

LES ERRANTS DE L'OUEST

Les Errants d'Ukyo sauce western-spaghetti !

Une aide de jeu de Solaris



Écrit par **Vivien Feasson** et publié par les **Éditions Icare**, **Les Errants d'Ukyio** est un jeu de rôle extraordinaire qui permet de rejouer l'ambiance des films de samouraïs des années 70.

Et tel le cinéma américain, qui a copié ce genre pour le transposer dans sa propre culture, sous le terme de « western-spaghetti », vous trouverez ici la version américanisée des Errants d'Ukyio. La boucle est bouclée.

Mais attention, cette aide de jeu nécessite de posséder Les Errants d'Ukyio pour pouvoir y jouer, elle se contente simplement de proposer les adaptations nécessaires.

D'ailleurs, afin d'en faciliter sa lecture et son utilisation, **Les Errants de l'Ouest** reprend le découpage des Errants d'Ukyio pour y ajouter les seuls textes complémentaires et nécessaires.

Il s'agit ici de proposer des concepts assez larges pour permettre à chacun de pouvoir créer un personnage qui ne ressemble à aucun autre à la même table.



TÊTES D'AFFICHES

PAGE 2

CONCEPT

PAGE 2

ARME DU GUERRIER

PAGE 3

TECHNIQUES

PAGE 3

STYLES & CHEMINS

PAGE 4

EXEMPLES DE PERSONNAGES

PAGE 4

NÉMÉSIS & FIGURANTS

PAGE 9

DÉCORS

PAGE 9

LIEUX CLÉS

PAGE 9

FICHE DE PERSONNAGE

PAGE 9

Les Errants de l'Ouest est une aide de jeu de Solaris, avec l'aide d'Anthony Yvon pour la liste des techniques. Illustration de couverture par Erebus74.

★★ **TÊTES D’AFFICHES** ★★

Les rubriques ci-dessous permettent de créer des personnages adaptés à l’univers western des Errants de l’Ouest.

CONCEPT

Il s’agit ici de proposer des concepts assez larges pour permettre à chacun de pouvoir créer un personnage qui ne ressemble à aucun autre à la même table.

★ **CROYANT**

Prêtre, prédicateur, religieuse...

★ **CRÉATURE SURNATURELLE**

Déterré, Loup-Garou...

★ **FEMME FATALE**

Danseuse de saloon, prostituée

★ **PIÉTAILLE**

Croque-mort, gamin, médecin...

★ **HOMME DE LOI**

Chasseur de primes, Juge itinérant, Marshall

★ **PEAU JAUNE**

Moine Shaolin, moine tibétain, samouraï

★ **PEAU-ROUGE**

Brave, homme médecine, pisteur...

★ **PIED TENDRE**

Joueur de poker, journaliste, noble européen

★ **PIONNIER**

Chasseur de trésors, colon, convoyeur, trappeur

★ **PISTOLERO**

Cavalier, justicier solitaire...

★ **SOLDAT**

US, Confédéré, mexicain, voir déserteur...

ARME DU GUERRIER

Essentielle, elle donne le ton sur votre personnage quand à sa manière de se battre... ou pas.

★ LE PISTOLET

★ LE FUSIL

★ LE COUTEAU

★ LE POISON

★ LE BÂTON

★ LE TOMAHAWK

★ L'ARC

★ MAINS NUES

★ ARMES IMPROVISÉES

★ BIZARRERIES (POUDRE...)

★ ARMES EXOTIQUES (sabres, shuriken...)

TECHNIQUES

Ce sont elles qui vont permettre au personnage d'agir directement sur le monde qui l'entoure.

Pour rappel, à la création, le joueur choisit :

2 techniques avec un score à 12

4 techniques avec un score à 9

6 techniques avec un score à 6

Sont ici listés des exemples de techniques par thème afin d'aider le meneur de jeu et les joueurs pour leurs personnages. Il s'agit bien évidemment d'une liste non exhaustive et chacun peut inventer ses propres techniques.

