement avec leur environnement mais aussi avec





les Esprits au-delà du Gantelet. L'arrivée massive des Blancs et la Conquête de l'Ouest bouleversèrent peu à peu cette harmonie, ce qui transforma peu à peu certains esprits, les rendant plus violents et plus belliqueux envers le monde physique.



prendre leur revanche sur les loups-garous, et devinrent plus agressifs.

Depuis 30 ans, le nombre de Premiers Changements semble augmenter anormalement dans l'Ouest. Les Indiens affirment qu'il s'agit d'une aide de Luna pour les aider dans leur combat alors que certains Blancs parlent d'une mise à l'épreuve de Dieu ou d'un signe que la fin des temps approche. Parallèlement, de nombreux shamans Indiens ou mystiques Européens découvrant peu à peu l'étendue de la menace du Mangeur d'Orages se tournent vers la voie du Vol de Peaux ou de la Thaumaturgie.

En 1856, lorsqu'une horde de Srizaku décimèrent successivement trois meutes d'Uratha au Nouveau Mexique, les Déchus Indiens et Européens prirent conscience de la menace posée par le Mangeur d'Orages et ses serviteurs et négocièrent à la hâte une paix fragile. Un anonyme inspiré baptisa cette sombre période la Guerre de l'Orage. Quand la Guerre de Sécession éclata en 1861, l'issue de la Guerre de l'Orage était encore incertaine.





THEME ET AMBIANCE

Thème : « L'histoire est écrite par les vainqueurs » dira bien plus tard Winston Churchill. Mais cette maxime convient parfaitement à cette période trouble. Les hostilités qui ensanglantent le monde physique comme le monde de l'Ombre en témoignent : toutes les factions engagées se battent pour changer la face du monde, ou au contraire maintenir le statu quo existant.

Ambiance : Le Far West des années 1860 est profondément marqué par la violence. Celle-ci est omniprésente et prend de nombreux aspects : elle est physique (par les guerres indiennes, les attaques de desperados et bien sûr la guerre civile), morale (exactions sur les prisonniers de guerre, racisme, traumatismes liés aux combats), économique (lutte acharnée des compagnies de chemin de fer pour relier l'Atlantique au Pacifique), culturelle (choc des civilisations européennes, indiennes, mexicaines et parfois asiatiques) et spirituelle (rivalités religieuses, évangélisation parfois forcée des indiens, Guerre de l'Orage).

LA GUERRE DE L'ORAGE EN 1863

Contrairement à ce que son nom laisse entendre, la Guerre de l'Orage n'est pas une série de batailles rangées entre le Mangeur d'Orages et ses adversaires. Il s'agit plutôt d'une série de brèves escarmouches ayant lieu à la fois dans le monde réel, à l'abri des regards humains et dans le monde spirituel, où elles ne résolvent pas grand-chose. Mais



cette réalité n'empêche pas la situation d'être hautement instable dans l'Ouest pour les Uratha : chaque « camp » en présence cherche en permanence à étendre son territoire et son influence, que ce soit au dépend d'un autre camp ou non. La situation du monde surnaturel est donc radicalement différente et imprévisible selon l'endroit où l'on se trouve. On peut cependant dégager quelques tendances selon les régions et les Etats.

Côte Est : Les Déchus sont peu nombreux sur la côte Est, surtout en comparaison de l'Ouest. Les Uratha qui y vivent appartiennent généralement à la Tribu Européenne des Maîtres du Fer. Les grandes villes sont fréquemment contrôlées par des Vampires ou des Mages, qui n'ont la plupart du temps presque aucun contact entre eux ou avec les Uratha.

- New-York est un cas particulier. La ville est contestée entre des Mages et des Vampires en surface. Des Azlu rôdent en sous-sol et trafiquent avec des vampires du Cercle de la Mère.
- Boston est le domaine de Mages Atlantéens. Mais cette « appartenance » est contestée par des Hôtes et des Possédés, qui tentent de leur reprendre les principaux Loci de la ville.
- Gettysburg

Sud Est (Floride, Louisiane, Mississippi, Alabama, Géorgie) : Les Etats du Sud-Est sont le territoire de meutes Uratha se réclamant principalement des Maîtres du Fer et des Chasseurs des Ténèbres.

- La Nouvelle Orléans est une sorte d'enclave des Vampires dans les territoires des Chasseurs des Ténèbres. A l'origine, un accord entre le Cercle de la Mère et les Déchus prévoyait de laisser la ville aux Vampires en échange de leur lutte contre les esprits, mais les Damnés ont vite oublié leur parole.

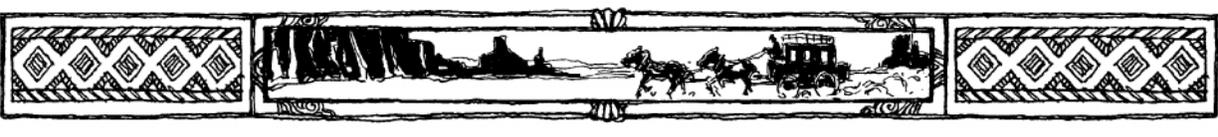
Désert du Sud (Texas, Nouveau-Mexique, Mexique) : Théâtre d'une guerre ouverte entre Possédés, Beshilu, Srizaku et Uratha (de la Tribu des Griffes de Sang principalement). Les Texas Rangers s'inquiètent de leur impuissance face à la violence et la criminalité galopante dans l'Etat. La Cavalerie de la Confédération, a récemment été chargée de pacifier la région pour assurer les arrières de l'Armée Confédérée dans la Guerre Civile.

- El Paso

Sud Ouest (Nouveau Mexique, Arizona) : Principalement aux mains des Srizaku. Des cultes organisés de Voleurs de Peau tentent régulièrement de se débarrasser des Hôtes, mais généralement sans grand succès.

- Dodge City
- Tombstone

Ouest (Californie, Oregon) : Dirigée par des Seigneurs de l'Orage luttant contre des Beshilu. Les Vampires commencent lentement à prendre de l'influence dans la région, mais prennent garde de rester hors de vue des Déchus. On murmure que les Rats seraient aux prises avec des cultes d'Azlus vers Los Angeles.





Centre (Nebraska, Kansas, Missouri, Iowa, Illinois, Utah) : Théâtre d'une guerre spirituelle entre des Esprits du Mangeur d'Orages et des Ombres d'Os.

- Chicago est en passe de devenir un territoire contesté par les Vampires, les Mages et les Déchus.
- Salt Lake City

Colorado : Les territoires du Colorado sont une sorte d'enclave dans l'Ouest car il semble peu menacé par les forces du Mangeur d'Orages pour le moment. Malheureusement pour les Déchus, il est le territoire de meutes de Purs qui tiennent les Déchus et les Blancs pour responsables de ce nouveau mal.

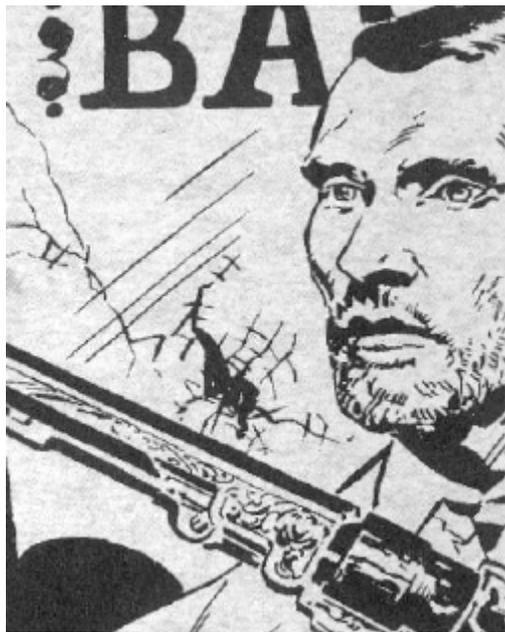
Nord (Montana, Dakota, Minnesota) et Canada : Peuplé de Chasseurs des Ténèbres et de Loups Fantômes et relativement au calme pour le moment. Les Uratha s'inquiètent cependant du nombre croissant de Voleurs de Peau.

- Deadwood

LA GUERRE DE SECESSION EN 1863

Cette période de l'Histoire est également marquée par la Guerre de Sécession, qui opposa les Etats restés loyaux à la Constitution au Nord (l'Union) aux Etats Confédérés d'Amérique au Sud (la Confédération) entre 1861 et 1865.

La Guerre de Sécession fut déclenchée par une attaque des forces sudistes sur Fort Sumter tenu par des unités restées fidèles au gouvernement fédéral.



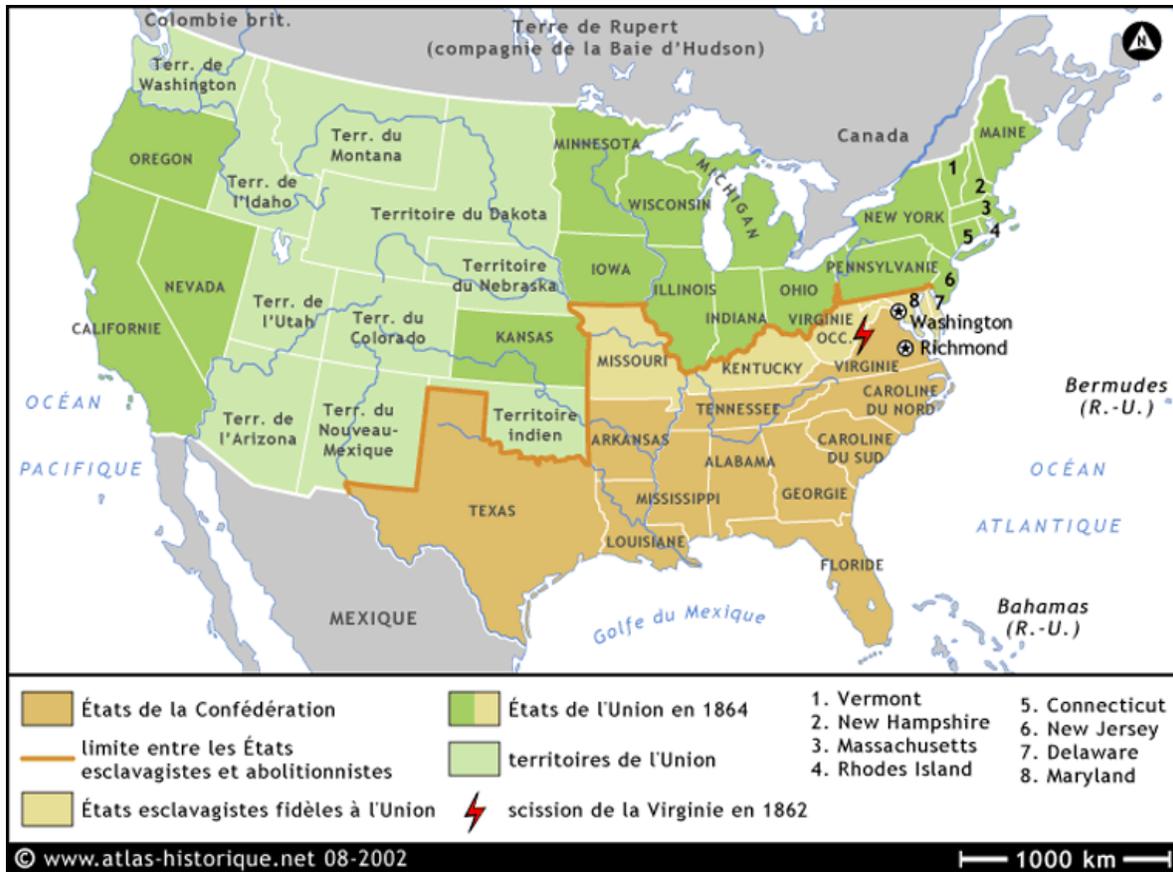
L'armée confédérée l'emporta au début des hostilités et certains de ses commandants, en particulier le général Robert E. Lee, furent de brillants stratèges. Les généraux nordistes, forts d'une écrasante supériorité numérique et matérielle, n'ont pas eu de grands scrupules à lancer de sanglantes offensives (comme, plus tard, les généraux de la Première Guerre mondiale). À l'opposé, le commandement sudiste, excellentement formé et conscient de son infériorité numérique, a davantage ménagé le sang de ses hommes.

