



**PRÉTIRES**

# BAGARREUR



## JOHNNY « BUTTERFLY » COOPER

Dans le style des gars toujours prêts à faire le sale boulot, Johnny a de tous temps été plutôt bon. Il a bossé en tant que videur dans un saloon de Carson City pendant quelques années, boulot qu'il a malencontreusement perdu avec sa grande gueule, toujours à répéter à droite et à gauche ce qui ferait mieux de rester enterré. Alors forcément, quand ça concerne les activités pas toujours très catholiques du boss, le retour de bâton est bien souvent douloureux. Un soir d'orage, on l'a laissé dans la boue avec les deux jambes brisées.

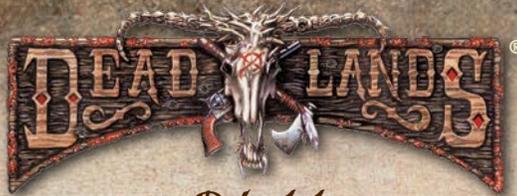
Mais Johnny, c'est un type costaud, le genre qui se remet même de ça. Il a fini par guérir. Pourtant, depuis cet épisode-là, il a comme un truc qui le travaille. La nuit, il fait des rêves horribles, des trucs sombres qu'il voit ramper à la limite de la ville. Il a tenté de se mettre à la bibine pour oublier, mais cela a posé deux problèmes : ça n'a pas fonctionné, et en plus, il n'a plus guère de billets pour continuer. Pas à tortiller, il lui faut un nouveau job.

## NOM DU PERSONNAGE

*Johnny Cooper*

Pseudo : *Butterfly*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : *1,95 m* Poids : *105 kg*

Sexe : *Masculin*

Âge : *38 ans*

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d10
INTELLECT	d4
VIGUEUR	d8

### COMPÉTENCES

Combat	d8
Équitation	d4
Intimidation	d6
Jeu	d4
Lancer	d6
Perception	d4
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-1	CHARISME	
6	PARADE	
7	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

*Colt Peacemaker .45, batte, deux boîtes de 50 balles, bottes, chaps d'équitation, cache-poussière, ceinture avec holster, cheval avec selle et sacs, 17 \$ en poche.*

## POGNON

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUTS

*Costaud*

## HANDICAPS

*Boiteux*

*Manvais rêves*

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

*Batte*

*For +d6*

*Colt Peacemaker .45 12/24/48*

*2d6+1 1 6 -1*

# BAGARREUR



## JACK « DYNAMITE JACK » McLAREN



MacLaren, Jack McLaren, pour vous servir, M'dame ! Mais tout le monde m'appelle Dynamite Jack, rapport à qu'j'en connais un rayon en bâtons explosifs. Kess vous dites ? C'est qu'à force de faire exploser des blocs de pierre dans des mines, suis dev'nu un peu dur d'oreille. Ah oui, cette vieille histoire ! Oui, M'dame, les derniers bandits qu'ont cru pouvoir voler le vieux MacLaren, ils reposent au fond d'une mine, d'puis c'temps-là qu'on m'appelle Dynamite Jack. Oui, une partie de la mine s'est effondrée, mais m'a rien volé, alors j'dis qu'ça valait la peine. Pis, j'en trouverai bien une aut', de mine, M'dame. Suis du genre veinard, comme gars.

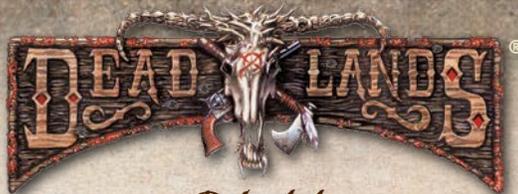
Pour sûr que vous risquez rien avec moi, M'dame, j'sais protéger c'qui a d'la valeur, M'dame.