★ PHYSIQUES

Aveuglement de l'adversaire
Connaissance des points vitaux
Déplacement instantané
Envolée du colibri
Érotisme incarné
Juste une cicatrice de plus
La grande évasion
La vision par delà la vision
Le fer sous le velours
Merci pour le cadeau
Né survivant
Précision chirurgicale
Sens étendus
Sens du loup
Souplesse surhumaine
Thé revigorant
Traqueur né
Tu me vois, tu me vois plus
Vigueur du grizzli

★ MARTIALES

À couvert
Boucherie mexicaine
Dernière danse
Du plomb para el gringo !
Gatling surprise
Lancer de cartes tranchantes
Le plomb sous le velours
Les dents dans le comptoir
Pluie de plomb
Projection de ki (poing volant)
Sa peau avant tout
Saisie en volée
Tir éclair
Tireur des plaines
Trancher la balle

★ SOCIALES

Fait d'alcool et de jeux
Femme inoubliable
Frêle jeune femme
L'argent avant les autres
La Loi c'est pour les autres
Les dames d'abord
Pomme de discorde
Protéger les innocents
Que pourrait-on lui refuser
Renommée à peine exagérée
Réplique sarcastique
Tenir ses promesses
Tête mise à prix

★ MAGIQUES

Appel des esprits de l'Ouest
Avatar de la montagne
Canalisation de l'esprit animal
Contrôle de l'animal
Intouchable comme la mort
Le cri qui tue
Monture intelligente
Une Foi en acier

★ PSYCHOLOGIQUES

Aura mystique
Bluff
Haine de l'homme blanc
Impassible
Instinct animal
Intuition surnaturelle
Lire dans le jeu des hommes
Ne jamais ignorer le mal
Refuse l'humiliation
Regard de la mort
Rire humiliant
Ténacité de la femme vengeresse
Une balle à ton nom

★ INTELLECTUELLES

Connaissance du surnaturel
Détection des têtes d'affiche
Méditation orientale
Sagesse du chamanique
Tricherie à toute épreuve

STYLES & CHEMINS

Il suffit de reprendre ceux du livre de règles (respectivement pages 3 et 28).

EXEMPLES DE PERSONNAGES

Sont ici présentés huit personnages différents afin de servir d'inspiration ou même d'être immédiatement utilisés pour jouer. N'hésitez pas à les modifier en fonction des idées de vos joueurs ou des besoins de vos scénarios.

Vous pouvez les imprimer et les découper pour les donner tels quels aux joueurs ou bien les recopier sur les fiches de personnages spécifiquement conçues pour les Errants de l'Ouest et fournie à la fin de cette aide de jeu.

★ CARLOS ZAPATA

Révolutionnaire mexicain

La Révolution, c'est toute sa vie. Fils de paysans pauvres et accablé de travail, Carlos a connu une dure enfance. Mais un jour, Gabin, un pied tendre français lui parla de la Révolution française. Et au lieu de le frapper, Carlos l'écoula et se mit lui aussi à rêver de liberté, d'égalité et de fraternité. Il rejoint un groupe de guérilleros pour préparer sa Révolution. Mais ces derniers préféraient piller les richesses du gouverneur après l'avoir tué plutôt que le partage des valeurs. Accusé à tort, Carlos s'exila au Nord de la frontière mexicaine.

Concept et chemin :

Révolutionnaire mexicain
(chemin du changement)

Code d'honneur :

- Être au service du peuple
- Préparer la révolution
- Porter les valeurs de la révolution

Apparence :

Mexicain d'origine à grosse moustache, sombrero maladroitement vissé sur la tête, pantalon à bande de l'armée mexicaine sale avec bretelle par-dessus sa tenue de nuit, et couverture tissée mexicaine sur les épaules.

Arme & style :

Fusil (style forcené)

Techniques :

- Tequila paf ! 12
- Tireur de litres (fusil) 12
- Boit comme un trou 9
- Gueule patibulaire 9
- Haleine fétide 9
- Vigueur hors du commun 9
- Attaque tête baissée 6
- Cœur tendre 6
- Convictions révolutionnaires 6
- Fait péter (dynamite) 6
- Rire gras 6
- Humour pitoyable 6

★ CLARA HUNTER

Chasseuse de primes

Fille de Juge, Clara a toujours connu les bras de la Justice. Mais quand le plus grand criminel de tous les temps s'évade et revient se venger chez celui qui l'a condamné à mort, ce n'est plus la même musique. Clara se souvient encore de ce jour funeste où cachée sous son lit, elle entendit les coups de feu dans la chambre de ses parents. Depuis, elle a bien grandi et a décidé de traquer ce criminel encore en fuite. Parce que oui, il va bien finir au bout d'une corde.