Pendant l'été 1863, Lee joua son va-tout en envoyant ses troupes dans le Nord jusqu'en Pennsylvanie. Il se heurta à l'armée de l'Union à Gettysburg. La plus grande bataille qui ait jamais été livrée sur le sol américain a alors eu lieu. Au bout de trois jours de combats désespérés, les



Confédérés durent s'avouer vaincus. Au même moment, sur le Mississippi, le général nordiste Ulysses S. Grant prenait la ville de Vicksburg. L'Union contrôlait désormais toute la vallée du Mississippi, coupant en deux la Confédération. Mais la guerre n'était pas finie.

La période choisie dans le cadre de ce jeu est l'été 1863. La poussière retombe lentement à Gettysburg mais les hostilités n'en sont qu'à leurs débuts et l'issue du conflit est encore loin d'être déterminée. La campagne militaire durera encore jusqu'en 1865, faisant des centaines de milliers de victimes.



CHRONOLOGIE DU DEROULEMENT DE LA GUERRE DE SECESSION

1860

- 24 décembre : Sécession de la Caroline du Sud

1861

- 3 janvier : Une résolution parlementaire, dans le Delaware, condamne les intentions de sécession. L'État est très divisé.
- 9 janvier : Sécession du Mississippi.
- 10 janvier : Sécession de la Floride.
- 11 janvier : Sécession de l'Alabama.

- 26 janvier : Sécession de la Louisiane.
- 29 janvier : Sécession de la Géorgie.
- 1er février : Le Texas décide de soumettre la sécession à un référendum.
- 23 février : Le référendum du Texas décide la sécession.
- 11 mars : Les sept premiers États confédérés adoptent leur Constitution.
- 12 avril : Bataille de fort Sumter. Début de la Guerre
- 17 avril : La Virginie décide de soumettre la sécession à référendum.
- 29 avril : Le Maryland décide de rester dans l'Union, mais vote une motion en faveur des États confédérés, et contre la guerre.
- 28 mai : Le gouverneur de l'État du Kentucky proclame le maintien dans l'Union, et la neutralité dans la guerre.
- 6 mai : Sécession de l'Arkansas.
- 6 mai : Le Tennessee décide de soumettre la sécession à référendum.
- 20 mai : Sécession de la Caroline du Nord.
- 23 mai : Le référendum de Virginie décide la sécession.
- 8 juin : Le référendum du Tennessee décide la sécession.
- 21 juillet : Première bataille de Bull Run

1862

- 6 avril : Bataille de Shiloh
- 1er mai : Occupation de la Nouvelle Orléans
- 25 juin : Bataille de Sept Jours
- 30 août : Seconde bataille de Bull Run
- 17 septembre : Bataille d'Antietam
- 13 décembre : Bataille de Fredericksburg

1863

- 31 décembre 1862 - 2 janvier 1863 Bataille de la Stones River
- 27 avril : Bataille de Chancellorsville
- 1 au 3 juillet : Bataille de Gettysburg
- 4 juillet : Reddition de Vicksburg
- 19 septembre : Bataille de Chickamauga
- 25 novembre : Bataille de Chattanooga

1864

- 5 au 7 mai : Bataille de la Wilderness
- 8 au 21 mai : Bataille de Spotsylvania
- juillet : Dernier raid confédéré sur Washington
- septembre : Prise d'Atlanta par Sherman

1865

- 9 avril : Reddition de Lee à Appomattox. Fin de la Guerre de Sécession
- 14 avril : Assassinat d'Abraham Lincoln

- 26 avril : Les dernières troupes rebelles qui refusaient de se rendre capitulent
- 23 juin : Les Amérindiens favorables au Sud capitulent
- 18 décembre : Adoption du 13e amendement (loi anti-esclavage)



L'OUEST DES TENEBRES

LE MONDE DES OMBRES

Le Monde des Ombres est actuellement surnommé le Monde de l'Orage par les Uratha et certains shamans Indiens en raison de son apparence. L'influence du Mangeur d'Orages y est tellement forte que le ciel y est en permanence couvert et parcouru d'éclairs.

La plupart des Cours des Esprits se sont ralliées aux forces du Mangeur d'Orages dans la crainte d'être assimilées. Certains verront d'un très bon œil l'intervention des Déchus pour les libérer de l'Orage, d'autres les chasseront de peur des représailles.

La Guerre de Sécession a également une forte influence sur le Monde des Ombres. Les Déchus ont constaté une multiplication des esprits liés à la Guerre, la Douleur, la Mort et la Violence. Le Monde de l'Orage est donc un endroit dangereux voire mortel aux alentours des champs de batailles et des hôpitaux de campagne.



La guerre civile a également contribué à accroître le nombre de fantômes et de hantises en tous genres. Plus inquiétant encore, les rumeurs concernant des corps se relevant sur les champs de bataille sont de plus en plus fréquentes.

Même si on excepte l'influence du Mangeur d'Orages, le Monde des Ombres dans l'Ouest ne possède que peu de ressemblances avec ce qu'il deviendra au début du XXI^{ème} siècle. Les Européens sont encore loin d'avoir colonisé l'ensemble de l'Ouest et les grandes villes n'apparaîtront que bien plus tard. Les Ombres sont encore largement un reflet très légèrement idéalisé du monde physique et certaines petites villes de l'Ouest n'y ont même pas leur reflet. La faible densité de population fait que les esprits nés de l'homme et de ses émotions y sont très rares mais la difficulté de leur survie les a rendus redoutables.

Certains champs de bataille de la Guerre de Sécession ont donné lieu à la création de Blessures dans le Monde des Ombres. Stones River, Shiloh, Bull Run, Fredericksburg et bien sûr Gettysburg sont dans ce cas. Ces champs de ruine spirituels sont extrêmement dangereux pour les Uratha assez fous pour les traverser, car leur fraîcheur les rend encore plus attirants pour les Esprits de Colère, de Violence, de Souffrance ou de Mort.

AUTRES HABITANTS DU MONDE DES TENEBRES

Naturellement, les Uratha et leurs adversaires directs ne sont pas les seuls à peupler l'Ouest. De nombreuses autres créatures vivent en marge de l'humanité. Certaines prennent part directement au conflit, d'autres appuient l'un ou l'autre camp, d'autres encore sont plus préoccupées par leurs propres manipulations et luttes d'influence. Voici quelques unes de ces créatures, parmi les plus fréquemment rencontrées dans l'Ouest.

HOTES ARAGNEES : De part leur instinct qui les pousse à renforcer la barrière entre les mondes, les Azlu sont naturellement opposées aux plans du Mangeur d'Orages même si elles ne le combattent pas de front. Leur *modus operandi* consiste à renforcer le Gantelet des Loci qu'elles rencontrent tout en défendant féroce ment leur territoire contre toute intrusion. Sur la côte Est, elles auraient également fondé des Cultes dans les grandes villes.

HOTES LOCUSTES : Poussés par leur appétit dévorant, les Srizaku ne visent qu'à une chose : s'étendre et consumer ceux qui les ont presque exterminés : les Uratha. Ils sont relativement peu nombreux dans l'Ouest et se déplacent exclusivement en essaims. Certains auraient même réussi à posséder des petites villes presque intégralement en quelques heures.

HOTES RATS : Pour les Beshilu, l'arrivée du Mangeur d'Orages s'apparente à une bénédiction. Ils entendent profiter de la Guerre de l'Orage pour ronger le Gantelet et ranimer le Roi de la Peste. Malheureusement pour eux, beaucoup d'esprits ont la rancune tenace et ne tiennent pas à voir le Roi renaître de ses cendres.

POSSEDES : Les Possédés sont de plus en plus nombreux dans l'Ouest depuis le réveil du Mangeur d'Orages. Ils apparaissent généralement dans les communautés humaines les plus





nombreuses, c'est-à-dire les villes fondées par les pionniers ou les régiments impliqués dans la Guerre de Sécession. Les Indiens semblent connaître ce phénomène beaucoup plus qu'ils ne l'admettent et appellent ces Esprits « manitous ».

TRIBUS PURS : Les loups-garous se réclamant Purs ne sont qu'une minorité de la population et beaucoup de Déchus, notamment les Européens, les considèrent comme une légende urbaine. En réalité, les Purs possèdent quelques territoires dans l'Ouest, dont la plupart sont situés au Colorado. Ils maintiennent leur existence secrète en donnant systématiquement la chasse à tout intrus qui pourrait les dénoncer.

CHIENS INFERNAUX : Comme à leur habitude, les Uratha serviteurs les Maeljin se font discrets dans l'Ouest. Pour l'instant, leur allégeance les place dans une position délicate, pris entre l'hostilité des serviteurs de l'Orage pour tous les Uratha et la prudence souhaitée par leurs maîtres. Il ne fait cependant aucun doute que dès que les Maeljin choisiront leur camp, leurs Chiens Infernaux se jeteront avec délectation dans le combat.

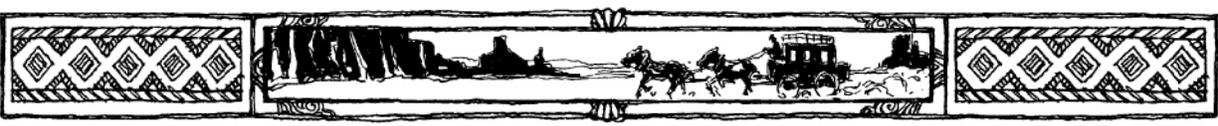
VOLEURS DE PEAU : De plus en plus d'hommes médecine Indiens sont tentés par cette voie pour lutter contre le Mangeur d'Orages. Malheureusement pour eux, cette voie les mène à des actes souvent atroces et ils finissent fréquemment par y perdre toute santé mentale. La plupart du temps, ils choisissent la peau de coyotes, de serpents, de vautours ou de corbeaux.

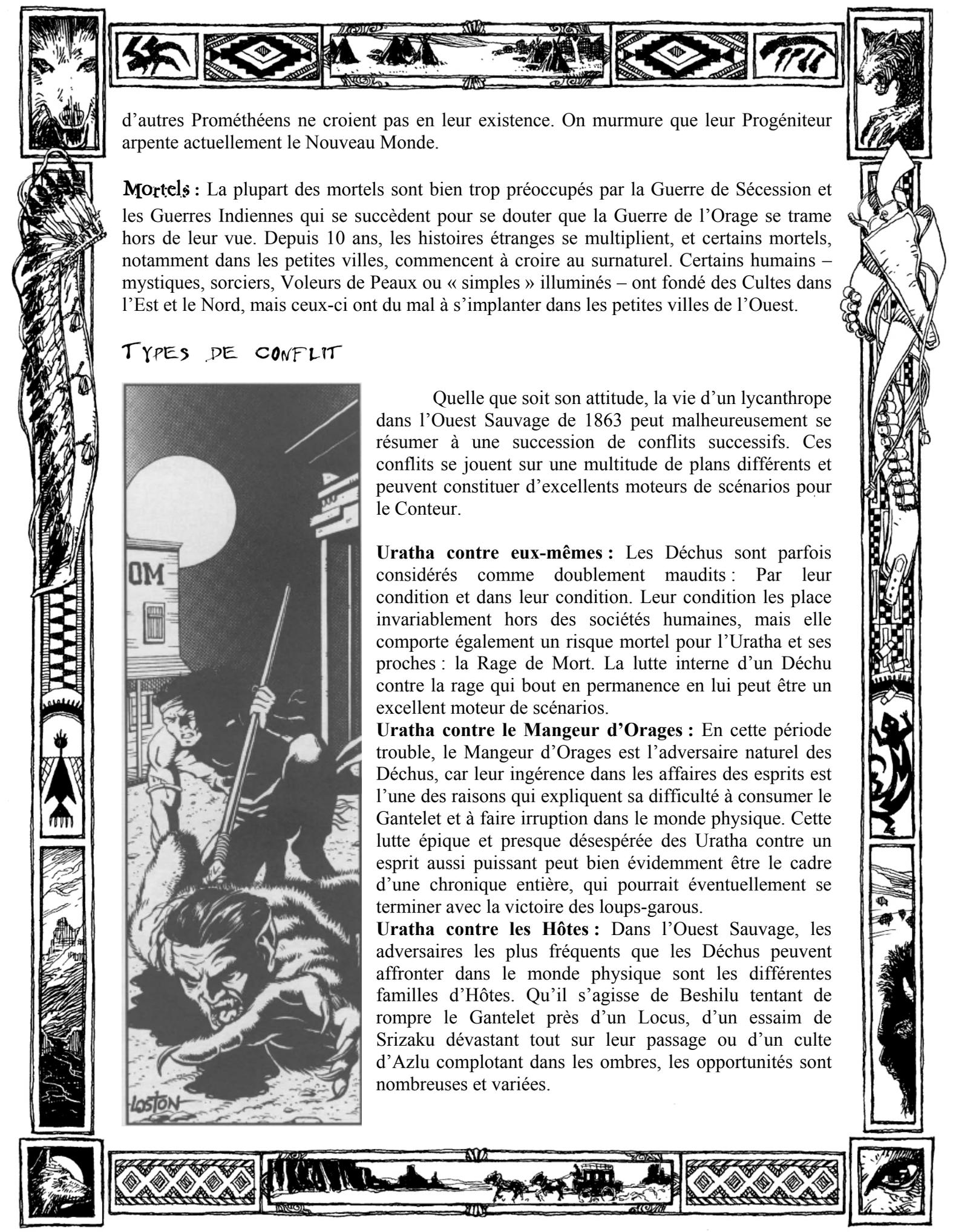
Revenants : Souvent confondus avec les Possédés, les Revenants sont des fantômes ayant trouvé un moyen de retourner dans leur corps. Ils n'ont quitté le Crépuscule que pour assouvir leurs Passions. Malgré leur nombre toujours croissant, ils n'ont aucune organisation sociale propre. Les rares Revenants à être suffisamment lucides pour prendre conscience de la Guerre de l'Orage évitent généralement toute implication.