## NOM DU PERSONNAGE

Jack McLaren

Pseudo : Dynamite Jack

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,75 m Poids : 89 kg

Sexe : Masculin

Âge : 45 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d4
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d8

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Explosifs)	d6
Lancer	d8
Perception	d4
Réparation	d6
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-2	CHARISME	
4	PARADE	
6	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

10 bâtons de dynamite, mule (selle et fontes), allumettes (200), détonateur, 30 m de fil de détonation, 3 amorces, nitro (2 litres), pelle, piolet, couteau, une poignée de cigares, 20 cartouches de scattergun, 20 mèches, 50 balles de revolver

## POGNON

27 \$

Rang : Novice

Primes :

## ATOUPS

Chanceux  
Guérison rapide  
Nerf d'acier

## HANDICAPS

Dur d'oreille (Mineur)  
Héroïque  
Sale caractère

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA Notes

## NOTES

Scattergun	6/12/24	1-3d6	1-2	2	-	+2 en Tir
Revolver Starr (.44)	12/24/48	2d6+1	1	6	1	Rechargement 2

5

10

15

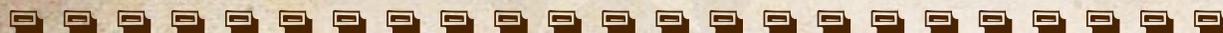
20

25

30

35

# BRAVE



## JOUE AVEC LE FEU

« Joue avec le feu », ou « Djou' », comme le surnomment ses amis visages pales, est fidèle aux coutumes ancestrales de son peuple, mais uniquement parce qu'il pense que c'est juste. En réalité, il est fasciné par les locomotives fumantes, les machines de métal et autres mitrailleuses rotatives. Son chamane a changé son nom et lui a demandé de voyager dans le monde de l'homme blanc, persuadé que la curiosité de Djou' ne serait rassasiée que s'il pouvait constater de visu les dangers de la technologie.

## NOM DU PERSONNAGE

*Jone avec le fen*

Pseudo : *Djou'*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : *1,85 m* Poids : *90 kg*

Sexe : *Masculin*

Âge : *18 ans*

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d8
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d8
Connaissance (Anglais)	d4
Équitation	d6
Perception	d6
Pistage	d6
Tir	d8
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-2	CHARISME	
6	PARADE	
6	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

*Arc, tomahawk, 40 flèches, rations de route (3 jours), cheval (nommé Cheval de fer, avec cou vertures et sacoches).*

## POGNON

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUTS

*Costaud*

## HANDICAPS

*Curieux (Technologie des visages pales)  
Étranger (Indien dans une société de visages pales)  
Serment des Anciennes traditions (Mineur)*

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

*Tomahawk*

*For +d6*

*Arc*

*12/24/48*

*2d6*

*1*

*flèches 0*

# CHAMANE



## PLUME LE SERPENT D'EAU

Plume est inquiet. Les jeunes se détournent si facilement des Anciennes traditions ces temps-ci. La tentation des armes et des machines des Blancs n'a jamais été si forte. Mais le plus inquiétant, c'est que beaucoup d'anciens baissent les bras ou prennent de haut leurs cadets, négligeant leur rôle d'éducation envers les jeunes générations. Les esprits ont pourtant été clairs, tel est l'enjeu pour empêcher les abominations de dévaster le monde.

Alors quand un des jeunes braves les plus prometteurs de sa tribu a montré de l'émerveillement pour les chevaux de fer et les armes des blancs, le vieux chamane est sorti de sa retraite et a décidé de l'accompagner dans un voyage initiatique pour prendre en charge son éducation et lutter avec lui contre les horreurs qui rôdent dans l'Ouest étrange.