Concept et chemin :

Chasseuse de primes
(chemin de la justice)

Code d'honneur :

- Faire respecter la Justice
- Ne pas laisser un criminel en fuite
- Prouver sa valeur

Apparence :

Cheveux longs châains et yeux verts, tenue masculine et par-dessus.

Arme & style :

Revolver (style disciple parfait)

Techniques :

- Jusqu'au bout 12
- Un tir, une victime 12
- Beauté sauvage 9
- Détection des têtes d'affiche 9
- Meilleure que les hommes 9
- Réputée dans le métier 9
- Harmonica poignant 6
- J'applique la Justice 6
- N'oublie jamais un visage 6
- Regard perçant 6
- Tir plus vite que le temps 6
- Traquer sa proie 6

★ JAMES BEAUMONT

Dandy de ces dames

Déjà tout gamin, les maîtresses d'école ne pouvaient rien lui refuser et ses parents lui donnaient du « mon ange » dans chaque phrase. C'est à ses 14 ans que son destin bascula : sa rencontre avec Poker d'As, le plus grand joueur de cartes de tous les temps. Ce dernier, lui enseigna son jeu et depuis, James parcourt l'Ouest pour affronter autour d'une table tous les joueurs assez fous pour l'affronter. Et encore aujourd'hui, aucune maîtresse ne sait lui dire non et il ne sait refuser l'appel de son pays...

Concept et chemin :

Joueur de poker
(chemin de la perfection)

Code d'honneur :

- Avoir toujours la classe
- La galanterie avant tout
- Profiter des plaisirs disponibles

Apparence :

Beau brun ténébreux avec tenue vestimentaire impeccable avec costume complet, gilet, bottines et chapeau.

Arme & style :

Petit revolver (style flamboyant)

Techniques :

- Sourire ravageur 12
- Une carte dans sa manche 12
- Baratineur 9
- Chance de pendu 9
- Sûr de lui 9
- Toujours impeccable 9
- Déguisement 6
- En mission pour le président 6
- Énervement de l'adversaire 6
- Fuir avec panache 6
- Joueur invétéré 6
- Rehaussement du chapeau 6

★ KEWANEE

Loup solitaire

Kewanee est un peau rouge qui subit les mensonges et le mépris des blancs. Pourtant elle, est était différente. Elle s'appelait Candice, ses cheveux avaient la fougue d'un cheval au galop et ses yeux étaient les couleurs du ciel. Mais sa famille en avait décidé autrement et son père préféra la tuer sous les yeux de Kewanee plutôt que de la savoir dans ses bras. Fou de chagrin, il cherche maintenant la paix de l'âme en attendant de retrouver celle qui l'aime dans les terres des esprits.

Concept et chemin :

Peau rouge
(chemin de la disgrâce)

Code d'honneur :

- Honorer le loup (son totem)
- Porter la fierté de son peuple
- Respecter les traditions

Apparence :

Typé peau rouge avec longs cheveux et queue de cheval retenant une plume, pantalon à franges, pieds nus.

Arme & style :

Tomahawk (style du roseau)

Techniques :

- À pas de loup 12
- Scalpe plus vite que son ombre 12
- Air mystérieux 9
- Aura guerrière 9
- Sens aiguisés 9
- Suivre une piste 9
- Camouflage 6
- Cavalier émérite 6
- Disparition de la scène 6
- Fierté de la tribu 6
- Ruse du loup 6
- Survie en pleine nature 6

★ LILLY BELLE

La star en devenir

C'est beau la Virginie, mais jamais personne n'a pu comprendre le talent d'Hilda Ostermeyer. C'est à ses 16 ans qu'elle fuit vers l'Ouest pour devenir danseuse de revue et trouver enfin la gloire. Hilda devint Lilly Belle et son public la trouverait enfin ! Mais sa beauté n'a d'égale que son manque de talent et bien des hommes préfèrent plutôt profiter de sa candeur.

Concept et chemin :

Danseuse de saloon
(chemin de l'innocence)

Code d'honneur :

- Devenir une grande star
- Revenir riche et célèbre dans sa famille
- Trouver son public

Apparence :

Robe de danseuse de saloon, cheveux attachées négligemment en chignon.