Vampires : Les Damnés sont surtout présents dans l'Est du pays, notamment New York, Chicago et la Nouvelle Orléans. L'Ordo Dracul n'est pas encore aussi présent que les autres Lignes, mais son statut n'est plus remis en question par les plus anciens. Les vampires Indiens sont peu nombreux, appartiennent quasi-exclusivement au Cercle de la Mère et sont dispersés dans le pays.

Mages : Les Eveillés Européens se regroupent déjà à Boston et Chicago. Le Conseil Libre devient progressivement un Ordre reconnu par les Ordres Atlantéens. Les Visionnaires du Trône luttent pour contrôler New York et les autres villes de la Côte Est dans le but de surveiller le flot des immigrants. Les Eveillés Indiens sont dispersés dans les différentes Tribus et comptent une majorité de Thyrsus.

Prométhéens : Encore moins nombreux qu'à l'époque moderne car la traversée de l'Atlantique est dangereuse à bord des bateaux humains. Certains suivent avec curiosité la Guerre de Sécession, intrigués par l'ardeur que mettent les humains à s'entre-tuer. Les Frankenstein sont encore nettement moins nombreux que les autres Lignées et certains





d'autres Prométhéens ne croient pas en leur existence. On murmure que leur Progénéateur arpente actuellement le Nouveau Monde.

Mortels : La plupart des mortels sont bien trop préoccupés par la Guerre de Sécession et les Guerres Indiennes qui se succèdent pour se douter que la Guerre de l'Orage se trame hors de leur vue. Depuis 10 ans, les histoires étranges se multiplient, et certains mortels, notamment dans les petites villes, commencent à croire au surnaturel. Certains humains – mystiques, sorciers, Voleurs de Peaux ou « simples » illuminés – ont fondé des Cultes dans l'Est et le Nord, mais ceux-ci ont du mal à s'implanter dans les petites villes de l'Ouest.

TYPES DE CONFLIT



Quelle que soit son attitude, la vie d'un lycanthrope dans l'Ouest Sauvage de 1863 peut malheureusement se résumer à une succession de conflits successifs. Ces conflits se jouent sur une multitude de plans différents et peuvent constituer d'excellents moteurs de scénarios pour le Conteur.

Uratha contre eux-mêmes : Les Déchus sont parfois considérés comme doublement maudits : Par leur condition et dans leur condition. Leur condition les place invariablement hors des sociétés humaines, mais elle comporte également un risque mortel pour l'Uratha et ses proches : la Rage de Mort. La lutte interne d'un Déchu contre la rage qui bout en permanence en lui peut être un excellent moteur de scénarios.

Uratha contre le Mangeur d'Orages : En cette période trouble, le Mangeur d'Orages est l'adversaire naturel des Déchus, car leur ingérence dans les affaires des esprits est l'une des raisons qui expliquent sa difficulté à consumer le Gantelet et à faire irruption dans le monde physique. Cette lutte épique et presque désespérée des Uratha contre un esprit aussi puissant peut bien évidemment être le cadre d'une chronique entière, qui pourrait éventuellement se terminer avec la victoire des loups-garous.

Uratha contre les Hôtes : Dans l'Ouest Sauvage, les adversaires les plus fréquents que les Déchus peuvent affronter dans le monde physique sont les différentes familles d'Hôtes. Qu'il s'agisse de Beshilu tentant de rompre le Gantelet près d'un Locus, d'un essaim de Srizaku dévastant tout sur leur passage ou d'un culte d'Azlu complotant dans les ombres, les opportunités sont nombreuses et variées.



Uratha contre d'autres surnaturels : Malheureusement pour eux, les Uratha ne sont pas les seuls à peupler les ombres du Monde des Ténèbres, et l'Ouest ne fait pas exception à la règle. Des suceurs de sang complotent, des sorciers fous jouent avec la réalité et des cadavres recomposés et animés recherchent désespérément leur humanité et les objectifs de tous ces monstres finissent fréquemment par rentrer en conflit avec ceux des Uratha.

Uratha contre l'humanité : Contrairement à la plupart des autres monstres tapis dans les ténèbres à l'abri des regards de l'humanité, les Uratha n'appartiennent à aucun monde, car leur nature les place entre la réalité physique et l'Ombre. Du fait de cette nature, les loups-garous se sont toujours placés en marge de la société humaine, et leurs relations avec l'homme sont fréquemment violentes : Sang-du-loup, occultistes, journalistes trop curieux, chasseurs de sorcières, ou simples humains en quête de vengeance sont tous susceptibles de traquer les lycanthropes... Et même si un Uratha est capable de tenir un homme en respect en quelques coups de griffes, la situation n'est pas la même quand cet Uratha fait face à une foule en colère où à un humain plus prudent et plus malin que lui...

Nord contre Sud : Bien qu'ils vivent en marge de la société humaine, les Uratha subissent généralement les effets des conflits humains, et une guerre de l'ampleur de celle qui secoue l'Amérique du Nord depuis 1860 ne fait pas exception. Au-delà de l'aspect militaire, la Guerre de Sécession peut également affecter indirectement une campagne, par ses conséquences économiques, sociales ou spirituelles.

Desperados contre représentants de la Loi : L'un des plus grands stéréotypes du Western dans la culture populaire est celui du justicier luttant contre des desperados voulant braquer une banque prétendue inviolable. Mais que se passerait-il si ces desperados étaient en réalité possédés par un esprit cherchant à s'approprier quelque chose ? Ou si le justicier était lui-même un Possédé ou un Uratha ?

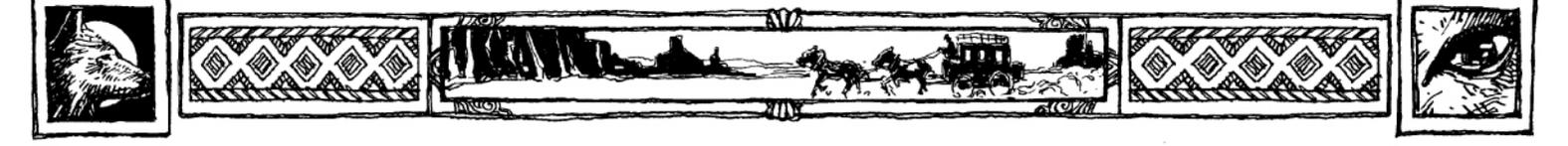
Blancs contre Indiens : Avec le précédent, ce conflit est certainement le plus connu du genre. Mais comme pour les desperados face à la loi, ce thème peut être beaucoup plus large dans le cadre du Monde des Ténèbres : les colons se disputent des territoires avec les tribus indiennes déjà présentes, les cultures et les valeurs se rencontrent brutalement, la foi chrétienne se heurte aux religions indiennes, les Uratha indiens et blancs sortent difficilement d'un conflit meurtrier...

SYSTEMES DRAMATIQUES

SYSTEME ALTERNATIF D'INITIATIVE

Le système présenté ici vous permet de remplacer le système d'initiative prévu par les règles du Storytelling System par un autre, basé sur l'utilisation de cartes à jouer. L'objectif est de donner un petit goût de poker aux combats et donc de renforcer l'ambiance Far West de la partie.

Le système utilise donc un jeu de 54 cartes sans jokers. Si vos joueurs ne sont pas trop nombreux (moins de 6 généralement), vous n'aurez besoin que d'un seul jeu de cartes. Si vos joueurs sont plus nombreux, il vous faudra probablement adapter le système, par exemple, en distribuant un jeu de cartes complet à chaque joueur ou groupe de joueurs.





Le mécanisme d'initiative traditionnel est remplacé par ce mécanisme :

- En début de Tour, chaque joueur reçoit autant de cartes que son score d'initiative *actuel* (celui de base éventuellement modifié par sa forme actuelle). Les joueurs possédant l'Atout Opportuniste peuvent éventuellement changer certaines de leurs cartes.
- Une fois que chacun a reçu sa main définitive, tous les participants au combat abattent leurs cartes et annoncent leurs mains (paire, double paire, brelan, carré, quinte...).
- L'ordre d'initiative pour ce combat est déterminé par le classement des mains des protagonistes : la main la plus forte agit en premier et ainsi de suite. La valeur d'une main est déterminée selon les mêmes règles qu'au poker (voir l'Annexe 3 pour un rappel des règles du poker).
- A partir de ce moment, le combat se déroule normalement et chaque joueur pourra agir à son tour d'initiative comme décrit dans le livre de base du *Monde des Ténèbres* et de *Werewolf : the Forsaken*.

Règle optionnelle : Pour rendre le combat plus dynamique et plus imprévisible, vous pouvez obliger les participants à retirer l'initiative après chaque passe d'initiative (c'est-à-dire une fois que tout le monde a joué).

Règle optionnelle (2) : Pour rendre ce système encore plus imprévisible, vous pouvez modifier la manière dont les joueurs tirent leurs cartes. Par exemple, ils peuvent jeter leur score d'initiative (sans relancer les 10) et tirer autant de cartes qu'ils ont obtenus de succès plus une.

REGLES DE COMBAT SPECIALES : LES DUELS AU SOLEIL

Les duels sont courants dans l'Ouest Sauvages, qu'ils soient la conséquence d'un différent financier, d'une querelle amoureuse ou tout simplement d'une insulte mal prise. Ils durent parfois longtemps, parfois trop pour les nerfs des participants comme des spectateurs : les participants se regardent fixement dans le blanc des yeux, analysant la moindre réaction et tentant de trouver la moindre faille qui leur indiquerait le moment idéal pour dégainer. Etant données les armes utilisées lors de ces duels, ils se terminent toujours tragiquement pour l'un des deux opposants.



Pour résoudre ces moments qui peuvent être des éléments clés dans des scénarios, des règles alternatives de combat, plus précises et plus détaillées, peuvent être utiles. L'objectif de ces règles est de faire partager au joueur la tension, le stress, et le sentiment d'insécurité





vécu par son personnage quand il observe son adversaire en l'attente d'une erreur ou d'un signe.

En terme de système de jeu, le joueur va effectuer tous ses jets sans en connaître les résultats et ne pourra se fier qu'aux seules descriptions faites par le Conteur en fonction de ces résultats. Le Conteur devra donc jouer avec les nerfs du joueur participant au duel, en interprétant en détail son adversaire PNJ (si le duel oppose deux joueurs, le Conteur pourra leur divulguer les informations discrètement et leur demander de jouer les différentes réactions en *roleplay*).