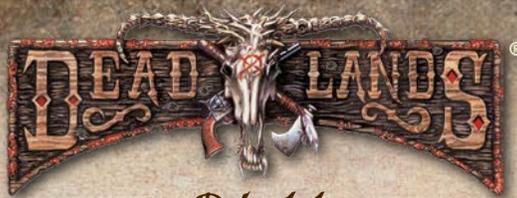


## NOM DU PERSONNAGE

Plume le serpent d'eau

Pseudo : Pachu'a

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,68 m Poids : 58 kg

Sexe : Masculin

Âge : 52 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d10
FORCE	d4
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d6
Discretion	d4
Equitation	d4
Médecine tribale	d10
Perception	d4
Soins	d6
Survie	d4
Tir	d6
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+0/-2*	CHARISME	
5	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	
15	POINTS DE POUVOIR	

## ÉQUIPEMENT

Arc, couteau, carquois avec 40 flèches, cheval (Aponi), tomahawk.

## POGNON

Rang : Novice

Primes :

## ATOUTS

Arcanes (Chamanisme)

Points de Pouvoir

## HANDICAPS

Etranger\* (chez les blancs),

Prudent

Serment des Anciennes traditions

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUR

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

Guérison

3

contact

Soigne 1 blessure

Transformation

Spé.

personnel

Spécial

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Tomahawk

For +d6

Arc

12/24/48

2d6

1

flèches 0

Couteau

For +d4

# COMBATTANT



## ROGER « SHADOW » BERTHOLE

Tombé amoureux d'une femme mariée, le jeune Roger Berthole s'est fait manipuler par la belle, qui l'a utilisé pour éliminer son riche propriétaire d'époux et hériter de sa fortune. L'amant ayant servi de bouc émissaire, il est obligé de fuir la ville de Denver. Roger s'engage alors comme mercenaire pour des compagnies ferroviaires ou comme garde de caravanes alors qu'il tente d'échapper tant bien que mal aux chasseurs de primes lancés à sa poursuite. Toujours en mouvement, il se fait oublier peu à peu, mais le neveu de l'homme qu'il a assassiné ne renonce pas pour autant et le débusque à chaque fois qu'il s'arrête plus de quelques jours. Roger a bien envisagé de se débarrasser de lui, mais il ne fait pas le poids.

Dans un ultime coup de poker, il vient tout juste de simuler sa propre mort dans un accident de train avant de partir se cacher vers la Californie et le Grand Labyrinthe.

## NOM DU PERSONNAGE

Roger Berthole

Pseudo : Shadow

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,76 m Poids : 80 kg

Sexe : Masculin

Âge : 21 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d4
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d8
Discretion	d6
Equitation	d4
Lancer	d6
Perception	d6
Sarcasmes	d4
Tir	d8
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
0	CHARISME	
6	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

Cheval (selle et fontes), stetson, munitions (50), un holster et un assortiment de couteaux (5)

### POGNON

34 \$

Rang : Novice

Primes :

## ATOUPS

Arts martiaux

Sixième sens

Vif

## HANDICAPS

Ennemi juré (Majeur)

Prudent

Recherche (Mineur)

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Colt Peacemaker .45 12/24/48 2d6+1 1 6 -1

Couteau 3/6/12 d6 + d4 1 5 -

5

10

15

20

25

30

35

# COURTISANE



**KATHERINE**

« **SNOOP** »

**WILLIAMS**

-----  
Fille d'une prostituée et d'un père inconnu, la jeune Katherine Williams n'a connu que les bas-fonds de New York. Et c'est en idéalisant son père que la petite fille a grandi, dans l'espoir qu'un jour il viendrait la retirer de son enfer glauque et sordide. Éprise de liberté, elle a fui le domicile familial encore enfant. Elle a alors traîné quelques années avec les gosses du quartier, Irlandais pour la plupart, apprenant l'école de la rue. Devenue prostituée, elle est repérée par le shérif Dragster. Fondateur de l'agence Est de Pinkerton, ce dernier est attendri par la jolie frimousse et l'espièglerie de Kate et l'utilise alors sur des opérations, en échange de sa protection contre les autorités.