Arme & style :

Mains nues, armes improvisées
(style fourbe mais innocent)

Techniques :

- Du monde au balcon 12 (décolleté)
- Le spectacle c'est mon truc 12
- Danse endiablée 9
- Insultes salées 9
- Joli minois 9
- Ombrelle dans les parties 9
- Chante aussi mal qu'elle est belle 6
- Je suis une star 6
- Le show continue 6
- Pou pou pidou ! 6
- Rêve du grand amour 6
- Son parfum est dans l'air 6

★ MANCHU FU

Petit scarabée devenu grand

Les portes du Temple du Lotus doré est là où Manchu a été découvert tout bébé, quelque part en Chine. Maître Wang le prit sous son aile et en fit son élève, lui enseignant tout son savoir ancestral. Mais pour accomplir sa destinée, Manchu savait qui lui fallait traverser l'océan pour rejoindre la côte Ouest des États-Unis d'Amérique. Depuis, il affronte les fous et les bandits.

Concept et chemin :

Moine Shaolin
(chemin de la perfection)

Code d'honneur :

- Ne pas oublier les enseignements de son maître
- Protéger les faibles
- Sagesse orientale

Apparence :

Peau jaune, cheveux raides noirs, pantalon de kimono noir et veste couleur ocre Shaolin négligemment ouverte sur sa poitrine.

Arme & style :

Arts martiaux
(disciple parfait)

Techniques :

- Les yeux noirs du dragon 12
- Manchette fatale du dragon 12
- Bond du tigre 9
- Cri qui tue 9
- Regard perçant 9
- Sagesse ancestrale Shaolin 9
- Baume du tigre 6 (soins avec baume cicatrisant)
- Connaît les Triades 6
- Les aiguilles ancestrales 6 (acupuncture)
- Patience à toute épreuve 6
- Tatouage mystérieux 6
- Utilise la force de l'adversaire en combat 6

★ SŒUR THERESA

Religieuse du renouveau

Le monastère de Santa-Lucia était un havre de paix. jusqu'au jour où des bandidos ont demandé asile. Ils ont alors abusé des pauvres femmes qui ont fini éventrées et pendues. Theresa était au marché ce jour-là. Et c'est à son retour qu'elle comprit que Dieu l'avait épargnée non pour rester cloîtrée, mais pour aider son prochain et porter la bonne parole à qui veut bien l'entendre.

Concept et chemin :

Religieuse
(chemin de l'innocence)

Code d'honneur :

- Prêcher la parole de Dieu
- Protéger les faibles
- Retrouver ses bandidos pour les purifier

Apparence :

Femme brune aux yeux bleus, habillée en nonne.

Arme & style :

Mains nues
(aucun style)

Techniques :

- Exorcisme 12
- Sermon divin 12
- On ne frappe pas une religieuse 9
- Parole d'évangile 9
- Patate de forain 9 (coup de poing)
- Sourire d'ange 9
- Courageuse 6
- Esquive chanceuse 6
- Fuite prudente 6
- Intuition féminine 6
- Sagesse divine 6
- Sexy sans savoir 6

★ STANISLAS

Gamin à l'Ouest

Stanislas a vécu l'enfer avec un père violent et alcoolique et une mère gentille mais trop soumise. Et quand son père a mortellement donné le coup de trop à sa mère, le coup est parti du colt paternel de la main de l'enfant. Depuis ce jour traumatisant, Stanislas fuit sur les routes de l'Ouest en jouant au petit dur. Mais au fond de lui, il sait qu'il lui manque une vraie famille.

Concept et chemin :

Bandit repent
(chemin de la force)

Code d'honneur :

- Ne pas laisser un enfant subir,
- Ne pas manquer une occasion de vivre
- Trouver une famille sur les routes

Apparence :

Rouquin avec pantalon à bretelle et chemise rayée.

Arme & style :

Lance-pierres
(style fourbe)

Techniques :

- Je ne suis qu'un enfant 12
- Souplesse de la jeunesse 12
- Jurons pas piqués des vers 9
- Lance-pierres fourbe 9
- Rire moqueur 9
- Tête d'ange quand il veut 9
- Ancien braqueur de drugstore et boulangerie 6
- Aime les belles histoires 6
- Besoin d'aventure 6
- Innocent les mains pleines 6
- Mieux vaut l'avoir en photo qu'en pension 6
- Protéger l'innocence 6

★★ NÉMÉSIS & FIGURANTS ★★

Ils sont nombreux dans l'Ouest sauvage. Les détailler seraient bien trop long, mais en lister quelques-uns peut servir d'inspirations pour vos scénarios.

