

Hérauts de l'Apocalypse.

Un scénario pour Deadlands Reloaded.

I Synopsis.

La petite ville de Santa Anna dans le Missouri est apparemment sans histoire. Mais dans l'Ouest Etrange, aucune ville ne l'est. Une femme en colère va déchaîner l'apocalypse sur cette ville pour se venger des hommes qui ont tué son fils. Elle a convoqué un monstre qui sévit désormais dans les parages et s'apprête à transformer le coin en un joli petit Deadland...

II The Story so far.

Tout commence en 1860 lorsque Jonas MacCallum tombe amoureux. Dans un conte de Perrault, cette charmante histoire se serait terminée sur un mariage et un nombre important d'enfants, mais nous sommes dans le Far West et tout cela va donc se terminer dans le sang, la vengeance et la mort.

La jeune femme dont Jonas tombe amoureux est une fille de bonne famille, plus exactement la fille cadette d'un riche propriétaire terrien de la région, William Gateway. Jonas a travaillé chez Gateway comme secrétaire personnel ce qui est une véritable opportunité pour un jeune homme de basse extraction et à l'avenir incertain dans une région qui est au cœur de la zone de conflits. Ce qui se passe ensuite est inconnu et le restera pour tous en dehors des deux intéressés mais ce que l'on sait c'est que le jeune homme tombe amoureux de Cordelia Gateway et qu'elle en tombe amoureuse également (malgré les plans que son père échafaude pour elle afin de la marier à un propriétaire terrien et d'unir leur deux empires). Les jeunes tourtereaux, lucides tout de même, décident de s'échapper ensemble de la ville et d'aller tenter leur chance ailleurs. Malheureusement pour eux, Gateway se rend compte de la disparition de sa fille, les deux jeunes gens sont rattrapés par un petit groupe formé de Gateway, son fils Burt, son intendant Brian Baker, le bras droit de Gateway : Liam O'Connell, le shérif de la ville John Hurst, le promis de la jeune fille Herman Brunwell, son père Justin Brunwell. Quelque chose de terrible se passe cette nuit-là. Jonas est tué par les six hommes et Cordelia sombre dans un désespoir qui va doucement la mener à la folie.

Les hommes rapportent la dépouille de Jonas en ville et accusent le défunt d'avoir enlevé Cordelia. Ils clament l'avoir trucidé en état de légitime défense. Non seulement Jonas est mort, mais en plus sa mémoire est souillée et sa fiancée donnée en mariage à un psychopathe violent et complice de son assassinat. La seule personne à monter au créneau est sa mère Evelyn MacCallum, veuve depuis de nombreuses années. Evelyn est une descendante des Whateleys et détient de grands pouvoirs qu'elle avait laissés de côté des années auparavant pour s'intégrer dans la petite ville.

Evelyn MacCallum assiste donc à la mort puis à la disgrâce de son fils. Alors qu'elle regarde le corps se balancer au bout d'une corde pendant des jours, être dévoré par la vermine et les oiseaux et que les responsables de sa mort marchent sous le soleil sans se préoccuper de sa peine, elle décide de se venger et de venger son fils. Elle conjure une brume funèbre sur plusieurs années en rassemblant les victimes des dirigeants de la ville dans une même entité maléfique. Elle lui enjoint de terroriser la ville, selon elle, entièrement responsable et complice des meurtriers de son fils. Bien sûr, elle est complètement ignorante du fait que Cordelia a été forcée d'épouser Brunwell et sa vengeance est aussi dirigée vers la jeune fille. Lors de toutes ces années, la ville va vivre dans la peur et l'angoisse sous les assauts de cette Brume endeuillée, qui enlève et assimile tous ceux qui se sentent coupables de quelque chose. La Brume endeuillée sème la terreur chez ces hommes mais aussi chez ceux qui les ont aidés ou qui habitent simplement dans cette ville maudite. La peur est désormais l'air de Santa Anna et le niveau de terreur est extrêmement élevé. Les hommes concernés et coupables au premier chef seront les derniers à périr une fois que toute la ville aura sombré dans la terreur et dans la folie.

Scène d'introduction :

Tous les personnages sont dans la diligence entre Saint Louis et Marthasville (quelques 150km plus loin). Chacun doit y aller pour des raisons personnelles. Ils ont un peu le temps de faire connaissance et de parler. Lors de la première étape, dans un petit restaurant de bord de route, ils échangent quelques mots avec le cocher. Quelques pauses émaillent le trajet. La diligence subit néanmoins une avarie en cours de route et les P.J doivent faire halte pour quelques jours dans la petite ville de Santa Anna le temps que le véhicule soit réparé.

III Entrée en scène des P.J. Acte I.

Les P.J. arrivent en ville trois ans après les événements. La brume a commencé tout doucement par hanter l'endroit, légèrement à l'est de la ville où Jonas a été assassiné. L'endroit est toujours sombre et noyé dans la brume, c'est un endroit malfaisant et diabolique. La brume s'est étendue et descend tous les soirs la grand'rue pour enlever et punir tous ceux qui se sentent coupables, sauf les principaux responsables. La petite ville de Santa Maria ne vit plus, elle est conquise par la peur depuis une année (niveau de terreur 5). Le monstre a commencé par manger tous ceux qui s'égarèrent dans la forêt à la nuit tombée et qui avaient l'esprit coupable. La brume a grossi et s'est développé jusqu'à semer la terreur dans la ville entière. Tous les soirs, les habitants se barricadent chez eux, ils se terrent et ils prient pour que la mort ne vienne pas les chercher. Le monstre rôde ensuite toute la nuit. Les P.J. arrivent à Santa Maria dans la matinée : leur diligence est endommagée (l'essieu a été scié, visible sur jet de recherche ou réparation de SD 7) et doit passer la nuit dans cette ville.

Lors de leur arrivée, s'ils passent au saloon, un homme les abordera et leur parlera. Il s'appelle Hunter McKenzie. D'abord de la pluie et du beau temps et, si les P.J sont sympas et lui offrent éventuellement une bière, il les mettra en garde à mots couverts :

« Il faut partir. Ils vont vous emporter. L'armée maudite. Pour moi, c'est trop tard. J'ai tué un homme. C'était sur le front, j'ai cru qu'il allait tirer, alors j'ai tiré le premier. Mais quand je suis allé voir, c'était un gamin, un tambour. Depuis des années, je n' y avais pas pensé. Mais hier, je me suis réveillé en sueur et je n'arrêtais pas d'y penser après. Je pense que c'est fini pour moi. »

Le lendemain, il aura disparu mais personne n'admettra se rappeler de lui.

Très rapidement, ils se rendent compte que l'ambiance de la ville est délétère. Les habitants sont terrifiés, fatigués, hargneux et désespérés. Tous savent que la brume ne les laissera jamais en paix. De plus, si quelqu'un essaie de quitter la ville, la créature maléfique cesse toute activité pour aller les récupérer la nuit, où qu'ils soient. Le niveau de terreur est de 5, on n'est plus qu'à quelques morts du Deadlands. Le soleil ne luit plus, tout est sombre et gris. La seule chose qui empêche les coupables de mourir est une protection un peu particulière : les meurtriers, pour conjurer le sort et par superstition, ont conservé un fragment de la corde avec laquelle ils ont pendu Jonas. Pour l'instant c'est cet objet qui les tient en sécurité. Ils le savent et s'y accrochent comme à la prunelle de leurs yeux. Si l'un d'eux vient à perdre son morceau-talisman, il mourra dans la nuit et dans d'atroces souffrances. Cela est connu uniquement des coupables et de nul autre, c'est un secret jalousement gardé par chacun des protagonistes.