... jusqu'à ce qu'elle tue par accident un client, un fils de gros bonnet ! Pour lui éviter de finir sous les roues d'un carrosse, Dragster l'envoie alors à Washington, auprès d'un sénateur, dirigeant occulte des Pinkerton. S'entichant de la môme, le sénateur la met sur plusieurs affaires où ses talents lui donnent accès aux portefeuilles de personnes influentes au sein du jeune Parti républicain.

Après la mort de son patron et une affaire délicate, Kate est cette fois obligée de fuir, loin, à l'Ouest.

-----

# NOM DU PERSONNAGE

Katherine Williams

Pseudo : Snoop

Joueur :



- Reloaded -

# DESCRIPTION

Taille : 1,65 m Poids : 52 kg

Sexe : Féminin

Âge : 23 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Crochetage (+2)	d6
Discretion (+2)	d8
Equitation	d4
Escalade (+2)	d6
Jeu	d4
Perception	d6
Persuasion (+2)	d4
Sarcasmes	d4
Tir	d6
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
6	ALLURE
+2	CHARISME
4	PARADE
5	RÉSISTANCE
1	TREMPE

## ÉQUIPEMENT

Robes, tenue de voyage,  
cheval (selle, fontes)

### POGNON

27 \$

Rang : Novice

Primes :

## ATOUPS

Séduisante

Voleur

## HANDICAPS

Curieuse

Phobie (Insectes - Mineur)

Recherchée (Mineur)

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA Notes

## NOTES

Derringer

5/10/20

2/6

1

1



# DISCIPLE DES ARTS MARTIAUX



## YAO « AVENGER » FEI

Dans son pays, Yao Fei était un jeune wuxia prometteur, et faisait la fierté de son sifu. Mais un jour, tandis qu'il s'entraînait loin avec son maître, des bandits mirent son village à sac, massacrant tous ses habitants. Parmi les victimes, sa fiancée. Dévasté, Yao Fei sombra rapidement dans l'alcool, sans envie de vivre, ni assez de volonté pour mettre fin à sa misérable existence.

Un jour, son sifu lui donna une nouvelle, un but, et un choix : alors que son élève se laissait sombrer, le sifu avait retrouvé la trace du chef des bandits. Ce dernier avait embarqué pour le Nouveau monde, une région appelée le Grand labyrinthe, pour y servir un seigneur de guerre local. Yao Fei avait le choix : continuer à se tuer à petit feu, ou reprendre sa formation et venger sa fiancée. Dans un sursaut de fierté, le jeune homme traversa le Pacifique avec son maître, qui lui apprit un style adapté à son état. Mais suite à un attaque de pirates, le bateau qui transportait les deux hommes fit naufrage dans le Grand Labyrinthe. Yao Fei fut séparé de son maître, blessé pendant l'assaut. En sa mémoire et celle de sa douce fiancée, il poursuit désormais sa route dans l'Ouest étrange, sur les traces de sa vengeance.



## NOM DU PERSONNAGE

Yao Fei

Pseudo : *Avenger*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,70 m Poids : 63 kg

Sexe : Masculin

Âge : 22 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d4
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d8
Discrétion	d6
Équitation	d4
Intimidation	d6
Perception	d4
Tripes	d6
*Augmentation de trait	d6
*Déflexion	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
6	ALLURE
-3	CHARISME
6	PARADE
5	RÉSISTANCE
1	TREMPE

## ÉQUIPEMENT

Tunique, couteau (For+24), cheval (selle et fontes), 4 bouteilles de torf-boyau, un cheval d'occasion : vieille carne (cheval, Handicap âge), selle, fontes, pilule de rapidité fulgurante (p. 98 Livre de base)

### POGNON

60\$

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUPS

Arcanes (Maîtrise du Chi)  
Arts Martiaux  
Kung-fu Supérieur (Homme Ivre)