★ FIGURANTS

Banquier, bûcheron, cavalier du Pony Express, chasseur russe, chef de tribu indien, chercheur d'or, colon européen, épicier, esclave en fuite, institutrice, juge, mormon, pasteur, shériff, samouraï solitaire, soldat, Texas ranger, trappeur, US marshal, vieux mineur...

★ ENNEMIS

Bandits de grand chemin, braqueur de banques, chasseur de primes, faux justicier, gros propriétaire de ranch, homme des triades, indien revanchard, méchant voulant dominer le monde, nécromant, prêcheur fou, savant fou, sorcier maya, tueur solitaire...

★ CRÉATURES

Coyote, crocodile, crotale, fourmis rouges, nuée de chauve-souris vampires, piranhas, ruée de bisons sauvages...

★ MONSTRES

Lupin, monstre mécanique, momie aztèque, mort-vivant, sasquatch...

★★ DÉCORS ★★

Bien évidemment, le Japon des Errants d'Ukyio et le monde des Errants de l'Ouest sont bien différents, même si il est tout à fait possible d'envisager un cross-over et de réunir des protagonistes de ces deux jeux sur une même table, vu que les époques de jeux sont très proches (fin XIX^e siècle).

Tout d'abord, la description de votre lieu va dépendre du contexte, ville ou campagne. Mais il est possible d'imaginer différents endroits que l'on va retrouver de manière quasi systématique.

LIEUX CLÉS

★ LE SALOON

Lieu de vie par excellence qui peut être très respectable, mais aussi lieu de débauche (filles de joie, jeux d'argent, QG des méchants...).

L'indémodable miroir géant derrière le comptoir, le piano mécanique, et les pintes de bières ou encore les bouteilles de whisky sont des classiques.

C'est un excellent endroit pour des discours enflammés à la population, des spectacles de danseuses mémorables ou encore des rencontres inoubliables avec les locaux.

★ LE POSTE DE SHÉRIF

Bâtiment incontournable du représentant de la Loi, on y trouve les bureaux du shérif et de ses adjoints, mais aussi des armes et des cellules. C'est également là que les chasseurs de primes peuvent y trouver les avis de recherches (Wanted) et que les faibles et les opprimés espèrent trouver justice.

★ LE DRUGSTORE

Sorte d'épicerie, c'est surtout dans les petites bourgades et en milieu rural que l'on en trouve. Il est possible d'y acheter aussi bien de l'alimentaire que des outils ou encore du matériel pour camper. Dans certains endroits, cela peut même faire office de pièce pour s'y faire servir à manger, voir de petite pension.

★ LA BLANCHISSERIE

Si vous aimez les clichés, n'hésitez pas à utiliser ce lieu pour introduire des asiatiques dans vos scénarios. La blanchisserie peut-être prise au sens propre (un établissement pour y laver son linge) comme au sens figuré (endroit où se réunissent les membres des Triades par exemple).

★ LA PENSION

Tenue par une mamie soignée et exigeante, avec des chambres qui sont parfumées aux fleurs fraîchement coupées ? Refuge de prostituées abîmées par la vie et qui offrent leurs cuisses suintantes pour quelques malheureux dollars ? Aile d'un presbytère tenue par un pasteur dont la Foi est aussi grande que difficile à supporter ?

★ LES POMPES FUNÈBRES

Lieu mythique qu'il en est avec son croque-mort qui prend vos mesures avant ce terrible duel de midi... Endroit malsain où il faut aller soutenir une famille en peine ou même reconnaître un mort ?

★ LE RAIL

La gare est également un excellent site pour y rencontrer des hommes et des femmes venus de tous horizons, comme par exemple des colons ou des voyageurs venus de l'Est du pays ou même d'Europe. Mais surtout, le train est symbole de progrès et d'expansion et il ouvre des perspectives de jeu fabuleuses : attaques, huis-clos, base mobile des méchants, transport de troupes, passage sous tunnel ou sur pont branlant...