Contrairement à un Tour de combat classique, il n'y a pas ici d'initiative, car ce système considère que les actions d'un duel sont quasi-simultanées. Chaque Tour de combat est divisé en différentes phases :

1. Les protagonistes annoncent leur première intention au Conteur (secrètement bien entendu) : Ont-ils *a priori*, l'intention de dégainer sous peu ?

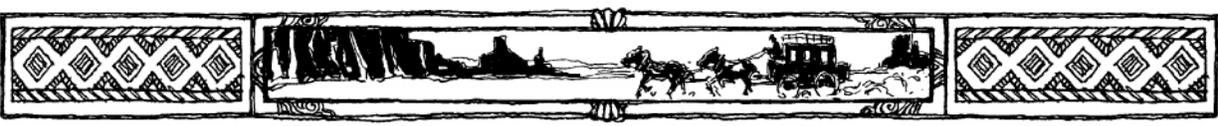
2. Chaque protagoniste tente de garder son sang froid ou au moins de ne pas laisser paraître ses sentiments. Les participants effectuent un jet de **Stamina + Composure** dont le résultat est connu du seul Conteur.

3. Tout en restant impassibles, les participants tentent également de déceler les faiblesses de leur adversaire dans le but d'anticiper son action. Ils effectuent un jet de **Wits + Empathy** dont le résultat est connu du seul Conteur.

4. Le Conteur compare alors les résultats de ces jets entre eux de la manière suivante : le résultat du jet de **Stamina + Composure** d'un participant est comparé au résultat du jet de **Wits + Empathy** de l'autre participant et inversement (il s'agit en quelque sorte de deux tests en opposition croisés). Pour chaque participant, si le jet de **Wits + Empathy** donne plus de succès que le jet de **Stamina + Composure** de son adversaire, il a réussi à percer son adversaire à jour. Dans le cas contraire, il n'a rien pu percevoir, ou s'est trompé dans ses déductions. Comme d'habitude, en cas d'égalité, la « défense » l'emporte. Le Conteur décrit alors aux participants ce qu'ils perçoivent (Il va, par exemple, dire au joueur s'il croit que son adversaire est sûr de lui, s'il va dégainer, et autre... suivant le nombre de réussites d'écart).

Une fois cette description terminée, les protagonistes décident si ils maintiennent leur choix effectué en 1. Si aucun des deux opposants ne décide de dégainer pour le moment, on reprend en 1., sinon on continue...

5. Le(s) protagoniste(s) ayant décidé de dégainer effectuent un jet de **Dexterity + Firearms**. Dans tous les cas, si le protagoniste a changé d'avis entre les étapes 1. et 5. (c'est-à-dire s'il ne comptait pas dégainer initialement) il souffrira d'un malus d'un dé à ce jet. Si les deux opposants ont choisis de dégainer en même temps, c'est celui qui fait le plus de réussite qui tire en premier. Si un seul des opposants choisit de tirer, l'autre pourra





dégainer aussi, mais il devra soustraire trois dés de son total s'il n'avait pas anticipé (le Conteur est encouragé à moduler ce malus en fonction des résultats précédents et de la situation). A l'issue de cette phase, l'ordre du tir est déterminé.

6. Le tir est résolu en utilisant les règles classiques de combat à distance dans l'ordre « d'initiative » déterminé à la phase 5. : **Dexterity + Firearms + Bonus accordé par l'arme +/- des modificateurs** selon la situation (soleil dans les yeux, pluie, nuage de poussière...). Si ce jet donne au moins un succès, le nombre de blessures subies par l'adversaire est augmenté de moitié, arrondi à l'inférieur (pour rendre justice à la mortalité de ces duels).

Exemple : *Le Manchot fait face à son rival, le Colonel Mortimer, dans la rue principale de la petite ville d'El Paso. Les deux adversaires se font face stoïquement et se préparent au duel. Le Colonel Mortimer décide de jouer la patience et d'attendre afin d'évaluer son adversaire. Le Manchot au contraire préfère finir ce duel le plus vite possible et pense tirer immédiatement. Le Colonel jette alors Stamina+Composure et obtient 2 succès. Sur ce même jet, le Manchot en obtient 1. Le Colonel jette ensuite Wits+Empathy et n'obtient que 2 succès, alors que son adversaire en obtient 3.*

Examinons ces résultats : Le Colonel a pu percevoir à jour les intentions du Manchot (2 succès contre 1). Le Colonel Mortimer a donc pu deviner que son adversaire avait l'intention de dégainer sous peu. Le Manchot a également pu deviner celles du Colonel (3 succès contre 2). Il est donc au courant que le Colonel ne semble pas décidé à dégainer pour le moment.

Le Manchot est conforté dans son idée et décide donc de dégainer. Le Colonel, quand à lui change d'avis et décide finalement de dégainer. Le Manchot jette donc Dexterity+Firearms et obtient 2 succès. Le Colonel jette également Dexterity+Firearms mais enlève un dé à son groupement de dés (parce qu'il a changé d'avis). Le Colonel est dans un jour de chance et obtient 3 succès. Le Colonel dégaine donc avant son adversaire.

Le Colonel tire et jette donc Dexterity+Firearms + 2 (le bonus donné par son Colt) - 1 (il a malheureusement le soleil dans les yeux et ne porte pas de chapeau pour se protéger). Il obtient 3 succès et touche donc le Manchot, qui subit 3 + 1,5 soit 4 cases de dégâts létaux.

Le Manchot est gravement blessé, mais tout n'est pas fini, car il lui reste une chance de riposter...

Naturellement, une fois que le duel a démarré, les adversaires ne sont pas censés bouger, mis à part pour dégainer. Un protagoniste décidant de le faire donne immédiatement l'occasion à son adversaire de tirer (qui ne bénéficiera pas de l'augmentation de moitié des dégâts infligés). Une fois ce tir résolu, un combat normal s'engage entre les participants. Evidemment, un personnage brisant ainsi un duel se verra immanquablement attribuer une réputation de lâche.





REGLES DE COMBAT SPECIALES : LES DUELS AU SOLEIL (VERSION POKER)

Les règles spéciales de duel si dessus sont certes détaillées et réalistes, elles peuvent considérablement ralentir une partie. Leur complexité les rend en outre assez difficile à maîtriser, ce qui peut entrainer des confusions lourdes de conséquences pour les personnages impliqués. Pour rendre un peu plus *funs* les duels au soleil, vous pouvez utiliser cette variante, largement inspirée des règles du *Texas Hold'em* (une forme de poker).

Si vous décidez d'utiliser ce système, le duel se déroulera comme ceci :

- Le Conteur distribue à chaque participant autant de cartes qu'ils ont de score d'initiative actuellement.
- Chaque participant se constitue alors une main de deux cartes à partir de celles qui lui ont été distribuées et remet les cartes excédentaires au Conteur.
- Le Conteur étale alors trois cartes *face cachée* au centre de la table. La préparation du duel est terminée, les choses sérieuses peuvent commencer :
 - Dans l'ordre d'initiative, les joueurs annoncent leur décision : soit ils dégainent, soit ils continuent d'attendre. Dans tous les cas, ils constituent mentalement leur main à partir de leurs deux cartes et des cartes retournées sur la table.
 - Si personne n'a dégainé, le Conteur retourne une carte sur la table. Si les trois cartes ont déjà été retournées, il en pioche une nouvelle et écarte la première carte retournée.
 - Si l'un des participants a décidé de bouger, tous abattent leurs cartes et annoncent leurs mains. Les adversaires agissent dans l'ordre de leurs mains respectives, en commençant par la plus forte.

NOUVEAUX ATOUTS (MERITS)

Réputation (• à •••) : Cet atout remplace l'Atout Fame (Célébrité), décrit dans le livre de base du *Monde des Ténèbres*. Dans l'Ouest, une bonne réputation peut souvent faire la différence entre la vie et la pendaison. Un personnage avec cet Atout a vu ses exploits racontés de bouche à oreille à travers l'Ouest. Cette réputation n'est pas forcément méritée ou conforme à la vérité, mais toujours est-il que les gens ont entendu parler de lui dans le bon sens. Lorsque d'autres personnages rencontrent quelqu'un possédant cet Atout, leurs joueurs effectuent un jet d'**Intelligence** + la **Réputation** de cette personne pour déterminer s'ils le reconnaissent.

Lorsque quelqu'un le reconnaît, le personnage peut ajouter +1 par point de Réputation a tous les jets de **Socialize** tentés pour influencer ou sympathiser avec ceux qui connaissent sa légende. Il peut également utiliser ceux qui le reconnaissent comme des Alliés temporaires, comme s'ils avaient été achetés par le biais de l'Atout Alliés (p. 114 du livre de base du *Monde des Ténèbres*). Ils valent un point chacun – et peuvent donc lui rendre de petits services – et peuvent être utilisés de cette manière une seule fois (ie., un seul service par personne).





Avec un seul point dans cet Atout, le personnage est moyennement célèbre dans son milieu professionnel et les milieux « proches » (par exemple, un messenger du Pony Express sera connu parmi ses pairs ainsi que parmi les employés du télégraphe et les conducteurs de diligences). Les gens ne le reconnaissent pas immédiatement de vue, mais peuvent réaliser à qui ils ont affaire après avoir passé quelques tours en compagnie du personnage. Avec deux points, le personnage sera reconnu à vue et avec trois points, il sera connu dans tout l'Ouest, quel que soit le milieu social ou professionnel.

Inconvénient : La célébrité a un prix dans l'Ouest : ceux qui croiseront la route du personnage lui demanderont parfois de l'aide et s'il néglige trop souvent ces demandes, sa réputation pourra graduellement diminuer.

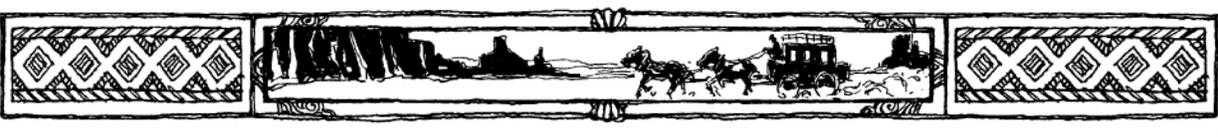
Opportuniste (• à •••) : **Prérequis :** Composure ••, Dexterity ••, Firearms •. L'expérience tirée des innombrables fusillades auxquelles vous avez assisté, voir participé, vous permet désormais de déceler plus facilement les opportunités à saisir dans un combat. Lors de la phase d'initiative d'un combat, cet Atout vous permet d'échanger une carte tirée contre une nouvelle provenant du paquet par point dans cet Atout. Les cartes ainsi échangées ne sont pas révélées aux autres joueurs ou au Conteur.

Ventiler (••) : **Prérequis :** Dexterity ••, Firearms •••. Votre expérience des duels et autres fusillades dans l'Ouest Sauvage vous a appris à utiliser votre six-coups de manière à faire pleuvoir une véritable pluie de plomb sur vos adversaires. « Ventiler » un six-coups consiste à rabattre le chien du revolver avec la main au moment de presser la gâchette afin de pouvoir enchaîner les tirs beaucoup plus rapidement. Pour chaque point de Firearms au delà de 2 dont votre personnage dispose, vous pouvez effectuer une attaque à distance supplémentaire. Ces attaques supplémentaires s'effectuent avec des pénalités successives de -1 au-delà de la première. Ainsi, un score de Firearms de 4 permet d'effectuer trois tirs, le premier sans malus, le second avec un malus de -1 et le troisième avec un malus de -2.

Inconvénient : Cet atout ne fonctionne évidemment qu'avec les revolvers de type six-coups fonctionnant selon le principe de « double action » et le personnage doit impérativement pouvoir se servir de ses deux mains. De plus, un personnage effectuant une telle attaque renonce à sa Défense contre d'éventuelles attaques au corps à corps.

