

JACK LONEGAN

Hors-la-loi célèbre

CARACTÉRISTIQUES

FOR Mince mais fort
RÉF Ambidextre
VOL Charismatique
INT Toujours calme

FAITS MARQUANTS

- ♣ A parcouru tout l'ouest comme hors-la-loi
- ♦ Respecté, craint ou détesté, selon à qui vous demandez.
- ♥ Le fantôme d'un indien mort lui apparaît.
- ♠ Les trois années en prison lui ont laissé des traces.

COMPÉTENCES

- 👤 3 Courir, c'est pour les lâches
- 👤 7 Dégainer très rapidement
- 👤 3 N'est pas un ami des grands discours
- 👤 6 Eclairé
- 👤 6 Tendre une embuscade
- 👤 3 Soigner les blessures et les infections
- 👤 7 Planifier des vols

COMPLICATION

- ★ La cicatrice de sa main gauche ne s'est jamais complètement guérie.

ARMES

- 🔫 Colt Peacemaker (mM+1)
- 🔪 Couteau (C+2)

COMBAT

DRAME

SANTÉ

ENDURANCE POINTE DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INFIRME DÉTATS À
DISTANCE DÉTATS À
CORPS À CORPS

DESCRIPTION PHYSIQUE

Grand et mince, corps sec et présence intimidante. Il porte des vêtements sombres, un chapeau et des bottes à éperons, dans le plus pur style du pistoler. Il aime porter deux revolvers identiques, un sur chaque hanche, bien que sa main gauche ne soit plus aussi habile qu'avant à cause de la profonde cicatrice qui court sur le dos de sa main. L'inactivité a également laissé des traces.

HISTORIQUE

Depuis tout petit, son avenir est resté marqué par une enfance difficile, avec un père irascible et violent qui menait la vie dure au petit Jack et à sa mère. Il commença sa vie en marge de la loi à ses dix-sept ans, après avoir tiré sur son père avec son propre revolver suite à une terrible dispute.

Sa forte personnalité l'a aidé à survivre dans un monde de gros durs et de traîtres et lui a permis de gagner la confiance et le respect de la plupart d'entre eux. Son caractère froid et serein lui a rapidement octroyé une réputation d'homme dangereux, ce dont Lonegan lui-même s'est chargé de corroborer en de maintes occasions.

A la fin, il était le chef d'une bande de hors-la-loi qui était connue sous le nom de bande à Lonegan et qui était formée de quatre autres membres : James R. McReady, Juanita « Dynamite » Rosales, Pierre Grimauld, alias « Le Français », et le jeune J. J. Thomas, plus connu comme « Le Gamin ». Il a une relation plus ou moins stable avec Juanita, bien qu'il l'ait trompé avec une chanteuse d'Albuquerque.

La cicatrice

Une étrange nuit, il y a trois ans, plusieurs jours avant le dernier coup de la bande, un vieil indien mort lui a entaillé le dos de la main gauche avec une sorte de croc d'animal, tout en prononçant des paroles incompréhensibles. L'indien mourut tout de suite après, enserrant le croc entre les mains de Jack.