Lors de la première nuit dans la ville, la brume s'adresse à chacun d'eux personnellement pour leur promettre une fin certaine. Ils sentent une présence envahir la pièce où ils se trouvent, la terreur les envahit, un jeune homme, plutôt charmant et séduisant émerge d'une masse où semblent passer des visages hurlant de terreur et leur annonce leur mort. Il leur raconte un épisode pour lequel la victime se sent coupable et se fond de nouveau dans la masse informe. L'intervention les laisse dans un état de peur intense, mais surtout de désespoir et de tristesse.

Le lendemain, si les personnages mènent l'enquête, une fois passée la méfiance des habitants, les P.J. découvriront que toute la ville est sous l'emprise du phénomène : tous attendent la mort. La plupart des gens réagissent par le silence et la méfiance mais certains vont tout de même parler aux P.J. Tous vivent dans la honte de ce qui s'est passé et aucun ne parlera volontiers de l'origine des événements. Tous étaient au courant de ce qui était arrivé mais personne n'a souhaité s'en prendre aux hommes responsables, y compris une fois que Evelynn a fait scandale.

Quelques personnages peuvent cependant parler :

Devon Wilson, fermier travaillant pour Gateway, le seul à avoir osé envoyer une lettre pour demander une enquête sur la mort de Jonas.

Henry Porter et sa femme Emily sont les seuls à avoir apporté du soutien à Evelyn.

Herman Jones, adjoint du shérif a commencé à mettre en cause les coupables et à rassembler les preuves.

IV Les P.J Pris au piège. Acte II.

Lors de la deuxième nuit des P.J. dans la ville, ils ont une seconde vision : ils entrevoient le début des événements, la brume leur envoie un des moments clefs. Au choix (soit tous les personnages ont la même vision, soit ils en ont des différentes).

La capture dans la forêt : la scène est vue à travers les yeux de Jonas. Il court dans la forêt, à la fois heureux et mort de peur. Il tient la main de sa future épouse, la femme qu'il aime plus que tout et qu'il a réussi à arracher à son mariage arrangé avec un homme cruel et vil. Il la regarde et, comme toujours, son cœur fond devant elle. Elle le voit et lui sourit. Le monde est parfait et la vie est magnifique. Demain ils seront mariés. Il entend un craquement sans y prêter attention, c'est uniquement lorsqu'il entend le rire horrible d'Herman Brunwell qu'il comprend tout : ils ont été découverts, trahis peut-être. L'expression et le cri d'horreur de Cordélia lui glacent le cœur. Le désespoir remplit son âme lorsqu'il réalise qu'ils ne se marieront jamais et que Cordélia est désormais destinée à partager le lit d'Herman.

L'exécution : Elle est vécue à travers les yeux de Cordélia. Herman et Burt l'ont arrachée aux bras de Jonas. Elle a tenté de leur résister et les a griffés tant qu'elle a pu mais deux ou trois coups de pieds et de poings l'ont à moitié assommée. Elle entend son frère dire à Herman :

« Dis-donc, ça promet pour ta nuit de noces.

- T'inquiète, j'en ai déjà calmé de plus récalcitrantes. Et puis j'aime un peu de piquant dans mes relations avec les femmes. Ça me ferait presque oublier que cette salope m'a trahi. »

Ces mots lui font réaliser que tout est fini et elle commence doucement à pleurer. Burt lui prend alors les cheveux et lui dit :

« Regarde bien, sale chienne, ce qui arrive à ceux qui osent nous défier. Et souviens toi de ça si l'envie te reprend ».

Elle ouvre les yeux et voit Jonas en train de se faire tabasser par son père et 7 autres hommes. Il la cherche des yeux sans la voir. Il a l'air tellement perdu, tout seul au milieu de ces brutes qui lui écrasent les mains, lui envoient des coups dans les côtes, dans le ventre, la tête et le dos. Il a l'air d'une poupée de chiffons, d'un pantin sans ses fils. Elle voit qu'il prononce son nom, mais on n'entend rien parce que chaque coup lui coupe le souffle. Elle a envie de hurler, de les maudire mais, lorsqu'elle ouvre la bouche, son frère lui redonne un coup qui la fait taire. Elle maudit sa faiblesse et son impuissance et elle regarde son bien-aimé se faire tuer à cause d'elle. Enfin, les brutes se lassent. Jonas n'est plus qu'un chiffon, presque un cadavre, couverts de bleus et de plaies, défiguré. Il la cherche cependant, de ses yeux presque aveugles et la voit, un moment. Elle hurle comme une folle lorsque les hommes sortent une corde et la font passer par dessus la branche d'un arbre de cette clairière et la dernière chose qu'elle voit, avant de perdre la raison, c'est le regard de Jonas posé sur elle alors que la vie le quitte.

L'exposition du corps : Le corps de Jonas est là depuis des jours. Il était déjà affreusement défiguré le matin. Les coups l'avaient fait enfler. Sa langue pendait hors de sa bouche ouverte. Les corbeaux ont ensuite commencé à le dévorer mais personne n'a songé à le décrocher pour lui donner une bonne sépulture. Pas même celle qui prétendait l'aimer. La mère de Jonas entend les cloches de l'église qui célèbre le mariage de Cordélia Gateway et d'Herman Brunwell. Son fils n'a pas de sépulture et pourtant celui qui est responsable de sa mort convole avec celle qui l'a trahi. Il lui semble que son fils pleure, mais ce n'est qu'un vers qui sort de son œil. Chaque fois, elle veut l'enterrer et lui donner une sépulture décente mais comme à chaque fois un homme de main de Brunwell ou de Gateway l'en empêche. Celui-ci, aujourd'hui, la regarde avec pitié. Elle est touchée mais elle songe qu'il ne fait rien pour son fils, ni pour elle. Alors elle lui dit :

« Souviens-toi bien de cet instant, jeune homme, lorsqu'ils viendront te chercher pour venger mon fils et souviens-toi surtout qu'à tout moment, tu aurais pu l'empêcher. Il te suffisait de donner une

tombe à mon fils. »

Chaque nuit, la brume prélève son tribut. Les P.J. ne feront pas exception à la règle. S'ils restent plusieurs nuits sans agir efficacement, ils y passeront aussi. Ils s'apercevront que certains habitants disparaissent et que les survivants font comme s'ils n'avaient jamais existé.

L'apocalypse est prévue pour 5 jours après l'arrivée des P.J. en ville et chaque soir et chaque jour sera pire que le précédent.

Jour de l'arrivée des PJ : rencontre avec Hunter Mc Kenzie.

J+1 : disparition de Hunter McKenzie.

J+2 : Première apparition et adresse aux P.J

J+3 : Deuxième vision des P.J. Aucune disparition.

J+4 : la ville passe la journée dans le noir. La brume entoure la ville. Les habitants deviennent fous.

J+5 : La ville devient un Deadland. Tous ceux qui n'arrivent pas à s'échapper avant minuit meurent et deviennent des âmes en peine.

Epilogue. Quelques années après cet épisode, un soir de brume au milieu de nulle part, le P. J. entend une voix lui dire à l'oreille

« Tu peux courir mais tu ne peux pas m'échapper ». Ensuite, la brume le ramène à Santa Maria (si elle n'a pas été anéantie par une des tactiques suivantes).