Enfin, il faut mentionner la construction des lignes de chemins de fer, qui avec son lot d'ouvriers et de campements de chantier est une vraie source d'inspiration pour y conduire des scénarios dans un style rustre voir violent.

★ LA NATURE SAUVAGE

Le ciel a perte de vue, la nature absolue, les grands espaces et ses chevauchées fantastiques, ses poursuites éreintantes, ses chasses, son or...

★ LES MINES

Fascinantes et inquiétantes... ne pas y jouer avec de la dynamite sans risques, espérer l'or et ne pas y rencontrer des créatures féroces ou même démoniaques...

★ LES TERRES INDIENNES

Négocier le passage sur des terres sacrées, s'infiltrer pour poursuivre un dangereux criminel ou encore rencontrer les peuples premiers dit « peaux-rouges » est quelque chose de tellement typique dans l'Ouest que ne pas l'utiliser en jeu est impensable.

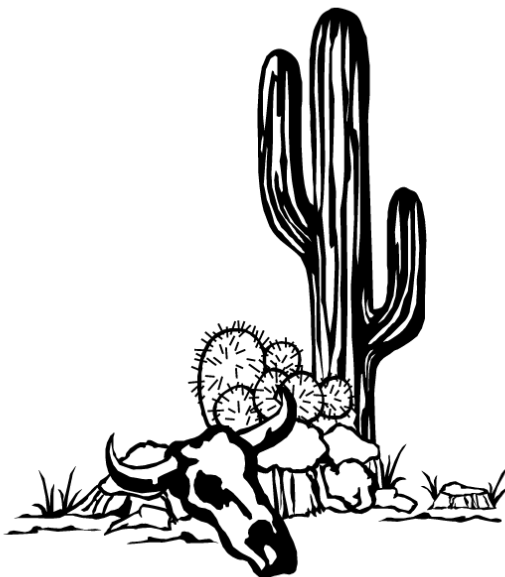
Imaginez les restes des cultures indiennes dans les montagnes rocheuses (des grottes mystérieuses... et labyrinthiques), ou encore aux calumets de la paix, aux guerres indiennes encore fumantes et aux nombreuses coutumes (vie en Nature... et croyances (totems, esprits, Danse fantôme...)).

★ LE CANADA

Pour le Canada, sous dominion britannique, la neige, la Police montée et cet art de vivre à l'anglaise dans une terre encore sous influence amérindienne promettent de belles heures de jeu. Pensez aussi au commerce de fourrure, aux français et enfin aux trappeurs.

★ LE MEXIQUE

Pour le Mexique, ancienne colonie espagnole avec présence française, vous pouvez jouer sur les clichés des mexicains moustachus et de la tequila, mais n'oubliez pas la culture aztèque et maya avec leurs pyramides et leurs secrets. Et bien sûr, ne passez pas à côté du Rio Grande, fleuve frontière, des cactus géants et des déserts arides.





NOM DU PERSONNAGE _____ JOUEUR _____
CONCEPT _____ CHEMINS DE _____
CODE D' HONNEUR _____

ARME _____ STYLE _____ LOOK _____

LES ERRANTS
DE L'OUEST

JETONS



EXPÉRIENCE



DYNAMIQUE DE GROUPE

NOM

DESCRIPTION



TECHNIQUES

BLESSURES



Les Errants de l'Ouest est un jeu de rôle basé sur les histoires de western des années 1960 et 70, pleine de sang et de fureur.

Vous y incarnerez un errant, un vagabond allant de place en place dans un monde plein de poussières et ne pouvant s'empêcher de sauver la veuve et l'orphelin.

Venez arpenter l'Ouest américain en pleine conquête ! Affrontez les terribles fantômes de la mine du vieux fou, maîtrisez la technique du double colt, déchiquetez des vautours géants en carton-pâte !

Saisissez deux dés à six faces, une poignée de jetons et venez tester un système libre permettant de créer le héros de vos rêves et de simuler pour lui des affrontements sauvages et fulgurants !

« Ne suivez jamais les traces du malheur, il pourrait bien faire volte-face ».



Les Errants de l'Ouest est une extension pour le jeu de rôle *Les Errants d'Ukyio*, écrit par Vivien Faesson et publié par les Éditions Icare.