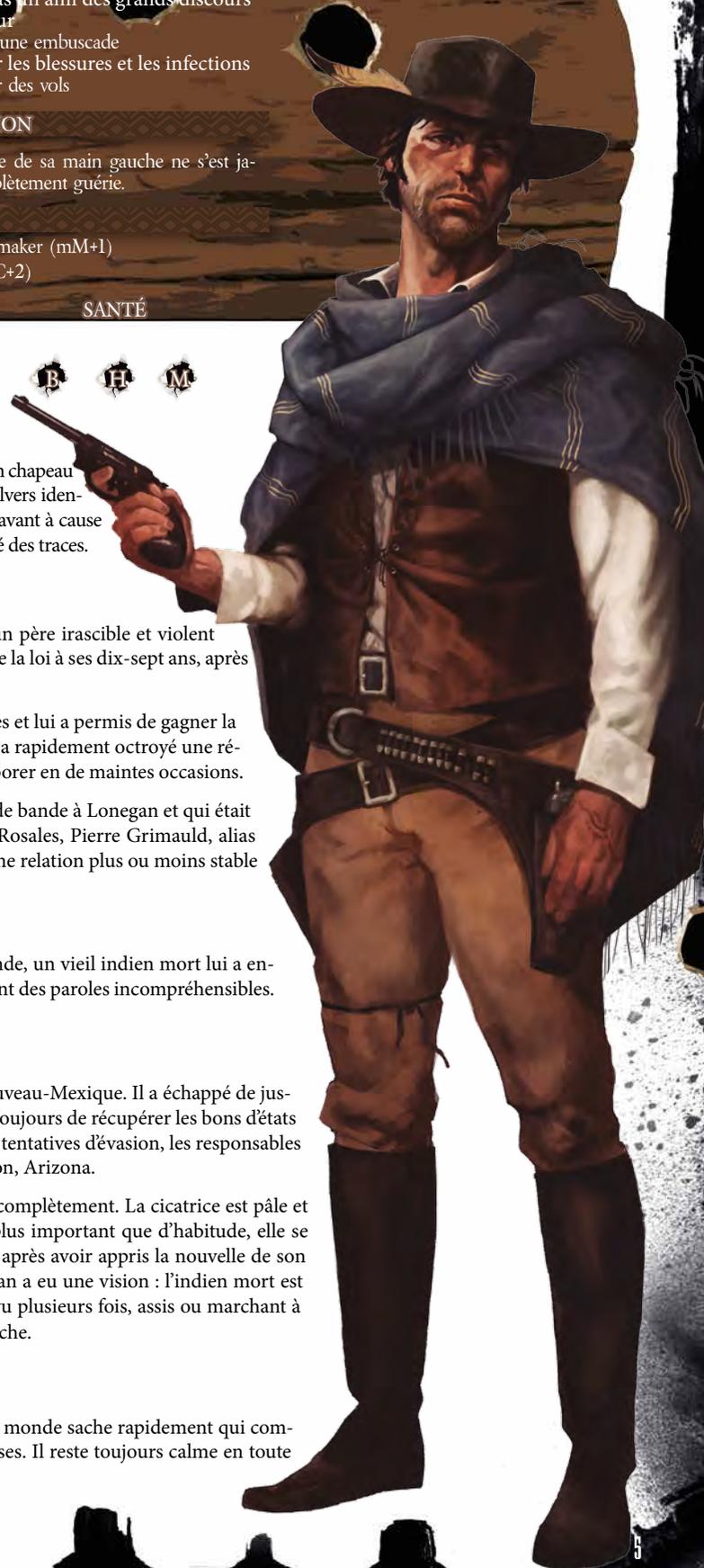
Les trois dernières années

Lonegan a passé ces trois dernières années au pénitencier de Silver City, au Nouveau-Mexique. Il a échappé de justesse à la potence grâce à la pression de la First Bank des Etats-Unis, qui essaye toujours de récupérer les bons d'états volés lors du dernier travail de la bande à Lonegan. Après deux émeutes et cinq tentatives d'évasion, les responsables du pénitencier ont décidé de transférer Lonegan à la prison de l'armée de Tucson, Arizona.

Pendant toutes ces années, l'entaille à sa main gauche ne s'est jamais cicatrisée complètement. La cicatrice est pâle et blanchâtre, comme si elle avait été faite récemment. Pour tout effort un peu plus important que d'habitude, elle se rouvre en saignant. Il y a un peu moins d'un mois, ce fut le pire moment. Peu après avoir appris la nouvelle de son transfert, la blessure a commencé à être plus douloureuse que jamais et Lonegan a eu une vision : l'indien mort est entré dans sa cellule, l'a pointé du doigt et a disparu. Depuis lors, Lonegan l'a vu plusieurs fois, assis ou marchant à ses côtés, toujours accompagné d'une intense douleur sur le dos de la main gauche.

PERSONNALITÉ

Lonegan est un leader né. Son charisme et sa présence suffisent à ce que tout le monde sache rapidement qui commande. Ce n'est pas un ami des grands discours et il n'aime pas répéter les choses. Il reste toujours calme en toute circonstance et il n'oublie pas facilement un affront.



JAMES MCREADY

Ancien soldat

CARACTÉRISTIQUES

FOR Robuste
 RÉF Bon tireur
 VOL Pessimiste
 INT Obéir aux ordres

FAITS MARQUANTS

- ♣ N'aime ni les brutes ni les gens qui trichent au jeu.
- ♦ Son sens de la loyauté l'a poussé à commettre un meurtre.
- ♥ Au fond, il n'aime pas la vie qu'il mène et regrette l'armée.
- ♠ Sa vieille veste de l'armée est comme un porte-bonheur pour lui.

*Le fusil Remington que porte McReady est une arme de précision qui peut toucher à 1000 mètres de distance. Il n'a qu'une balle qu'il faut recharger après chaque tir.

COMBAT

ENDURANCE POINTS DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INITIATIVE DÉGÂTS À
DISTANCE DÉGÂTS AU
CORPS À CORPS

COMPÉTENCES

- 6 Suivre une piste
- 5 Franc-tireur
- 4 Sait écouter
- 5 Attentif aux détails
- 7 Rester immobile
- 4 Passionné de culture indigène
- 4 Elevé dans l'armée

COMPLICATION

- ★ N'abandonne jamais un ami.

ARMES

- Colt Army (mM+1)
- Remington* (CM+2)

DRAME

SANTÉ

DESCRIPTION PHYSIQUE

Robuste, mais pas trop grand, avec une constitution physique plus proche d'un bûcheron que d'un cavalier. Il porte les cheveux longs et une barbe à l'aspect négligé. Ses vêtements ont également l'air négligés et il porte toujours sa vieille veste de l'armée toute rapiécée.

HISTORIQUE

Né au sein d'une famille de classe moyenne, la carrière militaire fut le meilleur choix du jeune James. Dès qu'il fut engagé, on le destina aux avant-postes qui ouvraient le chemin aux nouvelles terres de l'Ouest. Tout semblait aller pour le mieux, le soldat James accomplissait son devoir et il accéda rapidement au poste de caporal grâce à son savoir-faire en tant que tireur. En effet, il montrait toujours une extrême précision au fusil.

Avec le temps, il fut affecté sous les ordres du Lieutenant O'Malley, qui le désigna comme son second. Entre eux deux se forma une relation d'amitié, de respect mutuel et d'admiration pour son supérieur de la part de McReady. Mais O'Malley avait un rival au sein de l'armée, son propre capitaine et supérieur direct, Brett Morris.

Le capitaine Morris s'était entiché de l'épouse du lieutenant, une belle sudiste qu'il poursuivait sans vergogne et avec une intensité croissante, jusqu'à ce qu'un jour, le lieutenant ne puisse plus supporter l'humiliation et s'oppose à son supérieur. Le capitaine assassina le lieutenant et McReady abattit le capitaine, stoppant dès cet instant sa carrière militaire. Plusieurs mois plus tard, il rejoignit la bande à Lonegan, avec Juanita « Dynamite » Rosales, Pierre Grimauld, alias « Le Français », et le jeune J. J. Thomas, plus connu comme « Le Gamin ».

Les trois dernières années

Il a passé ces trois dernières années à errer de-ci de-là, commettant de petits larcins et survivant comme il pouvait. Il y a deux semaines, il a rencontré un gars mexicain dans un taudis de Willcox, un certain Pancho. Il lui a confié qu'on l'avait contacté pour transférer un dangereux prisonnier de Silver City à Tucson, un hors-la-loi nommé Lonegan. Il n'eut pas besoin de négocier longtemps pour convaincre le gars de participer au plan d'évasion de Lonegan.

En plus de Pancho, James compte sur Juanita Rosales, la copine de Lonegan, dont il s'était efforcé à ne pas perdre la trace pendant toutes ces années. Ensemble, ils ont recruté deux personnes supplémentaires pour affronter le sauvetage de Lonegan et avoir toutes les chances de succès.