V Dénouement heureux ou tragique. Acte III

Pistes pour vaincre ou affaiblir la brume funèbre :

- Simple discussion avec la mère, essais de raisonnement (peu efficace, on n'efface pas trois ans de souffrance et de colère avec quelques mots) .
- Détruire la ville (et, en particulier le coin où Jonas est mort, mais cela risque de demander de l'organisation et, sincèrement, ce sont des P.J. (piste dite « du bourrin psychotique »)
- Venger le fils (exécution des assassins, piste dite « sanglante », peut surtout alimenter la brume mais peut aussi permettre aux P.J d'échapper de la malédiction et de sauver leur peau)
- Supprimer les porte-bonheurs des assassins et les laisser se faire capturer par la brume (ne résout pas forcément le problème, c'est de l'énergie en plus pour la brume mais peut permettre de raisonner Evelyann).
- Tuer Evelyann (ne résout pas le problème mais on peut découvrir des grimoires chez elle permettant d'affaiblir ou de contrer le monstre)
- Persuader Evelyann de se sacrifier pour sauver la bien-aimée de son fils, après avoir démontré son innocence. Solution la plus efficace. On peut aussi la coupler avec une vengeance de Jonas par les P.J.
- Prendre Cordélia en otage pour faire annuler la malédiction d' Evelyann (risque d'attirer quelques ennuis aux P.J par la suite de la part des habitants ou de la sorcière)

Si les P.J. s'enfuient sans régler le problème, quelques années plus tard ils seront tués à leur tour.

Après trop d'inaction et d'hésitation, la brume envahit complètement la ville et c'est le drame. Tout le monde meurt dans d'atroces souffrances et la peur règne, la ville devient un deadland peuplé de fantômes.

Evacuation de la ville en groupe mais il faut éviter la brume.

Liste des PNJ :

Brume Funèbre (Joker) :

Allure 24,

Agi d6, Int d10, Ame d8, For d4, Vig d12+2.

Combat d8, Discrétion d10, tripes d10.

Parade 6, Résistance 13.

ATTAQUE

Allonge 4 : les vrilles gazeuses de la brume endeillée lui permettent de porter des attaques de corps-à-corps sur des cibles se trouvant à 4 cases de distance.

Grand balayage : la brume effectue un seul jet de Combat et applique le résultat à tous ses adversaires adjacents sans subir de pénalité. Elle peut utiliser le Grand balayage en conjonction avec n'importe laquelle de ses attaques de contact.

Murmures de l'enfer : une brume endeillée peut pousser un cri infernal si elle y consacre une action. Tous les héros qui se trouvent dans un rayon de 10 cases autour d'elle doivent réussir un jet d'Âme ou être Secoués.

Terreur (-2) : un personnage doit faire un jet de Tripes (-2) lorsqu'il rencontre une brume endeillée.

Toucher douloureux : quand elle parvient à toucher sa cible avec une attaque de contact, la brume endeillée lui fait partager par le biais de visions la douleur qu'elle éprouve. La victime de cette attaque doit faire un jet d'Âme (-2) ou être Secouée, car ces visions sont en général cauchemardesques et chaotiques mais donnent aussi des indications sur « l'ancre » de la brume. Celle-ci doit être détruite pour la libérer.

Toucher glacial : l'attaque de contact des doigts glacés de la brume inflige 2d6 points de dégâts. Elle ignore les armures non-magiques et ne peut être utilisée avec Toucher douloureux.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Intangible : la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques. Si elle est « tuée », elle réapparaît au crépuscule suivant à moins que le champ de bataille sur lequel elle est née n'ait été *sanctifié*.

Evelynn MacCallum (Joker) :

Agilité : d4

Force : d6

Vigueur : d8

Ame : d10

Intellect : d8

Cha +1, Parade : 3 , Résistance : 6 , Trempe 3.

Compétences : Combat bagarre d6, Connaissances CG D8, Occultisme d8, Discrétion d6, Intimidation d8, D12 ctre habitant de Santa Anna, Persuasion d8, d6 ctre habitant de Santa Maria, Recherche d8, Réseaux d8, Tripes d10.

Traits et avantages.

Arcane (Huckster), Sang des Whateleys.

Pouvoirs : ami des bêtes (coût 3pp + taille de l'animal contrôlé X2, contrôle des essaims 3/5/8)

Barrière : cercle de feu (résistance de 10 pts, inflige 2d4 blessure si touché, coût : 1/section et durée 3, 1 section/round)

Eclair : (1 ou 2 éclairs, portée 12/24/48, 2d6 de dégâts)

Marionnette : (PP 3, Portée : intellect, durée 3 : 1/round)

Pacte pour créer une créature monstrueuse (peut être annulé grâce au sacrifice d'Evelynn)

Description : derrière ses yeux délavés d'une nuance entre le vert et le brun Evelynn semble contempler le monde avec bienveillance mais, en réalité, elle n'attend qu'une chose : la destruction de cette ville et le châtement des coupables de la mort de son fils. Son calme et ses cheveux blancs inspirent la confiance à ses interlocuteurs. Néanmoins, les habitants la fuient, la craignent et la détestent. Elle a tout d'une petite mamie bien rangée et d'une femme sans histoire. Seul le sourire un peu énigmatique qu'elle arbore par moments trahit un tempérament singulier.

Leviers : + Tout ce qui permet de rendre justice à son fils/ révélations concernant la bonne foi de Cordelia.

- Menaces, violences, proximité et complicité avec les puissants de la ville.

William Gateway(Joker) :

Agilité : d6 Force : D10 Vigueur : d10

Ame : d6 Intellect : d 6

Cha : +0, Parade, Résistance 5, Trempe 2.

Compétences : Culture générale d6, Combat (Bagarre) d10, Conduite d6 , Connaissances bétail, gestion d'un ranch d8, Equitation d8, Intimidation d10, Perception d8, Persuasion d6, Pistage d4, Recherche d6, Réseaux d10, Tir d8.

Propriétaire terrien. Toujours accompagné de quatre ou cinq hommes de main, William Gateway est un homme effrayé, fuyant et furieux. Il tuerait bien cette sorcière d'Evelynn mais il ne peut pas car Dieu seul sait ce qu'elle serait capable de faire alors. Il s'accroche avec fureur à la corde qui le protège de la malédiction. Brutal, méchant comme une teigne et sanguinaire, son caractère est épouvantable. Très costaud, massif et épais, il se bat au poing américain, il a les yeux gris et les cheveux poivre et sel.

+ Respect, servilité, attitude de dur à cuire.

- Mépris, tentatives de raisonnement par la condescendance, supériorité intellectuelle, bonnes manières ostentatoires, calme et raisonnement.

Justin Brunwell (Joker):

Agilité : d6 Force : D8 Vigueur : d6

Ame : d6 Intellect : d 6

Cha : +0, Parade 4, Résistance 5, Trempe 2.

Compétences : Culture générale d6, Combat (Bagarre) d8, Conduite d6 , Connaissances bétail, gestion d'un ranch d8, Discrétion : d4, Equitation d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6, Pistage d 4, Recherche d 6, Réseaux d8, Tir d8.

Justin est toujours accompagné de son fils Hermann et de son escorte d'hommes de main. Il a peur et est miné par la terreur. Petit, malingre, fuyant et malfaisant, il cache sa face de fouine dans son ranch la plupart du temps et ne vient en ville que lorsqu'il ne peut pas faire autrement. Il a les cheveux blancs et filasse, le nez crochu et les yeux bruns.