## HANDICAPS

Mauvaise Habitude [Alcoolisme] (Mineur)  
Étranger (Mineur)  
Serment (Majeur : venger sa fiancée)

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

Aug. de Trait

2

4

3 + 1 PP/round

Déflexion

2

contact

3 + 1 PP/round

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Couteau

3/6/12

26+24

# ÉLU



## RÉVÉREND SAM JOHNSON

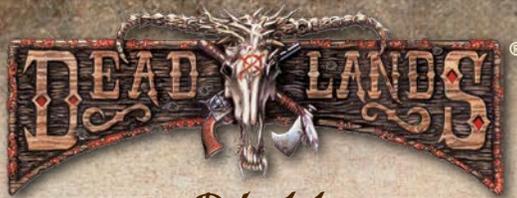
Le révérend Sam Johnson a été assembleur dans les usines Hellstromme pendant un bon bout de temps, mais ça, c'était avant la vision qu'il a reçue sur les machines qu'il contribuait à construire. Dans cette vision, un ange lui murmurait que l'inspiration à l'origine de tous ces gadgets venait des démons eux-mêmes ! Il cessa toute implication dans la construction de ces machines infernales et se tourna vers Dieu, son dernier péché étant d'emprunter un Shotgun de l'atelier où il travaillait. Il n'a pas oublié comment réparer les engins infernaux, bien entendu, mais maintenant, il protège les innocents avec sa Gatling, et c'est tout ce qui compte.

## NOM DU PERSONNAGE

Sam Johnson

Pseudo : Révérend

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,72 m Poids : 110 kg

Sexe : Masculin

Âge : 45 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d8
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d4

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Foi	d8+2
Perception	d6
Persuasion	d6
Réparation	d6
Soins	d4
Tir	d6
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
5	ALLURE	
+0	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

Gatling shotgun d'occasion, boîte de balles, hachette, robe de pasteur, cheval bon marché (un Appaloosa tétu, nommé Charité, avec selle et sacs).

## POGNON

Rang : Novice

Primes :

## ATOUTS

Arcanes (Miracles)

Conviction

## HANDICAPS

Obèse

Recherché (Majeur) (2 000 \$ payés par les Industries Hellstromme), Serment (protéger les innocents du mal)

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUR

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP

Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Hachette

For +d4

Shotgun Gatling

12/24/48

1-3d6

2

12 Tirs 0 Tir auto

5

10

15

20

25

30

35

# HUCKSTER



## KAREN « MISTRESS » PAGE

Le jour, Karen Page est une jeune et très charmante institutrice. La nuit, la jeune femme hante les tables de poker où elle met à profit ses charmes pour déstabiliser ses adversaires masculins, ou pour trouver un partenaire d'un soir. Les hommes tombent forcément dans une de ces deux catégories aux yeux de cette libertine distinguée, probablement le résultat de son éducation par une mère célibataire marquée au fer du viol par des Indiens.

Depuis quelques temps, les cartes ne démangent plus Karen de la manière habituelle. Grâce à elles, un monde occulte, à la fois excitant et angoissant, s'est ouvert à elle, fait de nouveaux pouvoirs et de nouveaux adversaires.

## NOM DU PERSONNAGE

*Karen Page*

Pseudo : *Mistress*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : *1,63 m* Poids : *54 kg*

Sexe : *Féminin*

Âge : *26 ans*

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d8
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Connaissance (Botanique)	d6
Discrétion	d4
Équitation	d4
Jeu	d8
Magie	d4
Perception	d8
Persuasion	d8+2
Sarcasmes	d4
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
2	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