PERSONNALITÉ

McReady est un homme bien qui s'est vu obligé de vivre en marge de la loi à cause de son sens de la loyauté. D'un naturel pessimiste, il croit qu'au fond, cela devait arriver d'une manière ou d'une autre. Il se sent plus à l'aise sous les ordres d'un autre que de prendre des décisions par lui-même. Quand il accorde son amitié, il la conserve jusqu'au bout. Actuellement, son meilleur ami est Jack Lonegan.



JUANITA « DYNAMITE » ROSALES

Femme explosive

CARACTÉRISTIQUES

FOR	////	Petite taille
RÉF	////	Insaisissable
VOL	////	Irritable
INT	////	Sans trop y penser

FAITS MARQUANTS

- ♣ A passé sa vie entourée d'hommes rudes.
- ♦ La poudre et les explosions font partie de sa vie.
- ♥ Son plus grand rêve serait de devenir une dame respectable.
- ♠ Son visage est presque aussi connu que celui de Lonegan.

COMPÉTENCES

- 6 Lancer très loin
- 3 Gifler
- 4 Discuter avec ardeur
- 6 A l'aise dans l'obscurité
- 7 Cacher des objets
- 5 Chanter et danser
- 4 Travaille dans les mines

COMPLICATION

- ★ Prend chaque jour moins de précautions avec les explosifs.

ARMES

- Colt Frontier (mM)
- Dynamite (mCM)

COMBAT

DRAME

SANTÉ

ENDURANCE POINTE DE RÉSISTANCE DÉFENSE INFIRME DÉCÈS À DISTANCE DÉCÈS AU CORPS À CORPS

5

15

17

8

10

11

5

B

H

M

DESCRIPTION PHYSIQUE

Brune, aux longs cheveux et aux yeux noirs lui donnant un regard intense. Sa beauté latine est évidente quand elle porte des vêtements féminins, ce que n'arrive pas souvent. En effet, elle se sent plus à l'aise avec un pantalon, une chemise et des bottes hautes.

HISTORIQUE

Né à Hermosillo (Mexique), Juanita a grandi entouré d'hommes. Marquée par la mort de sa mère quand elle avait cinq ans, son enfance s'est passée à jouer avec ses quatre frères et sous la tutelle de son père, Alfonso, un homme bon qui gagnait sa vie comme foreur dans une mine.

Plusieurs années plus tard, alors que Juanita s'était transformée en une jeune fille attirante, une terrible explosion dans la mine a laissé son père extrêmement blessé et deux de ses frères y sont morts. Son père sourd et prostré dans son lit, Juanita commença à travailler à la mine avec ses autres frères. Tout allait bien jusqu'à ce qu'un jour, elle décida d'augmenter la fortune familiale en dissimulant dans ses effets personnels une magnifique pépite d'argent que personne ne surveillait..., ou du moins c'est ce qu'elle croyait.

Quand ils la découvrirent, ils renvoyèrent toute sa famille et ils l'enfermèrent dans une cellule du bureau du shérif du coin dans l'attente de son jugement. Dans la cellule contiguë, dans l'attente également de son jugement, Juanita rencontra l'homme le plus fascinant, dangereux et embobineur qu'elle n'avait connu dans sa vie : Jack Lonegan. Deux jours plus tard, ils s'évadèrent ensemble de la prison en laissant derrière eux un énorme trou dans le mur. Le shérif se demande encore où la fille avait pu cacher les explosifs. Avec Lonegan, elle rejoignit une bande de hors-la-loi composée de James R. McReady, Pierre Grimauld alias « Le Français » et le jeune J. J. Thomas, plus connu comme « Le Gamin ».

Les trois dernières années

Depuis que la bande a été dissoute et que Jack a été emprisonné, Juanita ne sait que faire de sa vie. Son visage est presque aussi connu que celui de Lonegan, de sorte qu'elle n'a pas eu d'autre choix que de s'éloigner des grandes villes. Cela fait plus d'un an qu'elle a trouvé une cachette parfaite comme chanteuse et danseuse dans un petit établissement de Bisbee, au sud de l'Arizona, près de la frontière avec le Mexique. Ce travail lui déplaît profondément et à plus d'une occasion, elle a dû frapper un rustre local aux mains baladeuses qui fréquentent habituellement les lieux. Mais on lui fournit le coucher, le repas et une certaine sécurité.

Il y a un peu plus d'un mois, McReady est apparu dans l'établissement, vêtu de sa vieille tunique rapiécée de l'armée. Ils n'échangèrent pas un mot mais Juanita était sûre que son vieil ami avait un plan pour faire évader Lonegan, qui allait être transféré de prison dans quelques jours.

PERSONNALITÉ

Un peu folle et impulsive, en proie à de forts changements d'humeur et facilement irritable, ce qui a transformé sa relation avec Jack Lonegan en montagnes russes de sentiments opposés. Avant l'attaque du train, elle a appris que Jack avait eu une histoire avec une chanteuse d'Albuquerque. Au fond, tout ce qu'elle désire, c'est qu'on la traite comme une femme, ce qui n'est jamais arrivé de sa vie, toujours entourée d'hommes rudes. Peut-être est-ce pour cela qu'elle était restée à Bisbee.



PIERRE GRIMAUD « LE FRANÇAIS »

Aventurier globe-trotter

CARACTÉRISTIQUES

FOR Vieux
 RÉF Illusionniste professionnel
 VOL Insistant
 INT Aime en savoir toujours plus

COMPÉTENCES

5 Jonglerie
 5 Tirer sur une cible mouvante
 6 Parler en public
 5 Bonne mémoire
 6 Subtiliser des objets
 4 Etudes à la Sorbonne
 4 Artiste de cirque

FAITS MARQUANTS

- ♣ Est né au sein d'une famille riche.
- ♦ A quitté la maison à la recherche d'une vie d'aventures.
- ♥ A passé quinze ans dans un cirque comme magicien.
- ♠ S'est échappé d'une prison grâce à ses compétences.

COMPLICATION

★ La curiosité est un vilain défaut.