+ Peur, culpabilité, supériorité physique (s'il est seul)

- Flatterie, ruse dévoilée.

Herman Brunwell (Joker) :

Agilité : d 8 Force : d 8 Vigueur : d8

Ame : d6 Intellect : d 6

Cha : -1, Parade 5, Résistance 5, Trempe 2.

Compétences : Culture générale d6, Combat (Bagarre) d10, Conduite d6 , Connaissances bétail, gestion d'un ranch d8, Discrétion : d4, Equitation d8, Intimidation d10, Perception d6, Persuasion d6, Pistage d 8, Recherche d 6, Réseaux d8, Tir d8.

Hermann est un homme d'une trentaine d'années, blond, les yeux bruns, un physique massif et des pommettes saillantes. C'est la version massive et costaud de son père. Il allie la brutalité et la force physique à la perfidie et à la fourberie de son père. Cruel et vindicatif, il aime battre ses employés et maltraiter les prostituées.

+ Flatterie, partage des mêmes penchants (violence envers les femmes, boisson, cruauté).

- Calme, mépris ou critique de ses penchants.

Hommes de main (profil standard, habitants de Santa Maria) :

Agilité : d6 Force : d 8 Vigueur : d8

Ame : d6 Intellect : d 6

Cha : +0, Parade, Résistance 5, Trempe 1.

Compétences : Culture générale d4, Combat (Bagarre) d8, Conduite d6 , Connaissances bétail, gestion d'un ranch d6, Discrétion d4/6, Equitation d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Pistage d 6, Recherche d 6, Réseaux d4, Tir d6.

Si tous les hommes de main des deux rancheros se ressemblent, il faut toutefois mettre à l'écart ceux présents le soir du meurtre de Jonas. Tous sont morts de peur puisque, comme ce ne sont pas des enfants de chœur, ils ont tous quelque chose à se reprocher.

Leviers : + Peur, culpabilité.

- Force, dur à cuire, intimidation par la force, vantardise.

Brian Baker (rajouter d10 en pistage, et d8 en tir, gestion de ranch d 8): bras droit de Gateway. La cinquantaine, des moustaches tombantes, il est de taille moyenne, les cheveux gris. C'est la caricature du régisseur de ranch : il porte toujours un chapeau de cow-boy, des bottes en cuir, bref un vrai cow-boy. C'est un homme bourru et peu subtil.

+ Opportunité de s'en tirer sans trop de bobos, aide pour se débarrasser des patrons.

- Menaces de mort, intimidation, culpabilité.

John Hurst(Joker) : (rajouter d8 en pistage et d8 en tir, ainsi que d8 en Intimidation). C'est le Shérif de la ville, totalement sous la coupe de Brunwell et de Gateway. Cependant, malgré cela, il se sent coupable et c'est un des seuls à vouloir se racheter et sauver sa peau à la loyale. C'est un homme à l'air coupable et écrasé sous le poids des responsabilités, il est grand, grassouillet et pâlichon, brun avec des yeux bruns.

+ Sens de la loi (bien enfoui), reproches, sentiment de culpabilité et d'avoir mal rempli sa fonction, culpabilité, raison, bien commun.

- Intimidation, agressivité, corruption, flatterie et bassesse.

Liam O'Connel : Un autre homme présent le soir du meurtre. C'est l'homme de main de Brunwell. Il est crédule, lent et très bête (D4 intellect), gigantesque et très massif, il a peu d'imagination mais est très efficace pour exécuter les ordres.

+ fragilité, douceur, intérêt, compréhension.

- Intimidation, violence, mépris, menaces sur sa mère.

Cordélia Brunwell née Gateway (Brunwell):

Agilité : d 6

Force : d 6

Vigueur : d6

Ame : d8

Intellect : d 10

Cha : +1, Parade 3, Résistance 4, Trempe 2.

Compétences : Culture générale d6, Combat (Bagarre) d6, Connaissances (Culture générale) d10, Discrétion : d8, Equitation d6, Intimidation d6, Perception d10, Persuasion d8, Pistage d6, Recherche d 10, Réseaux d8, Tir d6, Tripes d8.

La femme de Brunwell est une femme triste et désespérée. Elle est pâle, craintive et apeurée mais a appris à manipuler son mari et à lui résister sans qu'il s'en rende compte. Il suffit que les P.J. lui portent de l'attention et lui proposent de régler le problème pour qu'elle les renseigne. Elle est brune avec des yeux bleus, les traits fins et réguliers. Elle conserve dans le plus grand secret un portrait de Jonas dans son médaillon (caché sous celui de son mari) et elle a également gardé sa bague de fiançailles et des lettres dans un compartiment secret de son secrétaire.

+ Douceur, intérêt pour elle, recherche de la vérité, souvenir de Jonas.

- Violence, Intimidation, flatterie, médisance sur Jonas.

Malcolm Berthram :

Portrait : Malcolm est un homme plutôt âgé, dans la cinquantaine, dans le genre vieux beau. Toujours tiré à quatre épingles, il se prend généralement pour un gentleman et un homme élégant mais en réalité, c'est un prestidigitateur miteux. Il a traîné dans tout le Far West avec ses numéros d'illusionniste de music-hall. Toujours extrêmement vaniteux, il prend un soin extrême de son apparence ; volontiers pédant et démonstratif, il adore attirer l'attention et mentir sur lui pour se mettre en valeur. Il prétend souvent avoir connu des personnages célèbres. D'origine britannique, il se prétend noble mais il est, en réalité d'origine très modeste.

Il a été très séduisant dans sa jeunesse et a un charme certain. Il recherche avec ardeur des informations sur la magie. Très à l'aise en société, il espère pouvoir rejoindre la ville de Santa Anna où des événements inquiétants et surnaturels ont été aperçus. Il prétend aller à Marthasville pour une représentation de prestidigitation. Il voyage accompagné de Willie Mc Enroe ou Mc Callum hmmm, Mc Quelque chose en tout cas, il a toujours du mal à se rappeler son nom. En tout cas ce jeune homme est un indécrottable sceptique et cherche toujours la raison scientifique des choses. A sa façon, Malcolm s'est attaché à ce jeune homme et le considère comme son disciple.

Dans la vie, ses prétentions sont principalement en relation avec l'influence et le pouvoir. Il a acquis, au cours de ses tribulations, quelques connaissances en matière de magie.

Quelques épisodes marquants de sa vie :

Il a 10 ans, il a réussi à se faufiler avec les autres dans un théâtre sur une jetée et ils assistent à un spectacle de music hall. Son copain Jim pensait que ce serait des filles dénudées mais ce n'est qu'un vieux bonhomme avec une boîte. Un homme avec un costume tout noir et un haut-de-forme mais il y a quelque chose dans sa prestance et dans son attitude qui retient Malcolm et le pousse à rester. L'homme fait apparaître des colombes, disparaître son assistante, découpe un spectateur qui reste pourtant entier. Et, à pas un seul moment, le public ne le quitte des yeux. Ils sont tous captivés par cet homme et sa présence. Il prend sa décision et l'attend à la sortie du spectacle. Le magicien, malgré sa réticence, accepte de le prendre comme apprenti.