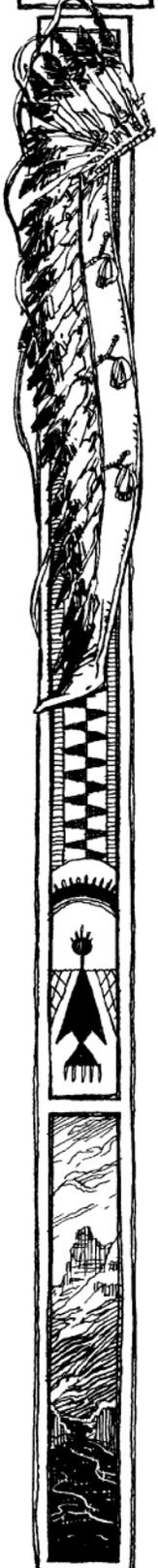
Notes : Si le personnage subit un échec critique au cours d'une action de ventiler, son arme est inmanquablement enrayée et inutilisable pour le reste de la scène. Seuls le score de la compétence Firearms compte pour déterminer le nombre de tirs possibles en un tour ; une éventuelle spécialité « Ventiler » ne permet pas de disposer d'une attaque de plus.

Rechargement rapide (•••) : **Prérequis :** Dexterity ••, Firearms ••. Votre mémoire musculaire associée à une longue habitude vous permet de recharger votre six-coups ou votre carabine beaucoup plus vite que vos adversaires. Une fois par tour, vous pouvez ajouter deux balles dans votre barillet dans une action réflexive, si vos balles sont rangées dans un endroit accessible en combat (dans un ceinturon par exemple). Cet atout ne s'applique qu'aux revolvers équipés d'un barillet ou d'un système de rechargement similaire ainsi qu'aux carabines à répétition et aux fusils à pompe. Le Conteur reste seul juge pour déterminer les armes et situations où cet atout s'applique.





NOUVEAUX HANDICAPS (FLAWS)



Mauvaise réputation : Qu'il soit déserteur, criminel reconnu, tricheur ou même fourbe, le personnage possède une réputation sulfureuse. Où qu'il aille, les habitants – ou pire, les représentants de la loi – finissent généralement par faire le rapprochement entre le personnage et cette réputation, ce qui peut lui valoir quelques ennuis – rarement plus grave que le goudron et les plumes cependant. Lorsqu'un joueur choisit ce Handicap pour son personnage, il doit décrire au Conteur les faits qui l'ont mené à porter cette mauvaise réputation. Ce Handicap est bien évidemment incompatible avec l'Atout Réputation.

Mis à prix : La tête du personnage est mise à prix et son propriétaire est par conséquent recherché – parfois mort ou vif – par les représentants de la loi et les chasseurs de primes de tous poils. L'effet de ce Handicap est semblable celui de Mauvaise réputation, mais les conséquences sont bien plus graves pour le personnage : la pendaison ou l'indigestion de plomb attendent souvent ceux recherchés par la Loi. Le bon côté des choses est que la portée de ces mises à prix dépasse rarement la frontière de l'Etat dans lequel le crime a été commis. Ce Handicap, qui est également incompatible avec l'Atout Réputation, peut être pris séparément (pour représenter des mises à prix dans différents Etats).

Sang-mêlé : Dans un siècle encore largement marqué par le racisme et la xénophobie, le métissage est généralement très mal vu par la population. Malheureusement pour le personnage, il est issu de deux parents d'ethnies différentes – indiens, blancs, noirs ou asiatiques – ce qui lui attire généralement la méfiance, voir l'hostilité, des habitants de l'Ouest. *Ne peut être choisi qu'à la création du personnage.*

Pied tendre : L'Ouest est un univers particulier, avec ses codes, ses valeurs et ses habitudes. Malheureusement pour lui, le personnage n'a pas encore complètement intégré tous les aspects de la vie dans l'Ouest et ce décalage lui vaut le sobriquet de « pied tendre » (tender foot). Les habitants de l'Ouest traitent généralement les pieds tendres de haut, ne les prennent jamais au sérieux et n'hésitent pas à leur faire subir toute sortes de brimades à leur arrivée. Heureusement pour le personnage, ce handicap a généralement une nature temporaire, car il disparaîtra une fois qu'il sera intégré dans la société du Far West. *Ne peut être choisi qu'à la création du personnage.*





COMPETENCES ET ATOUS MODIFIES

Les compétences suivantes sont remplacées par des équivalents adaptés à l'époque et au cadre de l'Ouest Sauvage :

- **Drive** (Conduite) est remplacée par **Ride** (Equitation).
- **Computer** (Informatique) est remplacée par **Technology** (Technologie).
- **Science** et **Animal Ken** (Animaux) voient leurs domaines d'application modifiés.
- L'atout **Stunt Driver** est remplacé par **Stunt Rider**, son équivalent exact s'appliquant aux chevaux au lieu des voitures.

TECHNOLOGY

Des personnages possédant cette compétence disposent de la connaissance théorique et de l'expérience nécessaire à l'utilisation de technologies modernes, comme le télégraphe ou la machine à vapeur. Cette compétence constitue le versant pratique de Science, qui représente les connaissances théoriques et scientifiques expliquant le fonctionnement de ces appareils.

Possédés par : Machinistes du chemin de fer, opérateurs de télégraphe, photographes, techniciens

Spécialités : Machines à vapeur, photographie, phonogrammes, Morse, pianos mécaniques

Résultats des jets : **Echec critique :** Le personnage commet une erreur dramatique résultant dans l'endommagement de l'appareil utilisé. Selon le matériel, cette erreur peut avoir des conséquences plus ou moins graves, voir spectaculaires, pour le personnage. S'il survit, il devra tout d'abords réparer le matériel avant de réessayer.

Echec : Le personnage n'arrive pas à faire fonctionner le matériel correctement, mais peut effectuer une nouvelle tentative.

Réussite : Le personnage réussit à faire fonctionner l'appareil technologique sans problème.

Réussite exceptionnelle : Les résultats obtenus sont supérieurs aux attentes du personnage. Une machine à vapeur fonctionnera plus vite, une photographie sera de meilleure qualité...

SCIENCE

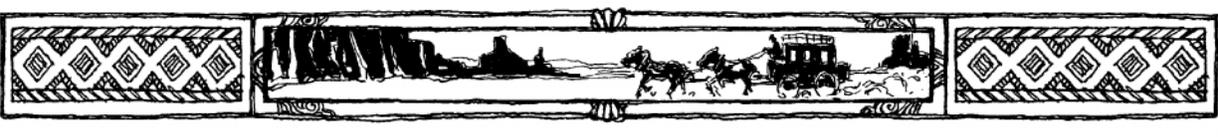
Cette compétence ne couvre désormais que les aspects théoriques des connaissances technologiques et scientifiques d'un personnage. Son fonctionnement reste cependant analogue à celui exposé dans le livre de base du Monde des Ténèbres.

Possédés par : Scientifiques, ingénieurs, botanistes, inventeurs et savants fous

Spécialités : Biologie, mécanique, géologie, chimie, physique

RIDE

Un personnage possédant cette compétence sera capable de se déplacer rapidement à travers l'Ouest en utilisant les capacités de déplacement supérieures de montures ou d'animaux de trait. Cette compétence couvre à la fois l'équitation, la conduite d'attelages en tous genres (diligence, chariot de colon...), les acrobaties (sauter sur un cheval lancé au galop, effectuer un rodéo...) ou le combat monté (en utilisant des armes de contact ou des armes à feu).





Possédés par : Cow-boys, desperados, conducteurs de diligence, messagers du *Pony Express*, soldats de la Cavalerie

Spécialités : Chevaux, rodéo, diligences, chariots, combat monté

Résultats des jets : **Echec critique :** L'incompréhension est telle entre le personnage et l'animal que celui-ci se rebelle violemment. Un cavalier risque d'être projeté de sa monture, un cheval peut se détacher de sa diligence ou immédiatement partir au galop.

Echec : Le personnage ne parvient pas à se faire obéir de son animal, qui continue ce qu'il faisait sans tenir compte de son cavalier/conducteur. Par exemple, un cheval pourra maintenir son allure ou refuser de s'arrêter.

Réussite : Le personnage parvient à se faire obéir de l'animal.

Réussite exceptionnelle : Le personnage ne fait qu'un avec son animal, ce qui lui permet immédiatement d'effectuer une deuxième action sans aucun malus (par exemple, tirer un coup de feu ou recharger une arme).

ANIMAL KEN

Cette compétence voit son domaine d'application restreint aux relations avec les animaux non domestiqués comme montures. Ce domaine concerne donc le dressage de toutes sortes d'animaux ainsi que le fait de savoir se faire obéir d'un animal. La seule exception concerne les chevaux : il n'est pas nécessaire de posséder cette compétence pour monter un cheval préalablement domestiqué. Dans ces aspects, son fonctionnement reste cependant analogue à celui exposé dans le livre de base du Monde des Ténèbres.

Possédés par : Dresseurs, trappeurs, indiens, fermiers, éleveurs

Spécialités : Chevaux, bétail, serpents, animaux domestiques

LISTES DE DONNS MODIFIEES

La liste de dons **Technologie** est modifiée comme ceci :

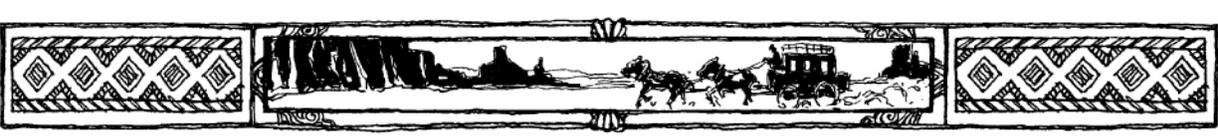
Left-Handed Spanner (•) : Inchangé

Iron Treachery (••) : Inchangé (inversé avec Nightfall)

Nightfall (•••) : Inversé avec Iron Treachery. Effet étendu à toute source lumière non "naturelle" (lampes à huile ou à gaz par exemple) en plus des sources électriques. Ne fonctionne pas sur les feux de camps ou les torches

Maschinegeist (••••) : Effet étendu à tout objet technologique récent (c'est-à-dire apparu depuis la révolution industrielle)

Create Technology (•••••) : Permet également de créer des objets basés sur la chimie (notamment les explosifs)



SECRETS ET RUMEURS DE LA GUERRE

Le Mangeur d'Orages était bien un Esprit du Tonnerre mais tout le monde s'accorde pour dire qu'il est désormais bien plus. Plusieurs théories circulent à ce propos. Certains hommes médecines Sioux racontent qu'il fût à perverti par un sorcier Blanc qui tentait d'appeler un créature des Abysses depuis le Monde des Ombres. L'influence de l'Abysses teinta plusieurs esprits, dont un Esprit du Tonnerre, qui se regroupèrent et s'agglomérèrent. De cette fusion contre-nature, naquit l'entité connue désormais comme le Mangeur d'Orages. Les shamans Apache soutiennent une autre théorie à ce sujet. Pour eux, le Mangeur d'Orage était un esprit né de la colonisation du continent Américain qui consuma l'Essence d'un Esprit Tonnerre. Le Magath qui émergea de cette fusion contre-nature cannibalisa à son tour d'autres esprits du Tonnerre ainsi que des esprits de Haine et d'Avidité pour donner finalement naissance au Mangeur d'Orages

que l'on connaît aujourd'hui. Les rares Déchus Européens à s'être forgé une théorie à ce sujet parlent de tout autre chose. Pour eux, le Mangeur d'Orage a toujours existé, mais il avait sombré dans un sommeil profond depuis l'époque que les Indiens nomment les Temps Mythiques. Son réveil serait uniquement dû à un sorcier Indien, qui l'aurait réveillé dans l'espoir qu'il chasse les Blancs du Nouveau Monde. Cependant, tous s'accordent à dire que s'il n'est pas arrêté, le Mangeur d'Orages pourrait devenir un esprit encore plus puissant que certains Maeljin. Certains Maeljins ne verraient d'ailleurs pas d'un bon œil l'ascension d'un tel rival.

La Blessure apparue après la bataille de Gettysburg aurait rapidement pris des proportions jamais vues jusqu'alors. Les rares meutes d'Uratha tentant de s'occuper du problème parlent de centaines d'Esprits de Guerre, de Colère, de Violence et de Douleur se donnant sans cesse la chasse. Cette blessure aurait également eu des conséquences beaucoup plus inhabituelles : on murmure que des dizaines de soldats tués au combat se seraient relevés dans la nuit du 3 juillet. Il ne manquerait plus qu'une armée de Revenants se mêle de la Guerre Civile pour que la situation devienne *vraiment* hors de contrôle pour tout le monde.