ARMES

Colt Frontier (mM+1)
 Bagarre (m + 2)

COMBAT

ENDURANCE	POINTS DE RÉSISTANCE	DÉFENSE	INITIATIVE	DÉGÂTS À DISTANCE	DÉGÂTS AU CORPS À CORPS
6	18	15	7	+1	+2

DRAME

5

SANTÉ

B

H

M

DESCRIPTION PHYSIQUE

Pierre dépasse maintenant les quarante ans et même si son corps répond encore à ses attentes, il commence à noter une certaine fatigue due à toute une vie d'aventures. Il aime s'habiller de vêtements chers et élégants. Il est toujours soigné et propre. Il est particulièrement attaché à sa moustache.

HISTORIQUE

Pierre aurait pu être un homme riche et aisé, jouissant des plaisirs de la haute société parisienne. Cependant, depuis petit, il montrait un caractère curieux et le besoin absolu de découvrir de nouveaux horizons. Pour cette raison, sans terminer ses études, quand il eut tout juste quinze ans, il quitta la maison et rejoignit un cirque itinérant.

Avec le temps, le propriétaire du cirque a décidé que se rendre sur le territoire américain pourrait lui apporter de grands bénéfices. Alors que de nombreux artistes préférèrent rester, Pierre n'allait pas manquer cette opportunité et traversa l'océan en vue de nouvelles expériences. Sur le nouveau continent, la vie leur sourit au début, mais tout se compliqua quand arriva au cirque une nouvelle artiste : une danseuse du nom de Annelise.

La belle et exubérante Annelise devint rapidement l'objet de désir de la majorité des hommes du spectacle, célibataires ou mariés. Pierre ne resta pas en marge d'une telle influence, bien sûr, et comme beaucoup d'autres, il s'en amouracha éperdument. La jeune femme, attractive et provocante, jouait avec les rêves de beaucoup de ces hommes et satisfaisait ceux de quelques-uns, ce qui provoqua sa ruine et celle du cirque.

Une terrible nuit, l'un des acrobates que la jeune femme fréquentait, un jeune italien agressif du nom de Casemiro, décida qu'il n'était plus disposé à accepter plus de flirts de la part d'Annelise. Il la considérait comme sa propriété et il l'enferma dans sa roulotte. Les cris et les coups s'entendirent dans tout le cirque et même si beaucoup y pensèrent, Pierre fut le seul à répondre à ses appels à l'aide.

Quand il réussit finalement à entrer dans la roulotte par la force, la jeune femme avait subi une telle raclée qu'elle gisait au sol, ensanglantée. Pierre et Casemiro s'affrontèrent, luttant à l'intérieur et à l'extérieur de la roulotte pendant plusieurs minutes, jusqu'à ce qu'un couteau traverse le cœur de l'acrobate.

Pierre fut arrêté par les autorités et enfermé en prison, accusé de meurtre. Cette même nuit, il s'évada au nez de ses gardiens et pris droit vers l'Ouest. Quelques mois plus tard, il finit par intégrer la bande à Longan.

PERSONNALITÉ

Malgré son âge, les envies d'aventures et son énorme curiosité ne se sont pas amoindries avec les années. De manière générale, il est très difficile de faire changer d'avis à Pierre quand il a une idée en tête et il fait tout pour la mener à son terme.



« DIAMANT » SUE DAWSON

Beauté mortelle

CARACTÉRISTIQUES

FOR Dure
 RÉF Equilibre parfait
 VOL Sans remords
 INT Grande mémoire

FAITS MARQUANTS

- ♣ Fille d'un baron du bétail.
- ♦ Le seul homme qui ait compté pour elle est mort battu.
- ♥ Les hommes la traitent comme une poupée ou un trophée.
- ♠ A tué de nombreux hommes.

COMPÉTENCES

- 🔫 6 Manier le lasso
- 🔫 4 Gachette rapide
- 👁️ 6 Séduire les hommes
- 👁️ 4 Percer les gens à jour
- 🗨️ 5 Duper et mentir
- 🗨️ 5 Éduquée et avec de bonnes manières
- 🔪 5 Voleuse de bétail

COMPLICATION

- ★ S'attend toujours au pire de la part des hommes.

ARMES

- 🔫 Colt Peacemaker (mM+1)
- 🔪 Couteau (C+2)

COMBAT

DRAME

SANTÉ

ENDURANCE FOINES DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INFIRME DÉGATS À
DISTANCE DÉGATS AU
CORPS À CORPS

16

18

16

7

11

12

5

B

H

M

DESCRIPTION PHYSIQUE

Jolie jeune femme à l'aspect délicat, aux yeux clairs et à la chevelure blonde. Lorsqu'elle porte des vêtements féminins et élégants, elle ressemble à la parfaite jeune dame de la haute société.

HISTORIQUE

Sue est née au sein d'une riche famille. En tant que fille du baron du bétail Ted Dawson, sa vie aurait pu être simple et entourée d'opulence. Mais vivre parmi les vaches au Kansas n'a jamais été son destin, et encore moins devenir la troisième femme de l'associé de son père, Monsieur Rooth, de trente ans son aîné.

Ses domestiques, sa mère, ses frères aînés..., tous la traitaient comme une jolie petite poupée. Tous sauf John Crowe, le jeune contre-maître de son père, le premier amour de Sue quand elle n'avait que 15 ans. John lui appris à tirer, à manier le lasso et... disons, à chevaucher aussi.

Deux ans plus tard, John et Sue s'enfuirent du ranch avec un peu d'argent et une poignée de bijoux volés dans la coiffeuse de Madame Dawson, marchant jusqu'à Dodge City et de là, direction l'Ouest. La fugue ne dura pas longtemps car à Dodge City, trois hommes de Monsieur Dawson les avaient devancés. La vie de John s'acheva par une brutale raclée, une chute violente et une mort sur le coup. Ils attrapèrent Sue pour la ramener à la maison.