Malcolm rentre tard, Sheila doit déjà dormir. Il a eu le temps de se changer au théâtre et jamais son épouse ne saura qu'il a passé la nuit dans le lit d'une autre femme. Il a trente ans, un charme fou et toutes lui tombent dans les bras. On le compare déjà aux plus grands et tout se passe magnifiquement pour lui. Sa vie est comme un long rêve, il est jeune, beau, a une épouse magnifique et bientôt un enfant. Il se couche aux côtés de Sheila, qui semble se détourner de lui. Il s'endort heureux et comblé. Le lendemain, lorsqu'il part pour le théâtre, Sheila lui pose des questions, l'accuse d'adultère et finalement le menace de l'abandonner. Il hausse les épaules et part pour le théâtre, que peut-elle faire, où pourrait-elle aller ? Sans lui, elle ne peut rien faire. Tout à l'heure il la raisonnera. Lorsqu'il rentre, vers minuit, son existence s'effondre : Sheila s'est pendue au lustre de la salle à manger. Il hurle et lui jure qu'il est désolé mais c'est trop tard. Sa femme et son futur enfant sont morts.

C'était dans la pénombre d'une taverne, un soir d'hiver dans une ville balnéaire sinistre et triste. Il converse avec un homme, imbibé, presque autant que lui. Ses tempes ont blanchi, son visage et son corps ont été déformés par l'alcool et le désespoir. Cet homme lui soutient que la magie est réelle, lui pouffe de rire croyant avoir affaire à un simple d'esprit. Malcolm lui donne quelques exemples de prestidigitation et leurs explications.

« Vous voyez, lui dit-il, je suis bien placé pour vous le démontrer. La magie n'existe pas

– Je vois monsieur. Vous êtes dans la même veine que M. Houdini. Que dites-vous de cela ? »

Là dessus, il exécute un tour de magie laissant Malcolm interdit. Lorsqu'il lui demande où est le « truc » l'homme lui répond :

« Je suis bien placé pour le démontrer, je suis un vrai magicien, monsieur et la magie existe bel et bien »

Il cherche dès lors et étudie, il abandonne l'alcool. Lorsqu'il trouve enfin le livre de Hoyle, il sait qu'il a touché au but et qu'il a peut-être enfin une chance de revenir sur ses erreurs. C'est à Sheila et à son fils qu'il pense lorsqu'il se décide à embarquer pour le Nouveau Monde.

Caractéristiques :

Agilité d 8

Force d6

Vigueur d8

Ame d 10

Intellect d8

Charisme +1, Allure 6, Parade 5 , Résistance 6, Trempe 2.

Combat d6 (Boxe, escrime), Connaissances (occultisme, légendes, histoire) d10, langues (latin) d8, Crochetage d6, Discrétion d6, Equitation d4, Jeu d8, Perception d8, Persuasion d8, Pistage d4, Recherche d6, Réseaux d6, Tripes d8.

Atouts : Arcanes (Huckster), Chanceux, Source de pouvoir (bâton), Résistance aux arcanes.

Handicaps : Manie (mineure) : doit toujours être impeccable, Curieux, Présomptueux,

Pouvoirs de hucksters :

Eclairs : Dégâts 2d6, portée 12/24/48, pp 1pt par éclair.

Augmentation de traits/ diminution de traits : pp 2, portée : intellect, durée 3 (1/ round)

Espionage : pp3, portée 8km, durée 1/ mn.

Ténèbres : pp2, portée : Intellect, Durée 3 (1/ round)

Télékinésie : pp5, Portée : Intellect, Durée 3 (1/ round).

PP 15 + 5 dans son bâton.

Matériel :

Matériel de prestidigitatation

Trousse de crochetage

Livre de Hoyle

Livres sur l'occultisme

Habits chics

Canne épée de pouvoir (épée : dégâts for + 2d6, bonus de parade +2)

Révolver PM 45.

150 \$

Jane Campbell.

Jane Campbell est une femme d'une trentaine d'années à l'opulente chevelure rousse et aux yeux bleus. Elle a un caractère décidé et volontaire. D'origine écossaise, elle est capable aussi bien d'enquiller les verres de scotch que de prendre la parole pour conter des histoires. Charmante, elle sait aussi user de menace pour parvenir à ses fins. Elle travaille pour le Tombstone Epitaph depuis deux ans et attend de pied ferme de couvrir une véritable histoire de monstre pour le journal. Elle compte se rendre à Santa Anna Missouri où il y aurait eu des manifestations surnaturelles.

Têtue, courageuse et douée dans de nombreux domaines, Jane a des atouts certains pour réussir. Elle est née à New York de parents juste débarqués d'Ecosse. Elle a voyagé dans de nombreux endroits et a une connaissance très approfondie des Etats-Unis. Elle a réalisé un reportage très remarqué sur la guerre de Sécession et la vie des soldats. Très ambitieuse, elle ne reculera devant aucune manipulation pour arriver à ses fins et écrire un bon article. Acharnée et têtue, elle ne s'intéresse aux autres que tant qu'ils peuvent l'aider.

Scènes marquantes de sa vie :

Elle a 10 ans, son frère Harrold et elle sont en train de regarder les oiseaux près du détroit de l'Hudson. Il fait beau et chaud. Les deux enfants se mettent à chahuter au bord de la plage. Harrold se moque d'elle parce que c'est une fille. Il lui dit qu'il est plus fort qu'elle et qu'elle est tout juste bonne à coudre avec les autres. Elle n'est pas capable, comme lui, de courir vite et loin. Elle se fâche et veut lui démontrer le contraire. Elle le bat donc à la course. Harrold multiplie les épreuves et elle le bat en tout. Enfin, il la défie de le battre à la nage « le dernier est une poule mouillée, lui dit-il ». Là encore elle le dépasse de plusieurs longueurs avant de faire demi tour. Les yeux bleus étonnés d'Harrold et son visage constellé de taches de rousseur à fleur d'eau lorsqu'elle le dépasse, resteront toute sa vie dans sa mémoire car c'est la dernière fois qu'elle le verra vivant. Lorsqu'elle rejoint la plage, son frère a disparu. Harrold est retrouvé plus tard, mort noyé. Ses parents la félicitent de sa sagesse, elle a bien fait de ne pas suivre son frère. Elle n'avouera jamais à ses parents que c'est sa faute. Deux jours plus tard, elle quitte la maison et commence son périple à travers l'Amérique.

Elle rentre dans le bureau du Tombstone Epitaph à l'âge de 24 ans, elle a lu un article quelques jours auparavant qui dévoile les agissements frauduleux d'un prétendu bienfaiteur dans une petite ville : il dirigeait en réalité tout un réseau de voyous et de prostitution. Elle a alors compris que ce serait sa vocation, elle est faite pour fouiller et découvrir la vérité et exposer les coupables aux yeux du public. Elle sait qu'elle ne pourra être prise au sérieux que si elle arrive avec une histoire déjà ficelée. Elle réalise donc un article sur un industriel qui fait disparaître les employés syndiqués de son usine. Le rédacteur lit son article et l'adore. Il décide de lui donner sa chance et de lui offrir une place. Son premier contact avec des créatures surnaturelles a lieu la même année lorsqu'elle enquête avec une collègue sur un crime dans les Rocheuses, elles découvrent que le responsable est un wendigo, une créature autrefois humaine qui est devenue un monstre après avoir consommé de la chair humaine. Désormais, elle en est certaine, les monstres sont parmi nous. Ce ne sera que son premier contact avec le surnaturel.

Caractéristiques :

Agilité d 8

Force d6

Vigueur d8

Ame d 6

Intellect d8

Charisme +2, Allure 6, Parade 5 , Résistance 7, Trempe 2.