*Robes (2), cheval (selle, fontes), deux jeux de cartes*

### POGNON

*24,50 \$*

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUPS

*Séduisante*  
*Arcane (Magie)*

## HANDICAPS

*Bizarrie (dit ce qu'elle pense)*  
*Mauvais rêves*  
*Prudente*

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone Protection

## POUVOIR

PP Portée Effets/Durée

*Colifichets*

*Spé Vne*

*1 (C) invoque un objet ordinaire*

*Pressentiment*

*3 T*

*Perm. ; donne une vision du passé*

*Confusion*

*1+ Int x 2*

*Inst. Secoue des cibles spécifiques*

## ARME

Portée Dégâts CdT Mun. PA Notes

## NOTES

*Colt Frontier*

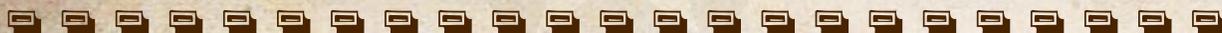
*12/24/48*

*2d6*

*1*

*1*

# HUCKSTER



## DOUG « SHADY » LIVEAUX

Doug « Shady » Liveaux a grandi à la Nouvelle Orléans, ville teintée de vaudou et de magie noire. Tout semblait le destiner à une carrière de médecin, comme son père, mais il y avait plus en lui un joueur invétéré qu'un médecin altruiste. Sa passion pour le jeu le mena finalement aux écrits codés de Hoyle, qu'il déchiffrâ avec l'aide de certaines mauvaises fréquentations de la Nouvelle Orléans. Après une violente dispute avec sa famille au sujet de ses « déviances morales », il quitta la Louisiane pour l'Ouest. Doug recherche une certaine tranquillité, espérant en apprendre plus sur ces pouvoirs mystiques qu'il commence à maîtriser.

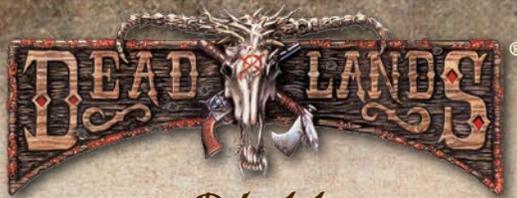


## NOM DU PERSONNAGE

*Doug Liveaux*

Pseudo : *Shady*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : *1,88 m* Poids : *85 kg*

Sexe : *Masculin*

Âge : *32 ans*

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d8
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Occultisme)	d6
Discretion	d4
Jeu	d6
Magie	d6
Perception	d6
Réseaux	d4
Sarcasmes	d4
Tir	d4
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base	Mod.
6	ALLURE
+0	CHARISME
4	PARADE
5	RÉSISTANCE
1	TREMPE
10	POINTS DE POUVOIR

## ÉQUIPEMENT

*Derringer, couteau, jeu de cartes, redingote, cheval (nommé Baron, avec selle et sacs).*

## POGNON

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUTS

*Arcanes (Magie)*

*Donneur*

## HANDICAPS

*Bizarrie (accent de la Nouvelle Orléans)*

*Curieux*

*Sommeil lourd*

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone	Protection	POUVOIR	PP	Portée	Effets/Durée
------	------------	---------	----	--------	--------------

		<i>Aug. Réduc. de Trait</i>	2	8	3 + 1 PP/round
--	--	-----------------------------	---	---	----------------

		<i>Déflexion</i>	2	contact	3 + 1 PP/round
--	--	------------------	---	---------	----------------

		<i>Eclair</i>	1-6	12/24/48	2-3d6 dég ts
--	--	---------------	-----	----------	--------------

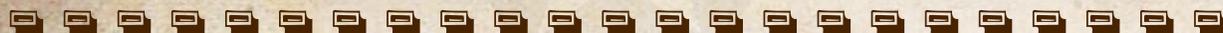
## ARME

Portée	Dégâts	CdT	Mun.	PA	Notes	NOTES
--------	--------	-----	------	----	-------	-------

<i>Couteau</i>		<i>For +d4</i>				
----------------	--	----------------	--	--	--	--

<i>Derringer</i>	<i>5/10/20</i>	<i>2d6</i>	<i>1</i>	<i>12 Tirs</i>	<i>1</i>	
------------------	----------------	------------	----------	----------------	----------	--

# PISTOLERO



## GABRIELA « VENDETTA » VASQUEZ

Gabriela « Vendetta » Vasquez a été embauchée un temps par la compagnie Black River, mais elle n'avait pas le coeur ou les tripes à faire ce que la patronne, Mina Delvin, lui imposait. On raconte ici et là que Gabriela a traversé la Sierra Nevada en plein hiver, par le col de Donner, pour traquer un Shérif corrompu qui l'avait bouclée lors d'un passage à Carson City.