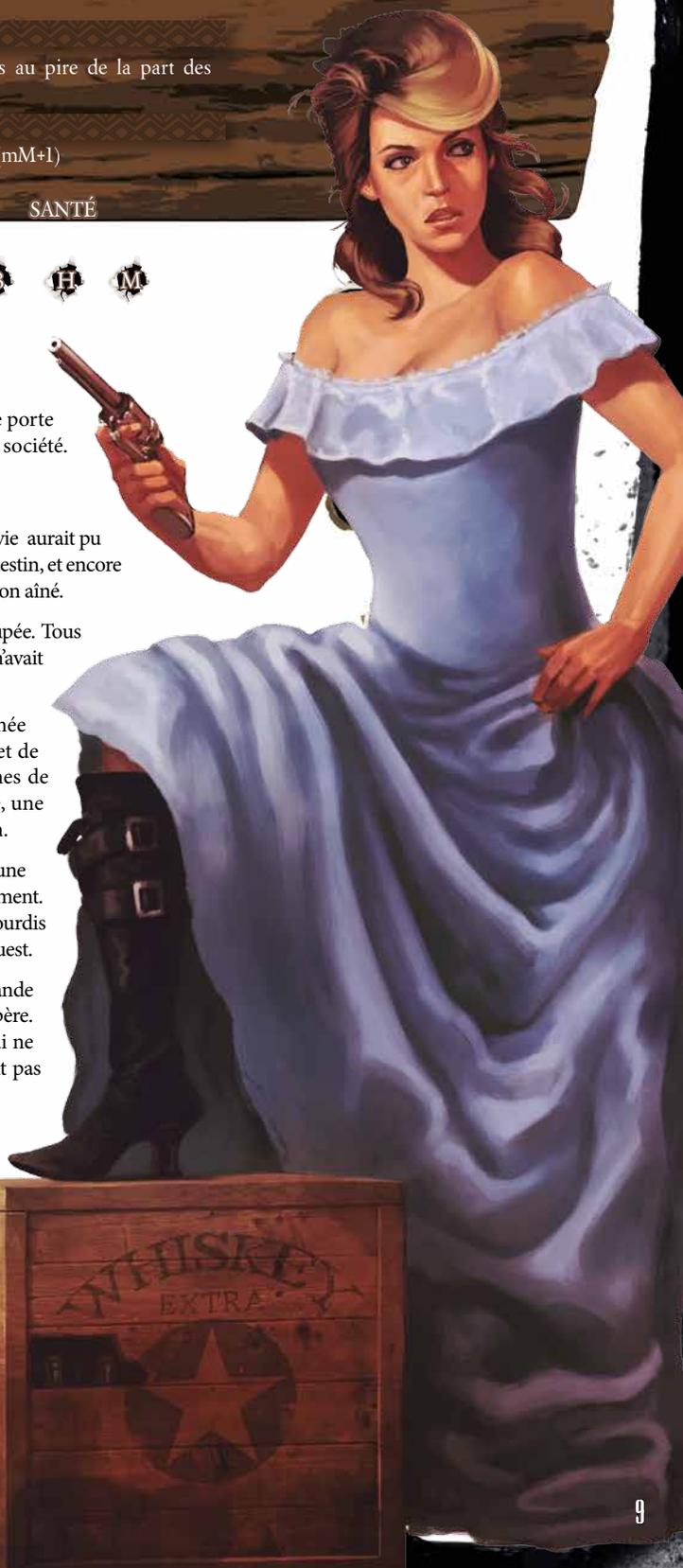
Pendant le trajet de retour, Sue prit la décision qui marquerait le reste de sa vie. Profitant d'une négligence de surveillance, elle emprunta le revolver d'un des hommes qui dormait paisiblement. Sans aucun remord, elle tira sur celui qui la gardait et ensuite sur les deux autres, encore étourdis et à moitié réveillés. Elle récupéra leurs armes, leur argent et leurs chevaux et partit vers l'Ouest.

Il s'est passé presque deux ans depuis cet événement. Pendant un temps, elle a rejoint une bande de voleurs de bétail, s'amusant tout spécialement quand ses actes portaient préjudice à son père. Mais dans la bande encore, ils la traitaient comme un membre secondaire, quelqu'un qui ne pouvait pas prendre soin de lui-même. Naturellement, elle leur démontra que cela n'était pas vrai avant de s'en aller...

Dernièrement, elle a gagné sa vie en profitant des points faibles des hommes : elle les attire, les trompe, les arnaque et les vole, partant ensuite. Mais son envie a toujours été de refaire partie d'une bande dont elle serait un membre à part entière. L'apparition de McReady, avec un plan pour évader Jack Loneygan, a été un signe du destin.

PERSONNALITÉ

Sue est extrêmement déçue par les hommes et leur attitude arrogante et protectrice. Avec le temps, son caractère s'est endurci, peut-être trop. Elle a déjà tué et cela ne la dérangerait pas de recommencer. Mais elle ne s'est jamais trouvée dans la situation de devoir tirer sur une femme, et elle ne sait pas si elle le pourrait.



MICHAEL MAVERICK

Joueur chanceux

CARACTÉRISTIQUES

FOR Seulement une façade
 RÉF Mains rapides
 VOL Attirant
 INT Perspicace

FAITS MARQUANTS

- ♣ A toujours vécu au-dessus de ses moyens.
- ♦ Généralement, la chance lui sourit.
- ♥ A des ennemis dans toutes les villes où il est passé.
- ♠ Les femmes ne lui résistent pas et lui ne se débat pas non plus.

COMBAT

COMPÉTENCES

- 🎯 4 Prendre la poudre d'escampette
- 🎯 5 Frapper en premier
- 🎯 6 Paraître sympathique
- 🎯 5 Repérer le bluff
- 🎯 6 Prestidigitation
- 🎯 4 Lecteur assidu
- 🎯 5 Joueur professionnel

COMPLICATION

- ★ Ne sait pas refuser un pari, aussi bizarre soit-il.

ARMES

- 🔫 Colt Frontier (mM+1)
- 🔫 Bagarre (m+2)

DRAME

SANTÉ

ENDURANCE POINTS DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INITIATIVE DÉFATS À
DISTANCE DÉFATS AU
CORPS À CORPS

5

15

15

7

1

+2

5

B

H

M

DESCRIPTION PHYSIQUE

Michael est un homme attirant que prend grand soin de son apparence. Lavé, rasé de près et correctement vêtu en toutes occasions, tel le cavalier et le joueur professionnel qu'il est. Son regard aux yeux bleus a tourné la tête de plus d'une demoiselle et à un certain nombre de femmes qui ne sont plus si jeunes.