Combat d6 (bagarre), Connaissances (occultisme, journalisme, histoire) d6, Crochetage d6, Discrétion d8, Equitation d4, Intimidation d8, Jeu d8, Perception d12, Persuasion d10, Pistage d8, Recherche d8, Réseaux d6, Sarcasme : d8, Tir d 6, Tripes d6.

Atouts : Séduisante, Conteuse.

Handicaps : Curieuse, Têtue.

Matériel :

Vêtements de voyage.

Documents sur les antécédents de Santa Maria.

Appareil photographique.

Revolver PM 45.

100\$.

Willie Mc Intyre :

William McIntyre est un jeune homme d'une trentaine d'années brun aux yeux vairons. Il a l'accoutrement et la désinvolture d'un dandy. Il est né à New York et y a vécu toute son enfance avant de se mettre à la recherche de l'occulte. Assistant de Malcolm Bertram, il a une connaissance poussée de la magie, connaissance qu'il cache généralement au reste du monde derrière un scepticisme de façade. Il a trouvé dans sa fonction d'assistant, la couverture parfaite pour ses recherches en occultisme. Ambitieux et sournois, le but de toutes ses actions est le pouvoir et la recherche des connaissances occultes. Si William connaît la plupart des secrets de son maître, ce dernier ne connaît presque rien de son assistant et ne s'intéresse guère à lui. C'est avant tout son rôle d'auditoire qu'il apprécie. Willie connaît donc les capacités de huckster (limitées) de Bertram et son obsession pour l'occultisme. Ils doivent aller à Santa Anna pour enquêter sur des éléments étranges mais font route vers Marthasville.

D'un naturel prétendument étourdi qui cache en réalité un tempérament froid et calculateur et une absence totale de scrupules lorsqu'il est en quête de pouvoir ou de nouvelles connaissances en occultisme. Ses yeux ont tendance à rendre les gens nerveux et mal à l'aise. Il méprise à peu près tout le monde et manipule sans scrupule les autres.

Quelques passages importants de sa vie :

Il a dix ans et il va rendre visite, comme tous les jeudis, au vieux Paddy, un vieil irlandais qui habite dans son quartier. Il est accompagné de quelques amis. Le vieux Paddy connaît plein d'histoires sur les anciennes légendes d'Europe et il adore la raconter aux gamins du quartier. Le vieux Paddy vit dans un tout petit appartement où il a entassé les souvenirs de toute une vie de voyages en mer. Il raconte l'histoire préférée des petits : sa rencontre avec le sorcier nègre au Cap-Vert. Le sorcier lui court après pour récupérer le talisman qui lui permet de tenir à l'écart les mauvais esprits ou de les convoquer. Willie adore cette histoire, mais plus que tout il voudrait avoir ce sceptre et détenir son pouvoir. Alors, la nuit suivante, il pénètre dans l'appartement de Paddy et vole son talisman, c'est un bel objet et, de toute façon, il pense que le vieux Paddy invente. Il a dix ans tout de même, ces histoires c'est bon pour les gamins. Les jours suivants, le vieux Paddy a l'air plus vieux et inquiet. Il se comporte nerveusement et semble craindre un événement proche. Lorsque Willie passe devant chez Paddy, il aperçoit un homme noir dont les yeux brillent dans le noir comme ceux d'un chat. Le lendemain, Willie est retrouvé mort, défiguré et dépecé. Willie sait alors que l'homme noir l'a retrouvé parce que le talisman de Paddy a été volé. Tout est de sa faute.

Willie a vingt ans lorsqu'il trouve son graal : le livre de Hoyle. C'est un jeune homme qui l'a. Il débute dans le monde de l'occulte et comme Willie semble partager sa passion, le jeune homme le lui montre. Willie profite du moment où son interlocuteur lui tourne le dos pour lui asséner un coup violent sur le haut du crâne et le tuer sur le coup. Il ressent alors une violente sensation de pouvoir. Il l'a enfin trouvé : le guide et la porte vers les sortilèges et le pouvoir. Il va enfin pouvoir trouver le secret de l'immortalité.

Willie a vingt cinq ans lorsqu'il rencontre ce vieil hurluberlu, un homme qui se fait passer pour un illusionniste à l'allure improbable de vieil homme respectable originaire de Grande Bretagne. Il comprend que cet homme est un huckster comme lui car il se sert de quelques sorts authentiques sur scène. Bizarrement le vieil homme vient vers lui et lui parle du surnaturel. Pour s'en débarrasser, Willie fait semblant de ne rien en croire. L'homme cherche alors à le convaincre. C'est à ce moment qu'une sirène du Mississipi décide d'attaquer. Willie la cherchait depuis des mois et elle attaque lorsqu'il parle avec cet hurluberlu ! Une fois le monstre mis hors d'état de nuire, Bertram lui propose de l'accompagner pour lui prouver la présence du surnaturel. Willie accepte, malgré l'incapacité de Bertram à se souvenir de son nom. Le vieux est bête, mais il attire le surnaturel comme un aimant.

Caractéristiques :

Agilité d 8

Force d6

Vigueur d8

Ame d 8

Intellect d10

Charisme +1, Allure 6, Parade , Résistance 7, Trempe 2.

Combat d6 (Boxe), Connaissances (occultisme, légendes, histoire) d10, langues (latin) d8, Crochetage d4, Discrétion d6 (comédie d10), Equitation d6, Jeu d8, Perception d8, Persuasion d10, Pistage d4, Recherche d6, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d 8, Tripes d8.

Atouts : Arcanes (Huckster), Vif, Objet de protection, Drain de l'âme, Investigateur,

Handicaps : Arrogant, Bizarrerie (yeux vairons), Obsession du surnaturel.

Pouvoirs de hucksters :

Déflexion

Dissimulation des arcanes

Espionnage : pp3, portée 8km, durée 1/ mn.

Rafale : pp2, portée : gabarit de cône, durée instantanée, dégats : 2d10 si échec d'un jet d'agilité opposé à l'âme du lanceur.

PP 15

Livre de Hoyle

Livres sur l'occultisme

Habits chics

Peacemaker 45,

Talisman de protection contre les mauvais esprits (+10 points de Résistance contre les mauvais esprits)

Jeu de cartes

Nécessaire de voyage.

Habits de voyage plutôt chics.

150 \$

Gudrun Von Chapern :

Gudrun est une femme d'une trentaine d'années, blonde aux yeux bleus et au physique de bûcheron. Elle est l'héritière de la riche famille industrielle Von Chapern de Schlossenwald en Bavière. Sa grande passion a toujours été et reste la chasse au gros gibier et la traque d'animaux rares et dangereux. Elle vit une jeunesse tranquille, aisée et paisible dans le château familial entourée de sa famille et de ses serviteurs. Elle se passionne très tôt pour la chasse, au grand plaisir de son père et au désespoir de sa mère. Elle porte plus souvent sa tenue de chasse en peau et ses bottes de cavalière que des robes de soirées et des escarpins. De même, elle est plus douée pour l'élevage de chiens et pour la traque que pour l'étiquette et le savoir-vivre. Vers 20 ans elle doit quitter la Bavière.