## NOM DU PERSONNAGE

Gabriela Vasquez

Pseudo : Vendetta

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,65 m Poids : 55 kg

Sexe : Féminin

Âge : 26 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d6
Équitation	d6
Intimidation	d6
Perception	d4
Pistage	d4
Réseaux	d4
Tir	d10
Tripes	d4
	d
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
5	PARADE	
4	RÉSISTANCE	5
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

Colt Peacemaker, couteau de chasse, boîte de balles, ceinture et holster rapide, habits noirs, lourd cache-poussière de cuir, Stetson, cheval (jument noire, nommée Mina, avec selle et sacoches).

## POGNON

Rang : Novice

Primes :

## ATOUTS

Arme fétiche (Peacemaker)

Séduisant

Vif

## HANDICAPS

Rancunier (majeur)

Recherché (Mineur)

(100\$ payé par la Black River)

Têtu

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUR

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Couteau de chasse

For + d4 +1

2 Colt Peacemaker

12/24/48

2d6+1

1

6 Tirs

1

Simple action

5

10

15

20

25

30

35

# PISTOLERO



## BUTCH « ROOKIE » DAVIS

Butch « Rookie » Davis est issu d'une famille riche, très riche, une des premières propriétaires de mine de roche fantôme, si ce n'est la première, de l'Ouest. Seul fils de la famille, il était tout désigné pour hériter de cet empire grandissant.

Mais le jeune patriote ne le voyait pas de cet œil et son rêve le plus cher était de rejoindre les hommes en noir de l'Agence, ceux marchant dans l'ombre de son idole le Président Lincoln.

Butch entreprit toutes les démarches possibles afin de rejoindre cette agence gouvernementale, sans succès. Le jeune idéaliste a alors tout plaqué pour acquérir l'expérience du terrain qui lui fait défaut. Son père lui a coupé les vivres, mais sa mère continue de lui envoyer de l'argent en cachette, Butch ne manque donc de rien... Cela suffira-t-il à conserver son air si sûr de lui ?

## NOM DU PERSONNAGE

*Butch Davis*

Pseudo : *Rookie*

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : *1,75 m* Poids : *80 kg*

Sexe : *Masculin*

Âge : *27 ans*

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d8
ÂME	d6
FORCE	d6
INTELLECT	d6
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Discrétion	d6
Équitation	d4
Jeu	d4
Perception	d6
Persuasion	d6+2
Réseaux (famille influente)	d4+2
Tir	d8
Tripes	d6
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
+2	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

*Costume, cheval (selle et fontes), stetson, costumes (3), 50 balles de peacemaker, 50 balles de winchester, Rente de 75000 \$ par an.*

### POGNON

*449 \$*

Rang : *Novice*

Primes :

## ATOUPS

*Séduisant*

*Riche*

## HANDICAPS

*Bizarrerie (idolâtre Abraham Lincoln)*

*Loyal*

*Petite nature*

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

*Colt Peacemaker .45 12/24/48 2d6+1 1 6 -1*

*Winchester '.76 24/48/96 2d8 1 2*

5

10

15

20

25

30

35

# SAVANT FOU



## KATELINE « MOUSTIQUE » BROWNE

Kateline Browne est la nièce d'un grand Docteur Savant fou du Grand Labyrinthe qui travaillait sur les voyages dans le temps. Un rival ? Son expérience qui a mal tourné ? Quoi qu'il en soit, le vieil homme a disparu sans laisser de trace, et sa nièce s'est jurée de le retrouver, foi de Kateline Browne...