HISTORIQUE

Michael a toujours été un bon vivant qui a profité au maximum de sa bonne étoile. Mais il n'a jamais eu la force de caractère suffisante pour mettre de côté de l'argent et se retirer. Au final, il a fini par toujours vivre au-dessus de ses moyens et à avoir besoin d'une dernière partie pour se refaire et payer ses dettes. Plus d'une fois, il a dû abandonner une ville au galop et il y a certains lieux où il ne serait pas bon pour lui de revenir.

En dehors du jeu, les femmes sont son autre sujet de perte. Il lui est facile de conquérir celle qu'il veut mais il lui est impossible de résister à celles qui tentent de le conquérir. Cela lui a coûté plus d'un affrontement avec un mari dépité. A une occasion, cela a conduit à un duel dont il est sorti presque mort, comme peut le montrer la cicatrice de la balle qu'il a pris dans la poitrine, à quelques centimètres du cœur. Son habituelle bonne fortune fait qu'un célèbre chirurgien qui était de passage lui a sauvé la vie.

Sa dernière « histoire de jupon » fut avec la femme d'un grand magnat minier. Michael conquiert la belle femme sans lui poser trop de questions et il découvre trop tard qu'elle était l'épouse d'un homme très influent de Durango. Il réussit à échapper de peu aux balles du mari mécontent et à celles de ses sbires. Il fila de la ville sans regarder en arrière, sachant qu'il ne serait plus le bienvenu à l'ouest du Colorado.

Il avait connu McReady quelques semaines auparavant, lors d'une partie de poker. Il ne sait pas si c'est grâce à ses compétences aux cartes ou parce qu'il semblait être un type éveillé, mais le vieux militaire lui avait tout de suite offert un contrat juteux qu'il ne pu refuser. En échange de son aide pour faire évader Jack Lonegan de prison, il lui proposait un bon magot du butin de l'attaque du train de l'Union Pacific.

Michael Maverick n'a jamais fait partie d'une bande de hors-la-loi et bien qu'il n'aime pas trop se salir les mains, il a finalement accepté le contrat de McReady. Après tout, il a besoin d'argent pour éponger ses dettes et cela ne lui ferait pas de mal de disparaître de la vue de ses créanciers pendant un temps. A tout cela s'ajoute le fait qu'il y a deux belles femmes dans la bande, il n'a donc pas de raison de dire non. Il mettra tout en œuvre pour sauver l'ancien chef de la bande et pour prendre sa part du gâteau, naturellement.

PERSONNALITÉ

Joyeux, extraverti, coureur de jupons, provocateur et surtout amoureux du jeu, des paris et de l'argent. Tout ceci définit à la perfection Michael Maverick.



PANCHO CASTILLO

Cavalier expert

CARACTÉRISTIQUES

- FOR Homme de fer
- RÉF Guidé par son instinct
- VOL Têtu
- INT Pense lentement

FAITS MARQUANTS

- ♣ Préfère les chevaux aux hommes.
- ♦ A perdu sa dernière bagarre à coups de poings à dix ans.
- ♥ A été pendu, comme le montre son horrible cicatrice.
- ♠ A toujours une bouteille de téquila à la main.

COMPÉTENCES

- 7 Galoper durant des heures
- 6 Bagarres de saloon
- 5 Intimider
- 5 S'orienter
- 4 Inventer des excuses
- 3 Eduqué dans un monastère
- 5 Conducteur de chariot

COMPLICATION

- ★ A vu la mort de près et n'a pas aimé ça.

ARMES

- Colt Peacemaker (mM+1)
- Coup de poing (m+3)

COMBAT

DRAME SANTÉ

ENDURANCE POINGS DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INFIRME DÉTRES À
DISTANCE DÉTRES À
CORPS À CORPS

DESCRIPTION PHYSIQUE

Pancho est un mexicain grand et costaud, avec la constitution d'un boxeur et une santé de fer. Habitué à porter des bottines, toujours avec des éperons, un poncho usé auquel il tient autant qu'à ses imposantes moustaches touffues et un sombrero mexicain assez usé par le temps. Il porte toujours un foulard autour du cou pour cacher son horrible cicatrice.

HISTORIQUE

Pancho assure être né dans un chariot au galop entre Tijuana et le monastère de San Felipe, où le frère Augustin l'a récupéré à l'intérieur d'une caisse recouverte de paille que quelqu'un avait abandonnée devant la porte. Cependant, il n'a rencontré encore personne qui puisse corroborer cette histoire.

Le petit Pancho était un enfant très agité, toujours mêlé à quelques bagarres et farces dangereuses, avec des enfants plus âgés que lui. Mais il était capable de leur tenir tête sans sourciller, même si ces bagarres lui coûtaient une lèvre fendue et quelques hématomes. En-dehors de cela, les chevaux étaient ce que Pancho préférait par-dessus tout. Entre les animaux et Pancho, il y avait toujours eu une certaine affinité, une entente qui échappait à la compréhension du frère Augustin et des autres moines. A dix ans, il montait avec l'aisance d'un cavalier expérimenté.