Paradoxalement, les Purs pourraient se révéler être des alliés des Déchus dans la guerre contre le Mangeur d'Orages. Ils se battent contre l'Orage pour les mêmes raisons que les Déchus mais refusent pour le moment d'admettre la possibilité d'une alliance avec leurs ennemis ancestraux. Les raisons de ce refus tiennent essentiellement dans la purge

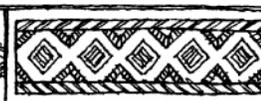
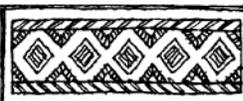
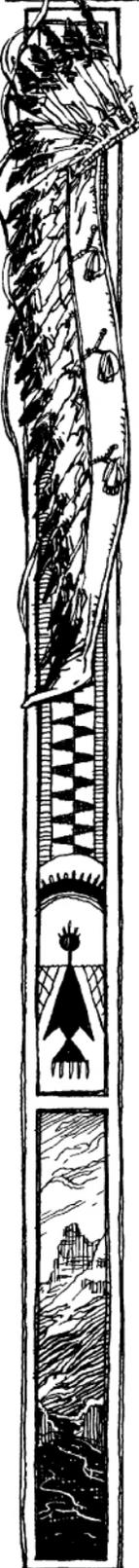




dont ils ont été victimes depuis les Temps Mythiques et dans l'ouverture des Tribus Déchues Indiennes aux loups-garous immigrants.

Certains humains commencent à prendre conscience de ce qui se passe hors de leur vue. Dans le Mississippi, des hougans – des prêtres Vaudou – vivant parmi les esclaves noirs auraient appris une partie de la vérité de certains Loas – les esprits vénérés par les adeptes du vaudou. Une société secrète, financée par la Franc-maçonnerie, se serait créée à New-York dans le but d'étudier certains phénomènes ésotériques, comme les Vols de Peaux. Les hommes médecine Indiens en sauraient bien plus qu'ils ne l'admettent. Certains d'entre eux seraient des Mages, d'autres seraient de « simples » sorciers pratiquant une magie ancestrale, d'autres encore seraient devenus des Voleurs de Peaux lors de leur initiation.

D'autres rumeurs plus folles encore circulent actuellement dans l'Ouest. Les habitants de Deadwood parlent d'un prêcheur itinérant capable de soigner toutes les maladies et de refaire marcher les infirmes. A Medecine Rock, on raconte qu'un étranger parcourt le désert sans cheval ni chapeau à la recherche d'un « feu donné par les Dieux ». A Salt Lake City, certains Mormons évoquent en frissonnant l'existence d'un immense ver vivant dans le désert et traquant les pêcheurs et les desperados pour les dévorer. Dans le désert du Texas, une bande de desperados tenterait de libérer tous les esclaves de la Confédération, apparemment par pur altruisme. Nulle ne peut dire lesquelles de ces rumeurs sont basées sur des faits plus ou moins réels, mais dans l'Ouest Sauvage, on est jamais trop prudent...



ANNEXE 1 : ARMES A FEU DU FAR WEST

Cette annexe détaille quelques unes des armes les plus utilisées dans l'Ouest dans la seconde moitié du siècle. Pour chaque arme, vous trouverez une image, ses caractéristiques techniques réelles et ses caractéristiques en jeu (le modificateur de dégâts qu'elle accorde et les règles spéciales éventuelles). Les années mentionnées sont les années de production en masse. Toutefois, elles ne sont données ici que pour indication, et les Conteurs sont encouragés à se focaliser sur l'ambiance plutôt que sur la véracité historique : s'il a besoin d'armer un joueur professionnel d'un double Derringer en 1863 pour des raisons d'ambiance ou de scénario, il est encouragé à le faire même si cette arme n'apparaît normalement que quelques années plus tard. Après tout, il n'y avait ni loups-garous, ni parasites araignées dans le véritable Far West...

ARMES DE POING DU FAR WEST

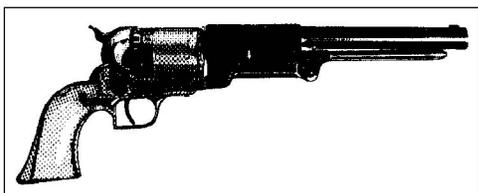
Note sur les Armes à cheminées ou Cap & Ball (Amorce & Balle) :

Ces armes à poudre noire ne sont pas chargées à l'aide de cartouches, et l'opération de chargement est assez longue :

- il faut tout d'abord remplir les chambres de poudre noire à l'aide d'une poire à poudre ;
- ensuite il faut forcer la balle dans la chambre, soit avec le levier dont sont munis la plupart des revolvers de ce type, soit avec une baguette et un maillet (en particulier pour certains fusils ou carabines) ;
- on garnit l'espace restant de graisse, vaseline ou paraffine pour enfin placer les amorces sur les cheminées

Pour les revolvers de ce type il est possible de préparer à l'avance des barilletts de rechange, permettant un rechargement plus rapide.

◆ Colt Walker



Année : 1847

Calibre : .44 (Cap & Ball)

Capacité : barillet 6 coups

Longueur : 40,5 cm.

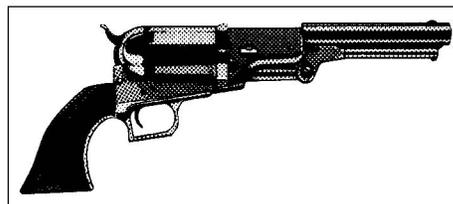
Poids : 2,15 kg.

Dégâts : 3

Conçu à la demande du Capitaine Walker par Samuel Colt, le fameux Colt Walker fut le plus puissant revolver à poudre

noire jamais fabriqué : la charge de poudre noire est en effet au moins deux fois plus importante que sur tout autre.

◆ Colt Army Dragoon



Année : 1848

Calibre : .44 (Cap & Ball)

Capacité : barillet 6 coups

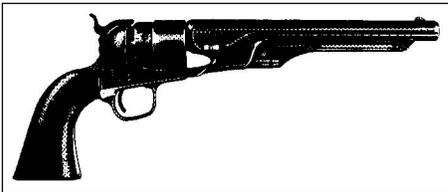
Longueur : 35,5 cm.

Poids : 1,85 kg.

Dégâts : 2

Le Colt Dagoon n'est rien d'autre qu'une version plus "raisonnable" du Walker, moins encombrant et moins lourd que son aîné, mais aussi moins puissant...

◆ Colt Model 1860 Army



Année : 1860

Calibre : .44 (Cap & Ball)

Capacité : barillet 6 coups

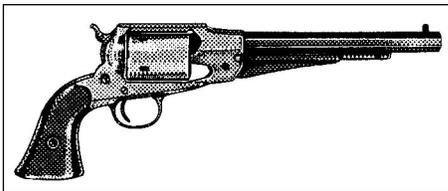
Longueur : 35,5 cm.

Poids : 1,25 kg.

Dégâts : 3

Le Colt 1860 Army fut certainement l'une des armes les plus répandues au cours de la Guerre Civile. Le terme Army désigne le calibre (.44) plutôt que le corps d'armée de destination.

◆ Remington New Model Army



Année : 1858

Calibre : .44 (Cap & Ball)

Capacité : barillet 6 coups

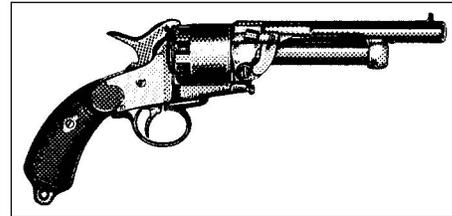
Longueur : 35,5 cm.

Poids : 1,25 kg.

Dégâts : 3

Arme très répandue et très prisée par les soldats de l'Union au cours de la Guerre de Sécession; trois revolvers sur quatre étaient des Colt ou des Remington dans les rangs de l'Union.

◆ Le Mat



Année : 1856

Calibre : .42 (Cap & Ball) + cal.16 (canon lisse)

Capacité : barillet 9 coups + canon lisse 1 coup

Longueur : 35,5 cm.

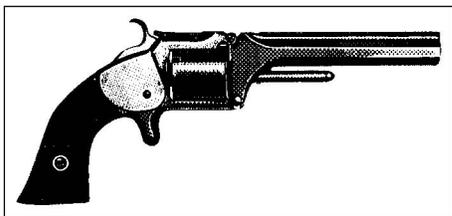
Poids : 1,90 kg.

Dégâts : 3

Règle spéciale : 9-again (si utilisation du canon de cal.16)

Inventé par Jean-Alexandre François Le Mat, médecin d'origine Française résidant à la Nouvelle-Orléans, le revolver du même nom est une arme hors du commun à plus d'un titre. En effet, outre un barillet à 9 coups, l'arme dispose sous le canon principal d'un second canon, lisse, destiné au tir d'une charge de chevrotines équivalent à un cal.16 de fusil de chasse. Près de 3000 exemplaires du Le Mat furent livrés aux Confédérés au cours de la Guerre Civile. Depuis la fin de la guerre, ces armes font le bonheur de nombreux shérifs et Marshals qui apprécient son aspect impressionnant, idéal pour tenir en respect un prévenu, ainsi que son canon central à chevrotines, très efficace pour "balayer" tout un saloon...

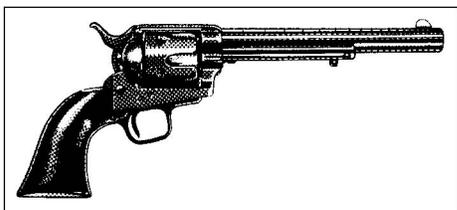
◆ Smith & Wesson Model 2



Année : 1861
Calibre : .32 Smith & Wesson Long (cartouche)
Capacité : barillet 6 coups
Longueur : 25,5 cm.
Poids : 0,75 kg.
Dégâts : 3

L'un des premiers revolvers à cartouche métallique. Smith & Wesson fut le premier à déposer un brevet pour une cartouche de ce type.

◆ Colt Peacemaker

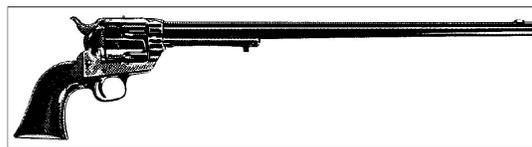


Année : 1873
Calibre : .45 Long Colt (cartouche)
Capacité : barillet 6 coups
Longueur : 28 cm.
Poids : 1,15 kg.
Dégâts : 3 (9-again)

Le fameux Colt Peacemaker à cartouche métallique de calibre .45 qu'on ne présente plus; cette arme connut un immense succès et gagna tout l'Ouest.

Note : Cette arme est uniquement présente dans cette liste en raison de sa célébrité. Elle ne sera produite qu'en 1873, bien après la Guerre Civile.

◆ Colt Buntline Special

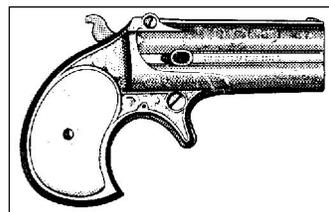


Année : 1875
Calibre : .45 Long Colt (cartouche)
Capacité : barillet 6 coups
Longueur : 51 cm.
Poids : 1,35 kg.
Dégâts : 2 à courte portée, 3 à longue portée (4 si la crosse amovible est utilisée)

Le Colt Buntline Special est un Colt Peacemaker doté d'un canon de 16 pouces (plus de 40 cm !), et pouvant être équipé d'une crosse d'épaule amovible; c'est une arme très encombrante, à mi-chemin du revolver et de la carabine.

Note : Cette arme ne sera produite qu'en 1875, bien après la Guerre Civile.

◆ Remington Double Derringer



Année : 1866
Calibre : .41 Derringer (cartouche)
Capacité : 2 coups
Longueur : 10 cm.
Poids : 0,25 kg.
Dégâts : 1

Règle spéciale : 9-again au contact face à une cible immobile

Le célèbre Derringer à double canons superposés, l'arme "de poche" la plus célèbre et la plus prisée des "dames" et autres joueurs professionnels. C'est l'arme de la dernière chance, très efficace à bout portant.