## NOM DU PERSONNAGE

Kateline Browne

Pseudo : Moustique

Joueur :



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,55 m Poids : 49 kg

Sexe : Féminin

Âge : 15 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Connaissance (Science)	d6
Connaissance (Mécanique)	d6
Discretion	d4
Perception	d6
Recherche	d4
Réparation	d8
Soins	d4
Science étrange	d8
Tir	d6
	d
	d
	d
	d
	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
0	CHARISME	
2	PARADE	
4	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	

## ÉQUIPEMENT

Cheval (selle et fontes), trousse à outils, lunettes, montre

### POGNON

46,50 \$

Rang : Novice

Primes :

## ATOUPS

Arcanes (Science étrange)  
Bricoleuse de génie

## HANDICAPS

Frêle  
Myope  
Serment (retrouver son oncle)

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECUE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

Éclair.

1-3 12/24/48

2-306 dégâts

## ARME

Portée

Dégâts

CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Gigawatt du Dr Browne  
(pistolet à éclairs)

Éclair.

5

10

15

20

25

30

35

# SAVANT FOU



## HARVEY EDWARD MILLSTONE

Harvey Edward Millstone était un brillant chercheur à l'université de New York, mais on lui demanda de partir lorsque ses études s'orientèrent vers la roche fantôme et ses effets, et il réalisa bien vite qu'il serait plus sûr de le tester sur les créatures du Weird West plutôt que dans les rues bondées de New York. Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent. Il est également un tantinet paranoïaque, persuadé que quelqu'un va chercher à voler son invention.

## NOM DU PERSONNAGE

Harvey Edward Millstone

Pseudo : Doc Lightning

Joueur : .....



- Reloaded -

## DESCRIPTION

Taille : 1,76 m Poids : 75 kg

Sexe : Masculin

Âge : 40 ans

## TRAITS

### ATTRIBUTS

AGILITÉ	d6
ÂME	d6
FORCE	d4
INTELLECT	d8
VIGUEUR	d6

### COMPÉTENCES

Combat	d4
Connaissance (Chimie)	d6
Connaissance (Physique)	d6
Équitation	d6
Perception	d4
Réparation	d8
Science étrange	d8
Tir	d6
Tripes	d6
.....	d

## CARAC. DÉRIVÉES

Base		Mod.
6	ALLURE	
-1	CHARISME	
4	PARADE	
5	RÉSISTANCE	
1	TREMPE	
20	POINTS DE POUVOIR	

## ÉQUIPEMENT

Compresseur d'éther statique de Millstone (Explosion), boîte à outils, bric-à-brac nécessaire à de futures inventions, 1 livre de roche fantôme, grosse clef anglaise, cheval bon marché (il est affublé du Handicap Peureux), nommé Eclair de façon fort appropriée, surtout lorsqu'il s'enfuit, avec selle et sacoches.

## POGNON

Rang : Novice

Primes : .....

## ATOUTS

Arcanes (Science étrange)

Bricoleur de génie

## HANDICAPS

Chimères (Mineur) (paranoïa)

Manvaise habitude (Mineur)

(Discute avec ses amis invisibles au sujet de ses inventions)

Présomptueux (Doc Lightning est prompt à agir et rarement prudent).

## TON PIRE CAUCHEMAR

DGT.

SECURE

-1

-2

-3

ÉTAT CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

## ARMURE

Zone

Protection

## POUVOIR

PP Portée

Effets/Durée

Rafale

2 12/24/48 2010 dot (Gab. Cône)

## ARME

Portée

Dégâts CdT

Mun. PA

Notes

## NOTES

Grosse clef anglaise

For +04

Compresseur d'éther statique de Millstone

- - - - Rafale