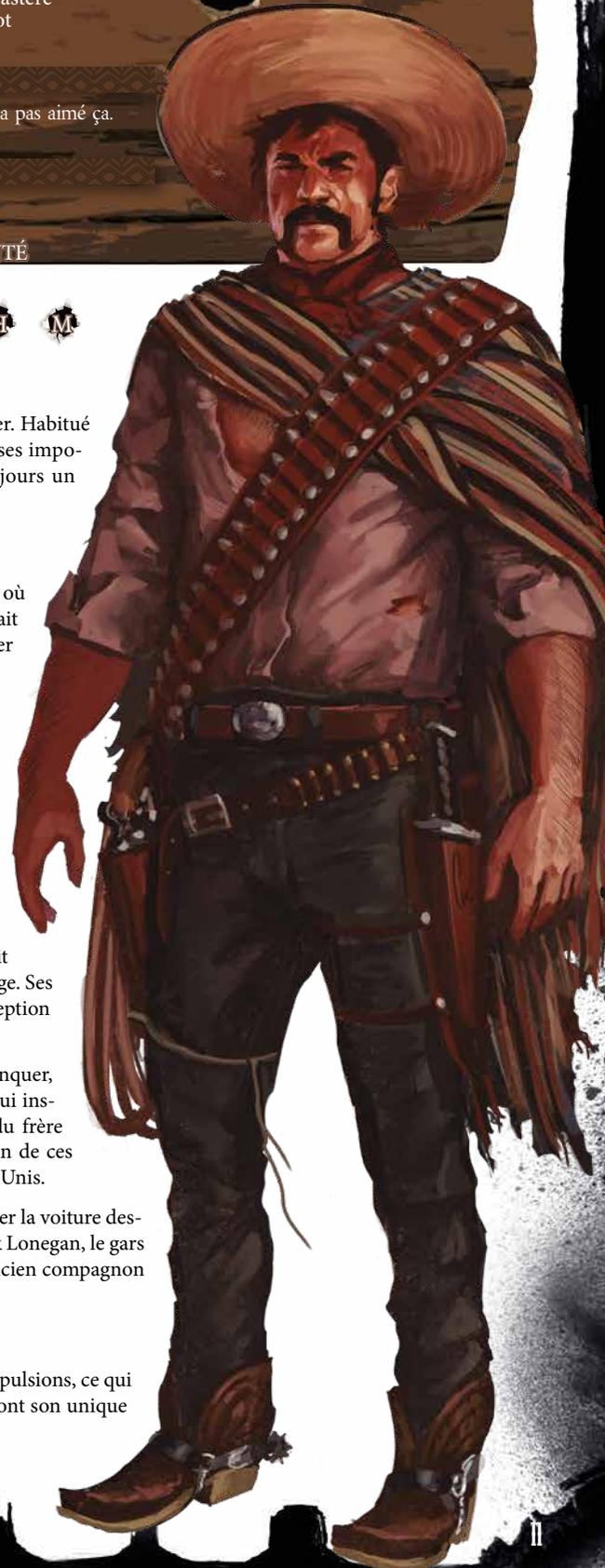
A ses dix-sept ans, Pancho abandonna la sécurité du monastère et il se lança dans la vie, avec un cheval que lui avait offert les moines et quelques pièces. Son caractère imprudent et son manque d'expérience du monde l'amènèrent à s'entourer de la pire compagnie possible. Il se vit rapidement embarquer dans des vols et des cambriolages avec un groupe de voyous de bas étage. Ses poings et ses talents de cavalier le tirèrent de mauvais pas en de multiples occasions... à l'exception d'une fois où il finit sur la potence.

Quand son corps était encore suspendu dans les airs et que le souffle commençait à lui manquer, quelqu'un coupa la corde et ramassa son corps du plancher, le jetant sur le dos d'un cheval qui instinctivement partit au galop. Quand il peut regarder en arrière, il distingua la silhouette du frère Augustin qui était traînée et un groupe d'hommes du gouverneur qui venait vers lui. Aucun de ces hommes ne réussit à le rattraper et quelques jours plus tard, il traversait la frontière des Etats-Unis.

Un homme nommé James Carter, au nom de la First Bank des Etats-Unis, l'engagea pour guider la voiture destinée à transporter l'un des hors-la-loi les plus célèbres d'Arizona de ces dernières années : Jack Lonegan, le gars du coup de l'Union Pacific. Quelques jours plus tard, Pancho rencontra J. R. McReady, un ancien compagnon de Lonegan... Et il y a des offres qu'on ne peut refuser.

PERSONNALITÉ

Pancho est un gars difficile à classer. C'est une bonne personne mais il agit sous le coup de ses pulsions, ce qui l'amène parfois à affronter des situations dangereuses ou hors de son contrôle. Les chevaux sont son unique et véritable passion, au-delà des personnes.



J. J. THOMAS « LE GAMIN »

Jeune fouineur

CARACTÉRISTIQUES

FOR Gueule de bébé
 RÉF Agile comme un singe
 VOL Sans peur
 INT Monsieur je-sais-tout

FAITS MARQUANTS

- ♣ Sa mère était une prostituée qui mourut en lui donnant la vie.
- ♦ A grandi dans un bordel dans le Middle West.
- ♥ Tua son premier homme à douze ans... et plusieurs autres.
- ♠ A besoin d'une figure paternelle.

COMBAT

COMPÉTENCES

- 🎯 6 Grimper n'importe où
- 🔫 5 Né avec un revolver
- 🗨️ 6 Convaincre avec un sourire
- 🔍 5 Fouiller
- 👤 7 Sembler inoffensif
- 🔫 4 Connait les armes
- 👤 2 Apprenti barman

COMPLICATION

- ★ Manque d'expérience.

ARMES

- 🔫 Colt Army (mM+1)
- 🔫 Colt Derringer (mM+1)

DRAME

SANTÉ

ENDURANCE POINTS DE
RÉSISTANCE DÉFENSE INITIATIVE DÉGÂTS À
DISTANCE DÉGÂTS AU
CORPS À CORPS

5 **15** **17** **8** **1** **2** **5** **B** **H** **M**

DESCRIPTION PHYSIQUE

Malgré le fait qu'il ait maintenant l'âge d'être considéré comme un homme, venant de fêter ses seize ans, sa gueule de bébé fait qu'il n'est jamais pris au sérieux. C'est pour cette raison qu'il s'habille toujours de manière élégante, ce qui le fait paraître plus âgé mais qui ne fonctionne pas toujours.

HISTORIQUE

Il n'a jamais connu sa mère. Il sait juste qu'elle était une prostituée et qu'elle est morte en lui donnant la vie. Aucune des filles du bordel dans lequel il grandit ne fut capable de lui dire qui était son père car il avait trop de possibilités, tout simplement.

Tout gamin, il grandit entouré de femmes à moitié nues, de clients en sueur et d'alcool. Le propriétaire du bordel tolérait sa présence à cause de l'insistance des filles et surtout d'Anaïs, la *madame* de ce bordel, qui était rapidement devenue comme une mère pour le jeune Thomas.