Gudrun est d'un naturel beaucoup plus agréable que ce début d'historique ne le laisse croire. Elle est enjouée et enthousiaste quoiqu'un peu brute de décoffrage et obsédée par la chasse. Souvent, lorsqu'elle rencontre des enfants elle a du mal à réagir normalement et cache son malaise derrière une attitude bourruée et gênée. Elle est toujours habillée en tenue de chasse, quel que soit le temps : culottes de chasseur en peau, bottes en cuir, bas robustes et chauds. Pour l'heure, elle se dirige vers Santa Anna au Missouri car on lui a rapporté qu'il y avait des soucis là-bas. Mais si on lui demande, elle va jusqu'à Marthasville pour ensuite prendre le train et aller chasser dans les Rocheuses.

Quelques éléments marquants de sa vie :

Gudrun a 7 ans, Stephen son précepteur tente vainement de lui enseigner une règle de grammaire allemande et commence à perdre son sang froid. Bientôt, il va lui dire qu'elle est bête, Gudrun n'aime pas qu'on lui dise qu'elle est bête. Père passe dans le couloir, elle se précipite pour lui dire au revoir. Elle lui demande si elle peut venir avec lui. Père lui répond après une courte hésitation : après tout, pourquoi pas ? Elle se change et l'accompagne. Tout de suite, elle se sent dans son élément. Les arbres et les fougères, vues depuis les sous bois, alors qu'on coupe par les talus et les chemins de gibier, tout cela est tellement plus intéressant que lorsqu'on les longe sur les chemins de promenades. Elle court avec les piquiers, se joint aux rabatteurs et aide comme son père le lui a demandé. Elle voit le cerf la première, elle se munit alors de l'arme d'un autre piquier et met l'animal en joue. Elle tire et le tue. Son père est incroyablement fier d'elle et extraordinairement surpris de son acte. Tellement surpris qu'il ne pense même pas à la gronder pour avoir subtilisé l'arme d'un adulte. Elle n'oubliera jamais le regard du cerf lorsque la vie le quitte.

Elle a 20 ans, cela fait plusieurs jours qu'elle part à la chasse. Mère veut qu'elle épouse un de ces garçons qu'elle a vus à la réception des Hoffenstadt, mais aucun d'eux ne lui plaît. Comment reconnaît-on un bon époux ? S'il s'agissait de choisir un bon limier, ce serait plus facile. Elle s'imagine en train d'inspecter les flancs et les dentitions de ces messieurs afin de s'assurer de la qualité de la marchandise, elle ne peut s'empêcher de pouffer. Enfin, pour l'instant elle ne veut pas y penser, elle se concentre sur la traque. Ca tombe bien, les feuilles bruissent derrière elle, elle se retourne et fait feu. Elle réalise au dernier moment que ce n'est pas un animal. Mais il est trop tard, elle vient de tuer son frère Peter. Elle rentre dans un état second. Elle est tellement secouée qu'elle ne peut même pas pleurer. Elle s'endort sans même s'en rendre compte. Son père la réveille et lui expose ses conditions : elle doit partir et ne jamais revenir. Elle recevra toute sa vie une pension qui lui permettra de vivre confortablement et de faire ce qu'elle veut. En revanche elle ne doit jamais revenir en Bavière. Si elle revient, elle sera déshéritée et elle ne recevra plus un sou. Gudrun demande pardon et l'implore : elle épousera Jan Von Sturm ou n'importe qui, comme ses parents le voudront, elle abandonnera la chasse, elle fera tout ce qu'ils veulent. Son père reste sourd et refuse de lui parler, elle doit être partie l'heure qui suit. Elle le supplie : qu'il la laisse au moins dire au revoir à sa mère et mettre en terre Peter... Mais elle sait qu'il est trop tard. Elle doit partir.

C'est à 25 ans en Louisiane qu'elle rencontre son premier monstre : il s'agit d'un Chupacabra, une créature légendaire pour les Indiens. Lorsqu'elle le tue, elle se rend compte qu'elle vient de trucider une créature diabolique. Mais surtout, lorsqu'elle luttait pour sa propre survie, elle a oublié

pour quelques minutes sa douleur et sa culpabilité. Elle comprend désormais que son rôle est de débarrasser le monde des créatures monstrueuses et surnaturelles.

Caractéristiques :

Agilité d 10

Force d10

Vigueur d10

Ame d 6

Intellect d4

Charisme - 1, Allure 6, Parade 6 , Résistance 7, Trempe 2.

Combat d8 (Mains nues), Connaissances (sciences, légendes, chasse) d4, langues (allemand) d6, Discrétion d6, Equitation d6, Escalade d6, Natation d6, Perception d8, Persuasion d4, Pistage d10, Recherche d6, Réseaux d6, Survie (milieu naturel forêt) d10, Tir d 12 (carabine, pistolets, arc) Tripes d8.

Atouts : Arme fétiche adorée (+2 dégats), Riche, Rechargement rapide, Champion.

Handicaps : Héroïque, Rien à perdre, Sale caractère (renfermée).

Matériel :

Helga Carabine Winchester bénie (+2 aux dégats)

PM 45

Winchester

Carabine Le Mat.

Colt Buntline

Fusils de chasse

Coutelas

Bowie Knife

Tenue de chasse

Matériel d'escalade

Elisabeth Durham :

Ellie Durham est une femme de quarante ans environ. Elle a passé toute sa vie dans les forces de l'ordre. Elle est née dans une petite ferme du Dakota et y a passé une grande partie de sa jeunesse. Lorsqu'elle a 15 ans, son père est tué par un voleur de bétail. Elle décide alors de s'armer et de partir à la recherche du meurtrier. Lors de sa recherche, elle rencontre un shérif, John Gable, il essaie de lui faire tourner les talons mais elle est trop obstinée et il doit se contenter de la prendre avec lui. Ils retrouvent le malfaiteur et John doit alors la persuader de ne pas le mettre à mort mais de le livrer à la justice. Elle décide alors de rejoindre les forces de l'ordre. Elle commence en bas de l'échelle et parvient à devenir Ranger à force de persévérance et de courage malgré ceux qui tentent de la décourager.

Persévérante et obstinée, elle est vite surnommée la Tique par ses collègues. Elisabeth a les cheveux gris, un physique athlétique et entretenu par la vie au grand air et l'exercice physique, elle a les yeux bruns et vifs. C'est une dure à cuire qui en a vu des vertes et des pas mûres. Elle a souvent rencontré des phénomènes bizarres et des créatures étranges lorsqu'elle était dans les forces de l'ordre locales et elle a fini par intégrer les Rangers et à faire de la traque des bêtes monstrueuses son métier. D'un charisme et d'une présence impressionnantes, elle est toujours partante, dévouée à son travail et à la Confédération. Elle peut jouer de la menace comme elle peut socialiser afin d'obtenir des informations. Calme et déterminée, elle sait garder la tête froide et organiser les troupes même dans les situations dangereuses.

Après des années de bons et loyaux services pour la Confédération, elle songe de plus en plus à se retirer et à se mettre au calme dans un endroit tranquille de la campagne. On l'envoie à Santa Anna pour enquêter (il y a apparemment eu des incidents et des disparitions) mais elle prétend aller à Marthasville pour aider les autorités dans une affaire de vol de bétail.