FUSILS & CARABINES DU FAR WEST

◆ Harpers Ferry Model 1855 Rifle

Année : 1855



Calibre : .58 (Cap & Ball)

Capacité : 1 coup

Longueur : 1,40 m.

Poids : 4,25 kg.

Dégâts : 3

L'un des premiers fusils militaires Américain, introduit juste avant le début de la Guerre Civile; les mousquets de ce type furent responsable de la plupart des morts de ce conflit.

◆ Springfield Model 1863

Année : 1863



Calibre : .58 (Cap & Ball)

Capacité : 1 coup

Longueur : 1,40 m.

Poids : 4,35 kg.

Dégâts : 3 (9-again)

Le Springfield Model 1863 est certainement le mousquet le plus célèbre des Etats-Unis; produit en masse au cours de la Guerre Civile, le Model 1863 est certainement responsable de plus de morts qu'aucune autre arme.

◆ Fusil Sharps

Année : 1859



Calibre : .52 (Cap & Ball)

Capacité : 1 coup

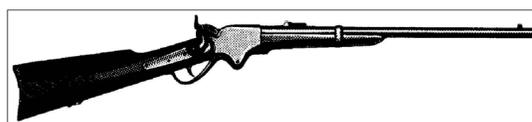
Longueur : 1,20 m.

Poids : 4,25 kg.

Dégâts : 4 (9-again)

Petite révolution dans le monde des fusils, les armes Sharps innovèrent en introduisant le chargement par la culasse: la balle, la poudre noire et l'amorce sont introduit directement dans la chambre par la culasse. Ces armes, puissantes et précises furent largement utilisées au cours de la Guerre de Sécession.

◆ Carabine Spencer



Année : 1862

Calibre : .52 Rim Fire (cart.)

Capacité : 7 coups

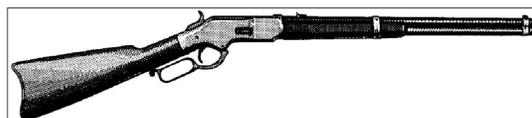
Longueur : 1,20 m.

Poids : 4,70 kg.

Dégâts : 4

La carabine Spencer fut l'une des premières et meilleures carabines à répétition de la Guerre Civile. Le magasin tubulaire à 7 cartouches se trouve dans la crosse de l'arme, et son chargement se fait par l'arrière de celle-ci.

◆ Carabine Winchester Model 1866



Année : 1866

Calibre : .44 Rim Fire (cart.)

Capacité : 17 coups

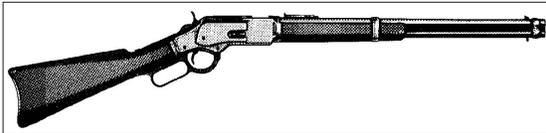
Longueur : 0,95 m.

Poids : 4,35 kg.

Dégâts : 4

Dérivant directement de la carabine Henry, la Winchester Model 1866 est la première arme produite par cette nouvelle société: la Winchester Repeating Arms Company. Elle connaîtra rapidement un vif succès...

◆ Carabine Winchester Model 1873



Année : 1873

SHOTGUNS DU FAR WEST

◆ Shotgun (Fusil de Chasse), cal.12



Calibre : 12 (cartouche)

Capacité : 2 coups

Longueur : 1,30 m.

Poids : 4,40 kg.

Dégâts : 2 (9-again)

Fusil de chasse traditionnel à canons juxtaposés et à armement manuel.

Calibre : .44-40 Winchester (cart.)

Capacité : 15 coups

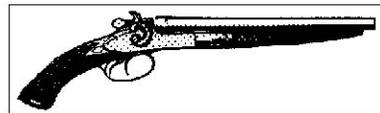
Longueur : 0,95 m.

Poids : 4,15 kg.

Dégâts : 4 (9-again)

L'une des plus fameuses carabines de l'Ouest. Son calibre, associé à la grande capacité de son magasin tubulaire, en firent une arme des plus efficace. Associée au Colt Frontier (également en calibre .44/40), elles forment une paire redoutable.

◆ Shotgun à canons & crosse sciés, "Whipit Gun"



Calibre : 12 (cartouche)

Capacité : 2 coups

Longueur : 50 cm.

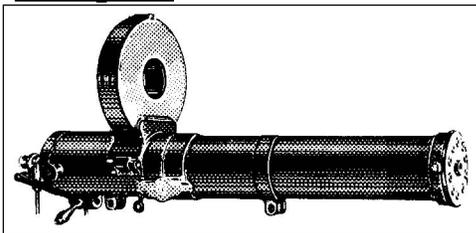
Poids : 2,30 kg.

Dégâts : 3 (9-again)

Fusil à canons & crosses sciés, surnommé "Whipit gun" ("arme à sortie rapide" littéralement). Ce genre d'arme est très apprécié des hors-la-loi, en raison de l'énorme puissance de feu dont on dispose à courte portée.

LA GATLING DU FAR WEST

◆ Gatling Gun



Année : 1862

Calibre : .45-70 Government (cartouche)

Capacité : 400 coups (chargeur type "camembert")

Longueur : 1,35 m.

Poids : 40 kg.



Nombre de canons : 10 (généralement entre 6 et 12)

Dégâts : 4 (8-again)

Le brevet du canon à tubes rotatifs déposé en 1862, en plein milieu de la Guerre Civile, par un certain Richard Jordan Gatling suscita immédiatement l'intérêt des deux parties. En effet, l'incroyable cadence de tir et la redoutable puissance de feu de ce canon à manivelle attisèrent bien des convoitises. Néanmoins, l'arme n'eut qu'un usage limité au cours de la

Guerre (en raison justement de sa trop grande cadence de tir, nécessitant trop de munitions...), mais connut un certain succès auprès d'acheteurs privés (pour la protection de certaines propriétés...). L'intention originale de Gatling fut de créer une arme qui puisse fournir à un seul homme la puissance de feu d'une centaine de soldats réguliers.

La Gatling fut manufacturé par Colt à son usine de Hartford, Connecticut.

ANNEXE 2 : LA LOI ET SES REPRESENTANTS

LES MARSHALS

Les Marshals sont des citoyens élus par la population d'une ville ou par un conseil municipal pour une durée n'excédant pas 2 ans. Ils ont la responsabilité de faire respecter la loi dans leur ville, mais aussi de veiller au bien de la communauté, en vérifiant que les rues soient propres et non encombrés, éviter les dépôts de feu... Généralement secondé par un ou 2 adjoints, il a à coeur de surveiller les endroits pouvant suscités la violence et les problèmes. Les anciens détenus font d'excellents marshals, ayant déjà une certaine réputation pouvant aidé à calmer les situations houleuses et conflictuelles. Il est connu que les marshals sont peu souvent des tendres, leur autorité ne devant jamais être contestées.

Wyatt Earp, marshal adjoint de Dodge City, et son supérieur Bat Masterson, sont les marshals les plus connus et les plus respectés de l'Ouest. Le premier est réputé pour son calme légendaire et son coup de crosse qui permet d'étourdir les fauteurs de trouble avant que cela ne dégénère. Le second, que l'on peut prendre pour un dandy avec ses beaux atours et sa canne, ne sait pas moins utiliser son arme que son adjoint.

LES SHERIFS

Les Shérifs ont plus de pouvoir que les Marshals dans le sens que leur juridiction dépasse la simple limite de la ville, mais ils peuvent effectuer leurs missions dans leur comté. Elus eux aussi pour un an ou deux, ils s'occupent plus du bien-être de la communauté que du réel maintien de l'ordre. Dans ce dernier cas, ils préfèrent laisser leurs adjoints (permanents ou volontaires temporaires) faire la sale besogne, préférant pour la plupart le terrain administratif ou politique à un réel travail de terrain. Car les shérifs doivent outre faire respecter la loi, s'occuper aussi de la collecte des impôts ou de l'entretien des routes. Mais chaque état voire chaque comté voit différemment ses responsabilités; ainsi, dans certains états, les shérifs peuvent empocher les primes d'arrêt des criminels. John Behan, shérif du comté de Cochise (circonscription de Tombstone) est l'un des hommes les plus riche de l'état avec un salaire annuel de plus de 30 000\$ grâce un



pourcentage des recettes des maisons de jeux locales, là où le salaire moyen d'un shérif est d'à peine 100\$.

Quoiqu'il arrive, en matière de loi, ils sont l'autorité suprême dans leur comté, et sont seuls habilités au niveau local à faire appel aux Pinkertons en cas de crise grave.

LES MARSHALS FÉDÉRAUX

Les Marshals Fédéraux sont chargés par le gouvernement de faire respecter la loi dans tout leur district (généralement un état). Dans cette optique, ils sont les seuls à ne pas s'occuper des limites de juridiction, pouvant traquer les criminels dans tous les comtés si besoin est. Ils doivent obéir à tous les ordres du Conseil de l'Union et du Président, et sont souvent sous la responsabilité d'un juge fédéral. Ils peuvent réquisitionner tout bien ou tout homme de loi, et recrutent leurs propres adjoints.

Une fois le criminel incarcéré, aux marshals fédéraux de trouver le lieu d'incarcération et de permettre que le jugement se fasse le plus rapidement possible dans les meilleures règles de sécurité: ce sont eux qui paient les gardes, témoins, les huissiers... Enfin tous les 10 ans, ils ont la charge de recenser la population de l'Union de manière quantitative et qualitative.

Le marshal fédéral le plus connu est sans conteste Pat Garrett, qui possède une telle renommée dans l'état du Nevada qu'il a rarement eu à sortir ses 2 colts Frontier ciselés pour arrêter les criminels.

L'AGENCE PINKERTON



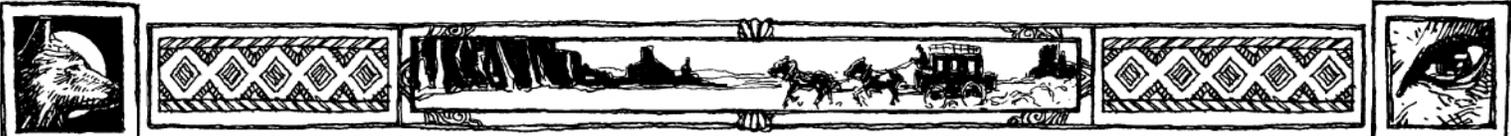
L'agence est le fer de lance des renseignements de l'Union. Créé en 1850 par Allan Pinkerton, ancien agent au service du ministère des finances, l'agence prend au fil des années de plus en plus d'ampleur, tant la publicité faite autour d'elle et les compétences de ses détectives sont renommées. En 1855, l'agence travaille pour de grosses compagnies de chemins de fer afin d'assurer la sécurité de leurs lignes.

Pendant ce temps l'agence s'agrandit, formant milice et gardes du corps dans les grandes villes, augmentant encore sa notoriété dans le rang des notables et des politiciens.

C'est pendant la guerre de Sécession qu'Allan Pinkerton entra par la grande porte à Washington. Il créa sous la demande du gouvernement une organisation d'espionnage et de contre-espionnage. Son travail fut exemplaire, démasquant les politiciens et généraux corrompus, infiltrant les Etats Confédérés, et faisant échouer un attentat contre Lincoln. Secondé par ses 2 fils: Robert et William, il continue à diriger l'agence même si une rupture d'anévrisme en 1869 a amoindri ses facultés.

Officiellement, l'Agence est divisée en 2 bureaux situés à Chicago et Washington. Leurs missions sont "traditionnelles" dans le sens qu'ils ne s'occupent que de protection, d'enquête et d'espionnage. Certains journalistes ou férus d'occultisme clament cependant qu'il existe un troisième bureau, qui serait dédié à des investigations plus « paranormales ».

A l'heure actuelle, on peut estimer à plus de 4000 personnes travaillant pour l'Agence dans tout le pays. Hors cet effectif déjà impressionnant, l'agence a créé un réseau





non officiel de régulateurs, d'informateurs et de spécialistes de tout type afin de palier au manque qualitatif et quantitatif pouvant survenir lors de crises. Sachant cela, on ne s'étonne plus de la rapidité d'information et d'action des Pinkertons. De plus, tous les représentants de la loi ont ordre d'aider et de coopérer pleinement aux enquêtes dirigées par les détectives.