Le temps passant, la présence de l'enfant dérangeait de plus en plus le propriétaire du bordel, qui voyait aussi en lui un futur rival. Néanmoins, il réussit à tirer profit de ce petit gars futé et Monsieur je-sais-tout.

Une nuit, quand il avait tout juste douze ans, le bordel a été envahi par une horde de mexicains malodorants qui, le revolver aux poings, disposèrent des lieux et des filles, prêts à profiter d'une nuit gratuite de plaisirs. Le gamin s'ingénia à se mettre dans les bonnes grâces du chef des bandits. Il se chargea durant des heures de servir des boissons aux membres de la bande.

Cependant, Thomas ne fit pas que distribuer des boissons. Il s'employa également à voler les armes de ces sauvages pendant qu'ils étaient avec les filles. Aucun ne fit attention à la présence d'un gamin qui entrain pour laisser deux verres de tequila sur une table, une grave erreur de leur part.

Il commença par le chef de la bande. Le gros mexicain était en train de s'habiller dans la chambre d'une des filles quand il s'aperçut de l'absence de son revolver. Il le retrouva dans les mains du gamin, pointé sur sa tête. Il n'eut pas le temps de parler. Ensuite, chambre par chambre, distribuant des armes aux filles qu'il libérait, le jeune Thomas et les prostitués en finirent avec la dizaine d'hommes cette nuit-là.

Quelques mois plus tard, la bande à Lonegan passa dans le coin. Le très jeune Thomas se colla à eux et Jack vit quelque chose en ce garçon à l'aspect enfantin et contre toute attente, lui permit de les accompagner. De son côté, Thomas vit en Lonegan le père qu'il n'avait jamais eu.

PERSONNALITÉ

Bien qu'il ne soit plus maintenant un bébé, le caractère de Thomas le fait parfois agir de manière impulsive. Il n'aime pas que les autres membres de la bande continuent de le traiter comme un membre secondaire et qu'ils fassent référence à lui comme « Le Gamin ». Du coup, il est toujours en train de leur prouver sa valeur. Quand il s'agit d'inconnus, paraître jeune et inoffensif est parfois une bonne solution.



MALCOLM JOHNSON

Esclave en fuite

CARACTÉRISTIQUES

FOR  Forgé par les coups
 RÉF  Rapide
 VOL  Survivant
 INT  Méfiant

FAITS MARQUANTS

- ♣ Est né et a grandi dans une plantation, fils d'esclaves.
- ♦ Chaque tentative de fuite a été punie par le fouet.
- ♥ A mis le feu à la propriété de son maître pour s'enfuir.
- ♠ N'a jamais rien eu à lui, si ce n'est sa vie.

COMBAT

ENDURANCE  POINTE DE
RÉSISTANCE  DÉFENSE  INFIRME  DÉGÂTS À
DISTANCE  DÉGÂTS AU
CORPS À CORPS 

COMPÉTENCES

-  6 Lever de lourdes charges
-  5 Improviser des armes
-  4 Contredire
-  7 Difficile à surprendre
-  6 Éviter les poursuivants
-  4 Savoir populaire
-  3 Esclave de plantation

COMPLICATION

- ★ Trop orgueilleux

ARMES

-  Colt Peacemaker (mM+1)
-  Bagarre (m+2)

DRAME

SANTÉ

         M

DESCRIPTION PHYSIQUE

Grand et bien bâti. Son corps n'a pas un gramme de graisse et souffre de cicatrices de toutes sortes, surtout dans le dos qui est sillonné de dizaines de coups de fouet. Il porte des vêtements résistants et épais, volés sur son chemin. En effet, il n'a jamais rien eu à lui avant.

HISTORIQUE

Malcolm est né et a grandi dans une plantation du Sud du Texas, de parents esclaves. Depuis tout petit, il a été obligé de travailler dans les champs de coton avec les nombreux autres enfants. Il y a rapidement appris la douleur de l'erreur ou du farniente pendant ses tâches.

Ses parents n'ont jamais été des personnes courageuses et n'ont jamais chercher à affronter la situation, bien au contraire. Malcom ne pouvait comprendre leur attitude soumise et il en avait honte. En peu de temps, il commença à fréquenter des personnes qui pensaient comme lui et à ses seize ans, avec une demi douzaine d'hommes, il dirigea sa première tentative de fuite. Ils réussirent à s'éloigner d'à peine deux kilomètres de la plantation avant de se faire attraper. C'était la première fois parmi tant d'autres qu'il testa la morsure du fouet. Les années suivantes, il y eut une succession de tentatives de fuite manquées, d'actes de rébellion et de cruelles sessions de châtiments de la part de son maître.

Il y a quelques années, un été chaud pris la vie de sa mère, incapable de supporter plus longtemps le travail épuisant et les coups constants. Même si sa relation avec sa mère et son père s'était refroidie au point d'être quasi-inexistante, sa mort réveilla en son for intérieur des sentiments oubliés depuis longtemps. Porté par une rage meurtrière, Malcom en finit avec la vie du contremaître, le frappant à mort avec un outil agricole. Ensuite, il prit deux lampes à pétrole qu'il utilisa pour provoquer un incendie dans les champs et s'enfuit au milieu du chaos.

Les six derniers mois

Depuis qu'il s'est échappé de la plantation, il s'est employé à faire des vols avec violence, ce qui lui a valu de se retrouver derrière les barreaux. Après un court séjour au pénitencier de Silver City, Malcolm va être transféré à Tucson, où il sera jugé et condamner à mort pour ses crimes. Avec lui, également enchaîné, voyage un homme blanc à l'air fatigué. Malcom ignore de qui il s'agit mais, au vu du nombre d'hommes armés qui accompagnent pour protéger la diligence dans laquelle les deux sont transférés, il doit s'agir de quelqu'un de dangereux.

PERSONNALITÉ

Malcolm ne se satisfait pas du destin que la vie lui a fournit et il ne se considère pas non plus comme une victime. Il est prêt à lutter pour être un homme libre, même si cette liberté signifie vivre en marge de la loi.