Quelques épisodes importants de sa vie :

Elle a 15 ans et poursuit l'assassin de son père. Elle est seule sur la route qui mène à Springfield et elle cherche à entretenir sa détermination à suivre cette piste. Elle s'est jurée de venger son père, quoiqu'il en coûte. Elle ne peut pas se défilier maintenant. Elle voit une silhouette qui s'approche. C'est un homme d'une vingtaine d'années, elle assure sa prise sur son arme. L'homme s'approche et lui demande ce qu'elle fait seule sur la route. Elle lui répond vaguement sans lâcher son arme. Comme l'homme s'approche, elle le met en joue. Il lui sourit et lui montre son étoile de shérif. Elle sait désormais qu'elle ne pourra jamais oublier ce sourire et ces yeux bleus. Il essaie en vain de se débarrasser d'elle, malgré la promesse qu'il lui fait de venger son père, elle ne cède rien. En fin de compte, il plie et décide de l'accompagner. Lorsqu'ils trouvent le meurtrier, il doit faire preuve de toutes ses capacités de persuasion pour l'empêcher de le tuer. Elle cède finalement et accepte de livrer le meurtrier à la police. Lorsqu'elle arrive en ville, elle annonce au shérif qu'elle veut servir la loi. Il ne songe même pas à l'en dissuader, cette fois-ci. L'être humain apprend vite.

Elle a près de trente ans, elle voyage vers l'ouest à la poursuite d'un voleur de bétail. Il fait froid et la nuit est lugubre, elle n'arrive pas à dormir. Les ombres sont fuyantes et étranges. Elle aperçoit alors, pour la première fois, les yeux incandescents d'un Wendigo. Elle comprend qu'il y a bien pire que les voleurs ou les assassins. Elle arrive ensuite au village où sévit la créature, il enlève tous ceux qui se trouvent dehors la nuit, lorsqu'elle délivre le village de cette créature, elle décide de passer sa vie à poursuivre les êtres monstrueux. Un an plus tard, elle rejoint les Texas Rangers.

Elle sent l'atmosphère qui précède le passage à l'action. Ils sont plusieurs créatures dans ce hangar à se rassembler pour manger des enfants. Son équipier et elle sont prêts à intervenir. Elle donne le signal et ils entrent. Les balles fusent, et les créatures tombent sous l'effet des balles sacrées. Elle met en joue et tire. Elle réalise trop tard qu'il s'agit de la dernière victime des monstres. L'enfant s'écroule dans la poussière de l'entrepôt en un moment qui semble durer une éternité.

Caractéristiques :

Agilité d 10

Force d6

Vigueur d8

Ame d 8

Intellect d8

Charisme +1, Allure 6, Parade 5 , Résistance 6, Trempe 2.

Combat d6 (Boxe), Connaissances (loi, territoires, histoire, occultisme) d6, Crochetage d6, Discrétion d6, Equitation d6, Intimidation d8, Jeu d6, Perception d8, Persuasion d8, Pistage d6, Recherche d10, Réseaux d6, Tir d 8, Tripes d8.

Atouts : Texas Ranger, Commandement, Inceivable

Handicaps : Code d'honneur (protéger les civils), Têtue, Agée.

Matériel :

Habits de voyage

Badge de ranger

PM 45

Winchester

Trousse de crochetage

Manuel de Texas Ranger

200\$

William Seager

William Seager est un homme lent et placide dont les seules qualités sont sa patience et son absence d'imagination. Ce sont deux grandes qualités pour un conducteur de diligence car cela lui permet de se concentrer et de garder les yeux sur la route sans jamais se lasser. Dans sa vie, il a certainement affronté un certain nombre de dangers et de bandits de grand chemin. Du moins en théorie, car en réalité Seager n'existe pas. William Seager est en réalité un agent de l'agence Richardson, une société qui enquête sur l'occulte pour le bien de l'humanité.

Le nom de cet agent est Jonathan Perkins. Il a une vingtaine d'années, les cheveux châains et les yeux bleus. Il travaille depuis quelques années dans les bureaux de l'Agence à New York mais il a demandé à aller sur le terrain. Ceci est donc sa première mission. Il a toute la documentation de l'agence sur le phénomène et il sait plusieurs choses : les événements et disparitions ont été signalées pour la première fois depuis 3 ans mais on a cessé de reporter des incidents depuis environ un an. Il connaît un peu la situation géopolitique de la ville et les principaux personnages. On l'y a envoyé car on pense que le problème est réglé, il est censé faire un simple rapport sur les événements et les tenants et aboutissants. Pour ce faire, il a saboté l'essieu de la diligence lors de la pause de midi, tout cela devrait faire qu'une panne arrive à hauteur de Santa Anna.

Perkins est un homme sérieux, doué pour la comédie et la dissimulation. Sa mission est secrète et doit le rester. Tant qu'il restera William Seager, il sera bourru, taciturne et concentré sur la route. Il peut néanmoins partager ses informations si nécessaire (après tout, c'est sa région). S'il laisse tomber cette identité, on le verra comme un homme posé, sérieux, cultivé et intelligent.

Quelques moments clef de sa vie :

Perkins a 15 ans. Il se promène le long du canal à côté de chez ses parents. C'est à ce moment-là qu'il voit que l'eau est parcourue d'ondes concentriques, comme si on avait lancé une pierre, or Perkins est seul. Il ne voit personne et continue sa route. Il tourne au coin de la rivière lorsqu'il commence à pleuvoir. Il se retourne et voit qu'une créature énorme est derrière lui. La pluie n'est que l'eau qui tombe de ses écailles. Jonathan reste fasciné par sa gueule aux crocs gigantesque et il est sur le point d'être avalé tout cru lorsqu'on le pousse violemment. Il tombe sur le côté et il a à peine le temps de voir sa mère gobée par le monstre. Il court et court jusqu'à perdre haleine. Il ne retournera plus jamais chez lui. Le soir même, sous le coup de la honte et de la tristesse, il embarque pour un voyage maritime vers New York.

Jonathan a désormais 20 ans, il est secrétaire dans une manufacture de la région de New York. Il marche dans la rue, tout est calme, il fait nuit. Il rentre de la demi pension où il prend ses repas. A un moment, il voit une femme très pâle, une prostituée, avancer vers lui. Elle lui indique un endroit, à l'écart. Envoûté par ses yeux sombres et pailletés, il décide de la suivre sans trop savoir pourquoi. Elle se penche vers lui et tente de planter ses crocs dans son cou. Perkins ne doit sa vie sauve qu'à ses réflexes et à son bon état physique. Il réussit à mettre hors d'état de nuire cette créature et à fuir dans la nuit. Il court, trébuche dans les trous pleins d'eau de la rue, mouille le bas de son pantalon et arrive, essoufflé et tremblant chez lui. Il doit désormais se rendre à l'évidence, certaines créatures surnaturelles sont parmi nous. Il décide alors de trouver des autres personnes qui s'occupent de cette affaire. Après plusieurs mois de recherche, il tombe sur l'Agence Richardson, il intègre assez rapidement cette société semi-secrète et compte bien faire son chemin et gravir les échelons de ce ramassis de vieux occultistes poussiéreux.

Caractéristiques :

Agilité d 6

Force d6

Vigueur d6

Ame d 8

Intellect d8

Charisme +0 , Allure 6, Parade 5, Résistance 5, Trempe 1.

Combat d6 (Boxe), Connaissances (occultisme) d6, Conduite (attelage) d6, Crochetage d6, Discrétion d8, Equitation d6, Intimidation d4, Jeu d6, Perception d8, Persuasion d6, Pistage d8, Recherche d10, Réseaux d6, Tir d 8, Tripes d8.

Atout :Vif, Chanceux, Contact.
Handicaps : Curieux, Frêle, Prudent.
Matériel :
PM 45
Documentation sur Santa Anna.
Livres ésotériques
Chevaux et diligence
Habits de conducteur de diligence.
150\$