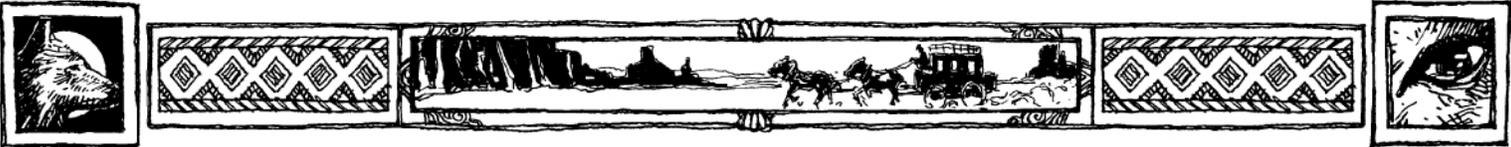
LES TEXAS RANGERS



Les Texas Rangers forment la police des Etats Confédérés, et sont le pendant sudiste de l'agence Pinkerton. A l'origine, les Texas rangers étaient simplement des bandes armées parcourant le Texas afin "d'éloigner" les indiens du bétail des riches fermiers. Au fil des années et suite à leur réussite avec les indiens, ce regroupement quasi-officiel avait la charge de poursuivre les voleurs de bétail puis les criminels en tout genre. Aujourd'hui et près de 50 ans après leur création, les Texas Rangers, devenus une institution officielle, forment l'élite de la police et des militaires sachant aussi pister, qu'infiltrer, enquêter, ou tirer. Il est généralement connu que leurs arrivées impliquent un lot de problèmes, les Texas Rangers étant peu coutumier des solutions pacifistes.

L'organisation des Texas Rangers est purement militaire: par le major-général du Texas, ils sont regroupés en 5 bataillons, eux même divisés en compagnies d'une centaine d'hommes. Par contre leur entraînement militaire ou leur appartenance au corps des Texas Rangers n'est pas apparente: afin de pouvoir passer inaperçu, ils portent rarement d'uniforme ou de badge, et ne portent aucun équipement sophistiqué.

Chaque agent reçoit un ouvrage connu du grand public sous le nom de "Bible des Rangers"; dans cet ouvrage sont référencés tous les grands criminels encore en cavale, leur signalement, références, amis, méthodes opératoires, localisation... On murmure qu'il existerait une édition « spéciale » de cet ouvrage, dédié aux agents ayant un peu d'ancienneté au sein des Texas Rangers, et regroupant, hors les précédents criminels, une liste de créatures surnaturelles, de leur modes de vie, et surtout de leurs points faibles.

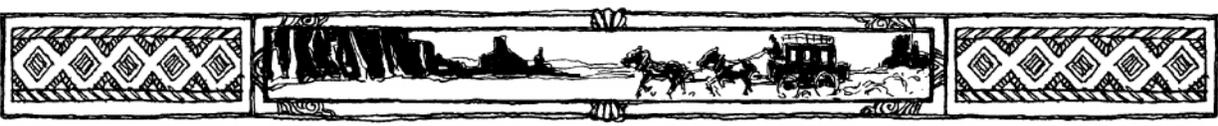




QUELQUES CRIMES ET PEINES

Les Etats-Unis étant un état fédéral, les crimes et peines énoncées ci-dessous sont bien évidemment différents d'un état à l'autre (par exemple les Mormons de Salt Lake City répriment bien plus sévèrement l'ébriété qu'à d'autres endroits). Si on rajoute à cela la formation des Etats Confédérés d'Amérique, on obtient un beau sac de nœuds juridique. Les peines ci-dessous sont donc des exemples sur lesquels un Conteur peut se baser pour déterminer les peines applicables dans les villes traversées par ses joueurs.

Crime	Peine minimale
Vol de bétail	Pendaison
Meurtre	Pendaison
Viol	Pendaison
Tentative de meurtre	20 ans
Attaque de banque / train / diligence	20 ans
Vol qualifié sur une veuve	20 ans
Vol qualifié pour une valeur de 300\$ ou plus (en liquide ou en biens matériels)	5 ans
Vol qualifié (autres cas)	De 1 semaine à 1 an de prison
Usurpation d'autorité	5 ans
Ebriété sur la voie publique	1 nuit de prison et 10\$ d'amende
Désordre sur la voie publique	10\$ d'amende
Port d'arme prohibée	Confiscation et 10\$ d'amende

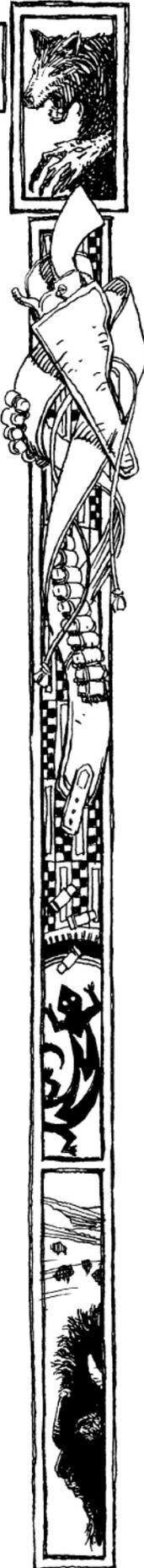




ANNEXE 3 : RAPPEL SUR LE POKER

Petit rappel de l'évaluation des mains au poker, pour ceux qui comme moi ont des petits soucis pour mémoriser tout ça :

Nom	Définition
Carte haute (high card)	Valeur de la carte la plus forte
Paire (pair)	Deux cartes de valeur identique
Deux paires (two pairs)	Deux paires de hauteurs différentes
Brelan (three of a kind)	Trois cartes de même valeur
Quinte (straight)	Main constituée de valeurs consécutives de couleurs différentes
Couleur (flush)	Main d'une seule couleur
Full (full house)	Un brelan et une paire
Carré (four of a kind)	Quatre cartes de même valeur
Quinte flush (straight flush)	A la fois quinte et couleur
Quinte flush royale (royal flush)	Quinte flush à l'as



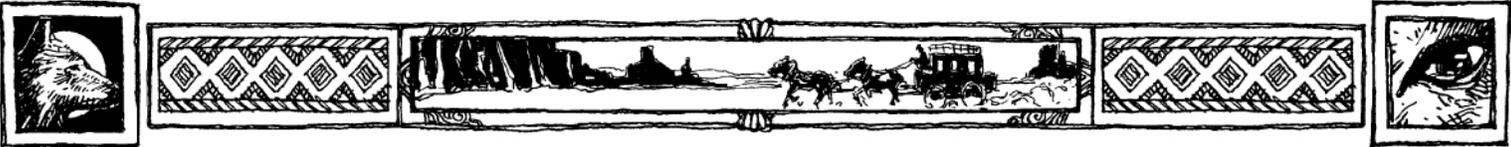
Deux mains *carte haute* sont départagées en fonction de la meilleure carte présente. Si cela ne suffit pas, on tient compte des hauteurs des secondes meilleures cartes, et ainsi de suite jusqu'à la cinquième carte. Deux *couleurs* sont départagées suivant le même principe que la carte haute. Si vraiment les deux mains sont semblables, le personnage ayant le plus haut score d'initiative agit le premier.

Dans le cas de deux *quintes*, c'est la hauteur de la quinte qui permet le départage. Si la quinte 5 4 3 2 As est acceptée, elle est la plus faible des quintes.

Lorsque deux *paires*, deux *brelans* ou deux *carrés* s'affrontent, c'est celui ou celle de la valeur la plus élevée qui l'emporte. En cas d'égalité, le départage se fait sur le principe de carte haute appliqué aux cartes restantes.

Deux *double paires* se départagent ainsi : paire la plus forte de chacun, puis l'autre paire, puis la cinquième carte, appelée le kicker.

Dans le cas de deux *full*, le départage se fait sur la hauteur du brelan, puis de la paire.



WEREWOLF

THE WILD WEST

Name:
Player:
Chronicle:

Virtue:
Vice:
Concept:

Auspice:
Tribe:
Lodge:

Attributes

POWER	Intelligence	●●●●●	Strength	●●●●●	Presence	●●●●●
FINESSE	Wits	●●●●●	Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●
RESISTANCE	Resolve	●●●●●	Stamina	●●●●●	Composure	●●●●●

Skills

Mental

(-3 unskilled)

Academics	●●●●●
Crafts	●●●●●
Investigation	●●●●●
Medicine	●●●●●
Occult	●●●●●
Politics	●●●●●
Science	●●●●●
Technology	●●●●●

Physical

(-1 unskilled)

Athletics	●●●●●
Brawl	●●●●●
Firearms	●●●●●
Larceny	●●●●●
Ride	●●●●●
Stealth	●●●●●
Survival	●●●●●
Weaponry	●●●●●

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken	●●●●●
Empathy	●●●●●
Expression	●●●●●
Intimidation	●●●●●
Persuasion	●●●●●
Socialize	●●●●●
Streetwise	●●●●●
Subterfuge	●●●●●

Other Traits

Merits

_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●
_____	●●●●●

Flaws

Renown

Purity	●●●●●
Glory	●●●●●
Honor	●●●●●
Wisdom	●●●●●
Cunning	●●●●●

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Ammo	Size
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
Bite	(Gauru +2)	_____	N/A	N/A
Claw	(Gauru +1)	_____	N/A	N/A

Experience: _____

Health

●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Primal Urge

●●●●●●●●●●

Essence

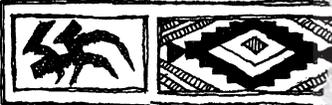
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Points Per Turn: _____

Harmony

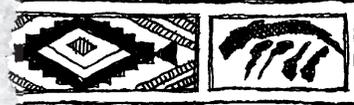
10	_____	●
9	_____	●
8	_____	●
7	_____	●
6	_____	●
5	_____	●
4	_____	●
3	_____	●
2	_____	●
1	_____	●

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Auspice: choose 1 free Skill Specialty • Tribe • Renown and Gifts: 1 for auspice, 1 for tribe, 1 of your choice • Merits 7 • (Buying the fifth dot in Attributes, Skills or Merits costs two points) • Health = Stamina + Size • Willpower = Resolve + Composure • Starting Harmony = 7 • Primal Urge starts at 1 dot • Essence=Harmony



WEREWOLF

THE WILD WEST



Hisau
(Human)

Dalu
(Near-Human)

Gauru
(Wolf-Man)

Urshul
(Near-Wolf)

Urhan
(Wolf)



Size: _____
Defense: _____
Initiative: _____
Speed: _____
Armor: _____
Perception: _____

Strength(+1): _____
Stamina(+1): _____
Manipulation(-1): _____

Size(+1): _____
Defense: _____
Initiative: _____
Speed(+1): _____
Armor: _____
Perception(+2): _____

Induces Lunacy; observers have 4-die bonus to their willpower to resist.

Strength(+3): _____
Dexterity(+1): _____
Stamina(+2): _____

Size(+2): _____
Defense: _____
Initiative(+1): _____
Speed(+4): _____
Armor: _____ 1/1
Perception(+3): _____

Rage invoked. Induces full lunacy. Wound penalties ignored and no unconsciousness rolls made. -2 to resist Death Rage. Inflict Lethal Damage. Fail most mental and social rolls.

Strength(+2): _____
Dexterity(+2): _____
Stamina(+2): _____
Manipulation(-3): _____

Size(+1): _____
Defense: _____
Initiative(+1): _____
Speed(+7): _____
Armor: _____
Perception(+3): _____

Induces Lunacy; observers have 2-die bonus to their willpower to resist. Inflict Lethal Damage

Dexterity(+2): _____
Stamina(+1): _____

Size(-1): _____
Defense: _____
Initiative(+2): _____
Speed(+5): _____
Armor: _____
Perception(+4): _____

Inflict Lethal Damage with bite attack.

Totem

Attributes:
Power: _____
Finesse: _____
Resistance: _____
Willpower: _____
Essence: _____
Initiative: _____
Defense: _____
Speed: _____
Size: _____
Corpus: _____
Influences: _____

0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0

Numina: _____

Bonuses: _____

Ban: _____

Gifts & Rites

Gift Lists: _____

Max Rank: 0 0 0 0 0
Gift _____ Roll _____ Page _____

Rituals: 0 0 0 0 0
Rite _____ Roll _____ Page _____

